

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI EDUKASI
DENGAN TEKNIK DIGITAL 2D
FRAME BY FRAME “SUN BEAR”**



Ghanis Kamillabid
NIM 1600159033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI EDUKASI
DENGAN TEKNIK DIGITAL 2D
FRAME BY FRAME “SUN BEAR”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

Ghanis Kamillabid
1600159033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

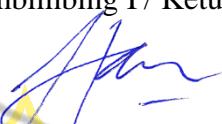
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI EDUKASI DENGAN TEKNIK DIGITAL 2D FRAME BY FRAME “SUN BEAR”

diajukan oleh **Ghanis Kamillabid**, NIM 1600159033, Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90446**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Pengaji


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

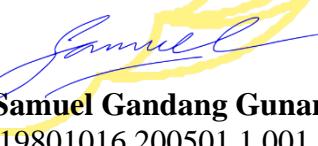
Pembimbing II / Anggota Pengaji


Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506

Cognate / Anggota Pengaji


Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0020058709

Ketua Program Studi Animasi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam Ketua Jurusan Televisi Institut
Seni Indonesia Yogyakarta


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

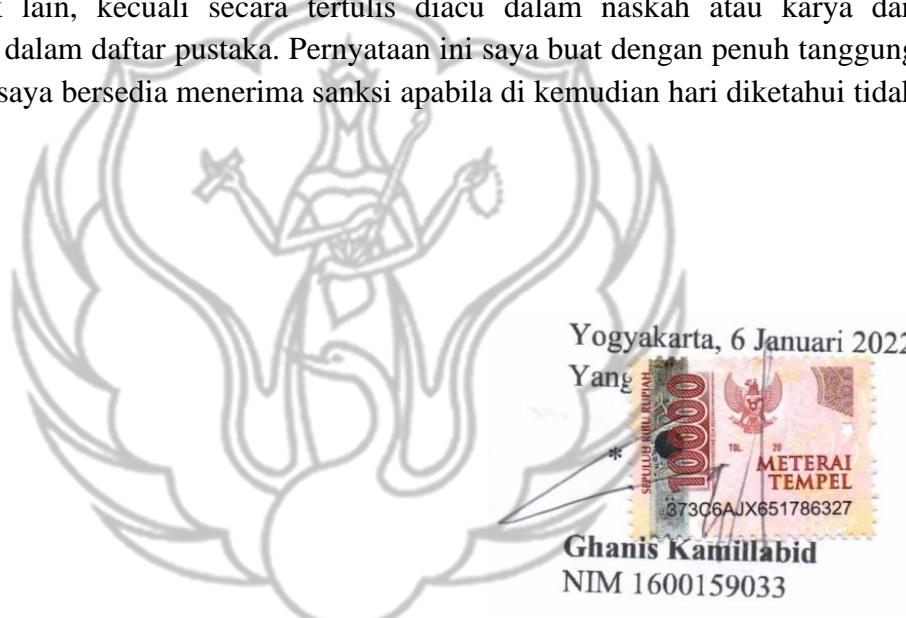
Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Ghanis Kamillabid

No. Induk Mahasiswa : 1600159033

Judul Tugas Akhir : Penciptaan Film Animasi Edukasi Dengan Teknik Digital 2D Frame by Frame “*SUN BEAR*”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.



*N.B.: * Asli 1 x bermaterai 6000*

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ghanis Kamillabid

No. Induk Mahasiswa : 1600159033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI EDUKASI
DENGAN TEKNIK DIGITAL 2D FRAME BY FRAME “SUN BEAR”**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 6 Januari 2022

Yang



Ghanis Kamillabid
NIM 1600159033

*N.B.: * Asli 1 x bermaterai 6000*

KATA PENGANTAR

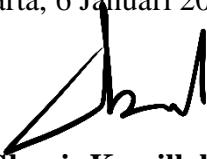
Puji syukur atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta menyelesaikan penciptaan film animasi dua dimensi berjudul “*Sun Bear*” dengan lancar. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta.

Setelah melalui proses perkuliahan, karya ini merupakan capaian akhir dari masa studi. Penulis juga menyadari bahwa selama berlangsungnya proses pembuatan karya mulai dari perencanaan hingga penyelesaian karya tugas akhir tak lepas dari dukungan serta bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu teriring do'a dan ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Untuk almarhumah ibu yang sudah memberi dorongan hingga terselesaikannya karya ini;
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
5. Dr.Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Prodi D-3 Animasi;
6. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Wali;
7. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
8. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;

10. Untuk keluarga besar almarhum ibu;
11. Kakak saya mas reza serta teman-teman saya, fajar, opal, radit, candra, bagas, om banani serta banyak lagi sekiranya belum bisa saya sebutkan satu-persatu.

Yogyakarta, 6 Januari 2022



Ghanis Kamillabid



ABSTRAK

Film yang mengangkat masalah interpersonal mengenai lingkungan sekitar dan kebiasaan maafkan / meminta maaf yang diwujudkan dalam bentuk beruang madu mencari makan dan kemudian diganggu oleh beruang hitam. Animasi edukasi pendek ini berjenis dua dimensi dengan judul "*Sun Bear*" Yang berarti kehangatan antara dua beruang. Menerapkan 12 prinsip animasi dengan teknik *frame by frame* dengan resolusi 1920 x 1080 HDTV 24fps.

Kata kunci: Meminta maaf, Edukasi, Animasi 2D

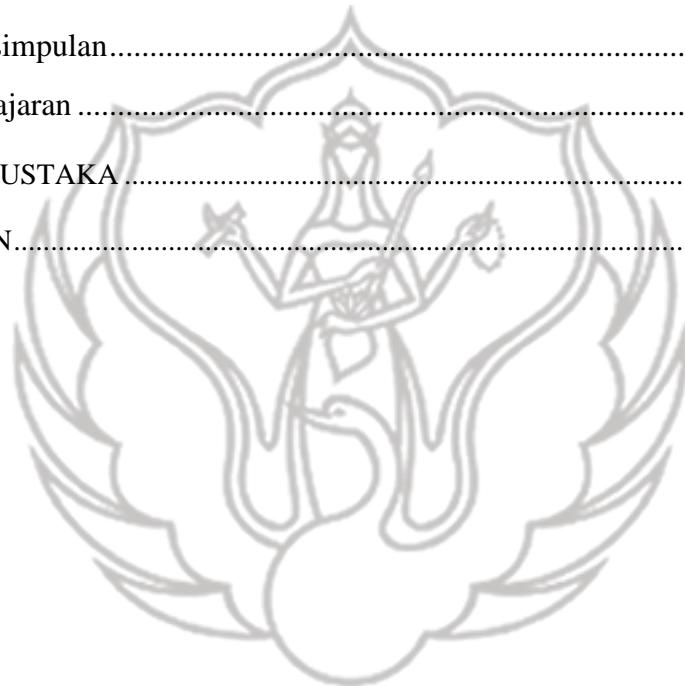


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	2
D. Target Audience.....	2
E. Indikator Capaian Akhir	3
1. Praproduksi.....	3
2. Produksi.....	3
3. Pascaproduksi	4
BAB II EKSPLORASI.....	5
A. Landasan Teori	5
1. Animasi.....	5
2. Manfaat Meminta Maaf dan Memaafkan	6
3. Beruang.....	7
4. Beruang madu/Sun Bear (<i>Helarctos Malayanus</i>).....	7
5. Beruang hitam Asia (<i>Ursus Thibetanus</i>)	8
6. Lebah Madu (<i>Apis Dorsata</i>).....	10
B. Tinjauan Karya	11
1. <i>We Bare Bears</i>	11
2. <i>Grizzly & The Lemmings</i>	11
3. <i>The Little Polar Bear</i>	12
BAB III PERANCANGAN	13

A. Cerita	13
1. Tema.....	13
2. Sinopsis	13
3. <i>Treatment</i>	13
B. Desain Visual.....	15
1. Desain Karakter.....	15
2. Beruang madu	15
3. Beruang hitam	17
4. Lebah Madu	18
5. Storyboard	18
6. Desain Background	18
C. <i>Sound</i>	19
D. Perangkat Lunak / <i>Software</i>	19
 BAB IV PERWUJUDAN	21
A. Praproduksi.....	21
1. Konsep Dasar	21
2. Desain Karakter.....	21
3. <i>Stillomatic</i>	24
B. Produksi	25
1. <i>Background</i>	25
2. Animating	27
3. Cleanup dan Detailing	27
4. Colouring	28
5. Rendering Animate	29
6. Music dan Sound Effect	29
C. Pascaproduksi	30
1. Composite	30
2. Editing	31
3. Render dan Burn.....	32
 BAB V PEMBAHASAN	33
A. Pembahasan Isi Film.....	33
1. Prolog	33
2. Preposisi	33

3. Konflik.....	33
4. Resolusi	33
B. Penerapan Prinsip Animasi.....	34
C. Analisa Biaya Produksi	38
1. Biaya Tenaga Kerja	39
2. Biaya Perlengkapan Tambahan	39
3. Biaya Tidak Langsung.....	39
4. Biaya Total	40
5. Harga Jual Film	40
BAB VI PENUTUP	41
A. Kesimpulan.....	41
B. Pelajaran	41
DAFTAR PUSTAKA.....	42
LAMPIRAN.....	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Beruang madu/Sun bear “ <i>Halarctos malayanus</i> ”	7
Gambar 2.2 Beruang hitam asia “ <i>Ursus thibetanus</i> ”	9
Gambar 2.3 Lebah Madu “ <i>Apis dorsata</i> ”	10
Gambar 2.4 Animasi pendek “We Bare Bears”	11
Gambar 2.5 Animasi pendek “Grizzly & The Lemmings”	11
Gambar 2.6 Animasi layar lebar “The Little Polar Bear”	12
Gambar 3.1 Konsep desain karakter	15
Gambar 3.2 Desain Ice Bear dari “Bear Bears”	16
Gambar 3.3 Desain acuan Beruang madu	16
Gambar 3.4 Desain kasar Beruang madu	16
Gambar 3.5 Desain Grizz dari “Bear Bears”	17
Gambar 3.6 Desain acuan Beruang hitam	17
Gambar 3.7 Desain kasar Beruang hitam	17
Gambar 3.8 Desain konsep kasar Lebah madu	18
Gambar 3.9 Contoh Storyboard	18
Gambar 3.10 Referensi model rumah	19
Gambar 3.11 Sketsa awal Background	19
Gambar 4.1 Desain karakter Beruang madu	21
Gambar 4.2 Desain karakter Beruang madu dari berbagai sudut.....	22
Gambar 4.3 Desain karakter Beruang hitam	22
Gambar 4.4 Desain karakter Beruang hitam dari berbagai sudut.....	22
Gambar 4.5 Desain acuan karakter Lebah dari “Winnie the Pooh”	23
Gambar 4.6 Desain karakter Lebah	23
Gambar 4.7 <i>Background</i> dapur rumah Beruang madu.....	24
Gambar 4.8 <i>Background</i> tampak pohon berisi madu.....	24

Gambar 4.9 <i>Background</i> pohon tumbang di akhir cerita	24
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> penyusunan <i>stillomatic</i>	25
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> pembuatan <i>Background</i>	25
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> pembuatan <i>Background final</i>	26
Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> membuat <i>rough</i> dari <i>storyboard</i>	27
Gambar 4.14 <i>Cleanup</i> dan <i>detailing</i>	27
Gambar 4.15 Screenshot palet warna dan export import palet di dalam Toon Boom studio	28
Gambar 4.16 <i>Screenshot coloring</i> di dalam Toon Boom Studio	28
Gambar 4.17 <i>Screenshot</i> folder dan file hasil <i>render</i>	29
Gambar 4.18 <i>Screenshot</i> pembuatan <i>music</i> dan <i>sound effect</i>	29
Gambar 4.19 <i>Screenshot</i> menambahkan efek <i>gradien</i> dan film <i>grain</i>	30
Gambar 4.20 <i>Screenshot</i> menambahkan efek <i>motion blur</i>	30
Gambar 4.21 <i>Screenshot</i> menambahkan efek <i>glow</i>	31
Gambar 4.22 <i>Screenshot</i> proses <i>editing</i>	31
Gambar 5.1 <i>Screenshot</i> Toon Boom <i>shot 2</i>	34
Gambar 5.2 <i>Screenshot</i> Toon Boom <i>shot 17</i>	34
Gambar 5.3 <i>Screenshot</i> Toon Boom <i>shot 2</i>	35
Gambar 5.4 <i>Screenshot</i> Toon Boom <i>shot 23</i>	35
Gambar 5.5 <i>Screenshot</i> Toon Boom <i>shot 23</i>	36
Gambar 5.6 <i>Screenshot</i> Toon Boom <i>shot 2</i>	36
Gambar 5.7 <i>Screenshot</i> Toon Boom <i>shot 2</i>	37
Gambar 5.8 Cuplikan adegan <i>shot 1</i>	37
Gambar 5.9 Cuplikan adegan <i>shot 19</i>	38
Gambar 5.10 Rentetan gerakan <i>shot 37</i>	38

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam berinteraksi dengan individu lain seseorang terkadang dapat berbuat kesalahan, seperti kesalahpahaman atau candaan melebihi batas yang dapat menyebabkan konflik. Salah satu solusi untuk menyelesaikan konflik adalah dengan meminta maaf atau memaafkan. Meminta maaf dan memaafkan sendiri adalah bentuk interaksi yang dimiliki setiap orang. Fungsi permintaan maaf dan pemaafan dimaksudkan agar korban dapat menyelesaikan masalahnya dengan pelaku tanpa tekanan atau paksaan sehingga korban atau tersangka dapat memulihkan kembali hubungan tersebut dengan sendirinya. Sejak kecil, orang tua telah mengajarkan kepada anaknya sifat maaf dan memaafkan untuk bekal masa depan. Sebagai orang tua, kita ingin anak kita memiliki hubungan yang baik dengan teman-temannya. Namun, anak-anak mungkin lebih suka bermain sendiri, menghindari masalah dengan orang lain. Di sinilah peran penting orang tua dalam mendidik anaknya tentang permintaan maaf dan memaafkan.

Anak cenderung tidak stabil secara emosional dan cenderung marah jika diganggu. Meskipun masih sulit mengelola emosinya sendiri, namun dengan bimbingan yang tepat, anak dapat diajak untuk memahami emosi dirinya dan orang lain. Sayangnya, beberapa orang tua tidak memahami pentingnya mendidik anak dalam meminta maaf dan memaafkan. Terutama saat anak tumbuh dewasa ia bisa mendapatkan lebih banyak teman daripada di taman kanak-kanak. Orang tua cenderung mengandalkan sekolah untuk pembelajaran yang ada. Padahal, ada baiknya orang tua memberi pembelajaran anaknya untuk meminta maaf dan memaafkan sebelum masuk TK.

Pentingnya pendidikan anak dalam meminta maaf dan memaafkan juga bukan semata tanggung jawab orang tua dan guru di sekolah, kita sebagai orang dewasa juga memiliki andil dalam membentuk moral anak. Proses pengajaran itu tentunya dengan cara yang lembut dan disukai anak-anak. Apalagi dapat mempengaruhi mental anak kelak ia dewasa. Ada banyak cara dalam mendidik anak-anak untuk meminta maaf dan memaafkan, seperti memberinya contoh meminta maaf atau memaafkan, membacakan buku cerita anak tentang

memaafkan, dan memperlihatkan tayangan film edukasi seperti *cartoon* yang mudah dicerna anak-anak.

Dalam pembelajaran menggunakan media film yang memanfaatkan rasa penasaran anak dengan hal yang menarik dan menakjubkan. Dibutuhkan film animasi yang tidak sekedar menghibur, tetapi juga memiliki unsur pembelajaran. Manfaat dalam mendidik anak untuk meminta maaf dan memaafkan tentu sangat banyak. Meminta maaf atau memaafkan dapat membentuk moral anak itu sendiri menjadi pribadi yang baik, terhindar dari rasa bersalah serta mengubah sifat bermusuhan menjadi sikap membantu dan mengangkat semangat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana caranya menerapkan media edukasi untuk anak-anak melalui film animasi 2D “*Sun Bear*”.
2. Bagaimana memproduksi film animasi 2D “*Sun Bear*” menggunakan teknik 2D *frame by frame*.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dalam pembuatan film “*Sun Bear*” adalah menjadi media edukasi untuk orang tua kepada anaknya, agar mempertontonkan film animasi yang tidak hanya menghibur tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran. Film animasi “*Sun Bear*” sendiri diciptakan dengan teknik digital dua dimensi, yang mengangkat cerita seekor beruang madu yang diganggu oleh beruang hitam dan masih berlapang dada untuk memaafkan. Dapat disuguhkan dengan visual semenarik mungkin, agar anak-anak tertarik untuk melihatnya dan terhibur olehnya. Diharapkan juga dapat mengedukasi.

D. Target Audience

Target audience untuk film animasi dua dimensi “*Sun Bear*” ditujukan/ kepada:

1. Usia : 4 - 6 Tahun
2. Jenis kelamin : Semua

3. Pendidikan : Taman kanak - kanak
4. Status Sosial : Anak - anak
5. Negara : Nasional

E. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari pembuatan karya tugas akhir dapat diurutkan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Praproduksi

Praproduksi adalah proses persiapan dalam produksi dalam bentuk *auditif-visual*. Tahap – tahap persiapan Praproduksi meliputi :

a. Penulisan Cerita

Dalam penulisan cerita “*Sun Bear*” yang merupakan awal dari pembuatan film ini terinspirasi dari rasa penasaran pengarang terhadap masalah interpersonal di lingkungan sekitar, dan ketika kesalahan mengarah pada konflik, permintaan maaf dan memaafkan menjadi hal yang jarang dilakukan. Lantas muncullah ide tentang seorang beruang madu yang di Jahili tetapi ringan untuk memaafkan.

b. Storyboard

Penggambaran pembuatan film “*Sun Bear*” dalam *Storyboard* yang dibuat menggunakan Clip Studio Paint yang menjadi acuan pembuatan *stillomatic*.

c. Stillomatic

Stillomatic pada film animasi 2D “*Sun Bear*” bertujuan membantu serta mengatur penempatan gerak, posisi kamera, musik, dan *sound effect* sesuai dengan *Storyboard*.

2. Produksi

a. Animating

Pembuatan film “*Sun Bear*” menggunakan teknik *frame by frame* dengan landasan *Storyboard*. Proses *animating* sendiri melalui tahapan pembuatan *keyframe*, *inbetween*, *clean-up* dan yang terakhir *coloring*.

b. Background

Background dibuat dengan teknik *digital painting* dan teknik *layering* sesuai dengan naskah. *Background* sendiri diharapkan memberikan *visual* yang enak dilihat dan senatural mungkin.

c. Musik

Didalam pembuatan “*Sun Bear*” diperlukan adanya musik yang mendukung tampilan *visual* dan nyawa sehingga film terlihat lebih hidup. *Backsound* hingga *sound effect* akan dibuat dengan *asset free sound* dan bantuan *software* musik tertentu.

3. Pascaproduksi

a. Compositing

Dalam *compositing* pembuatan film “*Sun Bear*”, *animate* dan *background* yang sudah selesai akan dikemas dengan musik, *sound effect*, dan *credit title*. Serta melakukan pengecekan untuk mendapat hasil yang diinginkan.

b. Rendering

Rendering adalah proses akhir dari *compositing*, yaitu menggabungkan semua aset film “*Sun Bear*” menjadi satu *video*.

c. Mastering

Dalam tahapan akhir dari proses produksi, hasil *video* yang telah selesai di *rendering* lalu di *burn* ke dalam kaset CD untuk diserahkan sebagai kelengkapan syarat tugas akhir.

Poin tersebut menjadi acuan dan tolak ukur dalam penggerjaan tugas akhir film “*Sun Bear*”. Apabila sudah memenuhi poin-poin di atas, maka karya animasi dianggap sudah selesai dan siap diujikan.