

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “MEOOW!”
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**



Annisya Umul Fathona
NIM 1700214033

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

2021

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “MEOOW!”
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

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



Disusun oleh:

Annisya Umul Fathona
NIM 1700214033

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

2021


LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "MEOOW!" DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME


diajukan oleh **Annisya Umul Fathona** NIM 1700214033, Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90446**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Peguji Tugas Akhir pada tanggal...6 Januari.2022...dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Peguji


Tanto Harthoko, M.Sn.

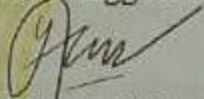
NIDN 0011067109

Pembimbing II / Anggota Peguji


Pandan Pareanom P., M.Kom.

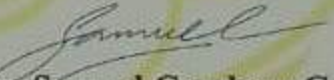
NIDN 0502018601

Cognate / Anggota Peguji


Ika Yulianti, S.Sn., M.Sn

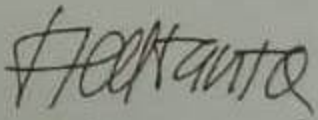
NIDN 0022028702

Ketua Program Studi Animasi


Dr. Samuel Gandang G., M.T

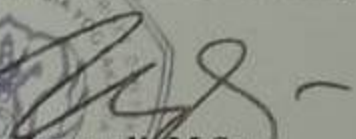
NIP 19801016 200501 1 001

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, M.Sn.

NIP 19771127 200312 1 002



**PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Annisya Umul Fathona

No. Induk Mahasiswa : 1700214033

Judul Tugas Akhir : **PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “MEOOW!”
SDENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

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.

Yogyakarta, 19 Desember 2021

Yang menyatakan



Annisya Umul Fathona
NIM 1700214033

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Annisya Umul Fathona

No. Induk Mahasiswa : 1700214033

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 (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “MEOOW!” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti NonEksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin 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, 19 Desember 2021

Yang menyatakan

*

Annisya Umul Fathona

NIM 1700214033

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi 2D yang berjudul “Meoow!” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyaknya proses perkuliahan, terciptalah karya ini yang merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan film animasi 2D “Meoow!” terinspirasi dari pengalaman pribadi dan imajinasi penulis. Cerita dikembangkan dengan sebaik mungkin dengan genre *Slice of life* dan komedi. Film animasi merupakan salah satu media yang menarik untuk bercerita sekaligus menyampaikan pesan. Karya Tugas Akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan bimbingan, motivasi, kasih sayang, dan dukungan materil;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Prof. Dr. M. Agus Bruhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Mahendra Suminto, M.Sn. selaku Sekretaris Program Studi D-3 Animasi;
8. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
9. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II;
10. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn. selaku Cognate;
11. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
12. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 17;
13. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta dari satu jurusan yang telah membantu proses produksi *sound effect*, *music* dan *composing*;

Semoga karya animasi 2D “Meoow!” memberikan manfaat, baik dari hasil akhir film dan laporan tugas akhir. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan karya-karya selanjutnya.

Yogyakarta, 19 Desember 2021

Annisya Umul Fathona



ABSTRACT

Animated film “Meow!”” is story about a cat named Moi starving want to ask Kiki the owner for food until Moi gets the food . The film has slice of life and comedy genre packaged in the form of animated films to entertain.

The making of animated film “Meow!” used a frame-by-frame 2D animation technique and go through 3 main phases, pre-production (story writing, concept and survey, character design, and storyboard), production (animatic storyboard, background, animation key-pose and in-between, clean-up, coloring, export file, dialog, music scoring, and sound effect), and post-production (compositing, editing, rendering, and mastering).

2D animated film “Meow!” duration are 1 minutes 55 seconds long, has the total shot about 24 shots and 12 backgrounds, with HDTV format 1920 x 1080 pixel, 24 fps (frame per second). This animated film applies 12 Principles of Animation (Squash & Stretch, Anticipation, Staging, Pose to Pose, Follow Through & Overlapping Action, Slow-in & Slow-out, Arcs, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid Drawing, and Appeal).

Keywords: 2D Animation, Cat, 12 Principles of Animation, Frame-by-Frame



INTISARI

Film animasi “Meoow!” bercerita tentang seekor kucing Bernama Moi yang sedang kelaparan ingin meminta makanan kepada Kiki si pemilik hingga Moi mendapatkan makanan, Serta film ini memiliki genre *Slice of life* dan komedi dikemas dalam bentuk film animasi untuk menghibur.

Pembuatan film animasi “Meoow!” menggunakan teknik animasi 2D *frame-by-frame* dan melalui 3 tahap proses, yaitu pra produksi (penulisan cerita, konsep dan riset, desain karakter, serta *storyboard*), produksi (*animatic storyboard, background, penganimasian key-pose dan in-between, clean-up, coloring, export file, dialog, music scoring, dan sound effect*), serta pasca produksi (*compositing, editing, rendering, dan mastering*).

Film animasi 2D “Permen” berdurasi 1 menit 55 detik, memiliki jumlah *shot* sebanyak 24 *shots* dan 12 *backgrounds* dengan format HDTV 1920 x 1080 *pixel*, 24 fps (*frame per second*). Serta diterapkan 12 Prinsip Animasi (prinsip *Squash & Stretch, Anticipation, Staging, Pose to Pose, Follow Through & Overlapping Action, Slow-in & Slow-out, Arcs, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid Drawing, dan Appeal*).

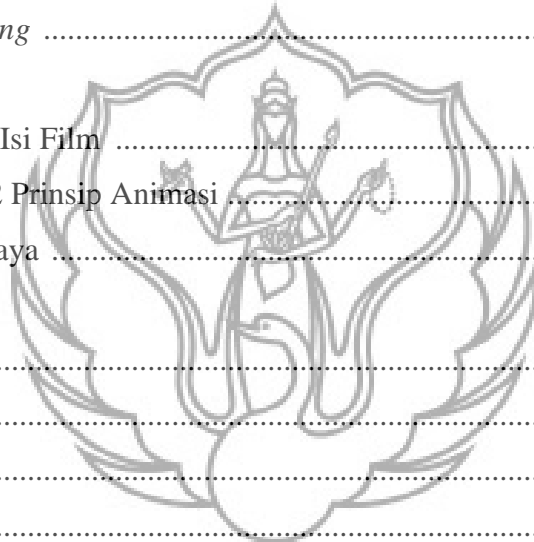
Kata Kunci: Animasi 2D, kucing , 12 prinsip animasi, *frame by frame*



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Pernyataan Orisinalitas Karya Ilmiah	iii
Pernyataan Persetujuan Publikasi	iv
Kata Pengantar	v
<i>Abstract</i>	vii
Intisari	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
Bab I Pendahuluan	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	2
D. Target Audiens	2
E. Indikator Capaian Akhir	3
Bab II Eksplorasi	
A. Landasan Teori	5
B. Tinjauan Karya	6
Bab III Perancangan	
A. Cerita	8
B. Desain Karakter	14
C. <i>Storyboard</i>	16
D. Desain <i>Environment</i>	17
E. Desain asset	18
F. desain suara	18
G. <i>Timeline</i>	18
Bab IV Perwujudan	
A. Pra Produksi	
1. Konsep Dasar	20

2. Desain Karakter	20
3. <i>Animatic Storyboard</i>	22
B. Produksi	
1. Background	23
2. <i>Animating</i>	23
3. <i>Clean-Up</i>	24
4. <i>Coloring</i>	25
5. music dan <i>Sound Effect</i>	25
C. Pasca Produksi	
1. <i>Compositing</i>	27
2. <i>Editing</i>	28
3. <i>Rendering</i>	28
4. <i>Mastering</i>	29
Bab V Pembahasan	
A. Pembahasan Isi Film	30
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi	31
C. Anggaran Biaya	37
Bab VI Penutup	
A. Kesimpulan	40
B. Saran	40
Daftar Pustaka	41
Lampiran	00



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 serial animasi “feed me -Simon’s Cat”	6
Gambar 2.2 serial animasi “Jujutsu Kaisen ending Lost in Paradise”	7
Gambar 2.3 animasi “Avogado6-hand”	7
Gambar 3.1 konsep desain karakter Moi	14
Gambar 3.2 konsep desain karakter Kiki	15
Gambar 3.3 konsep desain karakter Yuyu	15
Gambar 3.4 storyboard film animasi “Meoow!” shot 1-11	16
Gambar 3.5 storyboard film animasi “Meoow!” shot 12-24	16
Gambar 3.6 foto referensi <i>environment</i>	17
Gambar 3.7 konsep desain <i>environment</i>	17
Gambar 3.8 konsep desain <i>Asset</i>	18
Gambar 4.1 desain karakter “Moi”	20
Gambar 4.2 desain karakter “Kiki”	21
Gambar 4.3 desain karakter “Yuyu”	21
Gambar 4.4 Screenshot animatic storyboard “Meoow!”	22
Gambar 4.5 Screenshot animatic storyboard “Meoow!”	22
Gambar 4.6 Background kamar film animasi “Meoow!”	23
Gambar 4.7 proses <i>animating</i> menggunakan Clip Paint Studio	24
Gambar 4.8 proses <i>cleanup</i> menggunakan Clip Paint Studio	24
Gambar 4.9 proses <i>coloring</i> menggunakan Clip Paint Studio	25
Gambar 4.10 proses <i>composing</i> menggunakan After Effect	28
Gambar 4.11 proses <i>editing</i> menggunakan Premiere	28
Gambar 5.1 prinsip solid drawing pada proses pembuatan karakter	28
Gambar 5.2 prinsip <i>timing and spacing</i> pada <i>shot</i> 9.....	29
Gambar 5.3 prinsip <i>squash and stretch</i> pada <i>shot</i> 2-5	29
Gambar 5.4 prinsip <i>slow in and slow out</i> pada <i>shot</i> 17b	30
Gambar 5.5 prinsip <i>Arcs</i> pada <i>shot</i> 2-5.....	30
Gambar 5.6 prinsip <i>Secondary Action</i> pada <i>shot</i> 6-7.....	31
Gambar 5.7 prinsip <i>Follow Through and Overlapping Action</i> pada <i>shot</i> 8.....	31
Gambar 5.8 prinsip <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> pada <i>shot</i> 8,9,10 dan 17...32	
Gambar 5.9 prinsip <i>Staging</i> pada <i>shot</i> 17	32
Gambar 5.10 prinsip <i>Appeal</i> pada <i>shot</i> 15	33
Gambar 5.11 prinsip <i>Exaggeration</i> pada <i>shot</i> 20-23	33
Gambar 5.12 prinsip <i>Anticipation</i> pada <i>shot</i> 6 dan 7.....	34

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 treatment animasi 2D “Meoow!”	9
Tabel 3.2 <i>Timeline</i> produksi film animasi 2D “Meoow!”	19
Tabel 4.1 musik <i>background</i>	25
Tabel 4.2 <i>Sound Effect</i>	26
Tabel 5.1 biaya tenaga kerja	34
Tabel 5.2 biaya perlengkapan	35
Tabel 5.3 biaya tidak langsung	35
Tabel 5.4 biaya total.....	35



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kucing merupakan hewan mamalia yang termasuk dalam kelompok hewan pemakan daging atau disebut hewan karnivora. Ada bermacam macam jenis kucing mulai dari jenis kucing Persia, kucing Anggora, Kucing Sphinx dan lain-lain.. Kucing terkadang memiliki tingkah yang menggemaskan, oleh sebab itulah kucing banyak dipilih dan dijadikan sebagai hewan peliharaan. Ensiklopedi Indonesia (dalam Mariandayani, Harini Nurcahya, 2012: 10) menjelaskan bahwa Hewan peliharaan merupakan hewan yang sangat menguntungkan untuk dikembangkan dengan berbagai tujuan dan dapat memberikan sumbangan untuk kebahagiaan manusia.

Kucing merupakan salah satu hewan peliharaan yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari selain dijadikan sebagai hewan peliharaan, kucing juga sering dimanfaatkan untuk menangkap tikus yang ada di rumah. Pada masa ini, kucing merupakan salah satu hewan peliharaan yang banyak digemari. Ada banyak sekali foto atau video kucing di berbagai platform seperti *facebook, Instagram, twitter* dan *youtube*. Banyak tingkah laku kucing yang menyerupai tingkah manusia, dengan kepribadian yang berbeda-beda, mereka menunjukkan ketidaksenangan mereka melalui perilaku mereka serta bahasa tubuh mereka. Beberapa perilaku kucing yang sering ditemui seperti mengeong, mendengkur, menggigit, mencakar dan perilaku mencari perhatian lainnya. Kucing yang merasa lapar akan mengeong kepada pemiliknya, selain itu ketika kucing gelisah ia akan meraung dan ketika merasa manja kucing akan mendengkur. Semakin sering pemilik berinteraksi dengan kucing kesayangan akan semakin mengerti untuk berkomunikasi, dan pemilik akan mengerti hal yang diinginkan oleh kucing.

Cerita di dalam film animasi 2D “Meoow” terinspirasi dari imajinasi dan pengalaman pribadi. Film ini menceritakan pemilik kucing yang tidak mengerti maksud dari tingkah laku kucing kesayangannya. Berawal dari seekor kucing bernama Moi yang masuk ke dalam kamar pemiliknya, seketika merasa lapar dan meminta makanan pada pemiliknya. Moi mendekat kepada pemiliknya yang sedang terfokus dengan permainan pada komputernya. Meskipun pemiliknya

sempat melihat beberapa kali pada si kucing, namun pemiliknya masih tidak mengerti dengan keinginan sebenarnya dari kucing kesayangannya itu. Ketidak mengertian pemiliknya membuat si kucing kesal dan mencakar pemiliknya. Penyampaian unsur menghibur dalam film ini yaitu dengan mengimajinasikan tingkah laku kucing yang ada dalam film tersebut.

Film sebagai media informasi dan komunikasi yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, informasi, maupun hanya sebatas sarana hiburan. Film animasi “Meoow!” diharapkan dapat menjadi sarana hiburan dengan menyajikan gambar dan cerita yang menarik dan menghibur. Pada film animasi “Meoow” ini adalah film tanpa dialog sehingga dalam penyampaian cerita akan lebih menonjolkan pada gerakan animasinya. Selain itu, pembuatan background pada film ini akan dibuat sederhana sehingga akan memperlihatkan sisi unggul pada gerak animasinya. Proses pembuatan film animasi ini akan menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame* serta menggunakan 12 prinsip animasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses menyampaikan sebuah cerita tanpa dialog pada film animasi 2D “Meoow!”?
2. Bagaimana proses produksi film animasi 2D “Meoow!” dengan menggunakan teknik *frame by frame*?

C. Tujuan

Tujuan yang ingin di capai adalah :

1. Menyampaikan cerita film animasi ”Meoow!” menjadi hiburan
2. Menjabarkan proses pembuatan film animasi “Meoow!” dengan teknik *frame by frame*

D. Target Audience

Target audiens dari karya film ini adalah:

1. Usia : semua umur
2. Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : dari segala latar pendidikan
4. status sosial : semua kalangan
5. negara : internasional

E. Indikator Pencapaian Akhir

Indikator pencapaian akhir pada karya film animasi 2D dibuat dalam bentuk sebagai berikut:

Judul	: Meoow!
Genre	: Komedi, fantasi, <i>slice of life</i>
Teknik	: Animasi dua dimensi (digital)
Durasi	: 1 menit 55 detik
Resolusi	: HDTV 1920 x 1080 px, Rasio 19:6
Frame Rate	: 24 fps
Format Video	: MP4

Pencapaian akhir dari produksi karya tugas akhir ini memiliki beberapa indikator yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pra produksi

a. Penulisan cerita

Penulisan cerita dalam film animasi 2D “Meoow” dilakukan dengan cara bertahap mulai dari membuat konsep cerita, premis, logline, sinopsis, *treatment* dan terakhir skenario.

b. Konsep dan riset

Konsep visual film animasi 2D “Meoow” mengacu pada visual film animasi 2D pendek *Youtube* “Simon Cat”. Selain itu, Audio pada film animasi 2D ini akan menggunakan *Sound Effect* dengan menambahkan *Background Music* untuk memberikan kesan pada suasana dalam film. Riset dilakukan dengan secara langsung pada lingkungan sekitar dan mencari informasi secara *Online*.

c. Desain

Desain konsep karakter dan *environment* menggunakan referensi dari lingkungan sekitar. *Environment* menggunakan referensi kamar pribadi dan konsep karakter kucing menggunakan referensi milik pribadi.

d. *Storyboard*

Storyboard pada film animasi 2D “Meoow” disesuaikan dengan scenario. *Storyboard* berisi penggambaran adegan dan ekspresi karakter.

2. **Produksi**

a. *Stillomatic*

Stillomatic merupakan shot pada *storyboard* yang kemudian di edit menjadi video dan sudah menunjukkan durasi pada setiap shot.

b. *Background*

Background akan dilakukan secara digital dan sesuai pada *storyboard*.

c. *Animating*

Teknik pada proses *animating* dilakukan dengan teknik *frame by frame* yaitu dengan awal pembuatan *keyframe* kemudian pemberian *inbetween* lalu dilanjutkan proses *Clean-up*. Dalam *animating* juga menggunakan 12 prinsip animasi.

d. Musik dan *Sound effect*

Background musik menggunakan suara hujan yang akan menjadi pengantar suasana pada film animasi 2D “Meoow”. *Sound effect* dilakukan dengan rekaman sendiri dan mengambil dari website.

3. **Pasca produksi**

a. *Compositing* dan *editing*

Penggabungan shot *animating* yang sudah dirender PNG, menambahkan *sound effect*, mengatur durasi, kemudian menambahkan opening dan closing.

b. *Rendering*

Proses ini adalah hasil akhir setelah *compositing* dan *editing* ke format video.

c. *Mastering*

Dalam *mastering* dilakukan pembakaran file video ke dalam piringan DVD