

PENCIPTAAN FILM ANIMASI “*JOURNEY TO SCHOOL*” DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D

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



Disusun oleh:

Resqi Wahyu Ashari
NIM. 1200021033

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

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir yang berjudul:

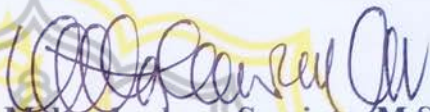
PENCIPTAAN FILM ANIMASI “*JOURNEY TO SCHOOL*” DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D

Disusun oleh:


Resqi Wahyu Ashari

NIM. 1200021033


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 13 APR 2017



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

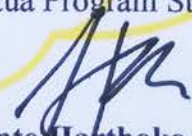


Andri Nur Patrio, M.Sn.
Pembimbing II / Anggota Penguji

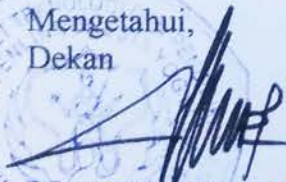


Tanto Harthoko, M.Sn.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



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



Mengetahui,
Dekan



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

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Resqi Wahyu Ashari

No. Induk Mahasiswa : 1200021033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI “JOURNEY TO SCHOOL” DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D

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, 25 April 2017



Resqi Wahyu Ashari
NIM. 1200021033

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadiran Allah SWT, yang dengan segala rahmat dan hidayah-Nya yang tidak terhingga, sehingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan dan Penciptaan Karya Tugas Akhir dengan judul *Journey to School* dengan baik.

Penyusunan laporan karya ini adalah sebagai syarat kelulusan perkuliahan secara umum. Tugas Akhir juga menjadi kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan berlangsung.

Karya Tugas Akhir ini juga masih memiliki banyak kekurangan, baik secara karya yang diciptakan maupun laporan yang disusun. Oleh karena itu, masih membutuhkan banyak sekali kritik dan saran untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga karya tugas akhir ini menambah wawasan dan bisa memberi manfaat bagi semua pihak.

Karya Tugas Akhir ini tercipta dengan bantuan banyak pihak, yang kiranya tidak akan bisa terselesaikan tanpa adanya bantuan dari pihak lain. mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ayah dan Ibu tercinta ;
2. Almamater tercinta, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ;
3. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta ;
4. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Marsudi,S.Kar.,M.Hum. ;
5. Tanto Harthoko, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam ;
6. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam ;
7. Tanto Harthoko, M.Sn, selaku Penguji Ahli;

8. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I;
9. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II ;
10. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ;
11. Teman – teman angkatan 2012 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam.



ABSTRAK

Animasi memiliki kesan kepada penonton bahwa animasi itu menghibur, unik, lucu, dan cenderung diperuntukkan untuk anak-anak meskipun sekarang sudah tidak lagi semua animasi itu harus lucu. animasi kini tidak hanya dibuat untuk anak-anak saja, namun animasi juga dibuat untuk konsumsi kalangan remaja, dewasa dan semua umur.

Film "*Journey to School*" adalah salah satu film animasi yang dibuat dengan teknik animasi 2D *frame by frame* yang ditargetkan untuk semua umur. Alur cerita dan kualitas visual yang ditampilkan dirasa cukup mewakili dan layak untuk dinikmati oleh berbagai usia. Film ini memiliki alur cerita yang ringan dengan pesan pesan sederhana di dalamnya, diharapkan penonton akan menikmati film animasi ini dari awal hingga akhir.

Film "*Journey to School*" bercerita tentang seorang anak kecil bernama Anna yang baru pertama kali berjalan kaki menuju sekolahnya, di perjalanan Anna menemukan sebuah boneka kelinci dan melalui kejadian menarik bersama boneka tersebut selama perjalanan menuju ke sekolahnya.

Kata Kunci : Animasi, Cerita, Konflik

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	2
D. Sasaran	2
E. Indikator Capaian Akhir	3
BAB II EKSPLORASI	6
A. Landasan Teori	6
1. <i>Timing</i>	7
2. <i>Slow In & Slow Out</i>	7
3. <i>Arcs</i>	7
4. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	8
5. <i>Secondary Action</i>	8
6. <i>Squash and Strecth</i>	8
7. <i>Exaggeration</i>	9
8. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	9
9. <i>Anticipation</i>	9
10. <i>Staging</i>	10
11. <i>Solid Drawing</i>	10
12. <i>Appeal</i>	10

B. Tinjauan Karya	11
1. Konsep Cerita.....	11
2. Konsep <i>Background</i>	13
3. Teknik <i>Animating</i>	14
4. Desain Karakter	14
BAB III PERANCANGAN	16
A. Konsep Cerita	16
1. Tema	16
B. Desain	16
1. Desain karakter	16
2. Lingkungan atau <i>Background</i>	17
C. Sound	18
BAB IV PERWUJUDAN	20
A. Cerita	20
1. Pencarian Ide.....	20
2. Tema	21
3. Perancangan Cerita	22
4. Sinopsis.....	23
5. <i>Treatment</i>	23
6. Skenario	24
7. Storyboard.....	31
B. Desain	43
1. Karakter.....	43
2. Desain Lingkungan atau <i>Background</i>	46
C. Sound Effect & Musik Latar	49
D. Durasi	49
E. Video dan Teknik Animasi	50
1. <i>Animating</i>	50
2. <i>Coloring</i>	51
3. <i>Compose</i>	53

4. <i>Render</i>	53
F. <i>Packaging dan Publikasi</i>	54
BAB V PEMBAHASAN	55
A. Penokohan	55
B. Konflik dan Penyelesaian	56
C. Penerapan Prinsip Animasi	59
BAB VI PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Animasi bertema sehari–hari yang dikombinasi dengan fantasi	12
Gambar 2.2. Karakter dan <i>background</i> dari Film <i>My Neighbour Totoro</i>	12
Gambar 2.3. Gambar <i>background</i> dari Film <i>Prince Kaguya</i>	13
Gambar 2.4. Teknik penganimasian <i>frame by frame</i> dalam animasi 2D	14
Gambar 3.1. Pembuatan <i>background</i> menggunakan <i>software digital</i>	18
Gambar 3.2. Proses mengolah <i>sound</i> menggunakan <i>software digital</i>	18
Gambar 4.1. Storyboard	31
Gambar 4.2. Desain karakter Anna	43
Gambar 4.3. Desain karakter Lenor	44
Gambar 4.4. Desain karakter Gembul.....	45
Gambar 4.5. Desain <i>background</i> dunia normal 1	47
Gambar 4.6. Desain <i>background</i> perumahan dunia normal 2.....	47
Gambar 4.7. Desain <i>background</i> jalanan trotoar dunia normal	48
Gambar 4.8. Desain <i>background</i> jalanan trotoar dunia fantasi.....	48
Gambar 4.9. Desain <i>background</i> kota dunia fantasi	49
Gambar 4.10. Proses <i>animating</i> dengan teknik <i>frame by frame</i> 1.	50
Gambar 4.11. Proses <i>animating</i> dengan teknik <i>frame by frame</i> 2.	51
Gambar 4.12. Proses <i>coloring</i> dengan <i>software</i> pengolah gambar <i>digital</i> 1.	51
Gambar 4.13. Proses <i>coloring</i> dengan <i>software</i> pengolah gambar <i>digital</i> 2.	52
Gambar 4.14. Proses <i>coloring</i> dengan <i>software</i> pengolah gambar <i>digital</i> 3	52
Gambar 4.15. Proses <i>compose</i> dengan <i>software</i> pengolah video	53

Gambar 4.16. Pembuatan <i>poster</i> dengan <i>software</i> pengolah gambar <i>digital</i>	54
Gambar 5.1. Anna berpamitan dengan ibunya.....	55
Gambar 5.2. Anna takut setelah terjatuh.....	56
Gambar 5.3. Gembul marah.....	57
Gambar 5.4. Lenor menakuti Gembul hingga lari	57
Gambar 5.5. Lenor melambaikan tangan tanda perpisahan.....	58
Gambar 5.6. Anna sedih akan berpisah.....	58
Gambar 5.7. Anna melambaikan tangan ke arah Lenor sambil terseyum	59
Gambar 5.8. Anna menyiapkan buku.....	59
Gambar 5.9. Anna <i>anticipation</i>	60
Gambar 5.10. Lenor menunjuk jam	61
Gambar 5.11. Proses <i>animate</i> tangan Anna menggenggam tangan Lenor	61
Gambar 5.12. Anna <i>pose to pose</i>	62
Gambar 5.13. Anna <i>follow through & overlapping action</i>	62
Gambar 5.14. Anna <i>slow in & slow out</i>	63
Gambar 5.15. Anna <i>Archs</i>	63
Gambar 5.16. Lenor <i>secondary action</i>	64
Gambar 5.17. Pengaturan <i>timing & spacing</i> pada <i>software</i> animasi	64
Gambar 5.18. Anna <i>exaggeration</i>	65
Gambar 5.19. Desain karakter Anna.....	65
Gambar 5.20. Desain karakter Lenor.....	66

Gambar 5.21. Anna tersenyum senang 66

Gambar 5.20. Lenor tersenyum senang..... 67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Animasi memiliki kesan kepada penonton bahwa animasi itu menghibur, unik, lucu, dan cenderung diperuntukkan untuk anak-anak meskipun sekarang sudah tidak lagi semua animasi itu lucu. Animasi kini tidak hanya dibuat untuk anak-anak saja, namun animasi juga dibuat untuk dinikmati kalangan remaja, dewasa dan semua umur.

Teknologi yang berkembang pesat pada era modern ini mendorong media informasi menjadi semakin canggih. Salah satu perkembangan media informasi yang paling pesat perkembangannya adalah dalam bidang animasi. Semakin lama semakin sering menemui sebuah iklan atau sebuah presentasi yang menggunakan animasi di dalamnya. Animasi menjadi tren untuk digunakan dimana-mana karena potensinya sebagai suatu media informasi yang bergerak, dimana hal tersebut mudah untuk menarik perhatian dan interaksi dari yang melihatnya. Oleh karena itu, ketika kita berjalan-jalan di *mall* atau bahkan ketika kita sedang menonton televisi di rumah, kita dapat menemukan animasi di berbagai iklan dan acara. Karena potensinya yang begitu besar, animasi terus berkembang sehingga lahir banyak bentuk animasi. Dimulai dari animasi 2D berupa kartun, *motion graphics*, *visual effects*, sampai animasi 3D.

Animasi dalam praktiknya seringkali digunakan sebagai media hiburan. Seperti dalam perfilman dimana animasi digunakan untuk mendukung dan meningkatkan visual dari suatu adegan. Hal ini dikarenakan fantasi yang tidak terbatas yang dapat dicapai dalam dunia animasi. Dari paparan singkat diatas, muncul ide untuk membuat animasi 2D berjudul "*Journey to School*" dengan sentuhan fantasi, visual dan konsep menarik yang akan membuat animasi ini terasa berbeda.

Alasan pembuatan animasi ini adalah untuk memberikan hiburan dengan menyampaikan informasi yang terkandung didalamnya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat animasi dengan teknik *2D frame by frame* dalam Film Animasi *Journey to School*?
2. Bagaimana membuat alur cerita fiksi fantasi yang baik dalam Film Animasi *Journey to School*?

C. Tujuan

1. Membuat animasi dengan teknik *2D frame by frame* dalam Film Animasi *Journey to School*
2. Membuat alur cerita fiksi fantasi yang baik dalam Film Animasi *Journey to School*

D. Sasaran

Target market menurut Demografis film animasi ini adalah :

1. Usia : Semua umur
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Latar pendidikan apapun
4. Negara : Internasional

Target audien adalah semua umur, baik laki – laki maupun perempuan. Dalam film animasi *Journey to School* ini, tidak ada pembagian audien berdasarkan gender. Film ini akan menyasar kedua gender tersebut untuk mendapat sasaran audien yang lebih luas.


Karena alur cerita yang ringan, serta kualitas visual yang lucu dan penuh warna, Film *Journey to School* ini layak untuk dinikmati oleh segala kalangan.

Tema kehidupan sehari-hari sering menjadi sasaran utama dalam penyusunan sebuah konsep karya film maupun sinema hiburan lain. Pembentukan konsep dibangun melalui banyak hal yang tidak jauh atau yang mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Dengan tema tersebut diharapkan para penonton yang melihat dapat lebih bisa merasakan tempat dan suasana dalam film animasi ini.

Secara demografis, karya Film Animasi *Journey to School* ditujukan untuk penonton segala usia. Namun dengan konsep animasi bisu penonton diajak untuk menerka dan sedikit berfikir maksud cerita dari animasi *Journey to School* ini.

E. Indikator Capaian Akhir

Berdasarkan target yang telah ditentukan, maka bentuk film ini adalah sebuah film pendek animasi. Maka, ada beberapa ketentuan yang harus terpenuhi demi tercapainya karya ini menjadi suatu bentuk yang utuh, antara lain :



Judul karya	: <i>Journey to School</i>
Desain Karya	: Film pendek animasi
Durasi	: 217 detik
Format <i>Video</i>	: HDTV 1920x1080 px 24 <i>frame</i> per second
<i>Render</i>	: Format mp4, H264

Indikator Proses :

1. Naskah

Naskah adalah sebuah rancangan utama mengenai sebuah film, berisi antara lain mengenai dialog dan aksi yang membentuk adegan per adegan dalam film.

2. *Storyboard*

Storyboard adalah bagan yang berisi rancangan adegan dari naskah yang telah tervisualisasi dalam bentuk gambar. berisi panduan gerakan dan *setting* adegan.

3. Musik

Terdiri dari musik latar untuk mengiringi film, dan efek suara seperti keramaian orang dan suara mobil.

4. Desain Lingkungan

Desain yang memvisualisasikan lingkungan atau *setting* tempat dan waktu dari skenario. yang akan menjadi *background* adegan film terjadi.

5. Desain Karakter

Desain karakter adalah rancangan bentuk rupa para pemain dalam sebuah film. berkaitan erat dengan identitas, sifat dan ciri khas yang membedakannya dengan yang lain.

6. *Animating*

Animating adalah proses menggerakkan karakter beserta segala hal yang berada dalam film sehingga menghasilkan sebuah adegan yang bisa dimengerti.

7. *Compositing*

Compositing adalah sebuah proses menyatukan semua unsur yang ada dalam film animasi, meliputi hal-hal seperti *animating*, *background*, *sound*, dan lain – lain.

8. *Visual Effect*

Visual Effect adalah sebuah fase pemberian efek pada film, pemberian efek cahaya, efek 3D *layer* dan *texture*.

9. *Rendering*

Menyatukan potongan setiap *file shoot video* dan musik yang sudah kita buat, menjadi sebuah bentuk *file video* utuh yang bisa dijalankan dengan menggunakan *video player*.

Hal – hal tersebut menjadi tolak ukur keberhasilan film ini agar dapat selesai dengan baik.

