

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI
“MENCARI HARTAKARUN”
DENGAN TEKNIK ANIMASI DUA DIMENSI (2D)**



Berlian
NIM 1200027033

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

2017

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI
“MENCARI HARTAKARUN”
DENGAN TEKNIK ANIMASI DUA
DIMENSI(2D)**

TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusunoleh:
BERLIAN
NIM.1200027033

**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 “MENCARI HARTA KARUN” DENGAN TEKNIK ANIMASI DUA DIMENSI (2D)

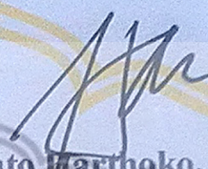
Disusun oleh:

BERLIAN

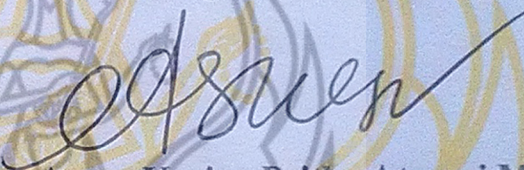
NIM. 1200027033

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

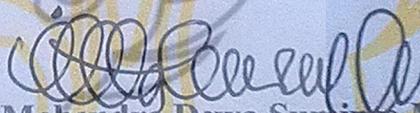
13 APR 2017



Tanto Marthoko, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji

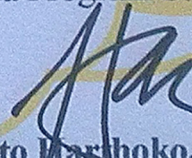


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
Pembimbing II / Anggota Penguji



Mahendra Dewa Suminto, M.Sn.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

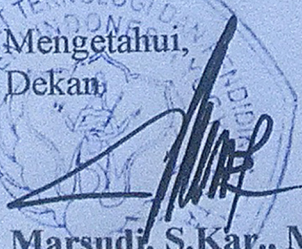
Ketua Program Studi



Tanto Marthoko, 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 : Berlian
No. Induk Mahasiswa : 1200027033
Judul Tugas Akhir : Penciptaan Film Animasi Mencari Harta Karun Dengan Teknik Animasi Dua Dimensi (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

Yang menyatakan



NIM. 1200027033

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang dengan segala rahmat dan hidayahNya yang tidak terhingga, sehingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan dan Penciptan Karya Tugas Akhir dengan judul Mencari Hartakarun 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, penulis menyadari 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. Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT ;
2. Almamater tercinta, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ;
3. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta ;
4. Marsudi, S.Kar., M. Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Tanto Harthoko, M.Sn.selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam dan Dosen Pembimbing I ;
6. Mahendradewa Suminto, M.Sn. selaku Sekretaris Program Studi Animasidan Dosen wali ;
7. Agnes Karina Pritha Atmani,M.T.I. selaku Dosen Pembimbing II ;

8. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ;
9. Teman – teman angkatan 2012 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam.



ABSTRAKSI

Film Peta Hatakarun akan mengangkat tema tentang petualangan. Pengkhususan tema ini dilakukan karena film ini akan mengangkat alur cerita, maupun konflik yang menarik. Hal ini yang membuat standarisasi dalam segi usia dilakukan, karena film ini dirancang untuk membuat penonton berpikir mengenai maksud cerita yang sebenarnya dengan memperhatikan hal – hal yang ada dari awal sampai akhir cerita.

Film Peta Hartakarun bercerita tentang seorang anak kecil bernama Beni yang menemukan peta di dekat pantai.

Kata Kunci : Animasi, Cerita, Petualangan, Konflik



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan.....	2
D. Target Audien	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	2
BAB II EKPLORASI.....	5
A. Landasan Teori.....	5
B. Tinjauan Karya.....	8
1. Film animasi <i>The Reward</i>	8
2. Film animasi <i>Contre Temps</i>	9
3. Serial animasi <i>Nichijou</i>	9
BAB III PERANCANGAN.....	11
A. Konsep Cerita.....	11
1. Tema	11
2. Sinopsis.....	11
3. Desain.....	11
BAB IV PERWUJUDAN.....	14
A. Praproduksi.....	14
1. Konsep Dasar.....	14

2.	Naskah.....	15
3.	Storyboard.....	20
4.	<i>Treatment</i>	30
B.	Produksi	31
1.	Penganimasian	31
2.	<i>Background</i>	37
C.	Pascaproduksi.....	39
1.	<i>Compose</i>	39
2.	<i>Editing & Final Render</i>	39
BAB V PEMBAHASAN		40
A.	Penokohan.....	40
B.	Konflik	40
C.	Penerapan 12 Prinsip Animasi	41
1.	<i>Squash and Strech</i>	41
2.	<i>Anticipation</i>	41
3.	<i>Staging</i>	41
4.	<i>Straigh ahead and pose to pose</i>	42
5.	<i>Follow through and Overlapping Action</i>	42
6.	<i>Slow in and Slow out</i>	43
7.	<i>Archs</i>	43
8.	<i>Secondary Action</i>	44
9.	<i>Timming and Spacing</i>	44
10.	<i>Exagerration</i>	45
11.	<i>Solid Drawing</i>	46
12.	<i>Apeal</i>	46
BAB VI PENUTUP		47
A.	Kesimpulan	47
B.	Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA		49

LAMPIRAN.....	50
A. Sketsa <i>Background</i>	50
B. Poster & Infografis.....	53
C. Dokumentasi Pembuatan Film.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Short animation The Reward</i>	9
Gambar 2.2 <i>Short animation Contre Temps</i>	9
Gambar 2.3 Serial film animasi Nichijou	10
Gambar 3.1 Desain karakter Beni	12
Gambar 3.2 <i>Background</i> dan Properti.....	12
Gambar 3.3 desain <i>Background</i>	13
Gambar 4.1 Contoh pewarnaan pada karakter Beni.....	32
Gambar 4.2 Contoh hasil <i>tracing</i>	33
Gambar 4.3 Contoh Keyframe & Inbetween	33
Gambar 4.4 palet warna karakter Beni.....	35
Gambar 4.5 proses pewarnaan pada karakter.....	35
Gambar 4.6 proses penambahan <i>shading</i>	35
Gambar 4.7 contoh <i>timing</i> & penganimasian.....	36
Gambar 4.8 contoh sketsa <i>background</i>	37
Gambar 4.9 contoh hasil <i>tracing background</i>	38
Gambar 4.10 hasil akhir proses pembuatan <i>background</i>	38
Gambar 5.1 <i>Sequence</i> Beni saat melihat Botol di pantai	41
Gambar 5.3 Penempatan karakter,background,object dan titik focus.....	42
Gambar 5.4 <i>Sequence Straigh ahead</i> tangan Beni saat menngambil botol	42
Gambar 5.5 <i>Sequence Pose to pose</i> Beni saat berjalan.....	42
Gambar 5.6 gerakan <i>slow in</i> dan <i>Slow out</i> saat menangkap buah.....	43
Gambar 5.7 garis gerak tangan Beni saat mengambil Batu	44
Gambar 5.8 Contoh Penerapan <i>Secondary Action</i>	44
Gambar 5.9 Dropsheet bibir beni saat bernyanyi dan timing gerakan Beni saat berjalan.....	45
Gambar 5.10 Gambar ekspresi Beni saat dikejar beruang	45
Gambar 5.11 garis acuan dimensi yang diggunakan sebelum menggambar karakter yang akan di animasikan	46

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Animasi berasal dari kata Animation yang dalam bahasa Inggris *toanimate* yang berarti menggerakkan, Contohnya sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan pada gambar yang ditampilkan.

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 kita 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 tersebut mudah untuk menarik perhatian dan interaksi bagi yang melihatnya. ketika kita berjalan-jalan di pusat perbelanjaan atau ketika kita sedang menonton televisi di rumah, kita dapat menemukan animasi di dalam berbagai media informasi. Karena potensinya yang begitu besar, animasi terus berkembang sehingga lahirlah banyak bentuk animasi. Dimulai dari animasi 2D berupa kartun, *motion graphics*, *visual effects*, sampai animasi 3D. Dalam tugas akhir kali ini, penulis akan membuat sebuah animasi 2D, yang saat ini semakin gencar kita lihat bermunculan dimana-mana. Animasi dalam praktiknya seringkali digunakan sebagai media hiburan. Seperti dalam perfilman dimana animasi digunakan untuk mendukung dan meningkatkan visual dari suatu adegan. Hal ini disebabkan karena fantasi yang tidak terbatas yang dapat dicapai dalam dunia animasi. Dalam

menceritakan fantasi tersebut, dalam film animasi 2D pada era modern ini banyak yang menampilkan *visual effect* yang menarik dan tampilan gambar yang unik.

Dalam pembuatan tugas akhir berjudul “Mencari Hartakarun” film animasi ini bercerita tentang seorang anak yang menemukan peta hartakarun di sekitar pantai dekat desanya. dengan rasa keingintahuan yang besar akhirnya di melakukan perjalanan panjang untuk menemukan hartakarun. Film ini bergenre fantasi, komedi dimana dalam beberapa *scene*-nya akan ditambahkan adegan-adegan komedi yang ringan dan menghibur.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara membuat film animasi yang sesuai dengan target audien
2. Bagaimana proses memproduksi sebuah film pendek animasi 2D?

C. Tujuan

Tujuan dari perancangan Tugas Akhir yang berbentuk animasi 2D ini adalah:

1. Memberikan tontonan yang menghibur
2. Mengasah kemampuan dalam membuat animasi 2D

D. Target Audien

Target market menurut Demografis film animasi ini adalah :

1. Usia : 7 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan

E. Indikator Capaian Akhir

Untuk bisa menyelesaikan film animasi ini harus melalui beberapa tahap, tahapan inilah yang akan menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Apabila semua tahapan tersebut telah terpenuhi, maka karya animasi ini dianggap selesai dan siap diujikan dan dipublikasi.dengan tahapan sebagai berikut:

1. Penulisan Cerita

Cerita ditulis lengkap mulai dari Beni menemukan peta sampai menemukan hartakarun dan juga menemukan alasan mengapa peta ini dibuang di laut

2. *Storyboard*

Papan Cerita dirancang sesuai naskah sebelumnya dengan mulai menggambarkan tampilan animasi, 12 prinsip animasi, pengambilan kamera, lokasi, situasi, kondisi, ekspresi tokoh, dialog, dan durasi setiap potongan *scene*.

3. Pengisian suara(*Dubbing*)

Dalam film animasi ini ada 2 pengisi suara yaitu Beni dan Bagong yang menemukan peta hartakarun

4. Background Musik & Suara Efek

Music dalam film animasi sangatlah penting karena dengan adanya music penonton dapat mengimajinasikan suasana dalam film animasi, suara efek juga berperan penting agar animasi terlihat lebih nyata,

5. Properti

Pembuatan property berupa benda-benda yang ada disekitar tokoh misalkan peta, kotak hartakarun, tas, sepatu, botol kaca.

6. *Animating*

Dalam tahapan ini karakter animasi dan propertinya dianimasikan satu per satu.Penganimasian disketsa manual terlebih dahulu di atas kertas kemudian digambar ulang di komputer menjadi gambar *vector*.Beberapa

gerakan mungkin tidak perlu digambar *keyframe* dan *inbetween*-nya secara keseluruhan karena dapat dilakukan dengan aplikasi komputer.

7. Background

Background terdiri dari dua kata, yaitu kata *back* (belakang) dan *ground* (dasar). *Background* sering diartikan sebagai latar belakang. Penempatan *Background* berada di belakang objek, dan *Background* berperan sebagai gambar yang mendukung dari peran utama dari gambar objek. Selain *Background* di animasi juga dikenal dengan *foreground*. Peran *foreground* sama dengan fungsi *Background*, tetapi penempatan *foreground* ada di depan objek yang bergerak.

8. Compositing

Proses menggabungkan beberapa video klip, *still image*, atau *audio* klip menjadi satu kesatuan untuk menjadi tampilan yang utuh. Dalam proses pembuatan animasi dengan memakai *hybrid*, proses *composite* bisa dilakukan dengan berbagai *tools*. *Tools* yang di bicarakan adalah software yang dijadikan alat untuk melakukan *composite*. Diantaranya adalah, *adobe after effect*, *adobe premiere*.

9. Rendering

Proses pembuatan animasi dimana semua material seperti *background*, *music*, *squance* dalam animasi yang sudah jadi akan dijadikan file video

10. Mastering

Setelah semua file di render menjadi sebuah *file* yang utuh tahap berikutnya proses *burning* file ke dalam CD