

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
TANPA DIALOG BERJUDUL
“TUGAS”**



Suprastio
NIM 1300049033

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

2018

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
TANPA DIALOG BERJUDUL
“TUGAS”**

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



Disusun oleh:

Suprastio
NIM 1300490033

**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 TANPA DIALOG BERJUDUL "TUGAS"

Disusun oleh:

Suprastio

NIM . 1300049033

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 tanggal1..1..JUL..2018.



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Suprastio

No. Induk Mahasiswa : 1300490033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
TANPA DIALOG BERJUDUL "TUGAS"

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, 8 Juni 2018

Yang menyatakan



Suprastio
NIM. 130049033

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-Nya, serta shalawat dan salam kepada Rasulullah SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan dan karya film animasi yang berjudul "Tugas", untuk memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta. Karya film animasi "Tugas" ini merupakan sebuah karya yang diciptakan atas hasil pencapaian dalam menuntut ilmu semasa mengikuti pendidikan D-3 Animasi.

Tema dari proses pembuatan film animasi "Tugas" ini berasal dari ide spontan yang didapat melalui pengalaman dan Kondisi lingkungan Remaja masa kini yang suka menunda - nunda pekerjaan. Karya tugas akhir Penciptaan Film Animasi Tanpa Dialog "Tugas" tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Kepada kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan berupa doa, motivasi , dukungan, dan kasih sayang mereka.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku ketua program studi D-3 Animasi, sekaligus dosen pembimbing I.
4. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku dosen wali, sekaligus dosen pembimbing II.
5. Drs. M. Suparwoto, M.Sn., selaku penguji ahli
6. Seluruh staf pengajar dan karyawan program studi D-3 Animasi.
7. Kawan-kawan mahasiswa program studi D-3 Animasi.

Sangat disadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyampaian Laporan Tugas Akhir ini. Kritik dan saran sangat diharapkan guna menambah

wawasan dan perbaikan di masa mendatang. Semoga Laporan Karya Tugas Akhir yang telah dibuat dapat memberikan manfaat positif dan pengetahuan bagi semua pihak.

Yogyakarta, 11 Juli 2018

Suprastio



ABSTRAK

Waktu adalah hal yang tidak dapat diputar balikkan kembali.. Dan sebagai orang yang bijak, sepantasnya menjalani dengan semaksimal mungkin agar tidak menimbulkan penyesalan di kemudian hari kelak. Namun pada praktiknya para remaja kurang menghargai waktu 24 jam yang ada dalam sehari. Baik karena kepadatan jadwal yang dimiliki atau karena kurangnya pengaturan waktu yang diterapkan, sehingga tidak dapat mengatur agenda yang harus diselesaikan. Dan dari hal tersebut terkadang menjadi alasan pendorong untuk menunda suatu pekerjaan, termasuk pekerjaan yang harus segera dikerjakan. Masalah ini merupakan salah satu masalah yang sering dialami oleh para remaja terutama bagi kalangan pelajar dan mahasiswa.

Teknik yang digunakan pada penciptaan karya film animasi “Tugas” adalah teknik animasi 2D tanpa dialog, dengan cara menggambar *frame by frame* langsung pada perangkat lunak pengolah animasi, sedangkan gaya pewarnaan yang dipilih menggunakan gaya *brush chalk* atau kapur. Jalan cerita mengikuti keseharian seorang mahasiswa bernama Budi yang mendapati dirinya sedang menunda-nunda pekerjaan kuliah seraya terus bersantai karena terlena oleh adanya waktu luang yang panjang sehingga sibuk dengan kesenangan dan kesibukannya sendiri, hingga akhirnya melupakan tugas penting yang seharusnya segera dikerjakan. Animasi ini diciptakan dengan tujuan agar penonton dapat lebih menghargai waktu dan dapat belajar dari kesalahan yang dilakukan oleh Budi.

Kata kunci : tanpa dialog, tugas, *brush chalk*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
HALAMAN 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.....	3
D. Manfaat.....	3
E. Sasaran.....	3
F. Indikator Capaian Akhir.....	4
1. Pra Produksi.....	4
2. Produksi.....	5
3. Pasca Produksi.....	6
BAB II EKSPLORASI.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Tinjauan Karya.....	13
BAB III PERANCANGAN.....	17
A. <i>Pipeline</i>	17
B. Pra produksi.....	18
1. Pencarian Ide.....	18
2. Pengembangan Cerita.....	18
3. Tema.....	19
4. Sinopsis.....	19
5. Desain Karakter.....	20
6. Latar Belakang.....	22
7. <i>Treatment</i>	25
8. <i>Skenario</i>	29
9. <i>Storyboard</i>	33
10. <i>Background music</i> dan <i>Sound effect</i>	35
11. Stilometik.....	36
BAB IV PERWUJUDAN.....	37
A. Produksi.....	37
1. Proses Animasi.....	37

a. <i>Key frame dan inbetwen</i>	38
b. <i>Clean Up</i>	39
c. <i>Frame Coloring</i>	40
d. <i>Render sequence</i>	40
B. Paska Produksi.....	41
1. <i>Compose</i>	41
2. <i>Editing</i>	43
BAB V PEMBAHASAN	44
A. Alur Cerita.....	45
1. Pengenalan.....	45
2. Konflik.....	46
3. Penyelesaian.....	46
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	48
1. <i>Solid drawing</i>	48
2. <i>Timing and Spacing</i>	49
3. <i>Squash and Stretch</i>	50
4. <i>Anticipation</i>	50
5. <i>Slow in and Slow out</i>	51
6. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	52
7. <i>Appeal</i>	53
8. <i>Exaggeration</i>	54
BAB VI PENUTUP	55
A. Kesimpulan.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Screenshot</i> film animasi “ <i>Nichijou</i> ”	14
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> dalam film animasi “ <i>The Peanut Movie</i> ”	15
Gambar 2.3 <i>Screenshot</i> dalam film animasi pendek “ <i>How Unexpected</i> ”	15
Gambar 2.4 <i>Screenshot</i> dalam film animasi pendek “ <i>Mary</i> ”	16
Gambar 3.2 Desain Karakter Budi	21
Gambar 3.3 Desain Karakter Pendukung	22
Gambar 3.4 <i>Background</i> Kamar Budi	23
Gambar 3.5 <i>Background</i> Kontrakan mahasiswa	24
Gambar 3.6 <i>Background</i> Ruang Kampus	25
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> Animasi	35
Gambar 3.8 Proses pembuatan Stilometrik	36
Gambar 4.1 Proses pembuatan Animasi	37
Gambar 4.2 Proses pembuatan <i>Key Frame</i> dan <i>Inbetween</i>	38
Gambar 4.3 Contoh <i>line</i> yang masih putus	39
Gambar 4.4 Contoh gambar yang sudah diwarnai	40
Gambar 4.5 Susunan gambar yang telah diubah menjadi PNG	40
Gambar 4.6 Hasil render dengan format <i>Quicktime</i>	41
Gambar 4.7 <i>Composing shot</i> 04	42
Gambar 4.8 <i>Composing shot</i> 07	42
Gambar 4.9 <i>Editing</i> animasi Tugas	43
Gambar 5.1 Adegan di <i>scene</i> awal	45
Gambar 5.2 Adegan saat Budi berada di kampus	46
Gambar 5.3 Adegan saat Budi meyadari pekerjaannya yang tertumpuk hingga kotor	47
Gambar 5.4 Budi merasa menyesal	47
Gambar 5.5 Penggambaran langsung melalui software	48
Gambar 5.6 Pengaturan <i>timing and spacing</i>	49
Gambar 5.7 Penerapan <i>Squash and Strecth</i>	50
Gambar 5.8 Penerapan <i>Anticipation</i>	51
Gambar 5.9 Penerapan <i>Slow in and Slow out</i>	51
Gambar 5.10 Penerapan <i>Follow Through</i>	52
Gambar 5.11 Penerapan <i>Overlapping Action</i>	53
Gambar 5.12 Penerapan <i>Appeal</i>	53
Gambar 5.13 Penerapan <i>Exaggeration</i>	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan animasi Indonesia belakangan ini mulai semakin marak. Banyak faktor yang bisa dijadikan tolak ukur hal tersebut. Salah satunya adalah banyak film animasi Indonesia yang tayang di televisi dan semakin antusiasnya pelaku industri animasi Indonesia dalam berkarya. Memperhatikan minat audien lokal Indonesia, tampaknya tema kehidupan sehari-hari masih menjadi tema yang banyak diminati. Oleh karena konten seperti ini memiliki kedekatan secara ruang lingkup dengan kehidupan sehari-hari penonton Indonesia.

Secara umum, penonton di Indonesia sangat meminati cerita dengan tema seperti itu, dan karya animasi yang mengangkat kehidupan sehari-hari mendapat sambutan yang cukup baik. Sebagai contoh, karya Animasi Adit Sopo Jarwo, Keluarga Somat, Meraih Mimpi dan masih banyak lagi. Ini menunjukkan bahwa karya animasi dengan tema sehari-hari cukup digemari secara umum (<https://www.sindulin.web.id/2017/10/film-animasi-indonesia-terbaik.html>).

Kemudian, dari tema tersebut dikombinasikan dengan persoalan remaja masa kini, yaitu tentang kurangnya menghargai waktu. Pada dasarnya waktu adalah hal yang tidak dapat diputar balikkan kembali. Dan sebagai orang yang bijak, sepantasnya menjalani dengan semaksimal mungkin agar tidak menimbulkan penyesalan di kemudian hari kelak. Namun pada praktiknya para remaja kurang menghargai waktu 24 jam yang ada dalam sehari. Baik karena kepadatan jadwal yang dimiliki atau karena kurangnya pengaturan waktu yang diterapkan, sehingga tidak dapat mengatur agenda yang harus diselesaikan. Dan dari hal tersebut terkadang menjadi alasan pendorong untuk menunda suatu pekerjaan, termasuk pekerjaan yang harus segera dikerjakan. Masalah ini merupakan salah satu masalah yang sering dialami oleh para remaja terutama bagi kalangan pelajar dan mahasiswa.

Waktu terbilang sangat penting terutama bagi kalangan pelajar dan mahasiswa. Tanpa pengaturan waktu yang baik, waktu yang ada akan terbuang sia-sia dipakai untuk mendahulukan kegiatan-kegiatan yang terbilang kurang penting. Hal inilah yang membuat hidup para remaja terasa seperti selalu dikejar oleh *deadline* pekerjaan. Namun disamping itu, pengaturan waktu juga harus didasari dengan kedisiplinan dalam melaksanakan jadwal tersebut sehingga tercipta keefektifan kerja yang berdampak pada kehidupan sosial dan akademik pada pribadi itu sendiri. Berdasarkan tema tersebut diharap akan memudahkan untuk menarik minat penonton. Tentunya dengan tetap memperhatikan faktor kualitas dan bobot cerita yang berkualitas.

Memperhatikan faktor-faktor tersebut, telah melatarbelakangi pembuatan karya animasi berjudul “Tugas”. Yaitu sebuah film animasi pendek yang mengangkat permasalahan kehidupan para remaja yang dikemas secara menarik dan menyajikan pesan moral untuk lebih menghargai waktu. Dalam pembuatan animasi ini menggunakan teknik animasi dua dimensi tanpa dialog dan dengan teknik pewarnaan menggunakan gaya *brush chalk* atau kapur. Gaya ini dirasa cukup menarik untuk dipilih sebab memiliki keunikan tersendiri yaitu memiliki ciri garis yang tebal dan kasar.

B. Rumusan Masalah

1. Membuat film animasi dua dimensi yang mengangkat tema kehidupan sehari-hari yang melibatkan persoalan remaja tentang kurangnya menghargai waktu.
2. Teknik yang digunakan dalam penyampaian isi cerita dalam film animasi tanpa dialog.

C. Tujuan

1. Mendukung majunya karya - karya dari D3 Animasi ISI Yogyakarta agar lebih dikenal.
2. Menunjukkan betapa ruginya orang yang tidak menghargai waktunya dengan selalu menunda-nunda pekerjaan yang ada.
3. Menerapkan teknik animasi dua dimensi tanpa dialog dengan pewarnaan gaya kapur (*chalk brush*).

D. Manfaat

Manfaat penciptaan animasi dengan judul “Tugas” ini antara lain agar dapat menjadi sarana penyampai pesan moral bagi diri sendiri maupun lingkungan luas terutamanya pada kalangan pelajar dan mahasiswa. Dengan harapan film animasi ini dapat menjadi pengingat untuk selalu menghargai waktu yang ada dengan tidak menunda-nunda pekerjaan dan menggunakannya dengan sebijak mungkin agar tidak menimbulkan penyesalan dikemudian hari kelak.

E. Sasaran

Sasaran target film animasi “Tugas” adalah remaja dengan rentang usia 17 sampai dengan 20 tahun ke atas, baik laki laki maupun perempuan dapat menikmatinya. Hal tersebut didasari dari karakteristik sifat mereka yang terbuka pada hal - hal baru sehingga akan mempermudah dalam penerimaan karya ini baik dari segi konsep cerita, konflik, maupun alur yang mungkin bagi penonton dengan rentang usia dibawahnya akan kesulitan dalam memahaminya.

Dilihat dari segi pemasaran dan penerimaan film ini bergenre *slice of life* atau kehidupan sehari-hari. yang dikemas dengan sedemikian rupanya sehingga memiliki keunikan tersendiri sehingga memiliki nilai saing karena mayoritas masyarakat Indonesia yang lebih menyukai tontonan yang memiliki kedekatan dengan kehidupan sehari-hari dan menghibur namun juga memiliki nilai edukatif.

F. Indikator Capaian Akhir

Hasil capaian akhir film animasi “Tugas” adalah:

Judul karya : Tugas

Konsep karya : Animasi 2D

Durasi : 2 menit 35 detik

Format Video : MP4 H.264 1920x1080 px 12 frame per second

Proses produksi untuk film animasi “Tugas” adalah sebagai berikut:

1. Pra produksi

a. Penulisan cerita

Berdasarkan penjelasan dalam buku “Cara Mudah Merancang *Storyboard* Untuk Animasi Keren” (Andreas, 2013: 1). Penulisan cerita animasi merupakan suatu proses pengembangan dari sebuah konsep cerita yang kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan, semua ide tentang alur cerita, konflik, dan penyelesaian konflik disusun menjadi sebuah cerita yang utuh. Konsep cerita yang sudah ditulis kemudian dibuat menjadi skenario untuk mendapatkan rincian secara visual dengan menjelaskan latar tempat, waktu, dan adegan dalam naskah cerita

b. Desain karakter

Adalah penciptaan karakter yang akan berperan dalam cerita. Dalam proses penciptaan karakter membutuhkan banyak pertimbangan, Agar karakter tersebut nantinya dapat memiliki karakteristik yang akan menjadi kunci dalam penyampaian cerita demi mempermudah tercapainya pesan dan maksud yang ingin disampaikan (Gunawan, 2013: 45).

c. *Storyboard*

Bentuk penjelasan secara visual yang dirancang sesuai dengan naskah yang dirancang dengan gambaran pada tampilan animasi, *Shoot* pengambilan kamera, lokasi, situasi, kondisi,

ekspresi tokoh, efek suara, musik, dan durasi setiap *scene* (Andreas, 2013: 11).

d. *Background* dan Properti

Background atau yang disebut latar belakang adalah lokasi kejadian dimana film itu berada. sedangkan properti adalah Benda-benda disekitar tokoh yang menjadi pendukung cerita, terutama benda yang digerakkan baik bersama tokoh maupun tidak. Untuk pembuatannya dilakukan secara digital demi mempermudah proses produksi.

e. Musik dan Efek suara / *Sound effect*

Musik yang dimaksud disini adalah musik latar untuk mendukung suasana dan emosi dalam cerita animasi yang dibawakan agar memberi *mood* bagi penonton. Sedangkan efek suara / *sound effect* adalah bunyi-bunyian yang ditambahkan ke dalam suatu aksi atau tindakan tokoh agar adegan terasa lebih dramatis.

f. *Storyboard* bergerak / *Stilomatic*

Merupakan hasil pengolahan *storyboard* ke dalam bentuk video yang berisi potongan gambar pada setiap adegan yang sudah diberi musik dan efek suara untuk menentukan durasi yang tepat serta memberi gambaran animasi yang akan dibuat.

2. Produksi

a. *Animating*

Tahap ini adalah proses inti, Dalam proses ini karakter animasi dan propertinya digerakkan satu per satu. Pertama-tama dengan membuat sketsa yang digambar manual terlebih dahulu, kemudian setelah selesai akan di *clean up* agar menghasilkan gambar yang lebih baik. Dalam beberapa gerakan tidak perlu

dibuat *keyframe* dan *inbetween*-nya secara keseluruhan karena dapat dilakukan dengan software pengolah animasi 2D.

3. Pasca produksi

a. *Composing*

Proses penggabungan gambar adegan serta latar belakang yang didapat dari proses render awal serta memberikan *mood* pada visual agar tercipta suasana yang diinginkan. Selain itu juga dalam proses ini dilakukan *color correction*, dan pengeditan video untuk menambah kesesuaian animasi dengan tema yang sudah ditentukan, contoh : warna tema pagi hari dan malam tentunya akan terlihat berbeda terutama dalam segi pencahayaan (*lighting*).

b. *Editing*

Dalam Proses ini mulai melakukan penataan/penggabungan dari *scene* satu ke yang lain agar membentuk cerita untuk menghasilkan alur cerita yang sesuai dengan storyboard dan penambahan musik, dan *sound effect*.

