

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN TEKNIK GENGA PADA FILM ANIMASI 2D “EVA” DALAM UPAYA
EFISIENSI PRODUKSI**



Disusun oleh
Fathidan Dwi Wanda
NIM: 2100345033

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

2025

**PENERAPAN TEKNIK *GENGA* PADA FILM ANIMASI 2D “EVA” DALAM UPAYA
EFISIENSI PRODUKSI**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Fathidan Dwi Wanda
NIM: 2100345033

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PENERAPAN TEKNIK *Genga* PADA FILM ANIMASI 2D "EVA" DALAM UPAYA EFISIENSI PRODUKSI

Disusun oleh:

Fathidan Dwi Wanda

2100345033

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 **19 DEC 2025**

Pembimbing I / Ketua Penguji

Arif Sulistiyono, M.Sn.

NIDN. 0022047607

Pembimbing II / Anggota Penguji

Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0018058708

Penguji Ahli / Anggota Penguji

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

NIDN. 0016108001

Koordinator Program Studi Animasi

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

NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,



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

NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi

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

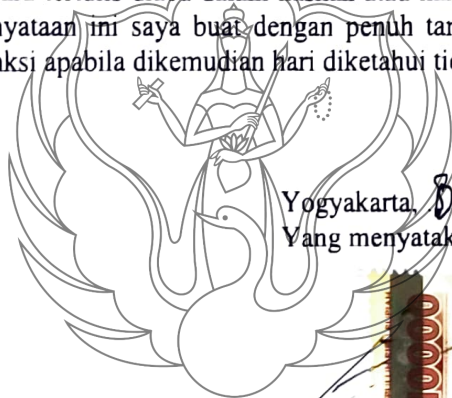
NIP. 19801016 200501 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Fathidan Dwi Wanda**
No. Induk Mahasiswa : **2100345033**
Judul Tugas Akhir : **Penerapan Teknik *Genga* pada Film Animasi 2D
"EVA" dalam Upaya Efisiensi Produksi**

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, 8 Januari 2016
Yang menyatakan,

Fathidan Dwi Wanda
NIM. 2100345033

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

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

Nama : **Fathidan Dwi Wanda**
No. Induk Mahasiswa : **2100345033**
Program Studi : **Sarjana Terapan 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:

**PENERAPAN TEKNIK GENGA PADA FILM ANIMASI 2D “EVA” DALAM
UPAYA EFISIENSI PRODUKSI**

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, 8 Juni 2026
Yang menyatakan,



Fathidan Dwi Wanda
NIM. 2100345033

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa Karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis memiliki kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Penerapan Teknik Genga pada Film Animasi 2D “EVA” dalam Upaya Efisiensi Produksi.”** Penyusunan Tugas Akhir ini selain bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Tingkat Sarjana Terapan Animasi. Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, juga untuk menambah wawasan mengenai Teknik Genga dalam Upaya Efisiensi Produksi Animasi.

Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan hormat, penulis sampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Orang Tua dan Kakak saya; Eka Febrina H
3. Teman-teman saya; Michael Body Yogyanto dan Viren Arjan
4. Sarjana Terapan Animasi
5. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Seluruh dosen, staf pengajar dan karyawan program studi D-4 Animasi , Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
9. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi
10. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Animasi
11. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Penguji Ahli.
12. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I
13. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II
14. Semua pihak yang telah membantu saya tercapainya Tugas Akhir ini.

Semoga penulisan Tugas Akhir ini dan karya yang diciptakan bisa menjadi inspirasi dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 8 Januari 2026



Fathidan Dwi Wanda.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya Tugas Akhir ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Tuhan YME, karena hanya atas izin dan karunia-Nyalah maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala doa.
2. Orang tua tersayang Bapak Suradi dan Ibu Wahyuning Priyati yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang paling khusuk selain doa yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku.
3. Saudari perempuan dan kakak tersayang Eka Febrina H yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan doanya untuk keberhasilan ini, cinta kalian adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu, terimakasih dan sayang ku.
4. Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn. dan Bapak Tegar Andito, S.Sn., M.Sn. yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak, jasa kalian akan selalu terpatrit di hati.
5. Sahabat dan Teman Tersayang, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini.

ABSTRAK

Bullying merupakan salah satu isu sosial yang semakin meresahkan di masyarakat modern, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Fenomena ini tidak hanya menyebabkan trauma psikologis bagi korban, tetapi juga berdampak pada perkembangan emosional, prestasi akademik, dan bahkan kesehatan mental jangka panjang. Masalah yang kerap kali ditemui pada produksi animasi adalah pembuatan frame yang sangat banyak. Teknik *genga* yang menerapkan pengurangan *keyframe* dipilih dikarenakan teknik ini dapat mengurangi jumlah gambar yang harus dibuat animator, sehingga membuat produksi lebih cepat dan efisien. Film Animasi 2D "EVA" menerapkan teknik *genga* dalam pembuatannya sebagai upaya untuk efisiensi produksi dan kampanye anti-bullying.

Kata Kunci: Teknik *Genga*, *Bullying*, Animasi 2D

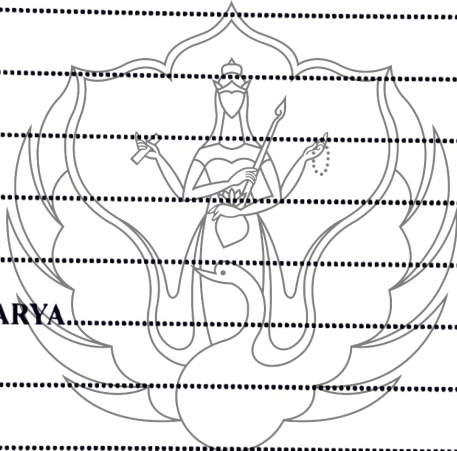
ABSTRACT

Bullying is a social issue that is increasingly disturbing in modern society, especially among children and adolescents. This phenomenon not only causes psychological trauma for victims but also impacts emotional development, academic achievement, and even long-term mental health. A common problem in animation production is the creation of excessively large frames. The genga technique, which applies keyframe reduction, was chosen because it can reduce the number of drawings animators must create, thus making production faster and more efficient. The 2D Animation film "EVA" implemented the genga technique in its production as an effort to increase production efficiency and as an anti-bullying campaign.

Keyword: *Genga Technique, Bullying, 2D Animation*

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	2
B. RUMUSAN MASALAH.....	3
C. TUJUAN.....	4
D. MANFAAT.....	5
BAB II EKSPLORASI.....	4
A. IDE KARYA.....	5
B. TINJAUAN KARYA.....	7
C. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
D. LANDASAN TEORI.....	9
BAB III METODOLOGI.....	10
A. METODE PENELITIAN.....	11
B. KHALAYAK SASARAN.....	11
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	12
A. PRA PRODUKSI.....	16
B. PRODUKSI.....	44
C. PASCA PRODUKSI.....	46
D. PEMBAHASAN.....	47
BAB V PENUTUP.....	53
A. KESIMPULAN.....	54
B. SARAN.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
PROFILE PENULIS.....	56
LAMPIRAN.....	57







EVX



A R T B O O K



UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta





PENERAPAN TEKNIK *GENGA* PADA FILM ANIMASI 2D “EVA” DALAM UPAYA EFISIENSI PRODUKSI



Fathidan Dwi Wanda
2100345033

DOSEN PEMBIMBING 1
Arif Sulistiyono, M.Sn.

DOSEN PEMBIMBING 2
Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	2
B. RUMUSAN MASALAH.....	3
C. TUJUAN.....	4
D. MANFAAT.....	5
BAB II EKSPLORASI.....	4
A. IDE KARYA.....	5
B. TINJAUAN KARYA.....	7
C. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
D. LANDASAN TEORI.....	9
BAB III METODOLOGI.....	10
A. METODE PENELITIAN.....	11
B. KHALAYAK SASARAN.....	11
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	12
A. PRA PRODUKSI.....	16
B. PRODUKSI.....	44
C. PASCA PRODUKSI.....	46
D. PEMBAHASAN.....	47
BAB V PENUTUP.....	53
A. KESIMPULAN.....	54
B. SARAN.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
PROFILE PENULIS.....	56
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.0.** I'm Not Ashamed - 6
- Gambar 1.1.** Halo Legends - 6
- Gambar 1.2.** Star Wars Episode III: Revenge of The Sith - 6
- Gambar 1.3.** Astro Boy - 6
- Gambar 1.4.** Takopi No Genzai - 6
- Gambar 2.0.** Nibelungen sebagai habitat banyak spesies di luar angkasa - 16
- Gambar 2.1.** Nibelungen berbentuk cincin - 16
- Gambar 2.2.** Konsep bangunan sekolah berupa sketch - 17
- Gambar 2.4.** Konsep bangunan dari angle sudut (gray) - 17
- Gambar 2.5.** Konsep bangunan dari angle sudut (day) - 17
- Gambar 2.6.** Konsep bangunan dari angle sudut (night) - 17
- Gambar 2.7.** Konsep floorplan bagian dalam bangunan - 17
- Gambar 2.10.** Konsep bagian dalam bangunan sekolah (colored) - 18
- Gambar 2.11.** Konsep bagian dalam bangunan sekolah (sketch) - 18
- Gambar 2.12.** Konsep bangunan kota (sketch) - 19
- Gambar 2.13.** Desain environment kota yang futuristik - 19
- Gambar 2.14.** Desain interior kamar apartemen (sketch) - 20
- Gambar 2.15.** Desain interior kamar apartemen (color) - 21
- Gambar 2.16.** Konsep awal desain karakter Eva by Lubnaa Elmayra dan Fathidan - 24
- Gambar 2.17.** Referensi karakter di balik pembuatan desain karakter Eva - 24
- Gambar 2.18.** Konsep awal desain karakter Azura by Lubnaa Elmayra dan Fathidan - 24
- Gambar 2.19.** Referensi karakter di balik pembuatan desain karakter Azura - 24
- Gambar 2.20.** Konsep awal desain karakter Lana by Lubnaa Elmayra dan Fathidan - 27
- Gambar 2.21.** Referensi karakter di balik pembuatan desain karakter Lana - 27
- Gambar 2.22.** Konsep desain karakter Canaan by Najwa Nur A - 29
- Gambar 2.23.** Referensi karakter di balik pembuatan desain karakter Canaan - 29
- Gambar 2.24.** Konsep desain karakter Lilith by Lubnaa Elmayra dan Fathidan - 30
- Gambar 2.25.** Referensi karakter di balik pembuatan desain karakter Lilith - 30
- Gambar 2.26.** Konsep desain karakter Sirina by Lubnaa Elmayra dan Fathidan - 31
- Gambar 2.27.** Referensi karakter di balik pembuatan desain karakter Sirina - 31
- Gambar 2.28.** Script - 32
- Gambar 2.29.** Storyboard - 34
- Gambar 2.30.** Format Animasi - 36
- Gambar 2.31.** Pengerjaan Key-Inbetween dengan menerapkan *Genga* - 36
- Gambar 2.32.** Pengerjaan Clean up dan Coloring - 37
- Gambar 2.33.** Pengerjaan *Compose* menggunakan Adobe After Effects - 38
- Gambar 2.34.** Pengerjaan *Video Editing* menggunakan Adobe Premiere Pro - 38
- Gambar 2.35.** Contoh teknik *Genga*. - 39
- Gambar 2.35.** Contoh teknik *Genga* dengan Drawing On Threes. - 40

Gambar 3.1. Diagram rentang usia responden - 46

Gambar 3.2. Diagram menunjukan latar belakang yang berbeda-beda - 46

Gambar 3.3. interpretasi responden terhadap ekspresi karakter dalam teaser animasi. - 47

Gambar 3.4. interpretasi responden terhadap akting karakter. - 47

Gambar 3.5. Desain Properti Kamar - 48

Gambar 3.6. Desain Properti Kelas - 49





BAB I PENDAHULUAN

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

A. LATAR BELAKANG

Bullying merupakan salah satu isu sosial yang semakin meresahkan di masyarakat modern, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Fenomena ini tidak hanya menyebabkan trauma psikologis bagi korban, tetapi juga berdampak pada perkembangan emosional, prestasi akademik, dan bahkan kesehatan mental jangka panjang. Dalam upaya untuk meningkatkan kesadaran dan mendorong perubahan perilaku, pengembangan film animasi 2D berjudul "EVA" dirancang secara khusus dengan tema anti-bullying.

Masalah yang kerap kali ditemui pada produksi animasi adalah pembuatan frame yang sangat banyak. Teknik genga yang menerapkan pengurangan *keyframe* dipilih dikarenakan teknik ini dapat mengurangi jumlah gambar yang harus dibuat animator, sehingga membuat produksi lebih cepat dan efisien.

Penggunaan teknik genga yang diaplikasikan pada pengerjaan Key-Inbetween untuk mengurangi jumlah frame pada animasi juga membantu adegan yang memiliki jumlah frame yang tidak sedikit seperti, berjalan, berlari, memukul dan menolehkan kepala dengan menggunakan teknik genga dalam meminimalisir jumlah frame yang perlu digambar.



B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, yang dapat dirumuskan adalah:

Sebagai upaya efisiensi produksi pada pembuatan *keyframe* dengan pendekatan teknik genga untuk produksi film animasi 2D “EVA”.

C. TUJUAN

- Membuat film animasi dengan teknik genga.
- Membuat frame dalam animasi seminimal mungkin dengan upaya efisiensi produksi.

D. MANFAAT

- Menambahkan referensi teknik genga melalui film animasi 2D.
- Sebagai referensi efisiensi produksi animasi dengan pendekatan teknik genga.



