

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI TANPA DIALOG  
“DAILY LIFE WITH CAT”**

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



Disusun oleh:

**YADIKA ALIYUDIEN**

NIM 1300053033

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

**2017**


## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir yang berjudul:

Yang bertajuk **PENCIPTAAN FILM ANIMASI TANPA DIALOG**  
**“DAILY LIFE WITH CAT”**

Nama : **Yadika Aliyudien**  
No. Induk Mahasiswa : 13000  
Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM ANIMASI TANPA DIALOG**  
**“DAILY LIFE WITH CAT”**  
Disusun oleh:  
**Yadika Aliyudien**  
NIM. 1300053033


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 ..... **19 JAN 2017**



**Tanto Marthoko, M.Sn.**  
Pembimbing I / Ketua Penguji

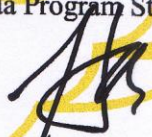


**Pandan P. Purwacandra, M.Kom.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji



**Fx. Satriyo Dwi N., M.M., M.Eng.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



**Tanto Marthoko, M.Sn.**  
NIP. 19710611 199803 1 002



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



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Yadika Aliyudien  
No. Induk Mahasiswa : 1300053033  
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI TANPA DIALOG  
“DAILY LIFE WITH CAT”

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, 19 Januari 2017

Yang menyatakan

Yadika Aliyudien  
NIM. 1300053033



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-Nya, serta shalawat dan salam kepada Rasulullah SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan dan karya film animasi “Daily Life with Cat”, untuk memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta. Karya film animasi “Daily Life with Cat” ini merupakan sebuah karya yang diciptakan atas hasil pencapaian dalam menuntut ilmu semasa mengikuti pendidikan D-3 Animasi.

Tema dari proses pembuatan film animasi “Daily life with cat” ini berasal dari ide spontan yang didapat melalui pengalaman dan kegemaran penulis dalam berinteraksi dengan kucing. Karya tugas akhir Penciptaan Film Animasi Tanpa Dialog “Daily life with cat” tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Kedua orang tua Ayah dan Ibu tercinta Hendra, S.E. dan Mudiawati, yang memberikan dukungan berupa motivasi dan kasih sayang mereka.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, sekaligus Dosen Pembimbing I.
4. Pandan P. Purwarandra, M.Kom., selaku dosen pembimbing II.
5. Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku dosen wali.

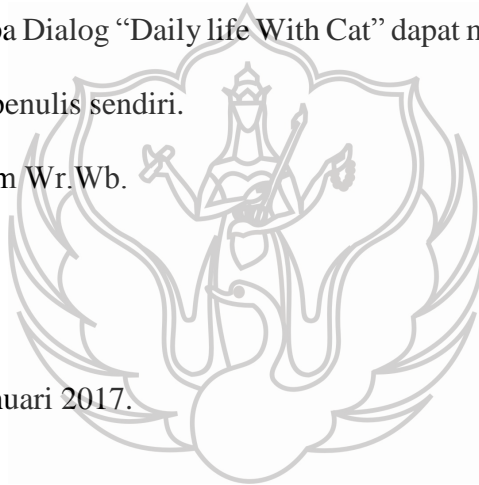
6. Fx. Satriyo Dwi N., M.M., M.Eng. selaku penguji ahli.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
8. Teman-teman kerabat kerja yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini, baik bagian *coloring* dan musik pendukung.
9. Kawan kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2013, yang telah memberikan motivasi.

Demikian tugas akhir ini penulis susun, semoga hasil akhir Penciptaan Karya Film Animasi Tanpa Dialog “Daily life With Cat” dapat memberikan manfaat untuk banyak pihak dan penulis sendiri.

Wassalamu’alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 19 Januari 2017.

Yadika aliyudien.



## ABSTRAK

Kucing merupakan hewan yang dapat menghilangkan stress bagi pemiliknya dan juga digemari oleh beberapa orang karena tingkahlakunya yang lucu dan menggemaskan,

Animasi akan dikemas dalam bentuk film animasi 2D, dengan tema cerita kehidupan sehari-hari menggunakan teknik tanpa dialog serta menggunakan *background music* untuk menghidupkan suasana. Animasi ini diciptakan dengan tujuan agar audien dapat memiliki rasa kasih sayang terhadap makhluk hidup dengan nilai moral yang terkandung dalam sebuah film.

**Kata kunci:** *film animasi, 2D, kucing, dan tanpa dialog*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	2
C. TUJUAN .....	2
D. TARGET AUDIEN .....	2
E. INDIKATOR CAPAIAN AKHIR .....	3
1. Praproduksi.....	3
2. Produksi.....	4
3. Pascaproduksi.....	4
BAB II EKSPLORASI.....	5
A. LANDASAN TEORI .....	5
1. Pengertian Animasi .....	5
2. Ekspresi dalam animasi .....	10
B. TINJAUAN KARYA .....	10
1. Film animasi pendek “Paperman” .....	10
2. Serial animasi “Nichijou” .....	11
3. Film animasi pendek “Geri’s game” .....	12
BAB III PERANCANGAN .....	13
A. <i>PIPELINE</i> .....	13
B. <i>BUDGETING</i> .....	14
C. PRAPRODUKSI .....	16

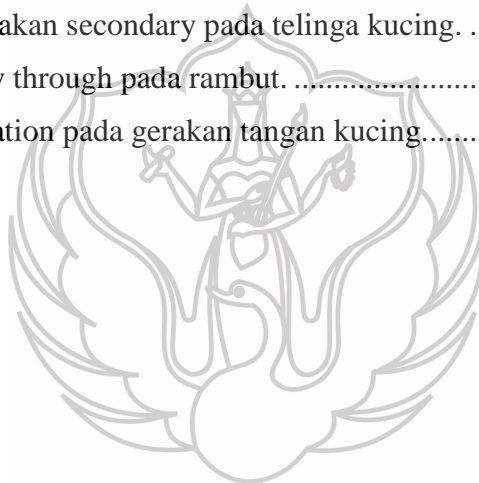
1. Pengembangan cerita.....	16
2. Pengembangan visual .....	16
3. Sinopsis .....	17
4. Skenario.....	17
5. <i>Design character</i> .....	20
6. <i>Persiapan animating</i> .....	22
7. <i>Background music dan sound effect</i> .....	24
8. <i>Storyboard</i> .....	25
9. <i>Stillomatic</i> .....	28
<b>BAB IV PERWUJUDAN</b> .....	<b>29</b>
<b>A. PRODUKSI</b> .....	<b>29</b>
1. <i>Proses Animating</i> .....	29
2. <i>Background</i> .....	33
3. <i>Background Music dan Sound effect</i> .....	34
<b>B. PASCAPRODUKSI</b> .....	<b>36</b>
1. <i>Compositing</i> .....	36
2. <i>Final render</i> .....	37
<b>BAB V PEMBAHASAN</b> .....	<b>38</b>
<b>A. ALUR CERITA</b> .....	<b>39</b>
<b>B. PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI</b> .....	<b>42</b>
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	<b>49</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>51</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Animation “Paperman” .....	10
Gambar 2. Poster anime “Nichijou” .....	11
Gambar 3. Poster animasi “Geri’s Game” .....	12
Gambar 4. Screenshoot anime “Nichijou” .....	16
Gambar 5. Design karakter “si Pria” .....	20
Gambar 6. Design karakter “si Kucing” .....	21
Gambar 7. Emily dalam film “Corpse Bride” (Tim Burton). .....	22
Gambar 8. Cheshire cat dalam film “Alice in Wonderland” (Tim Burton). .....	22
Gambar 9. Screen shoot adegan “Paperman” .....	23
Gambar 10. Foto kucing objek referensi .....	24
Gambar 11. Foto salah satu storyboard 1 .....	26
Gambar 12. Foto salah satu storyboard 2 .....	27
Gambar 13. Pembuatan stillomatic .....	28
Gambar 14. Proses pembuatan animasi .....	29
Gambar 15. Contoh <i>key</i> .....	30
Gambar 16. Contoh <i>inbetwen</i> .....	31
Gambar 17. Contoh <i>line</i> yang masih putus .....	31
Gambar 18. PNG <i>sequence</i> .....	32
Gambar 19. Contoh gambar per <i>frame</i> yang sudah di warna .....	33
Gambar 20. Susunan gambar sebelum di render PNG .....	33
Gambar 21. Proses line background .....	34
Gambar 22. Proses pembuatan musik .....	35
Gambar 23. Hasil musik yang sudah dirender .....	35
Gambar 24. Kumpulan file suara yang digunakan .....	35
Gambar 25. Potongan adegan film .....	36
Gambar 26. Proses <i>compositing</i> .....	36
Gambar 27. Proses <i>export</i> render .....	37
Gambar 28. Proses <i>rendering</i> .....	37

Gambar 29. Pengenalan di <i>scene</i> awal.....	39
Gambar 30. Pertemuan dengan kucing. ....	40
Gambar 31. “Si kucing” melihat kertas.....	41
Gambar 32. “si pria” merasa menyesal. ....	41
Gambar 33. Teknik penggambaran langsung dalam software. ....	42
Gambar 34. Pengaturan timing. ....	43
Gambar 35. Squash and stretch pada pergerakan “si kucing” . ....	43
Gambar 36. Anticipation pada saat hendak melempar.....	44
Gambar 37. Anticipation pada saat hendak berdiri. ....	44
Gambar 38. Kecepatan yang berbeda saat mengambil objek. ....	45
Gambar 39. Pola pergerakan melingkar.....	45
Gambar 40. Pergerakan secondary pada telinga kucing. ....	46
Gambar 41. Follow through pada rambut. ....	47
Gambar 42. Exegeration pada gerakan tangan kucing.....	48



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pipeline pembuatan animasi film “Daily life with cat” .....	13
Table 2. Harga produksi animasi dan musik .....	14
Tabel 3. Biaya tenaga kerja .....	15
Tabel 4. Biaya kebutuhan lainnya selama setahun produksi .....	15
Tabel 5. Total biaya budgeting film animasi “Daily Life with Cat” .....	15



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat sehingga membuat kita dapat memperoleh informasi secara cepat dan mudah, hal ini menjadikan teknologi sebagai kebutuhan pokok pada masa sekarang. Animasi merupakan suatu media yang lahir dari perkembangan teknologi yang berdasar dari pengolahan audio dan visual. Saat ini animasi merupakan sebuah media hiburan yang populer dan dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat. Perkembangan animasi juga sangat cepat, baik dari jenis dan teknik pembuatannya, karena itulah film animasi adalah media yang bagus untuk menyampaikan dan mengajari tentang moral serta edukasi kepada penonton terutama anak-anak. Pemilihan tema dari film harus dapat diterima dengan mudah oleh masyarakat contohnya seperti tema yang mengangkat kegiatan dalam kehidupan sehari-hari.

Pekerjaan merupakan salah-satu rutinitas dalam kehidupan sehari-hari manusia, terkadang perasaan jenuh ketika melakukan kegiatan saat bekerja dapat memicu terjadinya stress. Manusia memerlukan kegiatan lain untuk mengalihkan rasa jenuh dalam pekerjaannya, salah satunya adalah dengan memelihara hewan. Kucing adalah salah-satu hewan peliharaan yang aman dan dapat dipelihara oleh semua orang, hewan ini dapat dikategorikan sebagai hewan peliharaan yang bisa menyehatkan pemiliknya, hal ini dikarenakan frekuensi dengkuran dari kucing yang mencapai 50Hz, dapat memberikan efek relaksasi pada manusia sehingga dapat mengurangi tingkat stress. (Llan 2007:124)

Kekerasan terhadap hewan peliharaan masih sering terjadi, walaupun di Indonesia tidak tercatat angka pastinya. Hal ini biasanya terjadi karena pelampiasan rasa stress berlebihan atau kondisi tertentu yang membuat majikan dari para hewan peliharaan ini melakukan tindak kekerasan tersebut. Sikap

kekerasan terhadap hewan ini dapat memancing timbulnya tindak kekerasan terhadap sesama manusia, hal ini dikemukakan dari penelitian oleh menteri Pertanian Norwegia. (<http://print.kompas.com>)

Penggunaan media informasi yang akurat dapat menyampaikan pesan secara langsung dan mudah untuk diingat oleh masyarakat contohnya dengan menggunakan media film. Pembuatan film animasi ini diharapkan dapat menjadi media hiburan dan mampu untuk mengajak masyarakat agar lebih peduli terhadap hewan peliharaan melalui pesan yang terkandung di dalam film.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana cara membuat konsep yang menarik untuk pembuatan film animasi dengan cerita kehidupan sehari-hari bersama hewan?
2. Apa metode yang digunakan dalam penyampaian isi cerita dalam animasi film tanpa dialog?

## **C. TUJUAN**

Tujuan dari pembuatan film animasi tanpa dialog “Daily Life with Cat” ini yaitu untuk menjadi sebuah media hiburan sekaligus dapat menyampaikan pesan moral yakni menghargai dan menyayangi makhluk hidup lain.

## **D. TARGET AUDIEN**

Target audien untuk animasi film “Daily Life with Cat” adalah sebagai berikut:

- Usia : 6 tahun keatas
- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
- Status sosial : Semua kalangan

Target audien dalam film ini adalah dari umur sekitar enam tahun ke atas. Konsep dari film ini adalah film tanpa dialog, maka penonton harus dapat mengerti makna dari pergerakan tubuh karakter agar dapat mengerti isi cerita.

## E. INDIKATOR CAPAIAN AKHIR

Hasil capaian akhir film animasi “Daily Life with Cat” adalah

Judul karya : Daily Life with Cat

Konsep karya : Animasi 2D tanpa dialog

Durasi : 7 menit

Format Video : AVI 720x480, DV (24p Advance), 12 fps, Stereo 16 bit

Proses produksi untuk film animasi “Daily Life with Cat” adalah sebagai berikut:

### 1. Praproduksi

#### a. Penulisan cerita

Pengembangan dari sebuah konsep cerita kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan, semua ide tentang alur cerita, konflik, dan penyelesaian konflik disusun menjadi sebuah cerita yang utuh. Konsep cerita yang sudah ditulis kemudian dibuat menjadi skenario untuk mendapatkan rincian secara visual dengan menjelaskan latar tempat, waktu, dan adegan dalam naskah cerita.

#### b. *Storyboard*

*Storyboard* adalah bentuk penjelasan secara visual dari skenario dimana setiap adegan dalam film akan digambar dan disusun sesuai dengan pengambilan sudut pandang dan pergerakan kamera yang sudah ditentukan dari skenario.

#### c. *Stilomatic*

*Stilomatic* atau *animatic storyboard* merupakan hasil pengolahan *storyboard* ke dalam bentuk video yang berisi potongan gambar setiap adegan dari *storyboard* untuk menentukan durasi yang tepat pada setiap adegan dalam film.

#### d. Musik

Musik merupakan unsur penting dalam film yang berfungsi sebagai pengendali emosi penonton dalam mengikuti cerita. Musik dalam film

dapat digunakan untuk menaikkan atau menurunkan *mood* penonton sesuai dengan kebutuhan dalam cerita.

**e. Efek suara**

Efek suara merupakan suara yang dihasilkan oleh manusia, benda, atau alam yang bukan berbentuk dialog. Efek suara sangat diperlukan untuk memperkuat atmosfer suasana dalam film, contohnya seperti suara latar tempat keramaian untuk menunjukkan suasana lokasi.

**2. Produksi**

**a. Animating**

*Animating* adalah proses pengerjaan yang paling utama. Dalam proses ini metode yang digunakan adalah pembuatan animasi secara *frame by frame* dimana setiap gerakan akan digambar secara satu persatu pada setiap *frame* menggunakan *software animating*.

**b. Compositing**

Proses *Compositing* adalah tahap menggabungkan setiap potongan *scene animating* yang sudah selesai menjadi satu serta memasukan dan menyesuaikan *background* musik dan efek suara ke dalam film.

**3. Pascaproduksi**

Tahap akhir dalam pembuatan film adalah proses *Final preview* dan *Rendering*, dimana hasil dari *composite* yang sudah selesai akan diperiksa kembali untuk mengecek adanya kesalahan. Jika film sudah dianggap tidak ada kesalahan maka tahap terakhir adalah merender *file animating* kedalam bentuk video yang sudah siap.