

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D**  
***“THE AWAKENING LULLABY”***



**Sendika Rahmadhannik**  
NIM 1400106033

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

**2018**

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D**  
***“THE AWAKENING LULLABY”***

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



Disusun oleh:

**SENDIKA RAHMADHANNIK**  
NIM. 1400106033

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

**2018**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

### **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "THE AWAKENING LULLABY"**

Disusun oleh:

**Sendika Rahmadhannik**

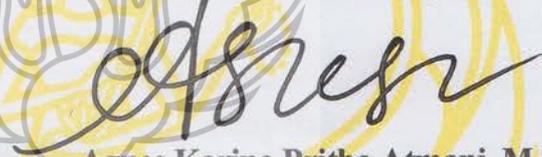
NIM. 1400106033

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 .....

18 JAN 2018

  
**Tanto Harthoko, M.Sn.**

Pembimbing I / Ketua Penguji

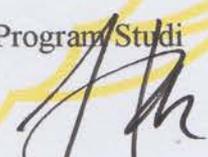
  
**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.**

Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Krisharyono, M.Sn.**

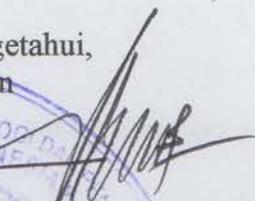
Penguji Ahli / Anggota Penguji

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 di bawah ini,

Nama : Sendika Rahmadhannik  
No. Induk Mahasiswa : 1400106033  
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “*THE AWAKENING LULLABY*”

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 dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta,  
Yang menyatakan

\*

Sendika Rahmadhannik  
NIM. 1400106033

*NB : \* bermaterai sesuai ketentuan*

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobilalamin*, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi 2D yang berjudul “*The Awakening Lullaby*” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan karya ini lah merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan film animasi 2D “*The Awakening Lullaby*” terinspirasi dari kisah nyata, kemudian cerita dikembangkan dengan campuran fantasi anak dalam mimpi yang bertujuan untuk membangun kesadaran anak atau para *audience* tentang cerita tersebut. Melalui film animasi merupakan salah satu media yang menarik untuk bercerita dan menyampaikan pesan moral.

Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua Papa dan Mama, Johar Diyanto dan Enik Sundari yang memberikan bimbingan, motivasi, kasih sayang dan dukungan materil, serta saudara ketiga yang memberikan inspirasi terbesar pada karya ini;
2. 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. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, sekaligus dosen pembimbing I
7. Agnes Karina Pritha Atmani M.T.I., selaku dosen pembimbing II;
8. Krisharyono, M.Sn., selaku dosen penguji;

9. Pandan Pareanom P., M.Kom. selaku Dosen Wali;
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam ,ISI Yogyakarta;
11. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2014;
12. Teman-teman yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini, *coloring, dubbing* dan musik pendukung;

Semoga hasil akhir karya Animasi 2D “*The Awakening Lullaby*” memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.



Yogyakarta, Januari 2018

**Sendika Rahmadhannik**

## ABSTRAK

Sebuah proses kesadaran diri anak ketika seorang anak berbuat mencuri dan menghadapi suatu akibat dari perbuatan buruk itu Kesadaran diri tersebut dikemas dalam cerita dan dikembangkan menjadi sebuah film animasi untuk membangun kesadaran anak-anak lain.

Animasi 2D merupakan teknik yang digunakan dalam proses pembuatan animasi “*The Awakening Lullaby*” dengan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (penulisan cerita, riset, *design character*, dan *storyboard*), produksi (*background*, *dubbing*, *sound effect*, *key animation*, *inbetween*, *clean up* dan *coloring*, *compositing*, dan *scoring*), dan pascaproduksi (*editing*, *render* dan *mastering*).

Film Animasi 2D “*The Awakening Lullaby*” berdurasi 2 menit 51 detik. Jumlah *shot* mencapai 54 *shot* dengan total 4104 *frames format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*). Pada animasi ini menerapkan 12 Prinsip Animasi (*squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *staging*, *straight ahead and pose to pose*, *follow through and overlapping*, *slow in and slow out* , *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*).

Kata kunci : Animasi 2D, Kesadaran Diri Anak, Prinsip Animasi

## DAFTAR ISI

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| HALAMAN JUDUL.....               | i   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....          | ii  |
| SURAT PERNYATAAN .....           | iii |
| KATA PENGANTAR .....             | iv  |
| ABSTRAK.....                     | vi  |
| DAFTAR ISI.....                  | vii |
| DAFTAR GAMBAR .....              | ix  |
| BAB I PENDAHULUAN.....           | 1   |
| A. Latar Belakang.....           | 1   |
| B. Rumusan Masalah.....          | 2   |
| C. Tujuan.....                   | 2   |
| D. Target Audien.....            | 2   |
| E. Indikator Capaian Akhir.....  | 3   |
| BAB II EXPLORASI.....            | 6   |
| A. Landasan Teori .....          | 6   |
| B. Tinjauan Karya.....           | 7   |
| BAB III PERANCANGAN .....        | 11  |
| A. Cerita .....                  | 11  |
| 1. Tema.....                     | 11  |
| 2. Sinopsis.....                 | 11  |
| 3. <i>Treatment</i> .....        | 12  |
| B. Naskah .....                  | 14  |
| C. Desain .....                  | 16  |
| 1. Karakter Utama.....           | 16  |
| 2. Karakter Pendukung.....       | 18  |
| 3. <i>Storyboard</i> .....       | 22  |
| D. Lingkungan.....               | 31  |
| E. <i>Software</i> .....         | 31  |
| F. <i>Background Music</i> ..... | 31  |
| BAB IV PERWUJUDAN .....          | 33  |
| A. Praproduksi .....             | 33  |
| 1. Konsep Dasar.....             | 33  |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| 2. Desain Karakter .....            | 33 |
| 3. <i>Animatic Storyboard</i> ..... | 41 |
| B. Produksi .....                   | 42 |
| 1. <i>Background</i> .....          | 42 |
| 2. <i>Animating</i> .....           | 47 |
| 3. <i>Clean Up</i> .....            | 50 |
| 4. <i>Coloring</i> .....            | 50 |
| 5. <i>Dubbing</i> .....             | 51 |
| 6. <i>Compositing</i> .....         | 52 |
| 7. <i>Scoring</i> .....             | 53 |
| C. Pascaproduksi.....               | 54 |
| 1. <i>Editing</i> .....             | 54 |
| 2. <i>Mastering</i> .....           | 54 |
| D. <i>Merchandising</i> .....       | 54 |
| BAB V PEMBAHASAN .....              | 59 |
| A. Pembahasan Isi Film .....        | 59 |
| B. Penerapan Prinsip Animasi .....  | 64 |
| BAB VI PENUTUP .....                | 73 |
| A. Kesimpulan .....                 | 73 |
| B. Saran.....                       | 73 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                | 74 |
| LAMPIRAN.....                       | 76 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 <i>Character Design</i> Baidir .....                    | 8  |
| Gambar 2.2 <i>Trailer mobile game The Night Of All Fears</i> ..... | 9  |
| Gambar 2.3 Animasi <i>Who's Afraid Of Mr.Greedy?</i> .....         | 9  |
| Gambar 2.4 Animasi <i>Song of TheSea</i> .....                     | 10 |
| Gambar 3.1 Konsep Visual Tokoh Niu.....                            | 18 |
| Gambar 3.2 <i>Character Sheet</i> Tokoh Niu .....                  | 18 |
| Gambar 3.3 <i>Expression Sheet</i> Tokoh Niu.....                  | 19 |
| Gambar 3.4 Konsep Visual Tokoh Pendukung.....                      | 19 |
| Gambar 3.5 Karakter Hadar .....                                    | 20 |
| Gambar 3.6 Karakter Sindai.....                                    | 20 |
| Gambar 3.7 Karakter Ayah .....                                     | 20 |
| Gambar 3.8 Karakter Ibu.....                                       | 21 |
| Gambar 3.9 Karakter Ireng .....                                    | 21 |
| Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> Halaman 1 .....                      | 22 |
| Gambar 3.11 <i>Storyboard</i> Halaman 2 .....                      | 23 |
| Gambar 3.12 <i>Storyboard</i> Halaman 3 .....                      | 24 |
| Gambar 3.13 <i>Storyboard</i> Halaman 4 .....                      | 25 |
| Gambar 3.14 <i>Storyboard</i> Halaman 5 .....                      | 26 |
| Gambar 3.15 <i>Storyboard</i> Halaman 6 .....                      | 27 |
| Gambar 3.16 <i>Storyboard</i> Halaman 7 .....                      | 28 |
| Gambar 3.17 <i>Storyboard</i> Halaman 8 .....                      | 29 |
| Gambar 3.18 <i>Storyboard</i> Halaman 9 .....                      | 30 |
| Gambar 3.19 <i>Storyboard</i> Halaman 10 .....                     | 31 |
| Gambar 3.20 Konsep <i>Background</i> Kamar Orang Tua Niu .....     | 31 |
| Gambar 3.21 Konsep <i>Background</i> Kamar Niu .....               | 31 |
| Gambar 4.1 <i>Character Sheet</i> Tokoh Niu .....                  | 34 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.2 <i>Color Palette</i> Tokoh Niu.....                              | 34 |
| Gambar 4.3 Ekspresi Tokoh Niu.....  | 35 |
| Gambar 4.4 Karakter Hadar .....   | 35 |
| Gambar 4.5 <i>Color Palette</i> Tokoh Hadar.....                            | 36 |
| Gambar 4.6 Karakter Sindai.....   | 36 |
| Gambar 4.7 <i>Color Palette</i> Tokoh Sindai.....                           | 37 |
| Gambar 4.8 Karakter Ayah.....   | 38 |
| Gambar 4.9 <i>Color Palette</i> Tokoh Ayah.....                             | 38 |
| Gambar 4.10 Karakter Ibu.....   | 39 |
| Gambar 4.11 <i>Color Palette</i> Tokoh Ibu .....                            | 39 |
| Gambar 4.12 Karakter Ireng .....  | 40 |
| Gambar 4.13 Karakter Mbak E'em.....   | 40 |
| Gambar 4.14 Karakter Anak Laki-laki.....                                    | 41 |
| Gambar 4.15 <i>Screenshot Animatic Storyboard 1</i> .....                   | 41 |
| Gambar 4.16 <i>Screenshot Animatic Storyboard 2</i> .....                   | 42 |
| Gambar 4.17 Motif Dayak .....   | 42 |
| Gambar 4.18 <i>Background</i> Kamar Orang Tua Niu .....                     | 43 |
| Gambar 4.19 <i>Screenshot Proses 1 Background</i> Kamar Orang Tua Niu ..... | 43 |
| Gambar 4.20 <i>Screenshot Proses 2 Background</i> Kamar Orang Tua Niu ..... | 44 |
| Gambar 4.21 Motif Batik Kalimantan Timur .....                              | 44 |
| Gambar 4.22 Motif Toraja .....  | 45 |
| Gambar 4.23 Motif Batik Papua .....   | 45 |
| Gambar 4.24 Motif Batik Ciamis.....   | 45 |
| Gambar 4.25 Motif Bunga Tuwung Bali .....                                   | 46 |
| Gambar 4.26 Motif Batik Parang Grompol Yogyakarta.....                      | 46 |
| Gambar 4.27 <i>Background</i> SD Jati.....                                  | 47 |
| Gambar 4.28 <i>Screenshot Key Frame Shot 34-36</i> .....                    | 47 |
| Gambar 4.29 <i>Screenshot Inbetween Shot 34-36</i> .....                    | 48 |
| Gambar 4.30 <i>Screenshot Animating Shot 29</i> .....                       | 49 |
| Gambar 4.31 <i>Screenshot Ekspor Animating Shot 29</i> .....                | 49 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.32 <i>Screenshot Hasil Ekspor Animating Shot 29</i> .....    | 49 |
| Gambar 4.33 <i>Screenshot Proses Clean Up Shot 33</i> .....           | 50 |
| Gambar 4.34 <i>Screenshot Proses Coloring Shot 48</i> .....           | 51 |
| Gambar 4.35 <i>Screenshot Proses Dubbing</i> .....                    | 51 |
| Gambar 4.36 <i>Screenshot Proses Compositing Shot 01-03</i> .....     | 52 |
| Gambar 4.37 <i>Screenshot Proses Compositing Shot 22</i> .....        | 53 |
| Gambar 4.38 <i>Screenshot Proses Ekspor Compositing Shot 52</i> ..... | 53 |
| Gambar 4.39 <i>Screenshot Proses Editing</i> .....                    | 54 |
| Gambar 4.40 <i>Screenshot Sticker Line</i> .....                      | 55 |
| Gambar 4.41 <i>Screenshot Harga Sticker Line</i> .....                | 55 |
| Gambar 4.42 <i>Desain Cover Notebook Binding</i> .....                | 56 |
| Gambar 4.43 <i>Notebook Binding</i> .....                             | 56 |
| Gambar 4.44 <i>Desain Postcard Depan</i> .....                        | 57 |
| Gambar 4.45 <i>Desain Postcard Belakang</i> .....                     | 57 |
| Gambar 4.46 <i>Postcard</i> .....                                     | 57 |
| Gambar 4.47 <i>Mock Up Kaos</i> .....                                 | 58 |
| Gambar 5.1 <i>Pengenalan Tokoh Utama Niu</i> .....                    | 60 |
| Gambar 5.2 <i>Pengenalan Latar Tempat dan Suasana</i> .....           | 60 |
| Gambar 5.3 <i>Pengenalan Tujuan Tokoh Utama Niu</i> .....             | 60 |
| Gambar 5.4 <i>Niu Merasa Masih Lapar</i> .....                        | 61 |
| Gambar 5.5 <i>Niu Mentraktir</i> .....                                | 62 |
| Gambar 5.6 <i>Hadar dan Sindai menjadi Zombi</i> .....                | 62 |
| Gambar 5.7 <i>Niu Terjatuh</i> .....                                  | 63 |
| Gambar 5.8 <i>Niu Terbangun dari Mimpi Buruknya</i> .....             | 63 |
| Gambar 5.9 <i>Niu Melihat Foto Keluarga</i> .....                     | 64 |
| Gambar 5.10 <i>Screenshot Shot 4</i> .....                            | 64 |
| Gambar 5.11 <i>Screenshot Shot 3</i> .....                            | 64 |
| Gambar 5.12 <i>Screenshot Shot 48</i> .....                           | 66 |
| Gambar 5.13 <i>Screenshot Animating Inbetween Shot 42-43</i> .....    | 66 |
| Gambar 5.14 <i>Screenshot Keyframe 1 Shot 19</i> .....                | 66 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 5.15 <i>Screenshot Keyframe 2 Shot 19</i> ..... | 67 |
| Gambar 5.16 <i>Screenshot Shot 33</i> .....            | 68 |
| Gambar 5.17 <i>Screenshot Shot 6</i> .....             | 68 |
| Gambar 5.18 <i>Screenshot Shot 41</i> .....            | 69 |
| Gambar 5.19 <i>Screenshot Inbetween Shot 6</i> .....   | 69 |
| Gambar 5.20 <i>Screenshot Shot 14</i> .....            | 70 |
| Gambar 5.21 <i>Screenshot Shot 32</i> .....            | 70 |
| Gambar 5.22 <i>Screenshot Shot 34</i> .....            | 71 |
| Gambar 5.23 <i>Screenshot Shot 19</i> .....            | 71 |
| Gambar 5.24 <i>Desain Karakter Niu</i> .....           | 72 |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu media alternatif untuk menyampaikan cerita hiburan, edukasi, sejarah, infografis, bahkan dokumenter. Menurut Gotot Prakosa dalam Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia) (2010, 76),

sejarah perkembangan film animasi yang sudah berkembang dengan pesat dan merata, bahkan sudah di seluruh dunia, manusia mengenal animasi, bukan hanya sebagai konsumen tetapi juga produsen sekaligus, bahkan diakui sebagai budaya. Animasi dan perkembangannya cukup merata, mengingat teknologi begitu gencar mempengaruhi manusia-manusia pencipta.

Di negara Perancis tepatnya kota Paris, terdapat sekolah komunikasi visual bernama Gobelins L'École de L'Image yang mempelajari bidang animasi, multimedia, dan fotografi. Sebagian besar animasi yang dibuat di sekolah Gobelins adalah animasi dengan menggunakan teknik 2D dan setiap tahunnya dilibatkan dalam festival animasi internasional seperti ANNECY – International Animated Film Festival yang diselenggarakan di Paris. Hal itu menandakan bahwa animasi 2D masih cukup diminati masyarakat.

Menurut Liz Blazer dalam *Animated Storytelling (Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics)* (2016, 1), Animasi adalah media pengisahan cerita tanpa batas. Seniman bisa membuat dunia menentang grafitasi, beralih dari faktual ke fantasi, dan membawa penonton ke tempat yang tidak pernah mereka bayangkan.

Media animasi 2D ini kemudian diangkat sebuah permasalahan yang didasari dari kisah seorang anak berumur 7 tahun. Dia berteman dengan anak yang memiliki kebiasaan mentraktirnya ketika jam istirahat di sekolahnya. Mulai dari hal itu, dia memiliki pemikiran untuk membalas budi.

Menyikapi masalah tersebut, maka disimpulkan tujuan untuk menyampaikan kepada masyarakat terutama anak-anak bahwa mencuri adalah perbuatan yang salah dan orang tua agar mengetahui konflik yang dialami hampir setiap anak.

Menyampaikan bagaimana psikologi anak ketika dia memiliki suatu keinginan.

Menurut Zainul Muttaqin dalam Psikologi Anak dan Pendidikan,

orang tua harus memperhatikan kebutuhan anak dan mencukupinya dengan pertimbangan faktor kepentingan dan kebutuhan. Pola asuh ini dapat mengakibatkan anak mandiri, mempunyai kontrol diri dan kepercayaan diri yang kuat, dapat berinteraksi dengan teman sebayanya dengan baik, mampu menghadapi stress, mempunyai minat terhadap hal-hal yang baru, kooperatif dengan orang dewasa, penurut, patuh dan berorientasi pada prestasi. Jadi apabila terjadi suatu kelainan, maka janganlah beranggapan bahwa keadaan tersebut pasti merupakan suatu keburukan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membangun kesadaran anak bahwa mencuri adalah perbuatan yang salah melalui film animasi "*The Awakening Lullaby*"?
2. Bagaimana memproduksi sebuah film animasi 2D "*The Awakening Lullaby*"?

## **C. Tujuan**

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D "*The Awakening Lullaby*" antara lain :

1. Menyampaikan kepada anak bahwa mencuri adalah perbuatan yang salah.
2. Menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D dengan menggabungkan unsur cerita, visual, serta audio yang sesuai.

## **D. Target Audien**

Target audien penciptaan karya film animasi 2D "*The Awakening Lullaby*" ini adalah:

1. Usia : 9 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

## **E. Indikator Capaian Akhir**

Capaian akhir dari film “*The Awakening Lullaby*” yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Total durasi 2 menit 51 detik dengan jumlah *frame* : 24 *frame per second* sudah termasuk *bumper opening* dan *credit title*, dengan tahapan sebagai berikut:

### **1. Praproduksi**

Praproduksi adalah tahap persiapan atau proses sebelum masuk ke dalam tahapan produksi animasi. Mulai dari penulisan cerita hingga pembuatan storyboard. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

#### **a. Penulisan cerita**

Cerita ditulis berawal dari Niu berusaha mencuri uang orang tuanya. Kemudian Niu bermimpi buruk yaitu membuat teman-temannya berubah menjadi *zombie* setelah memakan makanan yang dibelikan Niu. Akhirnya Niu terbangun dan mengembalikan uang orang tuanya.

#### **b. Riset dan pengumpulan data yang diperlukan**

Dilakukan beberapa riset seperti konsep visual dan teori mengenai psikologi anak. Dalam konsep visual meliputi konsep karakter anak-anak, *background* interior rumah dan sekolah alam dengan hiasan motif nusantara, warna dan latar musik . Sedangkan mengenai psikologi anak digunakan untuk memperkuat cerita dan landasan teori.

#### **c. *Design character***

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan tokoh utama yaitu Niu, yang dirancang mulai dari *character concept art* kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet* dan *expression sheet* sebagai panduan dalam proses *animating*. Pada animasi *The Awakening Lullaby* terdapat beberapa tokoh pembantu yaitu Hadar, Sindai, Ayah, Ibu, dan Ireng hanya dibuat sesuai kebutuhan pada proses *animating*.

#### d. *Storyboard*

*Storyboard* akan dibuat dalam dua jenis, yaitu *storyboard panel* yang dikerjakan dengan gambar manual di kertas yang kemudian di-*scan* dan *animatic storyboard* yang dikerjakan dengan teknik digital yang kemudian di-*compositing* sesuai durasi yang ditentukan.

## 2. Produksi

Produksi adalah proses inti penciptaan animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Mulai dari pembuatan *background* hingga pembuatan musik *scoring*. Berikut adalah tahapan proses produksi:

#### a. *Background/Environment*

Dalam pembuatan *background* tahap awal adalah membuat sketsa yang kemudian ditindaklanjuti dengan proses *clean up* dan *coloring*. Terdapat beberapa riset mengenai motif daerah yang digunakan sebagai hiasan pola cat pada dinding ruangan, dan hiasan pagar sekolah.

#### b. *Dubbing*

Melakukan rekaman dialog untuk mengisi suara dari masing-masing karakter yang terdapat dalam film animasi “*The Awakening Lullaby*”. Terdapat tiga karakter yang memakai dialog, yaitu Niu, Hadar, dan Sindai.

#### c. *Sound Effect*

Terciptanya *sound effect* yang beberapa diantaranya dibuat sendiri dengan merekam berbagai benda yang mengeluarkan suara sesuai kebutuhan penciptaan animasi “*The Awakening Lullaby*”.

#### d. *Key Animation*

Dalam pembuatan *key animation* tahap awal adalah dengan membuat *rough key animation*, yaitu sketsa animasi yang masih berbentuk kasar untuk mempermudah pembuatan *in-between* pada penciptaan animasi “*The Awakening Lullaby*”.

#### e. *In Between*

Karakter animasi digerakkan satu per satu menggunakan bantuan *software* animasi *ToonBoom Studio 8.0* dengan *frame rate 24fps*.

f. *Clean Up and Coloring*

Proses *tracing* ulang gambar agar terlihat rapi dilakukan menggunakan *software Paint Tool SAI* kemudian sekaligus masuk ke tahap *coloring* yaitu proses pemberian warna pada karakter. Tahap *coloring* dilakukan menggunakan *software Photoshop CC*.

g. *Compositing*

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian mengatur bagaimana baiknya sehingga nampak menyatu dengan memberikan efek khusus digital, seperti penggunaan efek pengkaburan latar belakang, saturasi dan pencahayaan tambahan.

h. Musik

Terciptanya satu musik dengan melakukan *scoring* yang akan menjadi *original soundtrack* yang telah disesuaikan dengan visual untuk penciptaan animasi “*The Awakening Lullaby*”.

### 3. **Pascaproduksi**

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi:

a. *Editing*

Proses penggabungan antara *shot* animasi yang telah di-*compositing* dengan musik dan *sound effect*.

b. *Render and Mastering*

Tahap final dalam proses pembuatan animasi *The Awakening Lullaby*, yaitu proses meng-*exportfile* video dan audio yang telah digabungkan ke dalam bentuk satu file film utuh dengan format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD, dimasukkan ke dalam tempat DVD, dan diberi sampul.

### 4. **Display dan Merchandising**

*Display* karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat, selain pemutaran karya ada pula *merchandising*, poster, infografis sebagai pelengkap *display* nantinya.

## **BAB II**

### **EKSPLORASI**

Terdapat banyak hal yang mendasari ide terciptanya animasi “*The Awakening Lullaby*” yang terinspirasi dari kisah nyata, kemudian cerita dikembangkan dengan campuran fantasi anak dalam mimpi. Berbagai karya lain dan pustaka dikumpulkan untuk menyelesaikan animasi ini, baik secara teoritis, teknis, pengembangan ide, hingga secara visual. Eksplorasi yang dilakukan terbagi menjadi dua, diantaranya adalah studi pustaka dan riset yang dilakukan sebagai referensi untuk teknik visual.

#### **A. Landasan Teori**

Proses pengembangan ide kreatif penciptaan animasi “*The Awakening Lullaby*” berawal dari kisah nyata seorang anak SD berumur 7 tahun yang mencuri uang orang tuanya. Motif pencurian itu dilakukan karena dia memiliki pemikiran ingin membalas budi temannya sementara uang sakunya tidak cukup untuk mentraktir teman-temannya. Menurut Singgih D. Gunarsa dalam Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja (2008, 14),

Pada masa anak sekolah ini anak-anak membandingkan dirinya dengan teman-temannya di mana ia mudah sekali dihindangi ketakutan akan kegagalan dan ejekan teman. Anak-anak dihadapkan pada tuntutan sosial baru, yang menyebabkan timbulnya harapan-harapan atas diri sendiri (*self-expectation*) dan aspirasi-aspirasi baru, dengan lain perkataan akan muncul lebih banyak akan tuntutan dari lingkungan maupun dari dalam anak sendiri yang kesemuanya ingin dipenuhi.

Sejauh ini pendampingan orang tua sudah memenuhi kebutuhan Niu, akan tetapi dia terpengaruh dari kehidupan teman-temannya yang sering mentraktir. Dia memiliki pemikiran untuk membalas budi kepada temannya yang mentraktir makanan, serta dia memikirkan hal mengapa dia tidak seperti temannya yang bisa memiliki uang saku lebih. Timbul lah motif untuk mencuri uang orangtuanya. Setelah dia mencuri dia masih memikirkan hal keinginan itu sehingga terbawa mimpi. Menurut Sari Pediatri dalam Perkembangan Normal Tidur Pada Anak dan Kelainannya (2000, 5),

*Nightmares* terjadi selama tidur *REM*. Paling sering terjadi pada anak berumur 4-6 tahun, meskipun studi membuktikan bahwa 25% anak berumur 6-12 tahun masih dapat mengalami mimpi buruk. Anak bangun sepenuhnya dan tampak ketakutan. Biasanya dapat mengingat kembali isi mimpinya dan dapat ditenangkan oleh orang tua. Seperti *night terrors*, kejadian ini mudah timbul bila ada faktor stress.

Mimpi tersebut merupakan akibat dari mencuri sehingga dia sadar bahwa perbuatan mencuri itu tidak baik. Dari kisah nyata tersebut diimprovisasikan menjadi cerita fiksi dan fantasi agar cerita lebih menarik.

Dalam penciptaan karya film animasi "*The Awakening Lullaby*" teknik animasi yang digunakan adalah animasi dua dimensi. Menurut Jean Ann Wright dalam *Animation Writing and Development*, animasi dua dimensi juga sering disamakan dengan animasi tradisional, karena proses pembuatan animasi dua dimensi memang awalnya diawali dengan menggambar *frame by frame* menggunakan pensil. Namun, seiring perkembangan teknologi, animasi 2D juga bisa dikerjakan digital.

Dalam pembuatan Animasi "*The Awakening Lullaby*" di dalamnya menerapkan 12 Prinsip Animasi yang diperkenalkan oleh Animator *Disney*, *Ollie Jhonston* dan *Frank Thomas* dalam buku *The illusion of Life :Disney Animation, Squash and stretch, Anticipation, Staging, Straight ahead and Pose to pose, Follow through and Overlapping, Slow in and slow out , Arcs, Secondary action, Timing, Exaggeration, Solid drawing, dan Appeal* (1995, 47-69).

## **B. Tinjauan Karya**

Secara teknik dan visual, karya yang menjadi referensi adalah karya dari sekolah animasi Gobelins dan festival film Annecy di Perancis yang sebagian karyanya adalah animasi 2D. Beberapa *style* gambar dan *concept art* pada animasi tersebut dijadikan sebagai referensi animasi *The Awakening Lullaby*.

Dari segi konsep visual ada pun karya animasi yang menjadi acuan adalah :

### **1. Baidir – Ankama Studio**

*Trailer* animasi 2D berjudul Baidir ini bercerita tentang seorang kakak yang sedang berusaha menyelamatkan adiknya dari penculik. *Trailer* yang dibuat Ankama Studio ini memiliki konsep warna yang cerah dan *full colors*. Meskipun

warnanya bervariasi, namun pada *trailer* Baidir warna yang diterapkan tetap bisa menyatu dan indah dipandang. Desain karakter tokoh utamanya adalah anak-anak yang memiliki ciri khas yang unik. Topi yang dikenakan memiliki lubang di bagian atas kepala, sehingga rambutnya seperti dikuncir ke belakang.

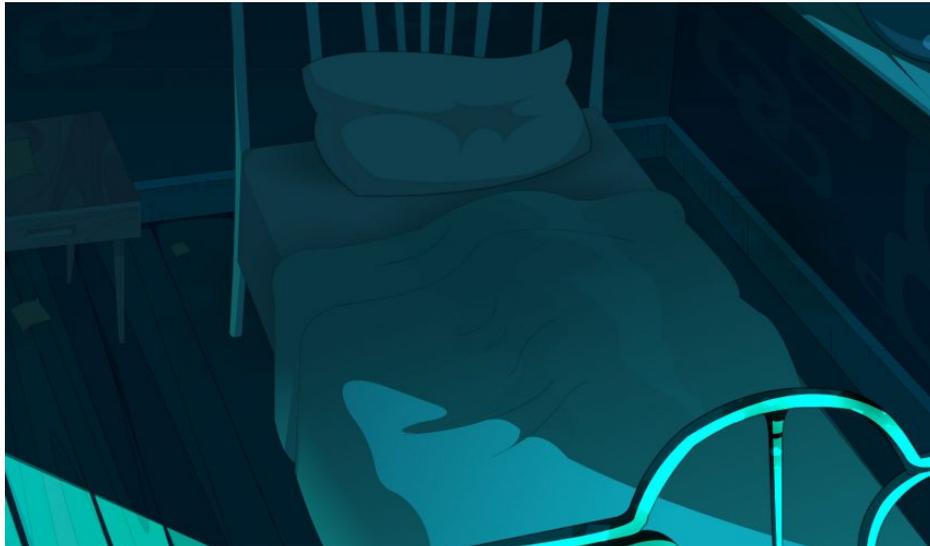


Gambar 2.1 *Character Design* Baidir  
(<http://www.baidir.fr/>)

Pada *trailer* animasi ini referensi yang diambil adalah referensi desain karakter anak-anak dan komposisi *background* pada ruangan kamar. Terdapat beberapa barang-barang yang memenuhi ruangan kamar seperti mainan anak dan beberapa perabotan kamar tidur. Selain itu pencahayaan pada *background* juga menjadi acuan pada animasi *The Awakening Lullaby*. Gambar referensi *background* terlampir pada lembar lampiran.

## 2. *The Night Of All Fears* – Rheo (*Freelancer Association*)

*Trailer mobile game* 2D berjudul *The Night Of All Fears* ini bercerita tentang invasi alien di bumi. Latar cerita terjadi pada malam hari sehingga *mood color* yang digunakan cenderung berwarna biru. Terdapat *background* interior kamar yang bisa dijadikan referensi.



Gambar 2.2 Trailer mobile game *The Night Of All Fears*  
(<http://ocellus.studio/projects/house-production/the-night-of-all-fears/>)

Pada *trailer mobile game* ini referensi yang diambil adalah referensi *mood* pada warna dan *background interior*. Karena, pada animasi *The Awakening Lullaby* menampilkan latar waktu malam hari dan latar tempat di kamar tidur.

### 3. *Who's Afraid Of Mr. Greedy?* – Gobelins

Animasi 2D berjudul *Who's Afraid Of Mr. Greedy?* ini bercerita tentang seseorang yang mencari kepalanya di tempat tinggal Mr. Greedy.

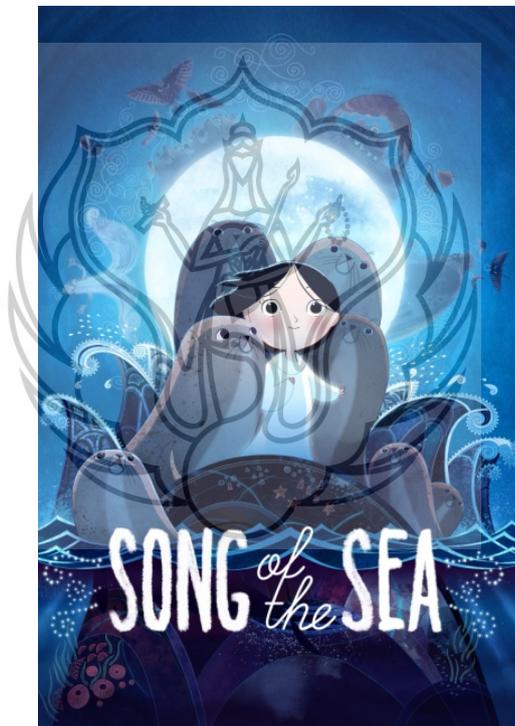


Gambar 2.3 Animasi *Who's Afraid Of Mr. Greedy?*  
(<http://www.unoeilsurtout.com/whos-afraid-of-mr-greedy>)

Pada animasi ini yang dijadikan referensi adalah *cinematography* pada gambar 2.3. Pengambilan *angle camera* pada gambar 2.3 dijadikan referensi pada animasi *The Awakening Lullaby shot 46*.

#### 4. *Song of The Sea*

Animasi 2D berjudul *Song of The Sea* berasal dari Perancis. Bercerita tentang seorang anak perempuan setengah anjing laut atau disebut *selkie*. *Concept art* pada animasi *Song of The Sea* sangat menarik dan unik. Teknik pemberian *lighting* terlihat unik dengan memberi garis cahaya sesuai asal cahaya tersebut berada.



Gambar 2.4 Animasi *Song of The Sea*  
(<https://howtheyearscondenm.files.wordpress.com/>)

Pada animasi *Song of The Sea* ini referensi yang diambil adalah referensi *mood* pada warna, *background interior*, dan karakter. *Color mood* yang menjadi referensi yaitu ketika latar waktu malam hari.