

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“DISTRAKSI”
MENGUNAKAN TEKNIK
DIGITAL DRAWING**



Gibson Brown
NIM 1800224033

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

2023

HALAMAN PENGESAHAN

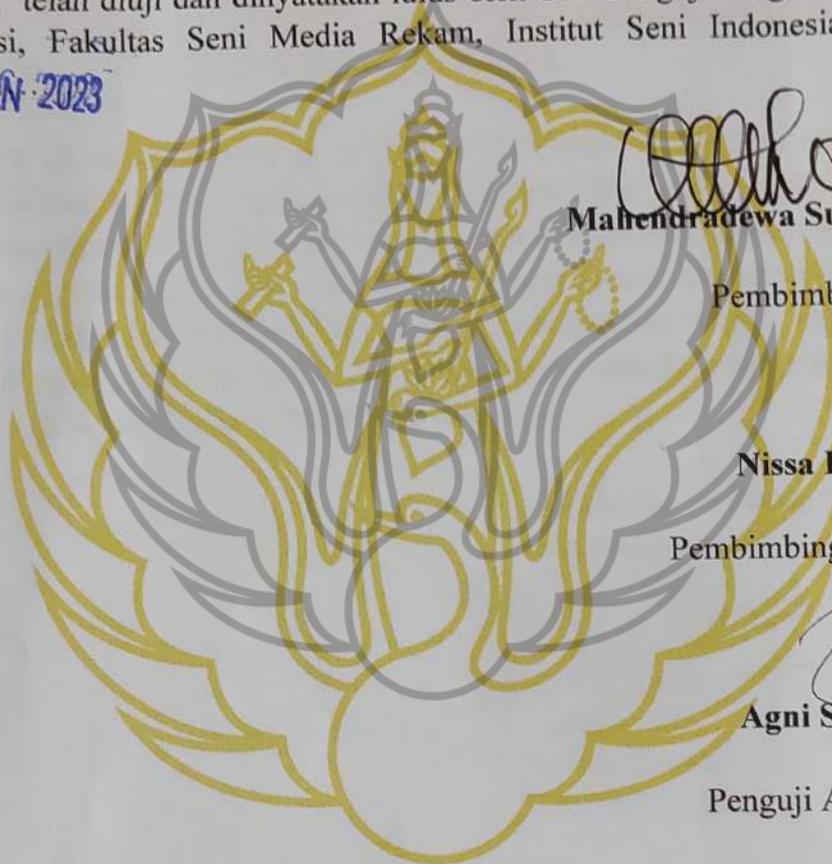
Laporan tugas akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "DISTRAKSI" MENGUNAKAN TEKNIK DIGITAL DRAWING

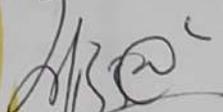
Disusun oleh:

Gibson Brown
NIM 1800224033

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **05 JAN 2023**




Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0018047206
Pembimbing I / Ketua Penguji

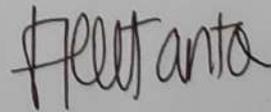

Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0020058709
Pembimbing II / Anggota Penguji


Agni Saraswati, S.Sn., MA.
NIDN 0030118903
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi


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

Ketua Jurusan Televisi


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

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan YME atas rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul “PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “DISTRAKSI” MENGGUNAKAN TEKNIK DIGITAL DRAWING” dengan baik dan tepat pada waktunya.

Tujuan dari laporan ini memenuhi persyaratan tugas akhir dalam program studi D-3 Animasi di Fakultas Seni Media Rekam. Selain itu, mendalami pengertian dan pentingnya menggunakan beberapa teknik dalam proses dan penciptaan film animasi tersebut. meskipun banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik konstruktif dari semua pihak terutama dari para pembimbing sangat dihargai demi perbaikan di masa yang akan datang.

Maka dengan kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih atas segala petunjuk, bimbingan dan bantuannya pada:

1. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi
2. Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II atas bimbingan, masukan dan sarannya.
3. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I atas bimbingan, masukan dan sarannya
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan mendukung dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Demikian tugas akhir ini, penulis berharap semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak dan penulis sendiri. Terima kasih.

Yogyakarta,

Gibson Brown

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang masalah	1
1. Rumusan Masalah	2
2. Tujuan	2
3. Target Audiens.....	2
B. Indikator Capaian Akhir.....	3
1. Riset	3
2. Penulisan Cerita	3
3. Desain Karakter.....	3
4. <i>Storyboard</i>	3
5. Animatik.....	3
6. <i>Background</i>	3
7. <i>Animating</i>	3
8. <i>Compositing</i>	4
9. <i>Editing</i>	4
BAB II	5
EKSPLORASI	5
A. Landasan Teori.....	5
B. Tinjauan Karya.....	6
1) Film “Like and Follow”	6
2) Film “Oggy and the Cockroaches”	7
3) Film Walter oleh Lorenzo Fresta.....	9
4) Film “Jojo Phantom Blood” oleh David Production	10
BAB III.....	11
PERANCANGAN	11
A. Cerita.....	11

1. Latar Belakang Cerita	11
2. <i>Genre</i>	11
3. Logline	11
4. Premis	11
5. Sinopsis	11
6. <i>Treatment</i>	12
B. Desain	21
1. Bentuk	21
2. Ide Background	22
BAB IV	23
PERWUJUDAN	23
A. Praproduksi	23
1. Konsep Dasar	23
2. Desain Karakter	23
3. Storyboard	24
B. Produksi	30
1. <i>Background</i>	30
2. Sketsa background	31
3. <i>Base Color</i>	31
4. <i>Shading</i>	32
5. <i>Animating</i>	32
6. <i>Clean-Up</i>	33
7. <i>Coloring</i>	33
8. <i>Export Video</i>	34
C. Pasca-Produksi	35
BAB V	36
PEMBAHASAN	36
A. Pembahasan Isi Film	36
1. Pengenalan	36
2. Konflik	38
3. Resolusi	39
B. Analisa Biaya Produksi	40
PENUTUP	43
1. Kesimpulan	43

2. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	46



ABSTRAK

Di jaman yang serba canggih ini, teknologi seperti *handphone*, laptop, komputer, dan alat alat canggih lainnya meningkat dengan sangat pesat. Umumnya alat tersebut bertujuan untuk memudahkan kita dalam melakukan sesuatu, namun seiring perkembangan teknologi, alat alat tersebut cenderung mengganggu di saat saat tertentu seperti jam kerja.

Pada tugas akhir ini saya mengangkat cerita “Distaksi”. Dengan inti kabar berita yang mengabarkan tentang pentingnya mempersiapkan sesuatu sebelum berniat untuk mengerjakan tugas agar tidak terhindar dari gangguan-gangguan yang bisa menyebabkan kita gagal fokus terhadap pekerjaan yang sedang dilaksanakan.

Maka dengan pernyataan tersebut, saya ingin memberi sebuah pemberitahuan kepada para orang orang terutama yang masih berada di sekolah dasar maupun sekolah tingkat menengah, agar memperhatikan dan mempersiapkan hal hal apa saja sebelum terjun untuk mengerjakan sebuah tugas yang mau dikerjakan agar terhindar dari berbagai bentuk distaksi.

Film ini akan dibuat dengan menggunakan teknik gambar digital 2D di setiap panel *shotnya*, dan untuk Film “Distaksi” ini nantinya akan menjelaskan tentang seorang gadis bernama “Ella” seorang anak sekolah menengah yang terus terkena gangguan-gangguan ditengah kerjaan tugas sekolahnya.

Kata kunci: Film animasi, distaksi,

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di masa modern ini, justru berbagai macam distraksi kebanyakan telah sukses dalam menyita pekerjaan seseorang. Salah satu contoh yang paling sering di temukan bahkan kebanyakan kita pun mengalami distraksi yang sama, adalah distraksi jejaring sosial. Berapa banyak di sini yang baru mengerjakan sebuah tugas selama lima menit namun pikirannya selalu ingin mengecek jejaring sosialnya untuk mengetahui apakah ada orang yang bereaksi pada postingannya atau tidak, atau setidaknya hanya untuk melihat umpan-umpan (*feed*) terbaru dari orang-orang di sekitarnya. Dan itulah mungkin sebabnya postingan-postingan terbaru di jejaring sosial dinamakan umpan (*feed*) karena mengundang kita untuk “memangsa”nya.

Pikiran ialah senjata bagi orang yang berani menantang dirinya untuk maju atau sebaliknya, saat berpikir, manusia berada pada puncak rantai makhluk hidup di dunia. Lakukanlah tindakan berpikir dengan baik, hidup dengan membaik, dan pikiran yang terbaik. Era disrupsi terlihat seperti pemandangan kotor dalam pemikiran yang perlu dibersihkan. Manusia semakin tidak tahu di antara banjir informasi sering kehilangan kesadaran karena “yang di sana” mempengaruhi “yang di sini” (M. Afifudin Alfarisi, 2019:3)

Menyikapi masalah di atas, penulis bermaksud untuk menyampaikan sebuah pesan kepada masyarakat melalui film animasi. Informasi diharapkan dapat tersampaikan melalui sebuah karya film animasi 2D yang bertujuan untuk memberitahukan info tentang distraksi. Secara khusus, bagi para remaja yang cenderung mengabaikan tugasnya karena beberapa faktor tertentu seperti rasa

bosan atau kurangnya motivasi sehingga menyebabkan anak-anak untuk berhenti sejenak dan mengecek *gadget* Mereka.

Serta diharapkan menjadi sebuah solusi kepada penonton agar kerab mengingatkan orang-orang agar kelak mengantisipasi sebuah gangguan-gangguan yang nantinya akan menjadi sebuah bentuk distraksi di saat bekerja.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana cara mengkomunikasikan pesan kepada anak-anak dan remaja tentang distraksi di era modern?
- b) Bagaimana membuat pesan persuasi melalui film untuk segmentasi anak dan remaja?

2. Tujuan

- a) Memberikan gambaran gangguan bentuk distraksi melalui cerita dalam film animasi.
- b) Mengkomunikasikan pesan persuasi untuk mengurangi konsumsi video gim secara berlebihan.
- c) Menerapkan pengetahuan dan keterampilan prinsip-prinsip animasi dalam wujud animasi 2D

3. Target Audiens

Target audiens untuk penciptaan film animasi 2D “Distraksi” adalah:

- 1) Usia : anak berumur 8 – 15 tahun.
- 2) Pendidikan : SD dan SMP
- 3) Jenis Kelamin : laki laki dan perempuan.
- 4) Negara : global

B. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari film animasi ini meliputi:

1. Riset

Dilakukan beberapa riset dalam pembuatan film “Distraksi” yang termasuk ke dalam konsep serta karakter cerita pada film.

2. Penulisan Cerita

Penulisan cerita dimulai dari ide, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan premis, *logline*, *Synopsis*, *Treatment* serta Skenario sehingga terbentuknya naskah lengkap yang akan dijadikan sebagai panduan pembuatan *Storyboard*.

3. Desain Karakter

Proses pembuatan karakter dan sifat didasari dengan ide cerita dan tema yang digunakan sehingga memberikan kesan normal ke penonton.

4. Storyboard

Merupakan acuan utama yang digunakan untuk pembuatan film agar tidak menyimpang dari skenario yang telah ditentukan sebelumnya. nantinya di dalam *storyboard* akan tertulis panduan seperti pengambilan kamera, *Scene*, *Shot*, *Bgm & Sfx*.

5. Animatik

Merupakan gabungan dari *storyboard* yang ada secara urut sehingga menciptakan alur dan durasi yang jelas.

6. Background

Proses penggambaran *background* yang ada di setiap *shot*nya akan dibuat berdasarkan sketsa yang tergambar di *storyboard*.

7. Animating

Proses animating akan dikerjakan secara 2D dengan teknik *Digital Drawing*. Proses penganimasian akan mengacu pada *storyboard* dengan menggunakan *Software Clip Studio Paint*.

8. *Compositing*

Pada proses ini dilakukan penggabungan antara hasil animasi yang telah di-*animate* dengan *background*, dan dengan aset yang ada. Pada proses pembuatan film “Distraksi” dilakukan pengecekan semua proses yang telah diselesaikan sebelumnya mulai dari *animate*, *background* hingga ketepatan durasi.

9. *Editing*

Setelah semua komponen yang diperlukan dalam film animasi “Distraksi” diatur, semuanya digabungkan dan diurutkan sesuai urutan agar menjadi kesatuan film animasi seperti yang tertulis dalam cerita.

