

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “SAKIT GIGI”
DENGAN TEKNIK *DIGITAL FRAME BY FRAME***



Agata Woro Mahastuti
NIM 1400091033

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

2018

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “SAKIT GIGI”
DENGAN TEKNIK *DIGITAL FRAME BY FRAME***

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



Disusun oleh:

AGATA WORO MAHASTUTI

NIM 1400091033

**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 “SAKIT GIGI” DENGAN TEKNIK *DIGITAL FRAME BY FRAME*

Disusun oleh:


Agata Woro Mahastuti

NIM 1400091033

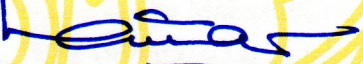
Pameran, penayangan, dan laporan Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ..18 JAN 2018.....



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

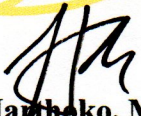


Andri Nur Patrio, M.Sn.
Pembimbing II / Anggota Penguji



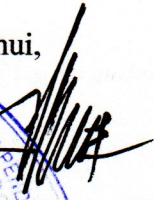
Hanitianto Joedo, S.H., M.M.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

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 : Agata Woro Mahastuti
No. Induk Mahasiswa : 1400091033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "SAKIT GIGI"
DENGAN TEKNIK *DIGITAL FRAME BY FRAME*

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, 18 Januari 2018

Agata Woro Mahastuti

NIM 1400091033



N.B.: * Asli 1 x bermaterai 6000

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas karunia Tuhan yang Maha Esa, atas segala rahmat dan berkat-Nya sehingga dapat menyelesaikan dengan baik laporan Tugas Akhir Animasi beserta produksi Film animasi edukasi yang berjudul “Sakit Gigi” pada semester akhir ini. Karya animasi edukasi ini untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Ilmu yang telah didapat selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan dituangkan dalam sebuah karya film animasi.

Penyusunan laporan dapat terselesaikan karena berkat bantuan berbagai pihak, mulai dari praproduksi, produksi, dan pascaproduksi sampai tersusunnya laporan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Kedua Orang Tua bapak dan ibu, dan kakak tercinta atas doa, motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, inspirasi, bahkan sokongan moril, dan materil yang telah diberikan;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Marsudi, S.Kar., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
5. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, dan Dosen Pembimbing I;
6. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II;
7. Hanitianto Joedo, S.H., M.M., selaku Penguji Ahli;
8. Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku Dosen Wali;
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan Prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Teman-teman angkatan 2014 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Diharapkan kritik dan saran guna memperbaiki laporan. Semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 18 Januari 2018

Agata Woro Mahastuti



ABSTRAK

Menjaga kesehatan gigi sangat perlu sejak dini. Mencegah lebih baik dari pada mengobati. Gigi yang dirawat sejak dini akan lebih sehat dan bebas dari masalah dan gangguan kesehatan gigi pada dewasa nantinya. Animasi “Sakit Gigi” yang bertemakan Merawat Kesehatan Gigi dengan alasan ingin memberikan pesan edukasi yang menarik karena teknik ini memiliki tantangan tersendiri, sangatlah sederhana, dan memiliki ciri khas. Film animasi “Sakit Gigi” yang di dalamnya berisi seorang anak yang malas menggosok gigi yang mengakibatkan sakit gigi memiliki pesan-pesan moral yang baik, agar menjadikan anak Indonesia yang bisa menjaga kesehatan gigi. Penciptaan Film Animasi “Sakit Gigi” menggunakan teknik dua dimensi dengan cara menggambar frame by frame, dengan jumlah shot mencapai 18 shot dengan format HDTV 1920x1080 px 24 frame per second.

Kata Kunci : Kesehatan gigi, animasi, teknik digital frame by frame.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan.....	2
D. Sasaran.....	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	2
1. Praproduksi	3
2. Produksi	4
3. Pascaproduksi	4
BAB II EKSPLORASI.....	5
A. Landasan Teori	5
1. Film.....	5
2. Teknik animasi 2D.....	5
a. Squash and Stretch.....	6
b. Anticipation	6
c. Staging	6
d. Straight Ahead and Pose to Pose	6
e. Follow through and Overlapping Action.....	6
f. Slow In and Slow out.....	7
g. Arcs.....	7
h. Secondary Action.....	7
i. Timing and Spacing	7
j. Exaggeration	7
k. Solid Drawing.....	8
l. Appeal.....	8

3.	Gigi	8
B.	Tinjauan Karya	8
1.	Pengembangan Konsep.....	8
2.	Teknik dan Visual.....	9
a.	Bandung City Sanitation.....	9
b.	Bubble Guppies.....	10
c.	Penyuluhan Bahaya Anak erpapar Pornografi.....	10
d.	Clifford the Big Red Dog.....	11
e.	Phineas and Ferb.....	11
BAB III PERANCANGAN		12
A.	Konsep Cerita	12
1.	Konsep	12
2.	Tema	12
3.	Sinopsis.....	12
B.	Desain Karakter	13
1.	Desain Karakter Dino.....	13
2.	Desain Karakter Geraham.....	14
C.	Desain Background	15
1.	Suasana di dalam Kamar Dino.....	15
2.	Suasana di dalam Mulut.....	15
3.	Suasana di Dapur	16
D.	Scoring & Sound Effect	16
1.	Dubbing	16
2.	Background Music	16
BAB IV PEWUJUDAN.....		17
A.	Praproduksi.....	17
1.	Tema	17
2.	Treatment.....	17
3.	Naskah	19
4.	Desain Karakter	24
5.	Assets.....	25
6.	Storyboard.....	27
7.	Stillomatic.....	27
B.	Produksi.....	28

1.	Animating	28
2.	Coloring	28
C.	Pascaproduksi	29
1.	Compositing	29
2.	Scoring & Sound effect.....	30
4.	Editing & Final Render.....	31
BAB V PEMBAHASAN		32
A.	Penerapan 12 Prinsip Animasi	32
1.	Squash and Stretch.....	32
2.	Staging	33
3.	Secondary Action.....	33
4.	Solid Drawing	34
5.	Appeal	34
B.	Pembahasan Isi Film	35
1.	Preposisi.....	35
2.	Konflik	36
3.	Resolusi.....	36
BAB VI PENUTUP		37
1.	Kesimpulan	37
2.	Saran	37
DAFTAR PUSTAKA		38
LAMPIRAN.....		40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Makanan Penyebab Sakit Gigi	9
Gambar 2.2 Bandung City Sanitation	9
Gambar 2.3 Bubble Guppies.....	10
Gambar 2.4 Penyuluhan Bahaya Anak Terpapar Pornografi.....	10
Gambar 2.5 Clifford the Big Red Dog.....	11
Gambar 2.6 Phineas and Ferb.	11
Gambar 3.1 Karakter Dino.....	13
Gambar 3.2 Karakter Geraham..	14
Gambar 3.3 Suasana di dalam Kamar Dino.....	15
Gambar 3.4 Suasana di dalam Mulut.....	15
Gambar 3.5 Suasana di Dapur.....	16
Gambar 4.1 Karakter Dino.....	24
Gambar 4.2 Karakter Geraham.....	24
Gambar 4.3 Background Kamar.....	26
Gambar 4.4 Background di dalam Mulut.....	26
Gambar 4.5 Background di Dapur.....	26
Gambar 4.6 Storyboard Animasi "Sakit Gigi".....	27
Gambar 4.7 Screenshot Proses Animating.....	28
Gambar 4.8 Screenshot Proses Coloring.....	29
Gambar 4.9 Screenshot Proses Compose.....	30
Gambar 4.10 Screenshot Proses Editing Dubbing.....	30
Gambar 4.11 Screenshot Proses Pemotongan Dubbing.....	31
Gambar 4.12 Screenshot Proses Susunan Render.....	31
Gambar 5.1 Screenshot Penerapan Prinsip squash and stretch..	32
Gambar 5.2 Screenshot Penerapan Prinsip staging.....	33
Gambar 5.3 Screenshot Penerapan Prinsip secondary action..	33
Gambar 5.4 Screenshot Penerapan Prinsip solid drawing..	34
Gambar 5.5 Screenshot Penerapan Prinsip appeal.....	34
Gambar 5.6 Screenshot Karakter Dino menantap makanan manis.....	35
Gambar 5.7 Screenshot Karakter Dino merasakan sakit gigi..	36

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan berupa visual dan suara, macam-macam film adalah film pendek, film *series*, film *movie*, dokumenter dan film animasi. Animasi sudah menjadi salah satu media alternatif untuk menyampaikan pesan/kesan ke masyarakat, mulai dari hiburan, edukasi, sejarah, bahkan dokumenter. Animasi dianggap efektif untuk menyampaikan pesan/ajakan karena dapat dipahami oleh penonton. Semakin banyaknya karya animasi diseluruh dunia dengan berbagai jenis, juga animasi Indonesia yang mulai semakin banyak mendapat penghargaan, memberi kesempatan bagus bagi animator dan pelaku kreatif untuk membuat animasi lokal dengan seni dan kreatifitas tinggi.

Di Indonesia, laporan Survei Kesehatan Rumah Tangga (SKRT) Depkes RI menyatakan, penyakit gigi dan mulut adalah tertinggi meliputi 60% penduduk. Penyakit gigi yang banyak diderita masyarakat adalah penyakit *periodonal*. Sedangkan berdasarkan laporan Profil Kesehatan Gigi menunjukkan bahwa 62,4% penduduk merasa terganggu pekerjaannya atau murid sekolah tidak masuk sekolah dengan alasan karena sakit gigi adalah 3,86 hari. Dalam hal ini, bisa dikatakan bahwa penyakit gigi dapat menurunkan produktifitas kerja.

Untuk menyikapi masalah tersebut, film animasi edukasi “Sakit Gigi” bertujuan untuk penyampaian dari orang tua kepada anaknya dan mengajak anak-anak tidak hanya membaca dari buku, tetapi dapat melihat langsung bagaimana tata caranya. Secara garis besar masih banyak orang tua yang bergaya hidup modern kesulitan untuk mengajarkan anaknya cara merawat gigi yang benar.

Mulut adalah pintu gerbang pertama dalam sistem pencernaan. Makanan dan minuman yang masuk akan diproses terlebih dahulu di dalam

mulut dengan bantuan gigi, lidah dan *saliva*. Mulut bukan sekedar untuk pintu masuknya makanan dan minuman tetapi fungsi mulut lebih dari itu. Tidak banyak orang menyadari besarnya peranan mulut bagi kesehatan dan kesejahteraan seseorang. Oleh karena itu kesehatan gigi dan mulut sangat berperan dalam menunjang kesehatan seseorang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah rumusan masalah dari pembuatan animasi "Sakit Gigi":

1. Bagaimana membuat animasi edukasi dengan tema merawat kesehatan gigi?
2. Bagaimana menyampaikan animasi yang menjelaskan tentang gigi?

C. Tujuan

Tujuan umum yang akan dicapai dalam pembuatan Animasi yang bertemakan Menjaga kesehatan gigi yaitu :

1. Memberikan edukasi kepada anak dan orang tua untuk tidak lupa menggosok gigi.
2. Menjadikan media pembelajaran yang menarik melalui film animasi kepada penonton.

D. Sasaran

Target *audiens* penciptaan film animasi dua dimensi "Sakit Gigi" dengan teknik *digital frame by frame* adalah :

1. Usia : 5 tahun ke atas
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pendidikan : Dari berbagai tingkat Pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Bahasa : Indonesia

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi "Sakit Gigi" adalah :

Judul Karya : Sakit Gigi

Teknik : Animasi 2D

Desain Karya : Edukasi

Durasi : 3 menit

Format Video : HDTV 1920x1080 px 24 frame per second

Render : Format mp4, H264 dan .MOV

Tabel 1.1 Timeline Penciptaan Film Animasi 2D “Sakit Gigi”

TAHAPAN	BULAN										
	FEBRUARI	MARET	APRIL	MEI	JUNI	JULI	AGUSTUS	SEPTEMBER	OKTOBER	NOVEMBER	
PRAPRODUKSI	PENULISAN CERITA	■	■				■				
	DESAIN KARAKTER	■	■				■				
	ASSETS	■	■				■				
	STORYBOARD		■	■				■			
	STILLOMATIC			■	■			■			
PRODUKSI	ANIMATING				■	■			■	■	
	COLORING				■	■			■	■	
PASCAPRODUKSI	COMPOSITING				■	■			■	■	
	SCORING & SOUND EFFECT							■	■		
	EDITING & FINAL									■	

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi “Sakit Gigi” dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

a. Skenario dan *Treatment*

Skenario adalah keseluruhan ide cerita yang dituang dalam bentuk tulisan, menjabarkan mengenai latar, adegan dan dialog yang ada. *Treatment* adalah penjabaran dari skenario untuk mempermudah pembuatan *storyboard*. Skenario ditulis dalam bentuk naskah skenario secara umum, *Treatment* ditulis dalam bentuk penjabaran skenario melalui tabel.

b. Desain Karakter

Perencanaan dalam pembuatan sebuah objek dengan bentuk ilustrasi yang seolah-olah hidup dan bersifat seperti makhluk hidup.

c. Desain *Background*

Gambar latar belakang animasi “Sakit Gigi” yang mengisi *shot*, termasuk beberapa *foreground* yang mengisi bagian depan.

d. *Storyboard*

Storyboard adalah *treatment* yang divisualkan menjadi gambar sehingga menunjukkan secara jelas susunan adegan yang nantinya akan diubah menjadi animasi.

e. *Background Music* dan *Sound effect*

Proses pembuatan musik latar belakang animasi. Selain irama pendukung, termasuk suara suara *ambience* dan suara pendukung lainnya. Musik ini yang akan mendukung seluruh gerakan yang ada dalam hasil akhir animasi.

f. *Stillomatic*

Stillomatic merupakan rancangan animasi kasar yang digerakkan berdasarkan *storyboard* untuk menunjukkan durasi dan keseluruhan animasi dalam bentuk audio visual.

2. Produksi

a. *Animating*

Dalam *animating* terdapat proses pembuatan produksi tahap awal *keyframe* yaitu sketsa animasi yang masih kasar kemudian dilakukan menggambar di antara *keyframe* agar animasi terlihat lebih halus disebut proses *inbetween*. Gerakan animasi karakter yang termasuk dalam 18 *shot*, terdiri dari gerakan pada *background* dan karakter.

b. *Coloring*

Proses pewarnaan karakter, *assets*, *background*, dan *foreground* dengan memilih warna yang sudah pasti dan jelas, sehingga mempermudah pekerjaan terutama bila dikerjakan oleh banyak orang.

3. Pascaproduksi

a. *Compose*

Proses menggabungkan gerakan karakter animasi dengan *background*, termasuk *sound effect*, *visual effect*, dan *tracking* kamera.

b. *Editing*

Dalam proses *editing*, video animasi yang telah di-*compose* kemudian digabungkan dengan BGM dan menyusun *sound effect*, yang kemudian memasuki proses render akhir.

c. *Mastering*

Karya yang telah siap di-*burn* pada sebuah DVD, di *package* menggunakan DVD case berwarna transparan.

