

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN *LAYOUT* UNTUK MENGEFEKTIFKAN
PROSES PRODUKSI PADA FILM ANIMASI 2D “KATINEUNG”**



Indira Setya Wening
NIM: 2000299033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PEMBUATAN *LAYOUT* UNTUK MENGEFEKTIFKAN
PROSES PRODUKSI PADA FILM ANIMASI 2D “KATINEUNG”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Indira Setya Wening
NIM: 2000299033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PEMBUATAN *LAYOUT* UNTUK MENGEFEKTIFKAN PROSES PRODUKSI
PADA FILM ANIMASI 2D “KATINEUNG”

Disusun oleh:
Indira Setya Wening
2000299033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4
Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, pada tanggal ...07... JAN 2025.....

Pembimbing I / Ketua Penguji



Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0018047206

Pembimbing II / Anggota Penguji



Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.

NIDN. 0022028702

Penguji Ahli / Anggota Penguji



Agni Saraswati, S.Sn., M.A.

NIDN. 0030118903

Koordinator Program Studi Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,

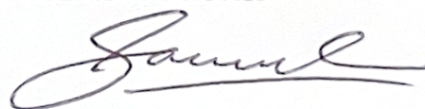
Dekan FSMR



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.

NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.

NIP. 19801016 200501 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Indira Setya Wening**
No. Induk Mahasiswa : **2000299033**
Judul Tugas Akhir : **Pembuatan *Layout* Untuk Mengefektifkan Proses
Produksi Pada Film Animasi 2D “Katineung”**

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 dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 24 Januari 2025
Yang menyatakan,



Indira Setya Wening
NIM. 2000299033

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

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

Nama : **Indira Setya Wening**
No. Induk Mahasiswa : **2000299033**
Program Studi : **D-4 Animasi**

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

**PEMBUATAN *LAYOUT* UNTUK MENGEFEKTIFKAN PROSES
PRODUKSI PADA FILM ANIMASI 2D “KATINEUNG”**

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 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 saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 24 Januari 2025
Yang menyatakan,



Indira Setya Wening
NIM. 2000299033

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan anugerah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul *Layout Untuk Mengefektifkan Proses Produksi Pada Film Animasi 2D “Katineung”*. Penulis Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Tingkat Sarjana Terapan Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta serta untuk menambah wawasan mengenai *layout* dan pembuatan *layout* dalam animasi 2D.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dorongan dan arahan selama penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan hormat penulis sampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Bapak Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi yang banyak membantu dalam awal riset Tugas Akhir ini;
4. Ibu Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi D-4 Animasi;
5. Bapak Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan dukungan, kritik dan saran bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini;
6. Ibu Ika Yulianti, S.ST., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak dukungan, kritik dan saran bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini serta memberi motivasi untuk melanjutkan jenjang pendidikan selanjutnya;

7. Ibu Agni Sarawati, S.Sn., M.A., selaku Dosen Penguji Ahli yang telah membantu dan memberikan banyak kritik dan saran bimbingan maupun arahan yang sangat berguna saat awal penulis meriset Tugas Akhir ini;
8. Bapak Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Dosen Wali yang banyak memberikan saran dan masukan selama masa perkuliahan;
9. Seluruh dosen, staf pengajar, dan karyawan Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis, yang telah berperan penting dalam memberikan dukungan baik materiil maupun inmateriil serta doa dan kasih sayangnya tak ternilai harganya;
11. Kedua kakak penulis, Heru Sarjiyanta, S.Kom. dan Riska Yuliani, A.Md.Keb., yang selalu memberikan saran, do'a dan dukungan yang terbaik;
12. Mas Alvian Bayu Alatif, S.H., selaku pasangan penulis yang memberikan do'a dan dukungan yang terbaik selama masa perkuliahan;
13. Seluruh teman-teman Prodi D-4 Animasi dari berbagai Angkatan yang sudah banyak membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir Film Animasi 2D "Katineung", khususnya untuk Gladys Hertriliana Buhori dan Vyra Garint Khairunissa Ramadhan yang sudah menjadi *partner* dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Pada akhirnya semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan menjadi informasi yang berguna dalam dunia pendidikan.

Yogyakarta, 24 Januari 2025



Indira Setya Wening

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAK	ix
BAB I : PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang	3
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
BAB II : EKSPLORASI	5
A. Ide Karya	7
B. Tinjauan Karya	8
C. Landasan Teori	10
BAB III : DESAIN KARYA	14
A. Target Audiens	15
B. Identitas Film	16
C. Desain Produksi	17
D. Konsep Kreatif	18
E. Purwarupa	23
F. Indikator Capaian Akhir	32
G. Timeline Produksi	33
H. Tim Produksi	34
BAB IV : PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Pipeline	37
B. Memahami Naskah dan Karakter	38
C. Cinematic Layout	39
D. Teknis	47
E. Perbandingan	55

BAB V : PENUTUP	56
A. Kesimpulan dan Saran.....	57
KEPUSTAKAAN	58
BIODATA PENULIS	60

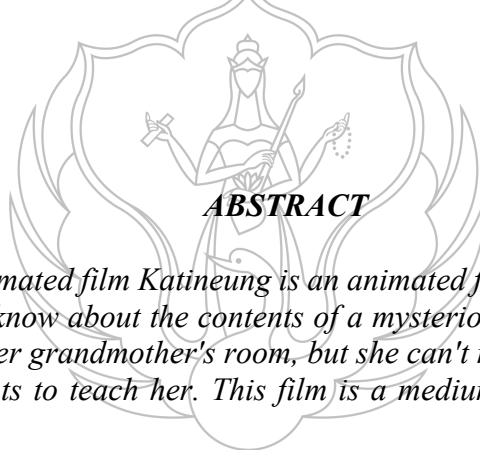


ABSTRAK

Film animasi 2d Katineung adalah film animasi yang menceritakan seorang anak perempuan yang ingin mengetahui tentang isi surat misterius Aksara Sunda yang ia temukan di kamar neneknya, namun ia tidak bisa membacanya akhirnya ia bertemu dengan seorang anak gadis cilik yang mau mengajarkannya. Film ini menjadi media pembelajaran Aksara Sunda.

Penelitian ini membahas penelitian *layout* yang dapat menjadi efektifitas dalam produksi animasi dengan mengembangkan dan mengimplementasikan *pipeline layout* dilakukan sebelum tahapan storyboard dengan melalui media Film Animasi 2D Katineung. Karya ini juga bertujuan untuk menunjukkan bahwa tahap *layout* sangat penting untuk dilakukan karena dapat mempermudah proses produksi, meningkatkan kreatifitas, serta meningkatkan kualitas visual.

Kata Kunci: *Layout, Animasi 2D, Efektifitas*



The 2D animated film Katineung is an animated film that tells the story of a girl who wants to know about the contents of a mysterious Sundanese script letter that she found in her grandmother's room, but she can't read it, finally she meets a little girl who wants to teach her. This film is a medium for learning Sundanese script.

This study discusses layout research that can be effective in animation production by developing and implementing a layout pipeline carried out before the storyboard stage through the 2D Katineung Animation Film media. This work also aims to show that the layout stage is very important to do because it can simplify the production process, increase creativity, and improve visual quality.

Keywords: *Layout, 2D Animation, Effectiveness*

THE ARTBOOK KATINEUNG

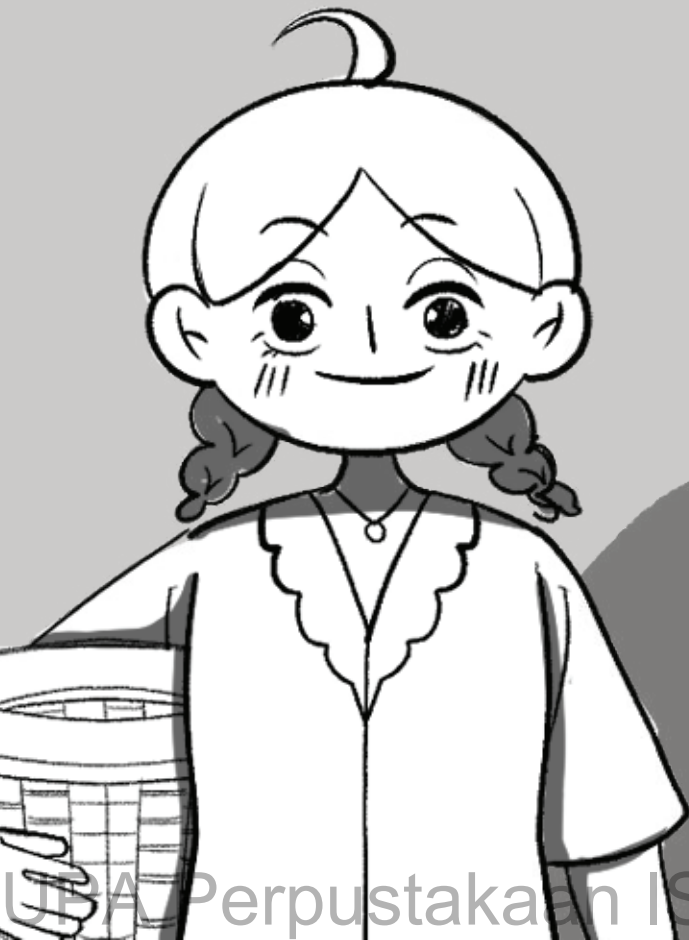
BY INDIRA SETYA WENING





JUDUL TUGAS AKHIR

PEMBUATAN LAYOUT UNTUK MENGEFEKTIFKAN PROSES PRODUKSI PADA FILM ANIMASI 2D "KATINEUNG"



Disusun oleh:

Indira Setya Wening
NIM 2000299033

Dosen Pembimbing I

Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720418 199802 1 001

Dosen Pembimbing II

Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.
NIP. 19870222 201903 2 016



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
PENDAHULUAN	2
Latar Belakang	3
Rumusan Masalah	4
Tujuan dan Manfaat	4
EKPLORASI	5
Ide Karya	7
Tinjauan Karya	8
Landasan Teori	10
DESAIN KARYA	14
Target Audiens	15
Identitas Film	16
Desain Produksi	17
Konsep Kreatif	18
Purwarupa	23
Indikator Capaian Akhir	32
Jadwal	33
Tim Produksi	34
PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN	35
Pipeline	37
Memahami Naskah & Karakter	38
Aspek Layout	39
Teknis	47
Perbandingan	55
PENUTUP	56
KEPUSTAKAAN	58

PENDAHULUAN



LATAR BELAKANG

Produksi animasi 2D pada umumnya terdiri dari beberapa tahapan yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi (Soenyoto, 2017). Salah satu tahapan pra-produksi yaitu adalah divisi *layout*. *Layout* dapat diartikan sebagai desain yang mencakup shot, frame, sudut, dan alur gerak kamera, serta elemen seperti kedalaman, perspektif, dan pencahayaan untuk animasi. Secara umum, *layout* memberikan penjabaran visual yang detail (Kusuma, 2023). *Layout* dapat mempermudah proses produksi, menjaga konsistensi pada proporsi setiap karakter dan menjaga alur cerita tetap jelas (Thomas & Johnston, 1981). Tahapan pra-produksi melibatkan berbagai aspek yang berkaitan dengan seni (Tschang & Goldstein, 2004). Hal ini menunjukkan bahwa tahapan tersebut sangat penting dalam pengembangan produksi animasi yang sukses (Prayogo, 2024).

Pada umumnya, pembuatan *layout* dilakukan setelah tahapan storyboard (Legawa, 2022). Namun dalam praktiknya ketika alur tersebut diterapkan masih banyak terdapat kendala yaitu adanya perubahan konsep hingga mempengaruhi elemen cerita, menghabiskan banyak waktu, visual tidak menarik hingga revisi yang berulang. Namun berdasarkan buku *The Art of Layout and Storyboarding*, *layout* sebaiknya dikerjakan sebelum storyboard dikenakan didalamnya terdapat banyak aspek seperti *perspektif*, komposisi dan lainnya (Byrne, 1999). Hasil dari produksi film animasi dapat dipengaruhi oleh *pipeline* yang diterapkan dalam proses produksinya (Safagi, Kursini, et al., 2020).

Katineung merupakan Bahasa Sunda yang berarti kasih sayang atau kenang-kenangan dan memori. Judul Katineung terinspirasi dari alur ceritanya, dan cerita ini dilatar belakangi dengan perkembangan zaman Budaya Sunda terutama aksara, yang semakin terlupakan dan kurang dipelajari dengan efektif dan menarik. Bentuk upaya pemerintah untuk menjaga kelestarian tersebut dengan diadakannya kurikulum pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah-sekolah di Jawa Barat (Rahmah & Juhriah, 2021). Namun, metodenya masih dengan cara mengajarkan secara pelafalan dan kurang ada media khusus untuk pembelajarannya. maka dari itu, dengan gambar serta suara metode multimedia yang bisa diterapkan membuat Aksara Sunda akan lebih mudah untuk dikenali dan menarik minat masyarakat terutama generasi masa kini (Sundari, 2016). Dengan begitu, Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan membuat layout yang efektif yang diimplementasikan pada film animasi 2D Katineung.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan dirumuskan permasalahan adalah **"Bagaimana layout diterapkan dalam produksi animasi Katineung sebagai efisiensi proses produksi animasi?"**

TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan :

- Membuat *pipeline* yang efisien untuk produksi animasi 2D Katineung, yang memastikan kualitas visual dan menghemat waktu produksi
- Menerapkan pembuatan *layout* sebelum storyboard

Manfaat :

- Menunjukkan bahwa tahapan *layout* penting untuk dilakukan
- Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dengan topik efisiensi pembuatan *layout*

