

**PENCIPTAAN ANIMASI *SHORT MOVIE*  
“TETANGGAAN: MENUJU PETUALANGAN”  
DENGAN TEKNIK ANIMASI 3D**

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



Disusun oleh:

**Muhammad Satrio Atmojo**  
NIM 1200007033

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

**2017**

# HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

## PENCIPTAAN ANIMASI *SHORT MOVIE* "TETANGGAAN: MENUJU PETUALANGAN" DENGAN TEKNIK ANIMASI 3D

Disusun oleh:

**Muhammad Satrio Atmojo**

NIM 1200007033

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 ..

**Arif Sulistyono, M.Sn.**  
Pembimbing I / Ketua Penguji

**Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji

**Matahari Bhakti Nendya, M.T.**  
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 1987003 1 002



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan karya tulis ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Kepada keluarga, para sahabatnya, hingga umatnya.

Karya tulis ini diajukan guna memenuhi kelulusan pada program studi D-3 Animasi, jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam. Judul yang diajukan adalah Penciptaan Animasi 3 Dimensi “Tetanggan: Menuju Petualangan”. Semoga karya tulis ini dapat diterima oleh penguji ahli, Dosen Pembimbing I, dan Dosen Pembimbing II .

Akhirnya tiada gading yang tak retak, meskipun dalam penyusunan penulisan laporan ini penulis telah mencurahkan segenap kemampuannya, namun penulis menyadari bahwa hasil penulisan laporan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang ada termasuk kemampuan penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya saran serta kritik yang membangun dari berbagai pihak.

Karya Tugas Akhir ini sulit terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Allah SWT atas segalanya, selamanya;
2. Almamater kebanggaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Marsudi, S.Kar., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
5. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam;
6. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I;
7. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku DosenWali dan Dosen Pembimbing II;

8. Matahari Bhakti Nendya, M.T., selaku Dosen Penguji Ahli;
9. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Teman-teman angkatan 2012 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
11. Keluarga yang selalu memberi dukungan dan kekuatan;

Yogyakarta, 3 Juli 2017



Muhammad Satrio Atmojo

## ABSTRAKSI

Penciptaan karya seni yang dibuat kali ini akan berupa lanjutan dari karya sebelumnya yang berjudul "Tetangga" yang menceritakan tentang dua sahabat yang bernama Bim dan Bing. Bing merupakan teman kecil dari Bim, karena suatu masalah akhirnya Bing pindah ke luar kota. Setelah beberapa tahun Bing pun kembali ke kota di mana ia berasal dan menjadi tetangga dari Bim.

Dalam sekuelnya kali ini, kisah ini akan menceritakan Bim dan Bing yang tanpa sengaja menemukan ruang rahasia milik kakek Bim yang telah lama hilang. Film ini akan berupa karya animasi tiga dimensi yang bertemakan persahabatan dan petualangan.

Teknik yang digunakan adalah animasi 3 dimensi yang menimbulkan kesan kedalaman dibanding dengan karya sebelumnya yang berbentuk 2 dimensi. Disamping itu teknik ini dipilih karena lebih memudahkan karena konsep dari karakter yang mudah dan sederhana apabila dibuat dengan teknik 3 dimensi.

Kata kunci: Persahabatan, Animasi, Animasi 3D



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix

### BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang .....	1
1.2. Rumusan masalah.....	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Target audien.....	2
1.5. Indikator capaian akhir.....	3

### BAB II EKSPLORASI

2.1. Landasan penciptaan.....	6
2.2. Tinjauan karya.....	9

### BAB III PERANCANGAN

3.1. Cerita .....	11
3.1.1. Sinopsis.....	11
3.1.2. <i>Treatment</i> , dan <i>Storyboard</i> .....	11
3.1.2. Skenario.....	13
3.2. Desain.....	19
3.2.1. Karakter.....	19
3.2.2. Lingkungan dan properti.....	20
3.2.3. Pengisisuara.....	22
3.2.4. Musik.....	22

## **BAB IV PERWUJUDAN**

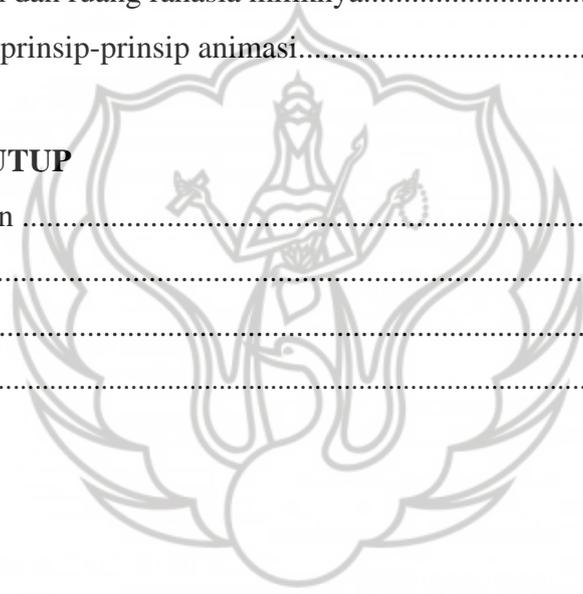
4.1. Visualisasi.....	23
4.2. Produksi.....	28

## **BAB V PEMBAHASAN**

5.1. Tokoh utama.....	35
5.2. Alur Cerita.....	35
5.3. Kejahilan Bing.....	37
5.4. Kakek Bim dan ruang rahasia miliknya.....	38
5.5. Penerapan prinsip-prinsip animasi.....	39

## **BAB VI PENUTUP**

6.1. Kesimpulan .....	46
6.2. Saran.....	47
Daftar pustaka.....	48
Lampiran.....	49



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Serial Animasi "Larva".....	9
Gambar 2.1 Serial Animasi "Uwa and Friends".....	9
Gambar 2.1 Serial Animasi "Journey to the Center of the Earth".....	10
Gambar 3.1 Desain Karakter Bim.....	19
Gambar 3.2 Desain Karakter Bing.....	20
Gambar 3.3 Desain Kereta Bawah Tanah.....	20
Gambar 3.4 Desain Ruang Penyimpanan Barang Bim.....	21
Gambar 3.5 Desain Rumah Bim dan Bing.....	21
Gambar 4.1 Sketsa Karakter Bim.....	23
Gambar 4.2 Karakter Bim.....	24
Gambar 4.3 Sketsa Karakter Bing.....	24
Gambar 4.4 Karakter Bing.....	25
Gambar 4.5 Rumah Bim dan Bing.....	25
Gambar 4.6 Ruang Penyimpanan Barang Bim.....	26
Gambar 4.7 Ruang Rahasia Kakek Bim.....	26
Gambar 4.8 Kereta Bawah Tanah.....	27
Gambar 4.9 Proses <i>Modeling</i> Pada Karakter Bim.....	29
Gambar 4.10 Proses Pembuatan Tulang Pada Karakter Bim.....	29
Gambar 4.11 Proses Penggabungan Tulang Pada Karakter Bim.....	30
Gambar 4.12 Proses Pengaturan Tulang Pada Karakter Bim.....	30
Gambar 4.13 Proses Pengaturan Tulang Pada Karakter Bim.....	31
Gambar 4.14 Proses Pengaturan Tulang Pada Karakter Bim.....	31
Gambar 4.15 Proses <i>Animating</i> .....	32
Gambar 4.16 Proses <i>Animating</i> .....	33
Gambar 4.17 Proses <i>Pengaturan Pada Dope Sheet</i> .....	33
Gambar 4.18 Contoh Hasil <i>Rendering</i> Dengan Blender Render.....	34
Gambar 4.19 Contoh Hasil <i>Rendering</i> Dengan Blender Render.....	34
Gambar 5.1 Adegan Pada <i>Scene</i> Pertama.....	35
Gambar 5.2 Adegan Pada <i>Scene</i> Ke-Dua.....	36

Gambar 5.3 Adegan Pada <i>Scene</i> Ke-Tiga.....	36
Gambar 5.4 Ekspresi wajah jahil Bing .....	37
Gambar 5.5 Bing bermain dengan baju zirah peninggalan kakek Bim...	37
Gambar 5.6 Bing yang sembarangan menekan tombol pada lokomotif..	38
Gambar 5.7 Kakek Bim .....	38
Gambar 5.8 Ruangan pribadi kakek Bim .....	39
Gambar 5.9 Gerakan ancang-ancang Bim sebelum maju .....	40
Gambar 5.10 Pose 1.....	40
Gambar 5.11 Pose 2.....	41
Gambar 5.12 Contoh <i>slow in slow out</i> pada <i>scene 2</i> .....	41
Gambar 5.13 Contoh <i>slow in slow out</i> pada <i>scene 3</i> .....	42
Gambar 5.14 Contoh <i>Arch</i> Pada <i>Scene 2</i> .....	42
Gambar 5.15 Contoh <i>Follow Through</i> Pada <i>Scene 2</i> .....	43
Gambar 5.16 Contoh <i>Timing</i> Pada proses <i>Lip Sync</i> .....	43
Gambar 5.17 Contoh Gerakan <i>Exaggeration</i> .....	44
Gambar 5.18 Ekspresi Wajah Bim .....	44
Gambar 5.19 Ekspresi Wajah Bing.....	45

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Animasi merupakan salah satu bagian dari bentuk dunia hiburan yang berupa visualisasi gambar bergerak baik yang dilengkapi dengan audio atau pun tidak, dan biasanya dalam penyajiannya berupa gambar dua dimensi atau pun tiga dimensi. Sehubungan dengan banyaknya program hiburan yang berkembang saat ini program animasi merupakan salah satu bentuk acara yang sangat digemari oleh semua umur. Sehingga penulis melihat prospek kedepan bahwa sangat memungkinkan program acara animasi dijadikan motivasi bagi beberapa kalangan untuk melakukan sesuatu.

Dalam persaingannya di dunia hiburan tanah air saat ini, banyak sekali ditampilkan acara yang diperuntukan bagi remaja dan anak-anak, akan tetapi dalam perkembangannya banyak acara yang kurang baik untuk dikonsumsi atau ditonton oleh mereka. Dikarenakan banyak acara yang cenderung mengusung adegan kekerasan, adegan yang kurang mendidik dan juga terkadang adegan yang ditampilkan terlalu vulgar untuk usia remaja bahkan anak-anak. Dengan adanya beberapa faktor yang ada diatas maka akan sangat mempengaruhi perilaku seorang remaja dalam perkembangannya. Maka sangatlah dibutuhkan program acara yang bermutu dan mendidik sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari uraian diatas maka terciptalah ide untuk membuat film animasi dengan judul “Tetangga: Menuju Petualangan” Film animasi pendek yang akan penulis buat ini menceritakan tentang dua sahabat yang tanpa sengaja menemukan ruangan misterius. Film ini bertemakan persahabatan.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah rumusan masalah:

1. Bagaimana proses pembuatan cerita "Tetangga: Menuju Petualangan".
2. Bagaimana pembuatan karakter-karakter di film "Tetangga: Menuju Petualangan".
3. Bagaimana proses pembuatan gerakan animasi "Tetangga: Menuju Petualangan".

## 1.3. Tujuan

Film animasi "Tetangga: Menuju Petualangan" ini bertemakan persahabatan dan komedi sehingga diharapkan dapat menghibur bagi semua kalangan.

Tujuan dari perancangan Tugas Akhir yang berbentuk animasi 3D ini adalah:

1. Menciptakan karya animasi 3 Dimensi bertemakan persahabatan dan petualangan
2. Menciptakan serial lanjutan dari "Tetangga" yang sebelumnya dibuat dalam bentuk 2 Dimensi.
3. Memberikan nuansa berbeda dalam sebuah karya animasi yang menampilkan transisi dari 2 Dimensi ke 3 Dimensi

## 1.4. Target Audien

Target audien film animasi ini adalah :

- |               |                           |
|---------------|---------------------------|
| Usia          | : Semua umur              |
| Jenis kelamin | : Semua                   |
| Pendidikan    | : Semua strata pendidikan |
| Status sosial | : Semua kalangan.         |

## 1.5. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari film animasi yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi yang harus dilalui, sehingga menjadi suatu film animasi yang utuh. Berikut tahapan-tahapan yang harus dilalui:

### 1.5.1. Pra produksi

#### a. Ide

Untuk mendapatkan ide yang bagus untuk membuat film animasi pertama akan melakukan brainstorming. Untuk menentukan cerita yang akan dibuat untuk membuat film animasi.

#### b. *Script*

Setelah mendapatkan ide dan cerita maka setelah itu akan di buat naskah.

#### c. Desain karakter

Setelah naskah selesai maka dilanjutkan dengan desain karakter. Desain karakter akan dibuat berdasarkan sifat-sifat tokoh yang ada di dalam naskah/cerita.

#### d. *Asset/properti*

Asset dan properti dikerjakan menurut dengan setting dan keadaan dalam dunia cerita tersebut.

#### e. *Storyboard*

Storyboard dibuat setelah naskah selesai di kerjakan. Kegunaan storyboard yaitu untuk membantuk membuat *layoutnya* dan animatik.

#### f. *Animatic*

Setelah *storyboard* selesai dibuat maka akan diteruskan untuk membuat *animatic* dari *storyboard* yang ada.

### 1.5.2. Produksi

#### a. *Dubbing*

*Dubbing* akan dikerjakan setelah *animatic* selesai. Dan *animatic* dibuat untuk panduan artis *dubbing*.

#### b. *Music*

Setelah *dubbing* dikerjakan maka musik juga bisa langsung dikerjakan dengan panduan *animatic*.

#### c. *Sound effect*

*Sound effect* ditambahkan untuk menambah kesan dramatis dan ketegangan pada sebuah film.

#### d. *Modeling 3D*

*Modeling* adalah proses pembuatan karakter dari konsep gambar yang sudah dibuat untuk dijadikan bentuk 3 dimensi.

#### e. *Rigging*

*Rigging* adalah proses memberikan suatu tulang agar model karakter bisa di gerakkan.

#### f. *Texsture*

Setelah selesai *rigging* maka karakter/ semua properti dan *asset* akan di beri *texture*.

#### g. *Animasi*

Setelah semua tahap selesai maka terakhir yaitu tahap penganimasian karakter atau objek.

### 1.5.3. Pasca produksi

#### a. *Rendering*

Setelah tahap produksi selesai maka dilanjutkan ke tahap pra produksi. Pertama yaitu *rendering* dari hasil kerjaan para animator.

**b. *Compositing***

Setelah selesai *rendering* maka hasil render akan di *compose* kembali dan di berikan efek-efek agar animasi akan terlihat lebih menarik.

**c. *Editing video***

Setelah *compositing* selesai maka bisa dilakukan *editing* video untuk di sesuaikan dengan kebutuhan film.

**d. *Editing audio***

Setelah *editing video* selesai maka bisa dilakukan *editing audio* dengan menyesuaikan *editing video* yang sudah tersedia

**e. *Mastering***

Setelah *editing* selesai maka proses terakhir adalah *mastering* yaitu untuk mengemas film dalam bentuk DVD.

