

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*  
IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
“*GADGET FREAK (SMARTPHONE)*”**



**Kristyannanda Aprilia Putra**  
NIM 1300057033

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

**2017**

**PENCIPTAAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*  
IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
“*GADGET FREAK (SMARTPHONE)*”**

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



Disusun oleh:

**Kristyannanda Aprilia Putra**  
NIM. 1300057033

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

**2017**

i

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

### **PENCIPTAAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “GADGET FREAK (SMARTPHONE)”**

Disusun oleh:  
**Kristyannanda Aprilia Putra**  
NIM. 1300057033

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 .....2.0.JAN.2017



**Mahendradewa Suminto, M.Sn.**  
Pembimbing I / Ketua Penguji



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



**Matahari Bhakti Nendya, M.T.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



**Tanto Hartoko, 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 : Kristyannanda Aprilia Putra  
No. Induk Mahasiswa : 1300057033  
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*  
IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
" *GADGET FREAK ( SMARTPHONE )* "

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 2017

Yang menyatakan



Kristyannanda Aprilia Putra  
NIM. 1300057033

## KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillah* bilalamin, 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 program studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta hingga selesai. Karya animasi *motion graphic* iklan layanan masyarakat 'Gadget Freak' diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan. Penciptaan ini merupakan rangkaian puncak untuk menuangkan seluruh hasil kuliah yang merupakan pembuktian nyata dan harga diri lewat karya yang diciptakan.

Intisari yang diangkat dalam seluruh proses pembuatan karya seni tugas akhir, berasal dari keinginan diri untuk merubah perilaku anak muda zaman sekarang yang terlalu larut menjadi pecandu *smartphone*, sehingga menjadi generasi individualis. Di harapkan film animasi *Gadget Freak* ini bisa memberikan dampak positif dan mengajarkan kita untuk lebih bijak dalam penggunaan *smartphone*.

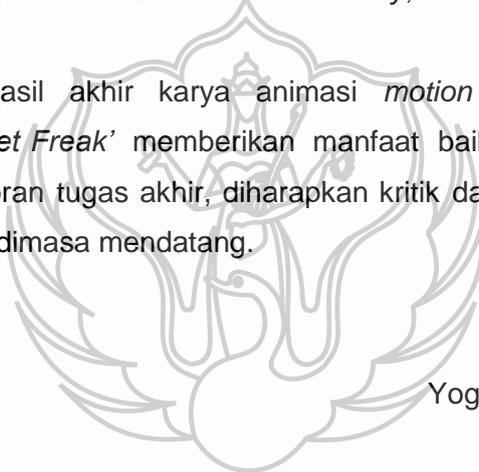
Karya tugas akhir penciptaan film animasi *motion graphic* iklan layanan masyarakat, 'Gadget Freak' tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan yang luar biasa dari banyak pihak. Terimakasih banyak disampaikan kepada:

Ucapan terimakasih juga diucapkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa;
2. Kedua orang tua Ayah dan Ibu tercinta, Jumadi dan Sri Supriati yang memberikan motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, dan inspirasi, bahkan sokongan materiil untuk semua ini;
3. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Marsudi, S.Kar, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku dosen pembimbing I;
8. Pandan Pareanom P, M.Kom, selaku dosen pembimbing II;

9. Matahari Bhakti Nendya, M.T., selaku dosen penguji ahli;
10. Agnes Karina Pritha Atmani M.T.I, selaku dosen wali;
11. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
12. Mbak Uswatun Kumalasari yang telah banyak membantu dalam proses administrasi;
11. Teman-teman kerabat kerja yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini, baik *animator*, *compose* dan musik pendukung;
12. Kawan kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2013 yang luar biasa, serta kawan kawan animasi 2012,2014, dan 2015 yang telah memberikan dukungan;
13. Kawan-kawan *Kontrakan Brother Gesikan City*;

Semoga hasil akhir karya animasi *motion graphic* iklan layanan masyarakat '*Gadget Freak*' memberikan manfaat baik dari hasil akhir video animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.



Yogyakarta,

**Kristyannanda Aprilia Putra**

## ABSTRAK

Melihat banyaknya pengguna *smartphone* dan menjadikan generasi anak muda sekarang menjadi generasi individualis, menjadikan ide pada film animasi '*Smartphone Addiction*' yang menggugah keinginan untuk merubah perilaku anak muda sekarang untuk lebih bersikap bijak terhadap perkembangan teknologi lewat animasi *motion graphic*, yang berisi gambaran-gambara perilaku kita sekarang ini yang terlalu menjadi pecandu *smartphone*.

Teknik animasi *motion graphic* digunakan dalam penciptaan karya animasi, '*Remaja dan Smartphone*' dengan alasan ingin memberikan penyajian yang sederhana dan mudah dipahami lewat *style* gambar *flat design* dan teknik animasi *motion* yang di padukan dengan narasi untuk memperjelas isi dan pesan pada film animasi '*Remaja dan Smartphone*'.

Film animasi '*Remaja dan Smartphone*' sebuah film infografis iklan layanan masyarakat yang di dalamnya berisi kebiasaan-kebiasaan anak muda sekarang yang terlalu menjadi pecandu *smartphone* yang mengakibatkan masa muda mereka menjadi generasi individualis, kehidupan yang membosankan dan mereka hanya hidup di ruang lingkup dunia maya saja, di dunia nyata hanya menjadi manusia asing, sehingga mulai dari sekarang generasi anak muda yang cerdas harus lebih bias bersikap bijak terhadap perkembangan teknologi.

Kata kunci: *Smartphone*, Perkembangan Teknologi, Iklan Layanan Masyarakat.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan .....	3
D. Sasaran .....	3
E. Indikator Capaian Akhir .....	4
1. Praproduksi .....	4
2. Produksi .....	5
3. Pascaproduksi .....	5
<b>BAB II EKSPLORASI</b> .....	6
A. Landasan Teori .....	6
B. Tinjauan Karya .....	13
1. Pengembangan Konsep .....	13
2. Teknik Visual .....	14
<b>BAB III PERANCANGAN</b> .....	19
A. Konsep .....	19
B. Jadwal Produksi .....	20
C. <i>Pipeline</i> .....	21
D. Sinopsis .....	22
E. Desain Karakter .....	22
<b>BAB IV PERWUJUDAN</b> .....	26
A. Praproduksi .....	26
1. Konsep Dasar .....	26
2. Desain Karakter .....	27
3. Skenario .....	31
4. <i>Treatment</i> .....	34

5. <i>Storyboard</i> .....	36
6. <i>Storyreel</i> .....	37
B. Produksi .....	40
1. <i>Assets</i> .....	40
2. <i>Animating</i> .....	45
C. Pascaproduksi .....	51
1. <i>Compose</i> .....	51
2. Efek Visual .....	52
3. <i>Scoring dan Sound Effect</i> .....	52
4. <i>Editing &amp; Final Render</i> .....	53
D. <i>Merchandising</i> .....	54
<b>BAB V PEMBAHASAN</b> .....	<b>55</b>
A. Penonjolan Karya .....	56
1. Segi Desain .....	56
2. Segi Teknik Penganimasian .....	56
a. <i>Squash and Stretch</i> .....	56
b. <i>Slow in and Slow out</i> .....	57
c. <i>Staging</i> .....	58
d. <i>Exaggeration</i> .....	58
B. Pembahasan Isi Film .....	59
1. Preposisi .....	59
2. Konflik .....	60
3. Resolusi .....	64
C. Anggaran Biaya dan Harga Jual Animasi .....	66
1. Biaya Perlengkapan .....	66
2. Biaya Tenaga Kerja Langsung .....	67
3. Biaya <i>Overhead</i> per Bulan .....	68
4. Biaya <i>Merchandise</i> Pameran .....	68
5. Harga Jual Animasi .....	69
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	<b>70</b>
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>73</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar <i>Google</i> ruangan KFC .....	14
Gambar 2.2 <i>Hipster-character-Kovacs Tamas</i> .....	15
Gambar 2.3 <i>Hipster-character-Kovacs Tamas</i> .....	15
Gambar 2.4 Video Penyuluhan Bahaya Anak Terpapar Pornografi .....	16
Gambar 2.5 Video Penyuluhan Bahaya Anak Terpapar Pornografi .....	17
Gambar 2.6 <i>Care to Klik Infographic Animation (Motion Graphic)</i> .....	17
Gambar 2.7 Ayo mudik 2015- Selamat Pulang Kampung .....	18
Gambar 3.1 Pipeline produksi animasi “ <i>Gadget Freak (Smartphone)</i> ” .....	21
Gambar 3.2 Desain Karakter <i>Christ</i> di film <i>Gadget Freak</i> .....	23
Gambar 3.3 Desain Karakter Pendukung di film <i>Gadget Freak</i> .....	23
Gambar 3.4 Desain Karakter Pendukung di film <i>Gadget Freak</i> .....	24
Gambar 3.5 Desain karakter Orang Tua dan Pak Guru di film ‘ <i>Gadget Freak</i> ’.....	25
Gambar 3.6 Desain karakter Dr. David W Goodman di film ‘ <i>Gadget Freak</i> ’.....	25
Gambar 4.1 Desain karakter <i>Christ</i> .....	27
Gambar 4.2 Desain karakter Pendamping.....	28
Gambar 4.3 Desain karakter Pendamping/Figuran.....	29
Gambar 4.4 Desain karakter Orang Tua dan Pak Guru .....	29
Gambar 4.5 Desain karakter <i>Dr. David W Goodman</i> .....	30
Gambar 4.6 <i>Storyboard ‘Gadget Freak (Smartphone)’ Opening/Ending</i> .....	36
Gambar 4.7 <i>Storyboard ‘Gadget Freak (Smartphone)’ Cut 1-2</i> .....	36
Gambar 4.8 Gambar sketsa <i>cut 1B</i> .....	37
Gambar 4.9 Gambar sketsa <i>cut 1C</i> .....	37
Gambar 4.10 Proses pembuatan <i>storyreel, cut 4</i> .....	38
Gambar 4.11 hasil pembuatan <i>storyreel, cut 2</i> .....	38
Gambar 4.12 hasil pembuatan <i>storyreel, cut 9</i> .....	39
Gambar 4.13 hasil pembuatan <i>storyreel, cut 12</i> .....	39
Gambar 4.14 Proses pembuatan <i>Background, cut 7</i> .....	41
Gambar 4.15 Proses penambahan properti, <i>cut 7</i> .....	41
Gambar 4.16 Adanya karakter tambahan pada <i>cut 4</i> .....	42
Gambar 4.17 Pembuatan karakter tambahan pada <i>cut 4</i> .....	43
Gambar 4.18 Pembuatan <i>property</i> ruang menggosok baju.....	43
Gambar 4.19 <i>Property</i> scene rumah.....	44
Gambar 4.20 <i>Property</i> makanan.....	44
Gambar 4.21 Proses <i>coloring</i> karakter Fajar.....	44
Gambar 4.22 Proses <i>coloring property smartphone</i> .....	45
Gambar 4.23 Proses penganimasian <i>motion</i> , dan <i>motion blur</i> .....	46

Gambar 4.24 Proses pengaturan <i>Graph Editor</i> pada <i>keyframe</i> .....	47
Gambar 4.25 Proses pengaturan <i>masking/alpha matte</i> .....	47
Gambar 4.26 <i>Tools puppet pin tool</i> .....	47
Gambar 4.27 Proses penganimasian (Puppet Pin Tools) <i>Cut 2</i> .....	48
Gambar 4.28 Proses pembuatan <i>element</i> Cleret .....	48
Gambar 4.29 Pemasangan claret pada <i>cut 1d</i> .....	49
Gambar 4.30 Pembuatan <i>element music</i> .....	49
Gambar 4.31 Pemasangan <i>element music</i> pada <i>cut 1c</i> .....	50
Gambar 4.32 Proses pengaturan <i>Transition</i> .....	50
Gambar 4.33 Proses pemasangan <i>Transition</i> pada <i>cut 8</i> .....	51
Gambar 4.34 Proses <i>compositing</i> .....	52
Gambar 4.35 Proses <i>editing</i> .....	53
Gambar 4.36 <i>Merchandise</i> untuk film animasi <i>Gadget Freak</i> .....	53
Gambar 5.1 Penonjolan desain.....	56
Gambar 5.2 <i>Squash and Stretch</i> tubuh karakter <i>Christ</i> pada <i>cut 1</i> .....	57
Gambar 5.3 Gerakan <i>Slow in slow out</i> pada <i>cut 1d</i> .....	57
Gambar 5.4 Pengaturan <i>keyframe</i> dan <i>Graph editor</i> .....	57
Gambar 5.5 Gerakan <i>Slow in slow out</i> pada <i>cut 1d</i> .....	58
Gambar 5.6 Penerapan <i>Staging</i> pada <i>cut 9b</i> .....	58
Gambar 5.7 Suasana/keadaan di resto makanan cepat saji .....	59
Gambar 5.8 Fokus ke salah satu pengunjung resto .....	59
Gambar 5.9 shot bermain <i>game online</i> .....	60
Gambar 5.10 shot pengguna media sosial.....	60
Gambar 5.11 Penggunaan <i>smartphone</i> yang tak mengenal waktu dan tempat .	61
Gambar 5.12 Anggapan katrok karena kurang <i>update</i> .....	61
Gambar 5.13 Kebiasaan <i>update</i> setatus di media social.....	62
Gambar 5.14 Sifat individualis pada anak remaja sekarang.....	62
Gambar 5.15 Penelitian yang dilakukan Dr. David W Goodman .....	63
Gambar 5.16 Gambar pengaruh <i>smartphone</i> tidak pada anak remaja saja .....	63
Gambar 5.17 Gambar pengaruh <i>smartphone</i> tidak mengenal profesi .....	63
Gambar 5.18 <i>Christ</i> blank saat belajar di sekolah .....	64
Gambar 5.19 <i>Christ</i> susah menyerap informasi .....	64
Gambar 5.20 <i>Menguninstal</i> aplikasi yang tidak penting .....	65
Gambar 5.21 Peran penting keluarga pada film <i>Gadget Freak</i> .....	65
Gambar 5.22 Bersikap bijak untuk mengurangi dampak negatif <i>smartphone</i> .....	66
Gambar 5.23 Bersosialisasi secara langsung dengan orang-orang di sekitar kita .....	66

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal produksi film animasi <i>Gadget Freak</i> .....	20
Tabel 4.1 <i>Treatment</i> film animasi <i>Gadget Freak</i> .....	35
Tabel 5.1 Biaya Perlengkapan Produksi Film .....	66
Tabel 5.2 Biaya Tenaga Kerja Produksi Film .....	67
Tabel 5.3 Biaya Overhead per Bulan .....	68
Tabel 5.1 Biaya Merchandise Pameran .....	68



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang *modern* ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget. Setiap orang menggunakan *gadget* dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, *laptop*, komputer tablet, *smartphone*, dan lain-lain. *Gadget* ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. “Apalagi jangankan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai *gadget* sampai disebut *gadget freak*” (Muzakki, 2013, SA Edisi Februari 2016:4).

Dari faktor semakin banyaknya teknologi yang bersaing menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau. Yang dulunya *gadget* adalah sesuatu yang elit, akan tetapi sekarang sudah tidak lagi. Dilihat dari kenyataan sekarang, sudah menjadi hal yang biasa bahwa anak-anak SD saja memiliki *gadget* berupa *smartphone* maupun *Handphone* sebagai bahan mainan mereka. Dahulu orang yang mampu membeli *gadget* hanyalah orang golongan menengah keatas, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan saja mampu membelikan *gadget* untuk anaknya (Panji Ismail, 2013, SA Edisi Februari 2016:4).

Beberapa tahun yang lalu *gadget* hanya banyak dipakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah ke atas. Alasan mereka menggunakan *gadget* adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun pada zaman sekarang, *gadget* tidak hanya dipakai oleh para pembisnis saja, banyak para remaja bahkan anak-anak pun telah banyak menggunakan *gadget*. “Semakin banyak produk yang ada di pasaran, maka semakin tinggi pula tingkat konsumtif pelaku pasar” (Suhandi, 2013). Alasan para remaja menggunakan *gadget* karena memiliki berbagai fungsi selain untuk berkomunikasi juga untuk berbagi, menghibur dengan *audio*, *video*, gambar, *game*, dan lain-lain.

Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak usia dini akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan *gadget*. *Gadget* sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak saja sudah memakai *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif, Untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju di zaman sekarang ini.

Berbagai penelitian dari kedokteran maupun dunia psikolog mengenai dampak *gadget* telah dilakukan. *Gadget* memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah tercandu dan terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka perkembangan anakpun akan terhambat khususnya pada segi prestasi. Dari penjelasan di atas maka saya tertarik untuk memilih judul " *Gadget Freak (Smartphone)*" yang diharapkan agar masyarakat siap terutama para orang tua untuk menghadapi era modern ini, serta dapat membimbing anaknya untuk maju dan tidak terpengaruh buruk oleh perkembangan teknologi sekarang ini.

Film sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan berupa visual dan suara, macam-macam film adalah film pendek, film series, film *movie*, dokumenter dan film animasi. Animasi sudah menjadi salah satu media alternatif untuk menyampaikan pesan/kesan ke masyarakat, mulai dari hiburan, edukasi, sejarah, bahkan dokumenter. Semakin banyaknya karya animasi diseluruh dunia dengan berbagai jenis, juga animasi Indonesia yang mulai semakin banyak, maka kesempatan bagus bagi animator dan pelaku kreatif untuk menyampaikan kepeduliannya terhadap lingkungan. Animasi dianggap efektif menyampaikan pesan ajakan peduli lingkungan karena selain untuk tujuan itu, animasi memiliki sifat bawaan atau kesan penonton bahwa animasi itu menghibur, unik, lucu, dan bernilai seni, meskipun sekarang sudah tidak lagi semua animasi itu lucu.

Untuk menyikapi masalah tersebut, film animasi ' *Gadget Freak (Smartphone)*' bermaksud untuk mengajak teman-teman membayangkan atau

berimajinasi dengan apa yang terjadi jika perkembangan teknologi akan semakin maju dengan melihat dari sisi negatifnya yang akan dituangkan ke dalam bentuk film animasi. Media yang mampu menyampaikan pesan secara langsung ke otak manusia, karena animasi memberikan visual, karakter, cerita, dan audio. Yang mana kesatuan elemen tersebut dalam satu waktu dianggap efektif memberikan kesan kepada manusia supaya mau bergerak menuju perubahan yang lebih baik, khususnya lebih berhati-hati dengan dampak negatif yang di timbulkan oleh perkembangan teknologi yang akan datang.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan ide dari pengaruh smartphone menjadi sebuah karya film animasi iklan layanan masyarakat?
2. Bagaimana menerapkan teknik animasi *motion graphic* untuk penciptaan karya film animasi 'Gadget Freak'?

## **C. Tujuan**

1. Memenuhi persyaratan mencapai derajat Ahli Madya Program Studi D-3 Animasi.
2. Menerapkan teknik *motion graphic* infografis ke dalam film animasi Iklan Layanan Masyarakat.
3. Menyampaikan pesan yang terkandung dalam film animasi kepada para penonton.

## **D. Sasaran**

Target audien karya serial animasi 'Gadget Freak' adalah remaja dan dewasa, di usia 13 tahun ke atas dengan rating untuk remaja dan bimbingan orang tua (R/BO).

## E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi '*Gadget Freak*' adalah

Judul karya : *Gadget Freak (Smartphone)*

Teknik : Animasi *Motion Graphic*

Desain Karya : Film Animasi *Motion Graphic* (ILM)

Durasi : 120 detik (2 menit)

Format Video : HDTV 1920x1080 px 25 *frame per second*

*Render* : *Format mp4, H264 dan .MOV*

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi '*Gadget Freak*' dibagi menjadi dua 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*

Gambar gambar latar belakang animasi 'Gadget Freak' yang mengisi 12 *shot*. Termasuk beberapa *foreground* yang mengisi bagian depan.

### b. *Animating*

Gerakan animasi karakter, yang termasuk dalam 12 *shot*, terdiri dari gerakan *motion* dan *animate character*.

## 3. Pascaproduksi

### a. *Compose*

Proses menggabungkan gerakan karakter animasi dengan background, termasuk gerakan *panning* dan *tracking* kamera.

### b. *Visual Effect*

Tambahan efek visual dalam beberapa adegan, efek visual ini akan mempercantik secara visual setiap adegan yang ada di dalam animasi.

### c. *BGM dan Sound effect*

Proses pembuatan musik latar belakang animasi. Selain irama pendukung, termasuk suara *ambience* dan suara pendukung lainnya. Musik ini yang akan mendukung seluruh gerakan yang ada dalam hasil akhir video animasi 'Gadget Freak'.

### d. *Editing*

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

### e. *Mastering*

Karya yang telah siap di-*burn* pada sebuah DVD, di *package* menggunakan DVD case berwarna transparan sebanyak lima *copy*.