

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN ANIMASI "*UPLOAD*"  
DENGAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL 2D**



**Gayus Hendrianto**  
NIM 1200006033

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

**2017**

# **PENCIPTAAN ANIMASI "*UPLOAD*" DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D**

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



Disusun oleh:

**Gayus Hendrianto**  
NIM 1200006033

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

**2017**

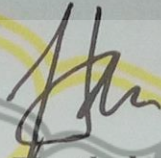
## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

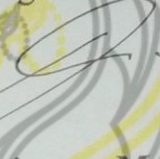
### PENCIPTAAN ANIMASI "*UPLOAD*" DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D

Disusun oleh:  
**Gayus Hendrianto**  
NIM 1200006033

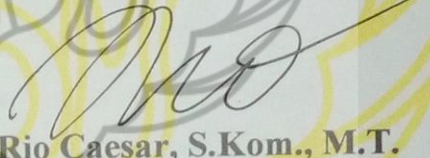
Pameran, penayangan, dan laporan Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ... **03 JUL 2017** ...



**Tanto Harthoko, 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 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 di bawah ini,

Nama : Gayus Hendrianto  
No. Induk Mahasiswa : 1200006033  
Judul Tugas Akhir : Penciptaan Animasi "*Upload*" 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 apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 15 Juni 2017

menyatakan



Gayus Hendrianto  
NIM 1200006033

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa sehingga dengan rahmat dan karunia-Nya Tugas Akhir ini akhirnya dapat penulis selesaikan sebagai syarat akademik untuk mendapatkan gelar ahli madya pada Jurusan Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta tercinta ini. Tak lupa penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah turut memberikan sumbangsing bantuan baik gagasan maupun materi kepada penulis dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Sebagai deskripsi singkat Makalah Tugas Akhir ini berisi gambaran mengenai proses pembuatan karya Animasi yang penulis susun sebagai syarat kelulusan pada prodi Animasi, mulai dari muatan substansi melandasi karya hingga teknis pembuatan karya animasi ini (Model/gaya, perspektif, teknik animasi, penyusunan *storyboard*, sampai dengan *rendering*) yang penulis lakukan dalam penyusunan karya animasi ini. Ide dasar yang melandasi penyusunan karya animasi ini bermula dari pengalaman penulis yang bekerja sebagai pekerja lepas (*freelance*). Sebuah pekerjaan yang bila dilihat dari kacamata awam identik dengan pekerjaan santai, tidak terikat aturan, fleksibel, dan mudah dilakukan dimana saja. Namun dalam kenyataannya, pekerja lepas (*freelance*) adalah salah satu jenis pekerjaan alternatif dengan tingkat *pressure* pekerjaan yang tinggi, bahkan banyak pekerja lepas yang sering tertekan akibat *deadline* penyelesaian dalam pekerjaan. Karya animasi ini bercerita mengenai seorang pekerja lepas (*freelance*) yang sedang dikejar *deadline* pengumpulan tugas-tugas pekerjaan. Namun dalam usaha tersebut, perkembangan Teknologi Informatika – salah satunya internet yang seharusnya mempermudah hubungan antar manusia yang terpisah jarak dan waktu, justru menjadi kendala utama perjuangan tokoh pekerja lepas ini dalam memenuhi *deadline* pekerjaan. Melalui karya animasi ini penulis berharap karyanya menjadi media *sharing* mengenai suka duka menjadi pekerja lepas.



Karya ini menggunakan teknik animasi 2D, dengan pertimbangan teknik ini lebih bebas, fleksibel sehingga penulis mampu berekspresi dalam berkarya. Target marketing dari karya animasi ini adalah semua kalangan dari latar pendidikan apapun. Tujuan utama dari penyusunan karya ini adalah untuk memacu para *animator* agar bekerja lebih baik dan mampu berekspresi lewat karyanya.

Terlepas dari itu, baik penyusunan karya animasi dan pelaporan dalam Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa masih memiliki banyak kekurangan. Sehingga dengan tangan terbuka penulis mengharap kritik dan saran dari berbagai pihak agar khususnya makalah Tugas Akhir ini dapat diperbaiki. Akhir kata penulis berharap melalui karyanya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi inspirasi bagi khalayak semua.

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. Orang tua;
2. Almamater tercinta, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta ;
4. Marsudi, S.Kar.,M.Hum. Dekan Fakultas Seni Media Rekam ;
5. Tanto Harthoko, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam dan Dosen Pembimbing I dan Dosen Wali;
6. Ari Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II ;
7. Rio Caesar, S.Kom., M.T. selaku Penguji Ahli ;
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.

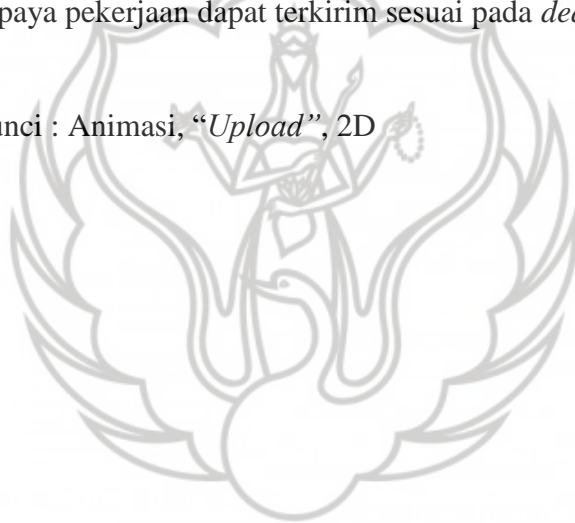
## ABSTRAK

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

Karya Animasi “*Upload*” ini merupakan sebuah karya reflektif tentang kehidupan generasi muda masa kini yang mengalami ketergantungan dengan Internet. Dengan sentuhan komedi, paparan visual yang menarik kiranya dapat menghibur dan berkesan pada penonton.

Udin adalah karakter utama dalam karya animasi ini. Udin adalah seorang pemuda berumur 25 tahun yang bekerja sebagai pekerja *freelance*, pada suatu hari ia harus mengirimkan pekerjaannya kepada kliennya melalui email. Ketika ia menguduh pekerjaannya kendala sinyal internet membuat pekerjaan Udin selalu gagal ter-*upload*. Segala cara dilakukan Udin supaya pekerjaan dapat terkirim sesuai pada *deadline*

Kata Kunci : Animasi, “*Upload*”, 2D



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Rumusan Masalah.....</b>	<b>4</b>
<b>B. Tujuan .....</b>	<b>5</b>
<b>C. Saaran .....</b>	<b>5</b>
<b>D. Indikator Capaian Ahir.....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II EKSPLORASI.....</b>	<b>8</b>
<b>A. Landasan Teori.....</b>	<b>8</b>
<b>1. 12 Prinsip Animasi .....</b>	<b>9</b>
a. <i>Squash and stretch</i> .....	10
b. <i>Anticipation</i> .....	11
c. <i>Staging</i> .....	12
d. <i>Straight ahead and pose to pose animation</i> .....	13
e. <i>Follow through and overlapping action</i> .....	14
f. <i>Slow-out and slow-in</i> .....	14
g. <i>Arcs</i> .....	15
h. <i>Secondary action</i> .....	16
i. <i>Timing</i> .....	16
j. <i>Exaggeration</i> .....	17
k. <i>Soilddrawing</i> .....	18
l. <i>Appeal</i> .....	19
<b>2. Pengambilan Shot Kamera .....</b>	<b>19</b>
a. <i>Extreme long shot (ELS)</i> .....	20
b. <i>Very long shot (VLS)</i> .....	20



c. <i>Long shot (LS)</i> .....	21
d. <i>Medium long shot (MLS)</i> .....	21
e. <i>Medium shot (MS)</i> .....	22
f. <i>Medium close-up (MCU)</i> .....	22
g. <i>Close-up (CU)</i> .....	23
h. <i>Big close-up (BCU)</i> .....	23
i. <i>Extreme close-up (ECU)</i> .....	24
j. <i>Bird's eye angle</i> .....	24
k. <i>High angle</i> .....	25
l. <i>Eye-level angle</i> .....	26
m. <i>low angle</i> .....	26
n. <i>dutch angle</i> .....	27
<b>3. Pencahayaan dan Warna</b> .....	27
a. <i>Low key</i> .....	28
b. <i>High key</i> .....	29
c. <i>Low contrast</i> .....	30
d. <i>High contrast</i> .....	30
e. <i>Saturation</i> .....	31
f. <i>Warna</i> .....	31
<b>B. Tinjauan Karya</b> .....	32
1. <b>Konsep Cerita</b> .....	32
2. <b>Konsep Latar belakang</b> .....	33
3. <b>Teknik Animating</b> .....	34
4. <b>Desain Karakter</b> .....	35
<b>BAB III PERANCANGAN</b> .....	37
<b>A. Konsep Cerita</b> .....	37
1. <b>Tema</b> .....	37
<b>B. Desain</b> .....	38
1. <b>Desain Karakter</b> .....	38
2. <b>Lingkungan atau <i>Background</i></b> .....	38
3. <b><i>Sound</i></b> .....	39
<b>BAB IV PERWUJUDAN</b> .....	40
<b>A. Konsep Cerita</b> .....	40
1. <b>Pencarian Ide</b> .....	40
2. <b>Tema</b> .....	40

3. Perancangan Cerita .....	41
4. Sinopsis.....	41
5. <i>Treatment</i> .....	42
6. Skenario.....	44
7. <i>Storyboard</i> .....	49
<b>B. Desain</b> .....	56
1. Karakter .....	56
2. Desain Lingkungan.....	57
<b>C. <i>Sound Effect &amp; Musik latar</i></b> .....	57
<b>D. Durasi</b> .....	57
<b>E. Video dan Tehnik Animasi</b> .....	57
1. Animating .....	58
2. <i>Coloring</i> .....	59
3. <i>Compositing</i> .....	61
4. <i>Render</i> .....	61
<b>F. <i>Packaging &amp; Publikasi</i></b> .....	62
<b>BAB V PEMBAHASAN</b> .....	63
<b>A. Penokohan</b> .....	63
<b>B. Konflik Penyelesaian</b> .....	63
<b>C. Penerapan Prinsip Animasi</b> .....	65
<b>D. Penggunaan Jenis dan <i>Angle Shot</i></b> .....	72
<b>BAB VI PENUNTUP</b> .....	83
<b>A. Kesimpulan</b> .....	83
<b>B. Saran</b> .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	85
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh <i>Squash and Stretch</i> .....	10
Gambar 2.2. Contoh <i>Anticipation</i> .....	11
Gambar 2.3. Contoh <i>Staging</i> .....	12
Gambar 2.4. Contoh <i>Straight Ahead</i> dan <i>Pose to Pose Animation</i> .....	13
Gambar 2.5. Contoh <i>Follow Throught</i> dan <i>Overlapping Action</i> .....	14
Gambar 2.6. Contoh <i>Slow-out</i> dan <i>Slow-in</i> .....	15
Gambar 2.7. Contoh <i>Arc</i> .....	15
Gambar 2.8. Contoh <i>Secondary Action</i> .....	16
Gambar 2.9. Contoh <i>Exaggeration</i> .....	18
Gambar 2.10. Contoh <i>Soild Drawing</i> .....	18
Gambar 2.11. <i>Exterme Long Shot</i> .....	20
Gambar 2.12. <i>Very Long Shot</i> .....	20
Gambar 2.13. <i>Long Shot</i> .....	21
Gambar 2.14. <i>Medium Long Shot</i> .....	21
Gambar 2.15. <i>Medium Shot</i> .....	22
Gambar 2.16. <i>Medium Close-up</i> .....	22
Gambar 2.17. <i>Close-up</i> .....	23
Gambar 2.18. <i>Big Close-up</i> .....	24
Gambar 2.19. <i>Extreme Close-up</i> .....	24
Gambar 2.20. <i>Bird's Eye Angle</i> .....	25
Gambar 2.21. <i>High Angle</i> .....	25
Gambar 2.22. <i>Eye-level Angle</i> .....	26



Gambar 2.23. <i>Low Angle</i> .....	27
Gambar 2.24. <i>Dutch Angle</i> .....	25
Gambar 2.25. <i>Hue &amp; Saturation</i> .....	29
Gambar 2.26. <i>Contoh Gambar dan Histogram Low Key</i> .....	29
Gambar 2.27. <i>Contoh Gambar dan Histogram High Key</i> .....	30
Gambar 2.28. <i>Low Contrast</i> .....	31
Gambar 2.28. <i>High Contrast</i> .....	31
Gambar 2.29. Animasi “ <i>Alarm</i> ” Ber cerita Tentang Keseharian.....	34
Gambar 2.30. <i>Background Film “Fears”</i> .....	35
Gambar 2.31. Desain Karakter Film “ <i>Fears</i> ” .....	36
Gambar 2.32. Animasi Karya Joe Sparrow.....	37
Gambar 3.1. Desain Karakter Udin Sebagai Tokoh Utama .....	39
Gambar 4.2. Desain Karakter Udin.....	57
Gambar 4.3. <i>Shot Animasi “Upload”</i> .....	58
Gambar 4.4. Contoh Animasi <i>Frame by Frame</i> .....	59
Gambar 4.5. Contoh Animasi <i>Cut by Cut</i> .....	59
Gambar 4.6. Tahap <i>Coloring</i> .....	60
Gambar 4.7. Contoh <i>Background</i> untuk <i>Compositing</i> .....	61
Gambar 4.8. Contoh <i>Background</i> untuk <i>Compositing</i> .....	61
Gambar 4.9. Tahap <i>Compositing</i> .....	62
Gambar 5.1. Gambar Sinyal Kurang.....	65
Gambar 5.2. Gambar Modem Diatas Tiang.....	65
Gambar 5.3. Gambar Mengambil Modem.....	67
Gambar 5.4. Gambar Udin Pingsan .....	67
Gambar 5.5. Gambar Proses Penganimasian Secara <i>Straright Ahead</i> .....	68

Gambar 5.6. Gambar Proses Penganimasian Secara <i>Pose by Pose</i> .....	69
Gambar 5.7. Tiang Tertiup Angin.....	69
Gambar 5.8. Menancapkan Modem.....	70
Gambar 5.9. Tiang Tertiup Angin.....	70
Gambar 5.10. <i>Keyframe</i> dan <i>Inbetween</i> .....	71
Gambar 5.11. Udin Marah .....	71
Gambar 5.12. Desain Karakter Udin.....	72
Gambar 5.13. Gambar Wajah Udin yang Pingsan .....	71
Gambar 5.14. <i>Long Shot</i> dari Animasi “ <i>Upload</i> ” .....	73
Gambar 5.15. <i>Medium Long Shot</i> dari Animasi “ <i>Upload</i> ” .....	74
Gambar 5.16. <i>Medium Shot</i> dari Animasi “ <i>Upload</i> ” .....	74
Gambar 5.17. <i>Medium Close-up</i> dari Animasi “ <i>Upload</i> ” .....	75
Gambar 5.18. <i>Close-up</i> dari Animasi “ <i>Upload</i> ” .....	75
Gambar 5.19. <i>Big close-up</i> dari Animasi “ <i>Upload</i> ” .....	76
Gambar 5.20. <i>Extreme close-up</i> dari Animasi “ <i>Upload</i> ” .....	77
Gambar 5.21. <i>Bird’s Eye Angle</i> dalam Animasi “ <i>Upload</i> ” .....	77
Gambar 5.22. <i>High Angle</i> dalam Animasi “ <i>Upload</i> ” .....	78
Gambar 5.23. <i>Eye-level Angle</i> dalam Animasi “ <i>Upload</i> ” .....	78
Gambar 5.24. <i>Low Angle</i> dalam Animasi “ <i>Upload</i> ” .....	78
Gambar 5.25. Penggunaan Warna dalam Animasi “ <i>Upload</i> ” .....	80
Gambar 5.26. Penggunaan Warna Udin Beraktifitas di Kamar .....	81
Gambar 5.27. Penggunaan Warna di Awal Cerita Saat Tiang Didirikan.....	81
Gambar 5.28. Penggunaan Warna saat Udin Marah.....	82
Gambar 5.29. Penggunaan Warna di Konflik Akhir.....	82
Gambar 5.30. Penggunaan Warna di <i>Ending</i> Cerita .....	83

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Karya animasi ini merupakan sebuah karya interpretatif tentang kehidupan generasi muda hari ini yang mengalami ketergantungan dengan Internet. Bermula dari pengembangan konsep “*Cooperative Networking of Time-Sharing Computers*” yang dikembangkan oleh *Advanced Research Project Agency* (ARPA) yang merupakan badan riset teknologi dibawah Departemen Pertahanan Amerika Serikat tahun 1969. Kemudian disempurnakan oleh Vint Cerf pada tahun 1972 melalui kelompok kerja *International Network Working Group* (INWG), internet diperkenalkan. Impian manusia untuk saling terhubung (*inter-connected*) dari tempat satu ke tempat yang lain tanpa terpengaruh oleh eksistensi ruang dan waktu pun menjadi kenyataan. Kini tidak ada orang yang dapat hidup tanpa Internet, bahkan bagi manusia hari ini Internet menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupannya.

Berlandaskan pada sejarah panjang peradaban umat manusia tersebut, melalui karya animasi ini dapat mengajukan sebuah gambaran sederhana tentang ketergantungan manusia dengan internet. Secara singkat karya animasi bercerita mengenai determinasi internet dalam kehidupan keseharian kita generasi muda. Generasi yang lahir dan dibesarkan oleh modernisasi, sebuah transformasi total pola kehidupan menuju ke arah yang lebih maju, yang diukur dengan berbagai peningkatan seluruh aspek dalam kehidupan kita. Semangat untuk mengejar kemajuan dan kemudahan-kemudahan instan yang ditawarkan oleh modernisasi ini pun mempengaruhi kehidupan generasi muda hari ini. Melalui berbagai fasilitas-fasilitas modern, manusia hari ini dimudahkan untuk melakukan berbagai aktifitas keseharian. Efektifitas dan efisiensi tenaga pun berhasil dicapai, dan sebagai manusia modern kita merupakan manusia yang paling berhasil melakukan penghematan tenaga. Namun tidak selamanya



kemudahan-kemudahan ini berdampak positif dalam kehidupan manusia. Munculnya istilah seperti *multi-tasking* (yang awalnya dikenal sebagai bahasa pemrograman IT) sebagai analogi untuk menggambarkan aktifitas keseharian manusia *modern* merupakan cerminan dari perubahan kebudayaan manusia hari ini. Dampak negatif dari pesatnya perkembangan teknologi informatika (red: Internet) adalah menurunnya kesadaran sosial dan degradasi moral dari generasi milenial hari ini. Manusia lebih suka mengurung diri dan lebih suka menghabiskan waktu untuk dirinya sendiri di ruang-ruang dunia maya dan terkesan anti-sosial. Beberapa ahli dalam bidang keilmuan psikologi yang tergabung dalam *Psychological Society Australia* menyampaikan klasifikasi tambahan tentang kecanduan internet (*Internet Addiction*) ini sebagai salah satu penyakit gangguan mental golongan DSM (*Diagnostik Manual Statistik*) golongan IV (dikutip dalam laman *Sun Herald, Melbourne* via *Tempo*, 2012). Kecanduan (*Addiction*) ini hadir karena pengguna menemukan kenyamanan yang lebih saat berinteraksi atau berada di dunia maya daripada di dunia nyata atau biasa disebut sebagai *Cyber-Relational Addiction*. Pengaruh internet ini bahkan telah mampu menghijrahkan warga masyarakat (*citizen*) menjadi warga jaring (*netizen*), dan menjadi faktor determinan. Seperti tergambar pada animasi ini dimana sosok Udin sebagai tokoh utama yang mengisolasi diri dari lingkungan sosial dan lebih suka menghabiskan kesehariannya di dalam kamar.

Karena perkembangannya internet telah banyak merubah pola kegiatan masyarakat. Ketika waktu dan jarak bukan menjadi kendala dalam melakukan komunikasi, semua terbantu melalui adanya internet. Pekerjaan manusia semakin banyak terbantu, dan juga banyak sekali bentuk pekerjaan dan jasa-jasa baru yang bermunculan dan berkembang. Pekerja lepas atau *freelance* merupakan salah satu diantaranya, *Freelancer* adalah seseorang dimana dia bekerja sendiri dan tidak berkomitmen kepada majikan dalam jangka panjang tertentu. Istilah *Freelance* pertama kali diperkenalkan oleh Sir Walter Scott (1771-1832) dalam karya novelnya yang berjudul *Ivanhoe* (1819) untuk menggambarkan seorang tentara bayaran pada abad pertengahan dengan

sebuah metafora “tombak yang bebas (*free-lance*)”.<sup>1</sup> Dalam perkembangannya kata *freelance* ini kemudian digunakan untuk memaknai suatu jasa pekerjaan yang tidak terikat dengan mekanisme pengupahannya dihitung per jam, per hari, atau per proyek. Intuit 2020 *report* yang dikeluarkan oleh *Institut for the Future and Emergent Research*, Canada memprediksi bahwa dalam jangka waktu yang tidak terlalu lama kedepannya, pekerja traditional akan digantikan oleh pekerja lepas (*freelancer*) dan pekerja paruh-waktu. Prediksi ini berdasarkan tren peningkatan jumlah pekerja lepas yang direkrut oleh korporasi besar di berbagai belahan dunia sebanyak 80% dari keseluruhan pekerja yang dimilikinya. Prediksi ini diklarifikasi oleh Freelancer.com, salah satu *marketplace online* penyedia jasa *outsourcing* dan *crowdsourcing* terbesar di dunia bahwa memang terjadi peningkatan yang signifikan terkait dengan keberadaan tenaga lepas yang di-hire oleh berbagai perusahaan besar, berdasarkan data yang mereka himpun selama kuartal 2015 freelance.com telah berhasil mendapatkan pengguna sebanyak 15 juta user dari seluruh dunia. Untuk wilayah Asia Tenggara dari 1,17 juta user yang terdaftar, selama kurun waktu 2014 terdapat 602.932 user baru yang terdaftar di Freelancer.com. Diantara daftar kota-kota besar di Asia Tenggara terdapat empat kota di Indonesia yang menempati posisi 10 besar penyuplai tenaga lepas yang tercatat yaitu; Jakarta, Bandung, Surabaya dan Yogyakarta.<sup>2</sup>

Dengan adanya internet, para pekerja lepas/*freelancer* dapat mengembangkan persebaran area dimana mereka dapat mendapatkan klien-nya

---

<sup>1</sup> Dikutip dari <http://www.deskmag.com/en/the-origin-of-the-word-freelance-and-why-it-should-make-us-happy-freelancers-doing-what-you-love> Sir Walter Scott dalam novel tersebut menulis sebuah dialog yang disampaikan oleh seorang Landlord yang menyewa prajurit bayaran. Ia berkata “Aku menawarkan kepada Richard untuk melayaniku sebagai ujung tombak bebas ku, dan ia berkenan untuk menerima tawaranku...” (IvanHoe).

<sup>2</sup> Dikutip dari reportase pada laman <https://www.gatra.com/il-tek/internet-1/51963-data-terbaru-menunjukkan-kebangkitan-freelancing-di-indonesia,-asia-tenggara.html> dan <http://teknologi.metrotvnews.com/read/2015/04/27/391835/semakin-banyak-profesional-indonesia-jadi-pekerja-lepas>. Dari 1,17 juta pengguna (user) di Asia Tenggara, terdaftar 602.932 user baru terdaftar di Freelancer.com selama 12 bulan terakhir (2014). Kota Jakarta di Indonesia mencapai jumlah pengguna tertinggi di Asia Tenggara dengan kenaikan pertumbuhan sebesar 69,5% hanya sepanjang 12 bulan terakhir dari jumlah total pengguna 46.000. Diantara daftar kota-kota di Asia Tenggara dengan pertumbuhan pengguna terbesar, 4 di antaranya berasal dari Indonesia: Jakarta (posisi pertama), Bandung (posisi ke-5), Surabaya (posisi ke-7) dan Yogyakarta (posisi ke-9).

dan memotong batas-batas hambatan waktu dan jarak. Oleh karena itu kini banyak sekali masyarakat yang bekerja secara *freelance*, ibarat jamur di musim hujan. Namun selama teknologi ini masih dalam tahap perkembangan, berbagai masalah yang sifatnya teknis sering timbul. Seperti koneksi sering terganggu atau belum lancar. Contohnya dari adanya *hardware* yang tidak mendukung, tidak meratanya *coverage-area*, buruknya dan lambatnya koneksi dari *provider*, harga dan sebagainya. Menanggapi permasalahan tersebut, banyak cara-cara inovatif yang dilakukan para pengguna internet di Indonesia<sup>3</sup>, dimana beberapa dari mereka yang mengakses internet dengan modem<sup>4</sup> memilih cara inovatif untuk meningkatkan sinyal dengan menaruh modem pada tempat yang lebih tinggi<sup>5</sup>. Dari paparan singkat diatas penulis akan membuat animasi 2D berjudul “*Upload*” dengan sentuhan komedi dan paparan visual yang menarik. Alasan pembuatan animasi ini adalah untuk memberikan hiburan serta memberikan gambaran kondisi generasi saat ini melalui segala informasi yang terkandung di dalamnya.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana membuat film animasi yang dapat menggambarkan kehidupan generasi muda saat ini yang mengalami ketergantungan dengan internet?
2. Bagaimana secara teknik menciptakan sebuah karya animasi yang dapat menyampaikan cerita dan pesan dengan baik dan efektif?

---

<sup>3</sup> Dikutip dari <https://id.techinasia.com/pertumbuhan-pengguna-internet-di-indonesia-tahun-2016> tercatat bahwa pada awal 2017 pengguna internet di Indonesia mencapai 132,7 juta pengguna

<sup>4</sup> Dikutip dari <http://www.seputar-it.blogspot.co.id/2010/11/perbedaan-modem-dan-router.html> berasal dari singkatan modulator demulator. Merupakan suatu perangkat yang digunakan sebagai perantara bagi pemakai jasa internet, yang disambungkan pada komputer dan jalur telepon kemudian menghubungkan komputer tersebut ke jalur internet.

<sup>5</sup> Dikutip dari <http://oprekzone.com/cara-menguatkan-penguat-sinyal-gsm-3g-cdma-wireless-modem-internet/> terdapat 3 cara yang dapat dilakukan untuk memperkuat sinyal. 1) menggunakan Antena luar. 2) Antena luar dengan konektor terhubung. 3) Menggunakan extender atau perpanjangan *usb* dengan meletakkan tempat yang bebas hambatan atau ditempatkan di ketinggian



### C. Tujuan

1. Menciptakan karya animasi yang baik dan menghibur, baik dalam hal cerita dan *visual*.
2. Dapat mewakili kondisi dan gaya hidup yang dialami generasi sekarang ini.

### D. Sasaran

Berikut aspek demografis target audien atau konsumen yang dituju dari karya animasi “*Upload*”:

1. Usia : 18 tahun keatas
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Tidak ada batasan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia

### E. Indikator Capaian Akhir

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

- |              |  |
|--------------|--|
| Judul karya  | : “ <i>Upload</i> ”                            |
| Desain Karya | : Film pendek animasi                          |
| Durasi       | : 225 detik                                    |
| Format Video | : HDTV 1920x1080 px 60 <i>frame per second</i> |
| Render       | : Format mp4, H264                             |

Indikator Proses:

#### 1. Naskah

Naskah atau skenario merupakan sebuah dokumen atau tulisan yang berisi rancangan alur cerita, dimana di dalamnya berisi adegan, latar tempat dan dialog tokoh secara terperinci.

## 2. *Storyboard*

Serangkaian sketsa yang mevisualisasikan adegan naskah, sehingga dapat memberikan gambaran *setting* adegan, gerak, ekspresi, *backgroud* dan komposisi visual yang akan dihasilkan secara *shot by shot*.

## 3. Musik

Terdiri dari musik latar serta *sound effect* yang mendukung serta memberikan efek dramatisasi cerita

## 4. Desain Lingkungan

Penggambaran suasana, *setting* tempat, dan waktu untuk mendukung cerita dimana adegan-adegan dalam skenario itu terjadi.

## 5. Desain Karakter

Penggambaran bentuk rupa tokoh dalam cerita. Dimana dari tampak rupa dan bentuknya memiliki ciri khas tersendiri untuk mendukung alur cerita. Desain dari karakter di sini harus disesuaikan dengan watak, kondisi sosial yang dimiliki tokoh tersebut.

## 6. *Animating*

Merupakan penggerakan objek-objek yang ada dalam film seperti karakter, *props* dan elemen lain pendukung skenario. Sehingga menghasilkan sebuah adegan yang dapat dimengerti.

## 7. *Compositing*

Penyatuan untuk kemudian mengatur dan memeriksa semua proses sebelumnya diselesaikan, mulai dari pengisian suara, musik, animasi, efek suara, dan *background*.

## 8. *Visual Effect*

Merupakan fase untuk memberikan efek-efek digital tertentu sebagai pendukung cerita.

## 9. *Rendering*

Menyatukan potongan setiap *file shot video* dan musik yang telah dibuat menjadi sebuah bentuk *file video* utuh yang bisa di jalankan dengan menggunakan *video player*.

Hal-hal tersebut menjadi tolak ukur akan berjalannya proses pembuatan karya animasi ini sehingga dapat dikatakan selesai.

