

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI
“MARI BERHIDROPONIK”
DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI**



Nida'ul Mufidah
NIM. 1300052033

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

2017

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI
“MARI BERHIDROPONIK”
DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI**

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



Disusun oleh:

Nida'ul Mufidah
NIM. 1300052033

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

2017

Lampiran Halaman Pengesahan

HALAMAN PENGESAHAN


Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI "MARI BERHIDROPONIK" DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI

Disusun oleh:

Nida Ul Muftidah
NIM. 1300052033


Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ..20..2017.



Tanto Hartoko, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji

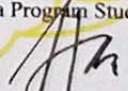


Agnes Karina Pritha A., M.T.I.
Pembimbing II / Anggota Penguji



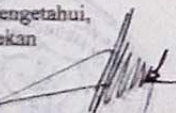
FX. Satrio Dwi N., M.M., M.Eng.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



Tanto Hartoko, M.Sn.
NIP. 19710611 199803 1 002

Mengetahui,
Dean



Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Nida'ul Mufidah
No. Induk Mahasiswa : 1300052033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI
"MARI BERHIDROPONIK" DENGAN TEKNIK
DUA DIMENSI

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 apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 20 januari 2016

Nida'ul Mufidah
NIM. 1300052033

KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillahirobilalamin*, atas nikmat Allah SWT, yang telah memberikan nikmat-Nya, ridho-Nya, dan kasih sayang-Nya. Sehingga dapat melalui berbagai proses kehidupan, termasuk proses perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta hingga semester akhir. Karya animasi “Mari Berhidroponik” diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta, merupakan rangkaian puncak untuk menuangkan seluruh hasil kuliah dari semester satu hingga semester lima. Merupakan pembuktian nyata dan harga diri lewat karya yang diciptakan. Animasi “Mari Berhidroponik” dibuat dengan harapan dapat memberikan motivasi bagi siapa saja yang menyaksikannya.

Karya tugas akhir ‘Pembuatan Animasi “Mari Berhidroponik” dengan Teknik Animasi Dua Dimensi’ tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan yang luar biasa dari banyak pihak. Terimakasih banyak disampaikan kepada :

Ucapan terimakasih juga diucapkan kepada :

1. Orang tua tercinta Bapak Joko Kusnanto dan Ibu Umi Nurul Hasanah
2. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Marsudi, S.Kar., M. Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, sekaligus Dosen Pembimbing I;
5. Agnes Karina Pritha Atmani M.T.I, selaku dosen pembimbing II

6. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
7. Teman-teman kerabat kerja yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini.

Semoga hasil akhir karya animasi ‘Mari Berhidroponik’ memberikan manfaat baik dari hasil akhir video animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta,



Nida Ul mufidah

ABSTRAK

Animasi “Mari Berhidroponik” menceritakan sebuah keluarga yang mendapatkan tempat tinggal dengan halaman yang tak luas padahal bercocok tanam salah satu hobi mereka, disinilah mereka akan belajar cara bercocok tanam dengan hidroponik. Animasi ini bermaksud memberikan pembelajaran bagaimana menanam dengan sistem hidroponik.

Animasi “Mari Berhidroponik” dibuat dengan teknik dua dimensi dipadukan dengan visual yang ringan dan cerita yang mudah di cerna. Tema tersebut dipilih karena dalam penyampaian nya Animasi pendek “Mari Berhidroponik” lebih mengedepankan pesan penghijauan kepada setiap orang.

Kata kunci: Go Green, Animasi 2D, Hidroponik, Mari Berhidroponik



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	1
C. Tujuan.....	1
D. Sasaran.....	2
E. Indikator Capaian Akhir	2
BAB II EKSPLORASI.....	5
A. Tinjauan Pustaka.....	5
B. Tinjauan Karya	9
BAB III PERANCANGAN	12
A. Cerita	12
B. Desain	18
BAB IV PERWUJUDAN	22
A. cerita	22
1. Perancangan ide.....	22
2. Penentun tema	22
3. Riset	22
4. sinopsis.....	24
5. postitoning.....	24
6. <i>Presentasi/Visualisasi</i>	25
7. <i>Storyline</i>	25
8. <i>Storyboard</i>	25

B.	Desain	32
1.	Tokoh/karakter	32
2.	<i>Properti/Asset</i>	34
3.	<i>Lingkungan</i>	34
4.	<i>Musik/Lagu</i>	35
5.	<i>Pengisi suara</i>	35
6.	<i>Durasi</i>	35
7.	<i>Video Animasi</i>	35
BAB V PEMBAHASAN		40
A.	Penerapan Prinsip Animasi.....	40
1.	Solid Drawing.....	40
2.	Squash and Strecth	41
3.	<i>Anticipatio</i>	41
4.	<i>Arch</i>	42
5.	<i>Appeal</i>	42
B.	Pembahasan Isi Film.....	43
1.	Preposisi.....	43
2.	Konflik.....	44
3.	Resolusi.....	45
BAB VI PENUTUP		46
A.	Kesimpulan	46
B.	Saran	46
DAFTAR PUSTAKA		47
LAMPIRAN.....		48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Screenshot animasi “Bandung City Sanitation” dari youtube	10
Gambar 2.2 Referensi latar rumah dari pinterest.....	10
Gambar 2.3 referensi suasana perkotaan untuk latar dari pinterest.....	11
Gambar 2.4 Screenshot animasi “Mary” from Gobelins.....	11
Gambar 3.1 Desain karakter Hana.....	18
Gambar 3.2 Desain karakter keluarga pak Andi.....	19
Gambar 3.3 timeline kerja pembuat animasi “Mari Berhidroponik”.....	20
Gambar 4.1 Desain karakter Hana.....	32
Gambar 4.1 Desain karakter Hana.....	33
Gambar 4.3 desain karakter bu Andi dan anak.....	33
Gambar 4.4 screenshot file properti /aset.....	34
Gambar 4.5 latar suasana perumahan dalam animasi “Mari Berhidroponik”.....	34
Gambar 4.6 Screenshot perangkat lunak untuk dubbing.....	35
Gambar 4.7 Potongan gambar dari storyboard.....	36
Gambar 4.8 Screenshot seketsa dalam software toon boom studio.....	36
Gambar 4.9 Proses menganimasi di software toon boom studio.....	37
Gambar 4.10 Proses pembuatan background di software pain tool sai.....	37
Gambar 4.11 proses compos animasi.....	38
Gambar 4.12 proses pengeditan animasi.....	38
Gambar 5.1 potongan animasi dari animasi “Mari Berhidroponik”.....	40
Gambar 5.2 potongan animasi dari animasi “Mari Berhidroponik”.....	41

Gambar 5.3 Proses animasi dari animasi “Mari Berhidroponik”	41
Gambar 5.4 Proses animasi dari animasi “Mari Berhidroponik”	42
Gambar 5.5 Proses animasi dari animasi “Mari Berhidroponki”	42
Gambar 5.6 proses animasi dari animasi “Mari Berhidroponik”	43
Gambar 5.7 Screenshot film dari animasi “Mari Berhidroponik”	43
Gambar 5.8 Screenshot film dari animasi “Mari Berhidroponik”	44
Gambar 5.9 Screenshot film dari animasi “Mari Berhidroponik”	44
Gambar5.10 Screenshot film dari animasi “Mari Berhidroponik”	44
Gambar 5.11 Screenshot film dari animasi “Mari Berhidroponik”	45
Gambar 5.12 Screenshot film dari animasi “Mari Berhidroponik”	45



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kendala terbesar untuk mengembangkan pertanian di daerah perkotaan adalah minimnya lahan pertanian. Padatnya pemukiman penduduk, menyebabkan hampir setiap rumah tidak lagi memiliki pekarangan yang luas. Sebagian masyarakat tidak begitu beruntung untuk memiliki pekarangan. Bagaimana jika mereka tetap ingin bercocok tanam untuk menambah penghasilan? bahkan untuk sekedar menyalurkan hobi?

Salah satu caranya adalah menerapkan teknik tanam dengan hidroponik. Teknik ini memungkinkan kita menanam sayur-sayuran dalam jumlah banyak, meski tanpa lahan yang luas. Menyikapi permasalahan diatas, animasi “Mari Berhidroponik” bermaksud mengajak setiap masyarakat untuk tidak berputus asa jika rumah atau lahan yang ia miliki terbatas namun masih tetep ingin bercocok tanam. Selain untuk menyalurkan hobi bercocok tanam juga membangun perilaku yang baik dengan menyuarkan *go green*. Perilaku yang dimaksud adalah bahwa untuk memulai sesuatu yang besar dapat dilakukan dengan hal kecil dan sederhana. Menghijaukan lingkungan itu tidak perlu muluk-muluk seperti ingin membangun cagar alam. Kita dapat melakukannya melalui diri kita sendiri seperti menanam kebutuhan sayuran pokok di halaman rumah kita.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menciptakan animasi pembelajaran tentang hidroponik yang menarik dan mudah dimengerti.
2. Bagaimana Menciptakan visual gambar dan alur animasi yang dapat diterima oleh masyarakat. Serta pesan dan maksud dalam animasi tersebut tersampaikan.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya animasi “Mari Berhidroponik” ini adalah :

1. Tujuan umum adalah untuk mengajak masyarakat untuk memulai *go green* dimulai dari lingkungan tempat tinggal diri sendiri.
2. Memberi pembelajaran cara bercocok tanam di lahan yang sempit
3. Memberi solusi permasalahan tanam di perkotaan dengan salah satu teknik hidroponik yang dikemas dalam bentuk animasi dua dimensi
4. Berkontribusi dalam pembuatan karya animasi dua dimensi

D. Sasaran

Target audien animasi “Mari Berhidroponik” adalah masyarakat umum umur 10 sampai 35 tahun. Baik mereka yang memiliki halaman rumah yang luas untuk berkebun atau yang tidak memiliki halaman rumah sekalipun. Serta memberikan alternatif lain cara bercocok tanam yaitu dengan hidroponik.

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi Mari Berhidroponik adalah

Judul karya : Mari Berhidroponik

Teknik : Animasi 2D

Desain Karya : Film Pendek Animasi

Durasi : 4 menit 15 detik

Format Video : HDTV 1920x1080 px 12 frame per second

Render : format mp4, H264 dan .MOV

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi “Mari Berhidroponik”, dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

a. Skenario dan *Treatment*

Skenario adalah keseluruhan ide cerita yang dituang dalam bentuk tulisan, menjabarkan mengenai latar, adegan, hingga dialog yang ada. *Treatment* adalah penjabaran dari skenario untuk mempermudah pembuatan *storyboard*. Skenario ditulis dalam bentuk naskah skenario secara umum, *treatment* ditulis dalam bentuk penjabaran skenario melalui tabel.

b. *Storyboard*

Storyboard adalah *treatment* yang divisualkan menjadi gambar, sehingga menunjukkan secara jelas susunan adegan yang nantinya akan diubah menjadi animasi.

c. *Storyreel*

Merupakan *storyboard* bergerak, menunjukkan durasi dan keseluruhan animasi dalam bentuk audio visual.

2. Produksi

a. *Background*

Yaitu gambar latar belakang yang akan mendukung suasana lokasi di dalam animasi mari berhidroponik . Termasuk juga beberapa *foreground* yang mengisi bagian depan.

b. *Animating*

Gerakan animasi karakter oleh tokoh utama Hana dan pak Andi serta ibu dan anak sebagai figuran. Dan aset dalam infografisnya serta efek yang mengisi keseluruhan karya animasi.

3. Pascaproduksi

a. *Composite*

Composite yaitu bagaimana Proses menggabungkan gerakan karakter animasi dengan background dan aset , termasuk gerakan panning dan tracking kamera.

b. *Visual Effect*

Tambahan efek visual dalam beberapa adegan, efek visual ini akan memeberikan susana dan emosi dalam film serta mempercantik secara visual setiap adegan yang ada di dalam animasi.

c. *Background music (BGM)* dan narasi

Proses pembuatan musik latar animasi, musik diambil dari salah satu situs yang menyediakan *BGM* untuk animasi secara *free* Sedang untuk narasi di *dubbing* untuk mengisi suara latarnya.

d. Editing

Dalam proses editing, video animasi yang telah di-*compose* kemudian digabungkan dengan *BGM* dan menyusun narasi, yang kemudian memasuki proses *render* akhir.

e. Mastering

Karya yang telah siap di-*burning* bak pada sebuah *DVD*, di kemas menggunakan *DVD case* berwarna transparan. Sebanyak tiga *copy*.

