LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "CEMILAN"

Mohammad Amar Shidiq
NIM 1400100033

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

2018

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “CEMILAN”

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

Disusun oleh:

Mohammad Amar Shidiq
NIM 1400100033

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

2018

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "CEMILAN"

Disusun oleh:
Mohammad Amar Shidiq
NIM 1400100033

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 ..... 19 JAN 2018 ...

Samuel Gandang G., M.T.
Pembimbing I / Ketua Penguji

Pandan Pareanom P., M.Kom.
Pembimbing II / Anggota Penguji

Tanto Harthoko, 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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Mohammad Amar Shidiq

No. Induk Mahasiswa : 1400100033

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

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, 19 Januari 2018

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL

4562CAEF806709462

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Mohammad Amar Shidiq

NIM 1400100033

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Sehingga karya tugas akhir Animasi 2D "Cemilan" telah tuntas melewati berbagai macam proses runtut yang ditentukan sebagai .syarat kelulusan. Karya animasi 2D "Cemilan" adalah hasil dari menuntut ilmu tentang dunia seni khususnya dalam bidang animasi yang telah penulis kumpulkan melalui kuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tuntasnya karya tugas akhir ini tentunya melibatkan beberapa pihak yang memberikan masukan, saran, ataupun kritik yang membangun juga pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan animasi. Oleh karena itu penulis ingin memberikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang terlibat di bawah ini, yaitu kepada:

1. Ibunda Niswatin Chasanah dan ayahanda Shodikin tercinta untuk kasih sayang dan perhatiannya yang begitu besar. Juga untuk bimbingannya dan arahannya dalam mendidik anak-anaknya;
2. Paman M. Syaifuddin yang biasa penulis panggil "Bapak" atas dukungan motivasi, inspirasi, semangat, kasih sayang baik moril dan materil;
3. Almamater 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 Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi dan penguji ahli;
7. Samuel Gandang G., M.T., selaku dosen pembimbing I;
8. Pandan Pareanom P., M.Kom., selaku dosen pembimbing II dan dosen wali;

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

9. Teman-teman yang terlibat dalam pembuatan animasi yaitu Karin Sebrina dan Clarentino Triadi;
10. Rekan-rekan Sewonimasi yang luar biasa;
11. Pihak-pihak yang secara tidak langsung terlibat dalam pembuatan karya tugas akhi;

Yogyakarta, 21 Januari 2018

Mohammad Amar Shidiq

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Karya animasi 2D dengan judul cemilan adalah animasi pendek yang menceritakan tentang dua anak bernama Joni dan Lola yang kesulitan membuka sebuah cemilan. Karya ini awalnya dibuat semata-mata hanya untuk media hiburan saja, terutama bagi anak-anak. Meskipun demikian sebuah karya tetaplah meng*and*ung maksud yang ingin disampaikan senimannya, begitu juga dengan animasi 2D cemilan yang ingin menyampaikan bahwa tolong menolong itu penting dalam kehidupan bermasyarakat dan penulis disini ingin menyampaikan maksud tersebut kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan.

Pembuatan animasi 2D cemilan menggunakan teknik menggambar satu persatu tiap gerakannya atau biasa disebut dengan teknik *Frame by Frame.* Metode yang digunakan dalam pembuatan animasi *Frame* by *Frame* biasanya dimulai dari menggambar terlebih dahulu gerakan kunci yang disebut key-*Frame*. lalu dilanjutkan dengan menggambar setiap gerakan penting di antara gambar *key-Frame* yang disebut *Breakdown* dan yang terakhir menambahkan gerakan penengah yang disebut *Inbetween*. Dari ketiga metode itulah animator membuat sebuah ilusi gerakan.

Kata kunci**:** Cemilan, Animasi 2d, *Frame by Frame*, Anak-anak

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PENGESAHAN ii
LEMBAR PERNYATAAN iii
KATA PENGANTAR iv
ABSTRAK vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 2
C. Tujuan 2
D. Target Audien 3
E. Indikator Capaian Akhir 3
BAB II EXPLORASI 6
A. Landasan Teori 6
B. Tinjauan Karya 12
BAB III PERANCANGAN 16
A. Konsep 16
B. Cerita 16
C. Desain 21
D. Storyboard 23
BAB IV PERWUJUDAN 25
A. Praproduksi 25
B. Produksi 29
C. Pascaproduksi 34
BAB V PEMBAHASAN 44
A. Penerapan 12 Prinsip Animasi 44
B. Pembahasan Film 54
C. Anggaran Biaya 57
D. Harga Jual Animasi 56
BAB VI PENUTUP 60
A. Kesimpulan 60
B. Saran 60
DAFTAR PUSTAKA 61
LAMPIRAN 62

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Animasi *Larva* si Red dan Yellow 13
Gambar 2.2. Karakter dalam animasi *Oddbods* 13
Gambar 2.3. *Screenshot* animasi *song of the rain* 14
Gambar 2.4. ***S****creenshot* animasi *poulette's chair* 14
Gambar 2.5. *Screenshot animasi Cloudy with a Chance of Meatballs 2* 15
Gambar 3.1. Desain karakter Joni 21
Gambar 3.2. Desain karakter Lola 22
Gambar 3.3. Desain latar belakang 22
Gambar 3.3. Desain cemilan 22
Gambar 3.4. *Storyboard* 23
Gambar 4.1. Karakter Joni berwarna dan palet warna 26
Gambar 4.2. Karakter Lola berwarna dan palet warna 27
Gambar 4.3. File project lengkap dengan scene dan shot pada animasi 27
Gambar 4.4. Proses pengaturan tata letak atau *staging* 28
Gambar 4.5. Proses pembuatan sketsa *KeyFrame* 28
Gambar 4.6. Proses pengaturan *Render Animatic Storyboard* 29
Gambar 4.7. *Screenshot Animatic Storyboard* animasi cemilan 29
Gambar 4.8. Latar belakang bangku dan taman tampak depan 30
Gambar 4.9. Latar belakang bangku dan taman tampak samping 30
Gambar 4.10. Latar belakang bangku dan taman tampak keseluruhan 31
Gambar 4.11. Proses pembuatan *Rough Animation* pada *Tvpaint* 32
Gambar 4.12. Proses *Cleanup* pada *Tvpaint* 33
Gambar 4.13. Proses coloring pada *Tvpaint* 33
Gambar 4.14. Proses *Rendering* sequence pada *Tvpaint* 34
Gambar 4.15. *Compositing Opening* 36
Gambar 4.16. *Compositing Shot 01* 36
Gambar 4.17. *Compositing Shot 02* 37
Gambar 4.18. *Compositing Shot 03* 37
Gambar 4.19. *Compositing Shot 04* 38
Gambar 4.20. *Compositing Shot 05* 38
Gambar 4.21. *Compositing Shot 06* 38
Gambar 4.22. *Compositing Shot 07* 39
Gambar 4.23. *Compositing Shot 08* 39
Gambar 4.24. *Compositing Shot 09* 40
Gambar 4.25. Efek *color correction* pada semua shot 40
Gambar 4.26. Efek *box blur* pada shot 3 41
Gambar 4.27. Efek *directional blur* pada shot 5 41
Gambar 4.28. Proses *Editing* animasi Cemilan 43
Gambar 5.1. Penerapan prinsip *Squash* 44
Gambar 5.2. Penerapan prinsip *Stretch* 45
Gambar 5.3. Penerapan prinsip A*nticipation* 45
Gambar 5.4. Penerapan prinsip *Stagging* 46
Gambar 5.5. Penerapan prinsip *Straight Ahead* 47
Gambar 5.6. Penerapan prinsip *pose to pose* 47
Gambar 5.7. Penerapan prinsip *Follow Through* 48

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 5.8. Penerapan *overlapping action* pada rambut 49
Gambar 5.9. Penerapan *overlapping action* pada lengan 49
Gambar 5.10. Penerapan prinsip *slow in slow out* 50
Gambar 5.11. Penerapan prinsip arcs 50
Gambar 5.12. Penerapan prinsip *secondary action* 51
Gambar 5.13. Penerapan prinsip *Timing* 52
Gambar 5.14. Penerapan prinsip *Spacing* 52
Gambar 5.15. Penerapan prinsip Exageration 53
Gambar 5.16. Penerapan prinsip *Solid Drawing* 53
Gambar 5.17. Penerapan prinsip Appeal 54
Gambar 5.18. Screenshot pengenalan cerita dan karakter 55
Gambar 5.19. Konflik pada cerita 55
Gambar 5.20. Semburan cemilan dari bungkusnya 56

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. *Treatment* 17
Tabel 4.1. Data jumlah *Frame* animasi cemilan 35
Tabel 4.2. Jumlah *Frame* dan durasi *Opening* 36
Tabel 4.3. Jumlah *Frame* dan durasi *Shot* 01 36
Tabel 4.4. Jumlah *Frame* dan durasi *Shot* 02 37
Tabel 4.5. Jumlah *Frame* dan durasi *Shot* 03 37
Tabel 4.6. Jumlah *Frame* dan durasi *Shot* 04 37
Tabel 4.7. Jumlah *Frame* dan durasi *Shot* 05 38
Tabel 4.8. Jumlah *Frame* dan durasi *Shot* 06 38
Tabel 4.9. Jumlah *Frame* dan durasi *Shot* 07 39
Tabel 4.10. Jumlah *Frame* dan durasi *Shot* 08 39
Tabel 4.11. Jumlah *Frame* dan durasi *Shot* 09 39
Tabel 4.12. Sound Script 42
Tabel 5.1. Biaya perlengkapan 57
Tabel 5.2. Biaya tenaga kerja langsung 57
Tabel 5.3. Biaya overhead per bulan 57
Tabel 5.4. Biaya pameran 57

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman yang modern seperti sekarang, kebutuhan animasi sudah semakin berkembang dari yang awalnya sebagai media hiburan, kini menjadi media penyampaian pesan yang menarik. Disamping itu juga perkembangan animasi tidak hanya pada fungsi animasi sendiri, namun juga pada teknik pembuatan animasi yang dahulu dikerjakan dengan cara tradisional yaitu dengan menggambar pada kertas. Sekarang animasi sudah dapat dibuat secara digital dengan media komputer. Dengan berkembangnya teknik pembuatan dan media pembuatan animasi tentu menjadikan animasi itu memiliki beberapa jenis. Seperti animasi 2D, animasi 3D, *Stopmotion*, dan *Motion capture*.

Dari berbagai macan teknik animasi animasi 2D adalah salah satu animasi yang memiliki kelebihan sendiri yaitu dari segi artistik. Animasi 2D sendiri merupakan animasi yang dibuat dengan cara menggambar atau pun melukis, itulah mengapa animasi 2D bisa terkesan menarik dan indah karena di setiap gerakannya terdapat kesungguhan menggambar seorang animator. Selain itu karena dasar dari animasi 2D adalah gambar, maka hampir apa pun bisa dibuat. Jika pada animasi lain memerlukan efek maka pada animasi 2D efek sendiri bisa dibuat dengan menggambar. Seperti pembuatan elemen seperti api, air, atau pun petir.

Sebagai media hiburan, animasi selalu dikaitkan tentang dunia anak-anak, bahkan animasi-animasi terkenal selalu memiliki karakter yang lucu dan menarik bagi anak-anak. Berbicara soal anak-anak, sering kita melihat seorang anak entah laki-laki maupun perempuan ketika mereka membuka bungkus

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

makanan atau minuman, mereka selalu kesusahan dan akhirnya meminta bantuan kepada orang tuanya. Bukan Cuma orang tua bahkan orang lain di sekitar yang melihat tingkah anak-anak yang membuka bungkus makanan akan berusaha menolong untuk membukakannya. Kejadian yang sering kita saksikan itu menjadi daya tarik sendiri dan dapat dijadikan ide dalam pembuatan animasi Cemilan yang memfokuskan karakter dan cerita untuk anak-anak.

Sebagai tontonan untuk anak-anak tentu saja animasi harus mempunyai keunikan dan daya tarik bagi anak-anak sehingga mereka tertarik untuk menontonnya. Salah satu cara untuk menarik perhatian anak adalah dengan menggunakan warna. Warna-warna yang cerah tentu saja menjadi pilihan warna yang tepat untuk menarik perhatian anak-anak. Selain warna, karakter yang lucu juga bisa menjadi daya tarik bagi anak-anak.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses yang akan diterapkan untuk pembuatan animasi Cemilan?
2. Bagaimana memadukan warna-warna yang menarik untuk anak-anak?
3. Bagaimana membuat karakter yang lucu dan menarik untuk animasi Cemilan?

C. Tujuan

Tujuan dari pembuatan animasi 2D “Cemilan” antara lain :

1. Sebagai hiburan terutama untuk para pencinta animasi pendek
2. Menunjukkan bahwa animasi 2D memiliki daya tarik sendiri
3. Menyampaikan pesan bahwa tolong menolong itu penting

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

D. Target Audien

Animasi 2D “Cemilan” menargetkan audien dengan kriteria :

1. Usia : 6 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Semua jenis
3. Suku/Golongan : Semua suku/golongan
4. Pendidikan : Semua pendidikan
5. Status sosial : Semua status
6. Negara : Semua negara
7. Bahasa : Semua bahasa

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir pembuatan animasi cemilan adalah :

Judul karya : Cemilan
Bentuk : Animasi 2D
Durasi : 3 menit 40 detik
Format Video : HDTV 1920x1080 px 24 *Frame per second*
Render : Formar .mp4, H264

Untuk mewujudkan hasil akhir di atas maka memerlukan beberapa indikator yang dicapai, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi :

1. Pra-produksi
   a. Proses kreatif

      Proses kreatif disini adalah pencarian ide cerita, konsep, latar tempat serta adegan yang nantinya akan ditampilkan pada animasi. Dimulai dari pembuatan sinopsis, *Treatment*, dan naskah.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

b. Desain karakter dan *background*

Berdasarkan dari ide cerita dan latar tempat yang sudah ada akan divisualisasikan menjadi desain yang terdiri dari desain karakter, desain *background*, dan properti yang akan ditampilkan pada animasi.

c. *Storyboard* dan *Animatic Storyboard*

Pembuatan *Storyboard* dan *Animatic Storyboard* adalah tahapan proses selanjutnya setelah desain karakter dan latar tempat serta *Treatment* dan naskah yang sudah dibuat. *Storyboard* adalah gambar diam yang menjelaskan tentang adegan-adegan dalam animasi. Sedangkan *Animatic Storyboard* berupa video dari adegan yang ada dalam animasi yang mendasar dari naskah yang sudah dibuat.

2. Produksi

a. *Background* dan properti

Pembuatan *background* yang menjadi latar tempat animasi dan juga properti yang digunakan pada animasi. Proses ini dibuat untuk memudahkan proses selanjutnya yaitu *animating*.

b. *Animating* dan *staging*

Pembuatan animasi dilakukan secara digital dengan teknik *Frame by Frame* 24 *Frame* per detik. Untuk memudahkan proses *compose* maka *background* dan properti ditata terlebih dahulu pada proses ini.

3. Pasca-produksi

a. *Visual effect*

Pemberian sentuhan akhir pada visual animasi untuk membuat animasi semakin menarik.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

b. *Compose*

Proses penggabungan *background*, animasi, *staging* dan *visual effect* serta kamera tiap *shot/cut* menjadi video.

c. *Editing*

Penataan semua shoot video dari proses *compose* akan digabungkan dengan musik dan efek suara dan disesuaikan.

d. Musik dan efek suara

Musik digunakan untuk mendukung suasana pada animasi dan efek suara untuk tiap adegan yang terjadi pada animasi untuk selanjutnya digunakan pada proses *Animatic Storyboard*.

e. *Render*

Tahapan akhir dalam pembuatan animasi 2D Cemilan yaitu proses menjadikan video dan suara menjadi satu *file* audio video dengan format .mp4, kemudian dilanjutkan ke proses *burning* kedalam CD dan dimasukkan ke dalam wadah yang diberi sampul.

Proses diatas akan menjadi acuan dalam pembuatan animasi 2D Cemilan dari awal hingga akhir untuk selanjutnya dapat dipublikasikan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta