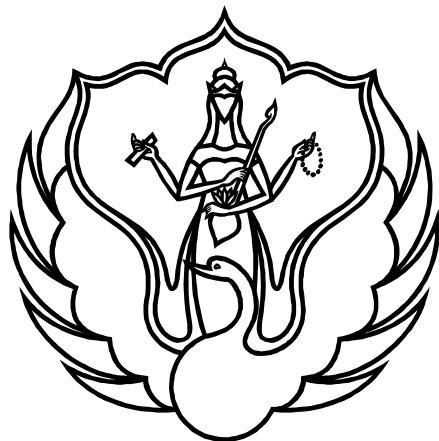


LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN ANIMASI 2D “*TAKE A PICTURE FOR ME*”  
DENGAN *BACKGROUND MANUAL PAINTING***



**Talitha Inkaputri**  
NIM 1800240033

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

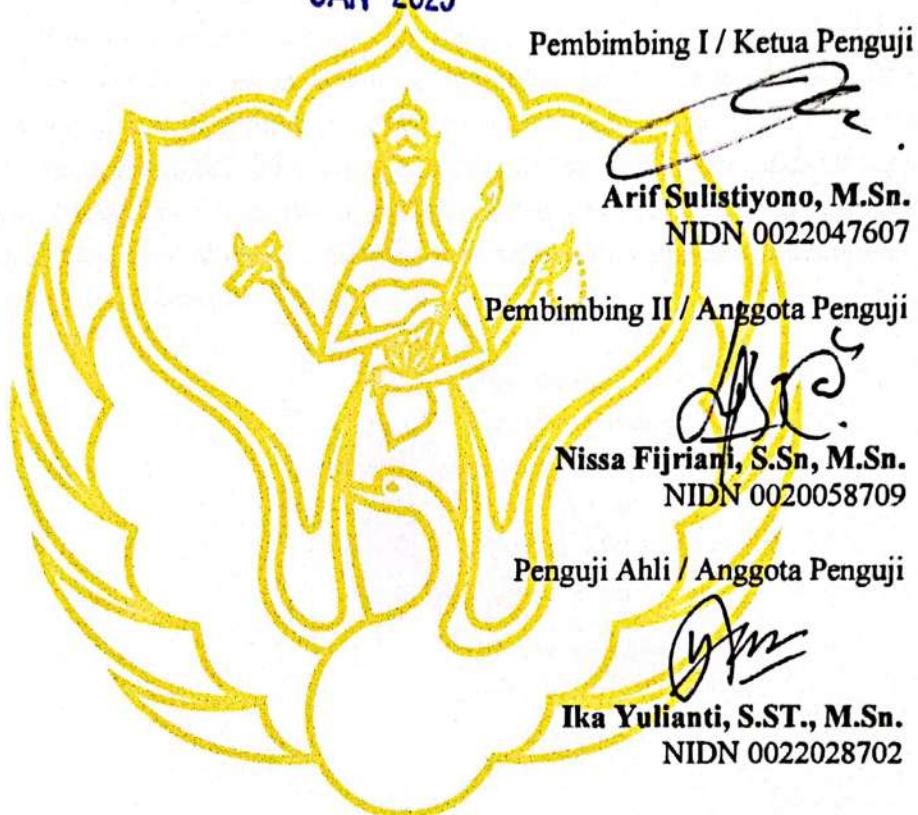
**2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:  
**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "TAKE A PICTURE FOR ME"  
DENGAN BACKGROUND MANUAL PAINTING**

Disusun oleh:  
**Talitha Inkaputri**  
NIM 1800240033

Tugas Akhir 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 ...0...3... JAN 2023



Ketua Program Studi



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



Ketua Jurusan Televisi



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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Penciptaan Film Animasi 2D “*Take a Picture for Me*” dengan *Background Manual Painting*” dengan baik dan tepat pada waktunya. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan karya ini merupakan capaian akhir dari masa studi di ISI Yogyakarta. Mendalami pengertian dan pentingnya penggunaan beberapa teknik dalam proses dan penciptaan film animasi ini juga merupakan tujuan penciptaan karya. 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 Animasi.
2. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I atas bimbingan, masukan, dan sarannya.
3. Nissa Fijriani, SSn, M.Sn. sekaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, masukan, dan sarannya.
4. Semua teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas seluruh bantuan dan dukungan selama penyelesaian tugas akhir ini.

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

## **ABSTRAK**

Kenangan yang tersimpan dalam album foto menjadi inspirasi besar dalam pembuatan film “*Take a Picture for Me*”. Fotografi berperan besar untuk cerita masalalu yang tak lagi dapat kita hidupkan kembali. Melalui album foto, kita dapat terbawa lagi ke waktu momen-momen tertentu terjadi walau hanya secara emosional.

Film animasi ini menggunakan teknik digital pada penganimasian karakter dan teknik tradisional pada media kertas dan cat minyak sebagai *background* untuk sarana penceritaan. Proses penciptaan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (riset dan konsep, penulisan cerita, desain karakter, *Storyboard*), produksi (*background*, musik, *animating*, *cleanup*, *coloring*), dan pascaproduksi (*compositing*, *editing*, *rendering*, *mastering*).

Film Animsai 2D “*Take a Picture for Me*” berdurasi 2 menit 34 detik dengan format *FULL HD* 1980x1080px (16:9) 24 *fps*. Penggabungan teknik tradisional dan digital pada film ini digunakan untuk menambahkan pengalaman visual yang berbeda dalam film animasi.

Kata kunci: album foto, animasi, teknik tradisional, *background*

## ABSTRACT

*Memories inside a photo album became a big inspiration in the making of “Take a Picture for Me”. Photography plays a big role for past stories that we can no longer relive. Through photo albums, we can be brought back to when certain moments occurred emotionally.*

*This animated film uses digital techniques for the character animation and traditional techniques on paper with oil paint as backgrounds for storytelling. The creation process goes through 3 stages, pre-production (research and concept, story writing, character design, storyboarding), production (background, music, animating, cleanup, coloring), and post-production (compositing, editing, rendering, mastering).*

*“Take a Picture for Me” 2D animated film has a duration of 2 minutes 34 seconds with FULL HD format 1980x1080px (16:9) 24 fps. Combining traditional and digital painting in this film is to give a different experience in an animation movie.*

*Keywords:* photo albums, animated, traditional techniques, backgrounds

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.    Latar Belakang .....	1
B.    Rumusan Masalah .....	2
C.    Tujuan.....	2
D.    Sasaran.....	2
E.    Indikator Capaian Akhir.....	2
1.    Konsep dan Penulisan Cerita .....	3
2.    Desain Karakter .....	3
3.    Storyboard .....	3
4. <i>Stillomatic</i> .....	3
5.    Musik .....	4
6.    Background.....	4
7.    Animating.....	4
8. <i>Compositing dan Editing</i> .....	4
9. <i>Rendering</i> .....	4
BAB II EKSPLORASI.....	5
A. Landasan Teori.....	5
B. Tinjauan Karya .....	5
1.    Serial animasi “ <i>Amaama to Inazuma</i> ” oleh Gido Amagakure .....	5
2.    Film “ <i>One Small Step</i> ” oleh Taiko Studios .....	6
3.    Film “ <i>Princess Mononoke</i> ” oleh Studio Ghibli’ .....	7
4.    Kazuo Oga – <i>Background artist</i> Studio Ghibli.....	8
BAB III PERANCANGAN .....	10
A.    Cerita .....	10

1.	Tema .....	10
2.	Premis .....	10
3.	Logline .....	10
4.	Sinopsis.....	10
5.	Judul.....	11
6.	Latar Cerita .....	11
7.	Format.....	12
8.	Treatment.....	12
9.	Skenario .....	15
10.	Shot List.....	18
B.	Desain .....	20
1.	Karakter.....	20
2.	Storyboard.....	24
3.	Rancangan Visual .....	30
BAB IV PERWUJUDAN .....		31
A.	Praproduksi.....	31
1.	Desain Karakter .....	31
2.	Animatic Storyboard.....	33
3.	Pembuatan Desain Asset.....	34
B.	Produksi.....	36
1.	Background.....	36
2.	Musik .....	39
3.	Animation .....	39
4.	<i>Cleanup dan Coloring</i> .....	40
C.	Pascaproduksi .....	41
1.	Compositing dan Editing .....	41
2.	Rendering.....	43
3.	Pengemasan .....	44
BAB V PEMBAHASAN .....		45
A.	Pembahasan film .....	48
1.	Preposisi.....	48
2.	Konflik .....	50
3.	Resolusi.....	51
B.	Analisa Biaya Produksi .....	52

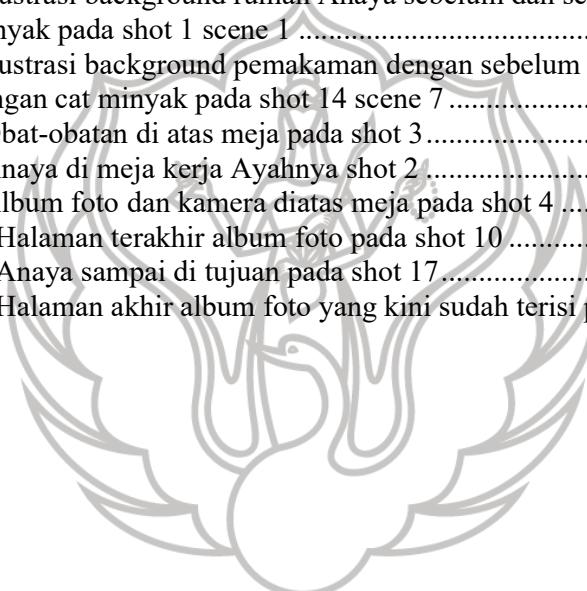
1.	Jasa.....	52
2.	Peralatan.....	53
BAB VI KESIMPULAN .....		54
A.	Kesimpulan.....	54
B.	Saran .....	54
DAFTAR PUSTAKA .....		55
LAMPIRAN.....		56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Film “Sweetness and Lightning” oleh Gido Amagakure .....	6
Gambar 1. 2. Film “One Small Step” TAIKO Studios .....	6
Gambar 1. 3. Karakter dari film "One Small Step".....	7
Gambar 1. 4. background dari film “Princess Mononoke”.....	7
Gambar 1. 5. background dari film “Princess Mononoke”.....	8
Gambar 1. 6. Background pemukiman karya Kazuo Oga .....	9
Gambar 1. 7. Background hutan karya Kazuo Oga .....	9
Gambar 1. 8. Background bukit karya Kazuo Oga .....	9
Gambar 2. 1. Referensi desain karakter Anaya.....	20
Gambar 2. 2. Ilustrasi karya Hong Soonsang dan Seung Uk Hong sebagai referensi style karakter Anaya.....	21
Gambar 2. 3. Desain awal karakter Anaya.....	21
Gambar 2. 4. Fotografer Peter Mckinnon sebagai referensi karakter Ayah.....	22
Gambar 2. 5. Desain awal karakter Ayah .....	22
Gambar 2. 6. Desain awal karakter Ayah .....	23
Gambar 2.7. Storyboard page 1 .....	24
Gambar 2.8. Storyboard page 2 .....	25
Gambar 2.9. Storyboard page 3 .....	26
Gambar 2.10. Storyboard page 4 .....	27
Gambar 2.11. Storyboard page 5 .....	28
Gambar 2.12. Storyboard page 6 .....	29
Gambar 2.13. Rancangan visual.....	30
Gambar 2.14. Rancangan visual sketsa rumah Anaya .....	30
Gambar 3.1. Desain karakter Anaya.....	31
Gambar 3.2. Desain karakter Anaya kecil .....	32
Gambar 3.3. Desain karakter Ayah.....	32
Gambar 3.4. Desain karakter Ayah muda .....	33
Gambar 3.5. Desain kamera .....	34
Gambar 3.6. Desain album foto .....	35
Gambar 3.7. Desain mercusuar dan candi.....	35
Gambar 3.8. Background jembatan di tengah hutan pada scene 8.....	36
Gambar 3.9. background hutan pada scene 9.....	36
Gambar 3.10. Gapura Wringin Lawang, Candi Kidal, dan bentuk Kala sebagai referensi background pada scene 3 .....	37
Gambar 3.11. Background situs candi tua pada scene 3 .....	37
Gambar 3.12. Candi Jawi dan Makara sebagai referensi background .....	38
Gambar 3.13. Background pantai dengan candi tua di bukitnya pada scene 5.....	38
Gambar 3.14. Candi Singosari dan Candi Kidal sebagai referensi background sebagai referensi background pada scene 10 .....	38
Gambar 3.15. Background danau dengan bangunan candi tua di tebingnya pada scene 10.....	39
Gambar 3.16. Penganimasian dengan teknik frame by frame .....	39

Gambar 3.17. Hasil cleanup pada shot 5.....	40
Gambar 3.18. Hasil coloring pada shot 5 .....	40
Gambar 3.19. Ilustrasi karakter Anaya dan Ayah .....	41
Gambar 3.20. Ilustrasi karakter Anaya .....	41
Gambar 3.21. Shot sebelum penambahan tekstur kertas.....	42
Gambar 3. 22. Shot sesudah penambahan tekstur kertas .....	42
Gambar 3. 23. Proses rendering film "Take a Picture for Me" .....	43
Gambar 3.24. Piringan DVD.....	44
Gambar 3.25. Sampul DVD “Take a Picture for Me” .....	44
Gambar 4.1. Shot 5 animasi yang menggunakan prinsip anticipation.....	46
Gambar 4.2. Shot 12 animasi yang menggunakan prinsip ease in and ease out ...	47
Gambar 4.3. Shot 14 animasi yang menggunakan prinsip timing .....	47
Gambar 4.4. Shot 14 animasi yang menggunakan prinsip solid drawing.....	47
Gambar 4.5. Ilustrasi background rumah Anaya sebelum dan sesudah pewarnaan dengan cat minyak pada shot 1 scene 1 .....	48
Gambar 4.6. Ilustrasi background pemakaman dengan sebelum dan sesudah pewarnaan dengan cat minyak pada shot 14 scene 7 .....	48
Gambar 4.7. Obat-obatan di atas meja pada shot 3 .....	49
Gambar 4.8. Anaya di meja kerja Ayahnya shot 2 .....	49
Gambar 4.9. Album foto dan kamera diatas meja pada shot 4 .....	50
Gambar 4.10. Halaman terakhir album foto pada shot 10 .....	50
Gambar 4.11. Anaya sampai di tujuan pada shot 17.....	51
Gambar 4.12. Halaman akhir album foto yang kini sudah terisi pada shot 19 ....	52



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Cerita masa lalu merupakan sesuatu yang selalu menarik untuk dibicarakan dan dikenang kembali. Sudah lama sekali orang-orang mengabadikan kenangan melalui foto, terutama bersama keluarga. Tidak hanya sekedar foto yang kita dapat dari semua itu, melainkan juga kenangan dengan dampak emosional yang mendalam bagi masing-masing keluarga. Melalui foto-foto keluarga juga kita dapat melihat dinamika kehidupan setiap keluarga yang bisa dibilang cukup kompleks.

Terkadang, membuka album foto memberikan perasaan seakan kita terbawa dengan mesin waktu ke saat foto itu diambil. Walau hanya bisa dibayangkan kembali dalam sesaat, namun perasaan itu cukup membantu kerinduan kita akan masa lalu tersebut.

Film yang menggunakan animasi 2D ini memvisualisasikan apa yang karakter rasakan saat membuka kembali album foto masa lalunya bersama sang ayah. Menghidupkan perasaan yang umumnya sulit kita jelaskan dengan kata-kata dan selama ini hanya dapat kita rasakan dan bayangkan. Teknik digital pada penganimasian film ini akan dipadukan dengan *background* yang menggunakan cat minyak pada media kertas.

Judul “*Take a Picture for Me*” diambil dari bahasa Inggris yang memiliki arti “Ambillah Foto Untuk Ku”. Judul tersebut mengarah pada permintaan sang Ayah kepada karakter utama untuk terus memotret perjalanan hidupnya. Hal itu dilakukan untuk menjadi wadah berceritanya kelak di masa depan, bersama orang-orang tersayangnya juga dengan Ayahnya, walau hanya secara emosional.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, dapat ditarik beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengemas cerita dengan unsur emosional melalui film animasi 2D.
2. Bagaimana menggambarkan perasaan emosional melalui bahasa visual pada film “*Take a Picture for Me*”.
3. Bagaimana menggabungkan penggunaan cat minyak pada media kertas sebagai *background* dengan animasi digital.

## C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “*Take a Picture for Me*” ini adalah:

1. Mengaplikasikan teknik animasi 2D pada film “*Take a Picture for Me*”.
2. Menyampaikan perasaan melalui bahasa visual
3. Penggabungan cat minyak pada media kertas sebagai *background* dengan animasi digital.

## D. Sasaran

- |                  |                                   |
|------------------|-----------------------------------|
| 1. Usia          | : 17-20 tahun                     |
| 2. Jenis Kelamin | : laki-laki dan perempuan         |
| 3. Pendidikan    | : SMA/SMK sampai Perguruan Tinggi |
| 4. Status Sosial | : semua kalangan                  |
| 5. Negara        | : Indonesia                       |

## E. Indikator Capaian Akhir

Untuk menjadikan “*Take a Picture for Me*” film animasi 2D yang utuh, dibutuhkan tahapan-tahapan produksi karya yang dijadikan sebagai indikator sebagai berikut:

## **1. Konsep dan Penulisan Cerita**

Konsep serta penulisan cerita dalam film ini bertahap mulai dari ide dan pengembangannya, dilanjutkan dengan penulisan premis, *logline*, sinopsis, *treatment*, dan skenario. Kelengkapan dan penyempurnaan pada naskah ini sangat penting untuk nantinya dijadikan sebagai acuan pada pembuatan *storyboard*, juga bagi pengembangan karakter serta dunia yang akan dibangun dalam film ini.

## **2. Desain Karakter**

Desain karakter berawal dari ide yang lalu dituangkan ke dalam sketsa, diikuti dengan gambaran ekspresi. Penampilan masing-masing karakter memiliki ciri khas dari sifat dan pribadi setiap karakter. *Setting* cerita pada film ini juga berpengaruh besar pada desain tiap karakter, seperti pakaian dan warna.

## **3. *Storyboard***

*Storyboard* dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. *Storyboard* berguna untuk menggambarkan dengan jelas apa yang akan terjadi pada setiap adegan, dengan *treatment* dan skenario sebagai acuannya. Sebagai panduan visual dalam proses produksi, *storyboard* memiliki keterangan lokasi, adegan, *sound*, dan pengambilan kamera, beserta keterangan durasi setiap *shot*, *scene*, dan *sequence*.

## **4. *Stillomatic***

*Stillomatic* dibuat dari penyatuan *storyboard* yang sudah dirancang sebelumnya dalam bentuk video. *Stillomatic* merupakan gambaran kasar bagaimana hasil akhir film ini nantinya. Musik,

dialog, dan efek suara juga sudah mulai disusun dalam *stillomatic* sehingga alur sudah benar-benar bisa terlihat.

## 5. Musik

Musik memiliki peran penting dalam film ini untuk mempertegas *mood* pada setiap adegan. Proses produksi ini akan melibatkan orang yang nantikan akan bertugas sebagai *music engineer* dalam proses scoring dan pembuatan musik latar.

## 6. *Background*

Proses pembuatan *background* diawali dengan sketsa yang mengacu pada skenario dan juga *storyboard*. *Style* serta pewarnaan pada setiap *background* menyesuaikan masing-masing *mood* dalam setiap adegannya untuk membantu membangun suasana.

## 7. *Animating*

Pada tahap ini, karakter-karakter akan mulai dianimasikan dengan teknik *frame by frame*. *Storyboard* akan menjadi acuan bagi animator pada proses ini.

## 8. *Compositing dan Editing*

Penggabungan hasil *animating* dan *background*, serta penyusunan tiap *shot* yang mengacu pada *stillomatic* yang sudah dibuat sebelumnya dilakukan pada tahap ini. Penambahan efek visual, *sound fx*, dan lainnya juga termasuk pada tahapan ini.

## 9. *Rendering*

*Rendering* merupakan tahapan terakhir setelah semuanya selesai. Menjadikan karya animasi ke dalam format standar penayangan dengan resolusi 1920x1080px dan *aspect ratio* 16:9.