

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "OTW"**



**Fahrudin**  
NIM 1300067033

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

**2017**

# **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "OTW"**

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



Disusun oleh:  
**Fahrudin**  
NIM 1300067033

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

**2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:


PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "OTW"

Disusun oleh:


**Fahrudin**

NIM 1300067033

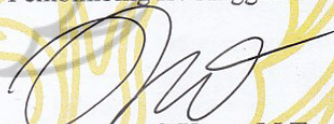
Pameran, penayangan, dan laporan Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 03 JUL 2017.....



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

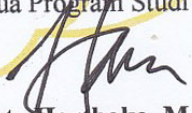


**Arif Sulistiyono, M.Sn.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji



**Rio Caesar, S.Kom., M.T.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



**Tanto Harshoko, 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 : Fahrudin

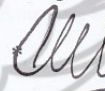
No. Induk Mahasiswa : 1300067033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "OTW"

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 di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 16 Juni 2017

Yang menyatakan



Fahrudin

NIM 1300067033



N.B.: \* Asli 1 x bermeterai 6000

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah Nya sehingga saya diberi kesehatan dan dapat menyelesaikan proses akhir masa kuliah di kampus. Karya film animasi Tugas Akhir ini syarat kelulusan sebagai Ahli Madya pada Program Studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Terima kasih saya ucapkan kepada beberapa pihak yang memberi semangat dan bantuan. Terimakasih saya :

1. Allah SWT tuhan semesta alam yang selalu memberi rahmat dan hidayahNya;
2. Kepada Umi dan Bapak saya yang selalu memberi kasih tak terkira;
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 Hartoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I;
8. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Wali;
9. Rio Caesar, S.Kom., M.T., selaku Dosen Penguji Ahli;
10. Staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
11. Kakak dan keponakan yang selalu memberi semangat;
12. Arga, Mas Nanda, Ajik, Hafiz, dan Fajar;
13. Sahabat "Kontrakan Brother".

Berkat dukungan dan motivasi semuanya, akhirnya Karya film animasi tugas akhir dapat selesai tepat waktu. Semoga karya film animasi ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 16 Juni 2017

Fahrudin

## ABSTRAK

Lingkungan pergaulan dapat membentuk pola pikir seseorang. Salah satunya ialah tontonan acara di Televisi. Menonton Televisi terlalu sering selain dapat mempengaruhi pola pikir, juga dapat mempengaruhi hubungan antar teman dan keluarga. Daripada menghabiskan waktu untuk menonton Televisi, lebih baik menghabiskan waktu dengan hal-hal bermanfaat, seperti olahraga dan membaca.

Film ini menceritakan tentang Toni yang suka menonton pertandingan sepakbola lewat Televisi. Suatu ketika Toni membuat janji dengan kekasihnya yang bernama Rani untuk minum kopi di Kedai Kopi. Namun karena Toni asik menonton sepakbola di Televisi, Toni melupakan janji untuk minum kopi bersama Rani. Toni baru tersadar memiliki janji dengan Rani ketika pertandingan sepakbola telah usai. Toni segera menghubungi Rani dan datang ke Kafe, namun Rani sudah pulang sebelum Toni sampai di Kafe.

Film animasi memiliki beberapa bentuk tampilan visual. Salah satunya ialah Animasi 2D. Animasi 2D dibuat dengan cara menggambar satu persatu objek hingga menjadi sebuah gerakan animasi. Animasi 2D memiliki bentuk visual yaitu panjang dan lebar, namun tidak memiliki kedalaman. Film animasi tugas akhir ini secara visual dalam bentuk animasi 2D. Dengan tema kedisiplinan, diharapkan dapat memberi dampak positif kepada penonton. Serta memberi pemahaman kepada penonton tentang dampak menonton Televisi.

Katakunci : Televisi, Animasi 2D, Tema Kedisiplinan.

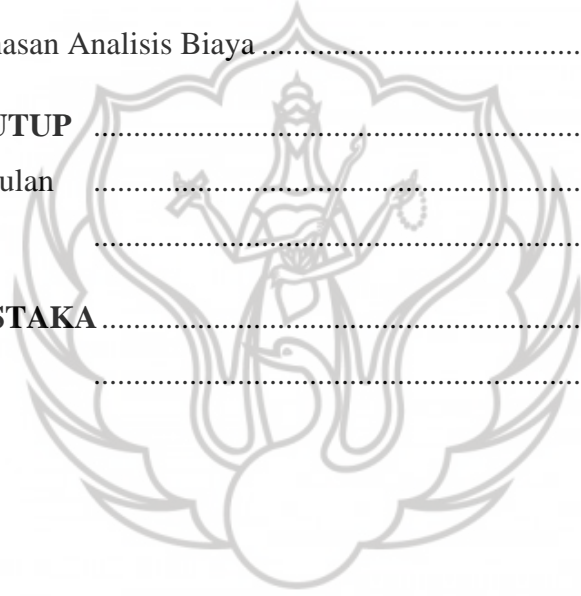
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan .....	2
D. Target Audien .....	2
E. Indikator Capaian Tugas Akhir.....	3
1. Skenario .....	3
2. <i>Storyboard</i> .....	3
3. Desain Karakter.....	4
4. <i>Background</i> .....	4
5. <i>Animating</i> .....	5
6. <i>Sound Effect</i> .....	5
7. <i>Editing</i> .....	5
<b>BAB II EKSPLORASI</b> .....	6
A. Landasan Teori.....	6
B. Tinjauan Karya.....	10
1. Pengembangan Konsep .....	10
2. Teknik Visual .....	11

<b>BAB III PERANCANGAN .....</b>	<b>14</b>
A. Konsep .....	14
B. <i>Pipeline</i> Produksi .....	15
C. Jadwal Produksi .....	16
D. Sinopsis .....	16
E. Desain karakter.....	17
F. Naskah .....	19
G. <i>Treatment</i> .....	21
H. <i>Storyboard</i> .....	23
I. <i>Sound</i> .....	33
J. Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> .....	33
<b>BAB IV PERWUJUDAN.....</b>	<b>35</b>
A. Tahap Perwujudan.....	35
1. Praproduksi .....	35
a. Penciptaan Ide .....	35
b. Sinopsis dan Naskah .....	35
c. Desain Karakter.....	36
d. <i>Storyboard</i> .....	36
e. <i>Sound Design</i> .....	36
2. Produksi .....	37
a. <i>Animatic</i> .....	37
b. <i>Animating</i> .....	37
c. <i>Coloring</i> .....	38
d. <i>Background</i> .....	39
3. Pascaproduksi.....	39
a. <i>Compositing</i> .....	39
b. <i>Scoring</i> .....	40
c. <i>Editing</i> .....	41



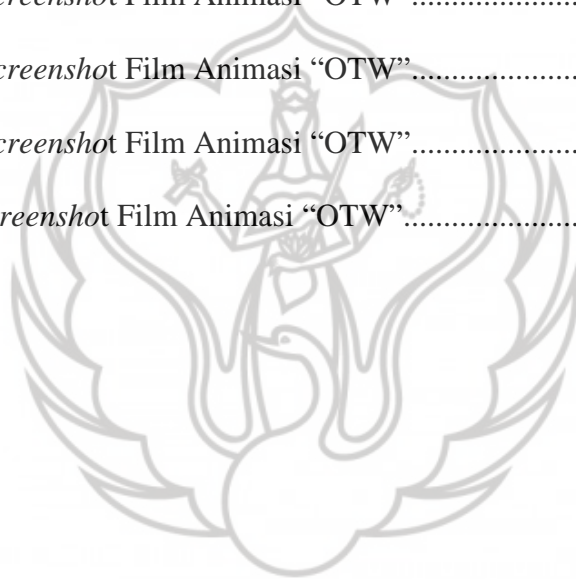
<b>BAB V PEMBAHASAN</b> .....	42
A. Pembahasan Proses Kerja .....	42
1. Praproduksi .....	42
2. Produksi .....	43
3. Pascaproduksi.....	43
B. Pembahasan 12 Prinsip Animasi.....	44
C. Pembahasan Isi Film .....	50
1. Preposisi .....	50
2. Konflik .....	50
3. Resolusi .....	51
D. Pembahasan Analisis Biaya .....	51
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	53
A. Kesimpulan .....	53
B. Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	54
<b>LAMPIRAN</b> .....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Screenshot</i> Film “Chibi Maruko Chan” .....	11
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> Film ”The Simpson” .....	12
Gambar 2.3 <i>Screenshot</i> Film “Chibi Maruko Chan” .....	12
Gambar 2.4 <i>Screenshot</i> Film “The Simpson” .....	13
Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> produksi.....	15
Gambar 3.2 Sketsa Desain Karakter Rani.....	16
Gambar 3.3 Desain Karakter Rani .....	18
Gambar 3.4 Sketsa Desain Karakter Toni.....	18
Gambar 3.5 Desain Karakter Toni .....	19
Gambar 4.1 <i>Screenshot Animatic</i> .....	37
Gambar 4.2 Proses <i>Animating</i> .....	38
Gambar 4.3 Proses <i>Coloring</i> .....	38
Gambar 4.4 Proses membuat <i>Background</i> .....	39
Gambar 4.5 Proses <i>Compos</i> .....	40
Gambar 4.6 Proses <i>Compos</i> di Logic Pro .....	40
Gambar 4.7 Proses membuat <i>Background</i> musik .....	41
Gambar 4.8 Proses <i>Editing</i> .....	41
Gambar 5.1 <i>Screenshot</i> Film Animasi “OTW” .....	44
Gambar 5.2 <i>Screenshot</i> Film Animasi “OTW” .....	44
Gambar 5.3 <i>Screenshot</i> Film Animasi “OTW” .....	45
Gambar 5.4 <i>Screenshot</i> Film Animasi “OTW” .....	45

Gambar 5.5 <i>Screenshot</i> Film Animasi “OTW” .....	46
Gambar 5.6 <i>Screenshot</i> Film Animasi “OTW” .....	46
Gambar 5.7 <i>Screenshot</i> Film Animasi “OTW” .....	47
Gambar 5.8 <i>Screenshot</i> Film Animasi “OTW” .....	47
Gambar 5.9 <i>Screenshot</i> Film Animasi “OTW” .....	48
Gambar 5.10 <i>Screenshot</i> Film Animasi “OTW” .....	48
Gambar 5.11 <i>Screenshot</i> Film Animasi “OTW” .....	49
Gambar 5.12 <i>Screenshot</i> Film Animasi “OTW” .....	49
Gambar 5.13 <i>Screenshot</i> Film Animasi “OTW” .....	50
Gambar 5.14 <i>Screenshot</i> Film Animasi “OTW” .....	50
Gambar 5.15 <i>Screenshot</i> Film Animasi “OTW” .....	51



## DAFTAR TABEL

Table 3.1 Jadwal produksi.....	16
Tabel 3.2 <i>Treatment</i> Cerita “OTW” .....	21
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> film animasi “OTW” .....	22
Tabel 5. 1 Biaya Perlengkapan .....	49
Tabel 5. 2 Biaya <i>Overhead</i> Tiap Bulan .....	50



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Ada beberapa faktor yang menyebabkan tidak disiplin. Diantaranya ialah lingkungan pergaulan, pola pikir, dan kebiasaan menunda-nunda pekerjaan. Lingkungan pergaulan memiliki pengaruh penting terhadap kepribadian seseorang. Pergaulan membentuk pribadi seseorang, oleh karenanya harus pintar memilih lingkungan pergaulan. Acara – acara dalam Televisi juga dapat mempengaruhi pola pikir. Acara Televisi secara tidak langsung dapat membentuk pola pikir penonton. Karena seringkali menonton Televisi.

Dalam kehidupan masyarakat menonton Televisi sudah menjadi kebiasaan. Bahkan ketika berkumpul dengan keluarga, kita pasti menonton Televisi. Bahaya terlalu lama menonton Televisi ketika organ mata jarang berkedip dan selalu fokus pada objek didepannya, hal ini akan menurunkan fungsi organ penglihatan dari waktu ke waktu. Menghabiskan terlalu banyak menonton Televisi, dapat menghabiskan waktu berharga yang bisa digunakan untuk kegiatan bermanfaat dan sehat seperti olahraga dan membaca. Hal ini juga dapat menghabiskan waktu bersama keluarga dan teman. Mengobrol dengan orang dekat dengan anda dan menghabiskan waktu bersama mereka lebih baik dari pada menghabiskan waktu menonton Televisi.

Disiplin merupakan suatu yang harus ditaati atau ditinggalkan seseorang dalam melakukan suatu hal. Disiplin menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), taat tertib (disekolah, kemiliteran dan sebagainya), cara pendekatan yang mengikuti ketentuan pasti dan konsisten untuk memperoleh pengertian dasar yang menjadi sasaran studi. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa disiplin muncul dimulai dari lingkungan pergaulan. Ketika lingkungan pergaulan disiplin dan tontonannya positif maka perilaku akan ikut disiplin dan positif.

Film merupakan media massa untuk mengkomunikasikan suatu relita yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari. (Effendi, 1986 : 239 ). Ketika menonton sebuah film, penonton bisa ikut merasakan apa yang ada didalam film. Penonton dapat terpengaruh, karena kejadian dalam film mungkin dirasakan mereka juga dikehidupan sehari - hari. Film yang baik dapat mempengaruhi penontonnya. Begitu pula film animasi, animasi memiliki keunikan dalam hal tampilan visual karena konten yang disajikan dapat di terima oleh semua umur.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana membuat Film Animasi untuk memberi pemahaman kepada masyarakat tentang disiplin waktu ?
2. Bagaimana Televisi bisa membuat masyarakat lupa waktu ?

### **C. Tujuan**

1. Dengan adanya film ini harapannya masyarakat sadar tentang pentingnya disiplin waktu.
2. Masyarakat mengurangi menonton Televisi.

### **D. Target Audien**

Target penonton menurut demografis :

- a. Usia : Semua umur.
- b. Jenis Kelamin : Laki laki dan perempuan.
- c. Pendidikan : Semua latar pendidikan.
- d. Status Sosial : Semua kalangan.

## E. Indikator Capaian Tugas Akhir

Hasil akhir film animasi "OTW" adalah

Judul karya	: OTW.
Teknik	: 2D Animasi.
Durasi	: 150 detik .
Format Video	: HDTV 1920x1080 px 25 <i>frame per second</i> .
Render	: Format mp4, H264, dan MOV.

Tahap pembuatan film tugas akhir ini memiliki beberapa tahapan. Tahapan tersebut antara lain :

### 1. Skenario

Tahap awal membuat skenario ialah dengan menentukan tema cerita. Ketika tema sudah ditentukan, tahap selanjutnya membuat ide cerita. Ide cerita sebagai gambaran umum isi cerita. Ide cerita dikembangkan menjadi naskah cerita setelah itu membuat *treatment* cerita. Naskah cerita terdiri dari penokohan, konflik, latar waktu, latar tempat. Sebuah skenario yang baik sudah tentu akan banyak membantu sutradara dalam menghasilkan film yang baik. Menurut Edy D. Iskandar dalam bukunya Mengenal Perfileman Nasional, menulis skenario bukan merupakan karya bebas, sebab ada aturan yang mesti dipatuhi (Iskandar, 1987 : 46). Seorang sastrawan bebas berkhayal, atau biasa merdeka melontarkan idenya dalam berbagai macam gaya bebas, tapi dalam menulis skenario ia tidak akan bisa berbuat seperti itu.

### 2. Storyboard

*Storyboard* digambarkan dalam bentuk gambar seperti komik yang didalamnya berisi pergerakan kamera, suara, durasi, efek visual, dan dialog antar tokoh. *Storyboard* sebagai panduan sutradara untuk membuat film. *Storyboard* juga digunakan *animator* sebagai panduan

membuat gerakan animasi. Menurut Gotot Prakosa dalam buku Pengetahuan Dasar Animasi Indonesia, storyboard sebagai cetak biru sebuah film, berupa gambar – gambar adegan berdasarkan mise en scene (Prakosa, 2010: 274). Atau pengadeganan yang dirancang oleh sutradara atau designernya, harus menjadi petunjuk yang tepat dan jelas.

### **3. Desain Karakter**

Dalam membuat desain karakter ciptakan bentuk dan ukuran yang simple untuk membuat karakter dengan kepribadian yang disesuaikan dengan benda atau objek figur yang diinginkan. Menurut Drs.Parsuki dalam membuat desain karakter harus memperhatikan proporsi dari figur tertentu seperti, usia, figur wanita atau pria dan karakter apa yang dimiliki (Parsuki, 1987 : 41). Adanya desain karakter untuk memudahkan membedakan berbagai karakter, perlu membuat suatu *model sheet* sebagai panduan.

### **4. Background**

Gambar latar belakang cerita yang digambarkan sesuai naskah skenario. Pada saat membuat *background* ditambahkan detail - detail suasana sesuai penggambaran dalam naskah skenario. *Background* sebagai elemen penting film animasi. Adanya *background* untuk memberi tahu latar tempat sebuah adegan. Menurut Drs.Parsuki dalam bukunya Dasar Dasar Animasi, *background* dalam gambar animasi mempunyai beberapa fungsi diantaranya ialah sebagai petunjuk tempat dimana adegan – adegan animasi itu berlangsung, kapan serta pada suasana yang bagaimana cerita itu terjadi (Parsuki, 1987 : 28).



## 5. *Animating*

*Animating* ialah proses menggambar objek satu persatu menjadi sebuah gerakan animasi. Langkah pertama ialah dengan membuat gambar - gambar kunci (*key drawing*) sebagai panduan membuat gambar *inbetween*. *Inbetween* dibuat diantara gambar *key*. Tujuan membuat *inbetween* ialah agar gerakan animasi lebih halus. Seperti dalam buku Dasar Dasar Animasi karya Dr.Parsuki, prinsip dasar gerakan apapun yang digambarkan atau dianimasikan tentu gerakan tersebut selalu pada sebuah lintas jarak dan waktu yang telah ditentukan (Parsuki, 1987 : 16). Atau dengan kata lain jenis objek yang di gerakkan menyebabkan perbedaan kecepatan.

## 6. *Sound Effect*

Suara salah satu unsur penting dalam pembuatan film. Suara menghidupkan film, dengan suara penonton menjadi tahu suasana dalam film. Fungsi dari *Sound effect* ialah agar suasana terlihat seperti nyata. Menurut Eddy D Iskandar, tanpa musik kita hanya akan merasakan kekosongan yang mengherankan (Iskandar, 1987 : 70). Tetapi dengan hadirnya musik yang menghentak hentak, tiba – tiba perasaan kita dicekam ketakutan seperti yang dialami oleh si tokoh.

## 7. *Editing*

*Editing* menggabungkan beberapa bagian menjadi satu. Proses menggabungkan gambar *key*, *inbetween*, *background*, *backsound*, dan *sound effect*. Dalam proses ini ditambahkan *visual effect* jika diperlukan. Menurut A.A Suwasono dalam buku Memahami Film, *editing* secara fisik merupakan bagian memotong dan menyambungkan gambar dan suara dari *shot* yang satu ke *shot* yang lain (Suasono, 2014 : 118). Fungsi editing yang mendasar ialah menggabungkan bermacam macam visual (gambar) dan audio menjadi satu.