

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“FLOWER FROM THE EARTH”
DENGAN TEKNIK DIGITAL FRAME BY FRAME**



Girang Sabdo Tomo
NIM 1400080033

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

2018

PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI PENDEK
“FLOWER FROM THE EARTH”
DENGAN TEKNIK 2D

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



Disusun oleh:

GIRANG SABDO TOMO
NIM. 1400080033

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 “FLOWER FROM THE EARTH” DENGAN TEKNIK DIGITAL FRAME BY FRAME

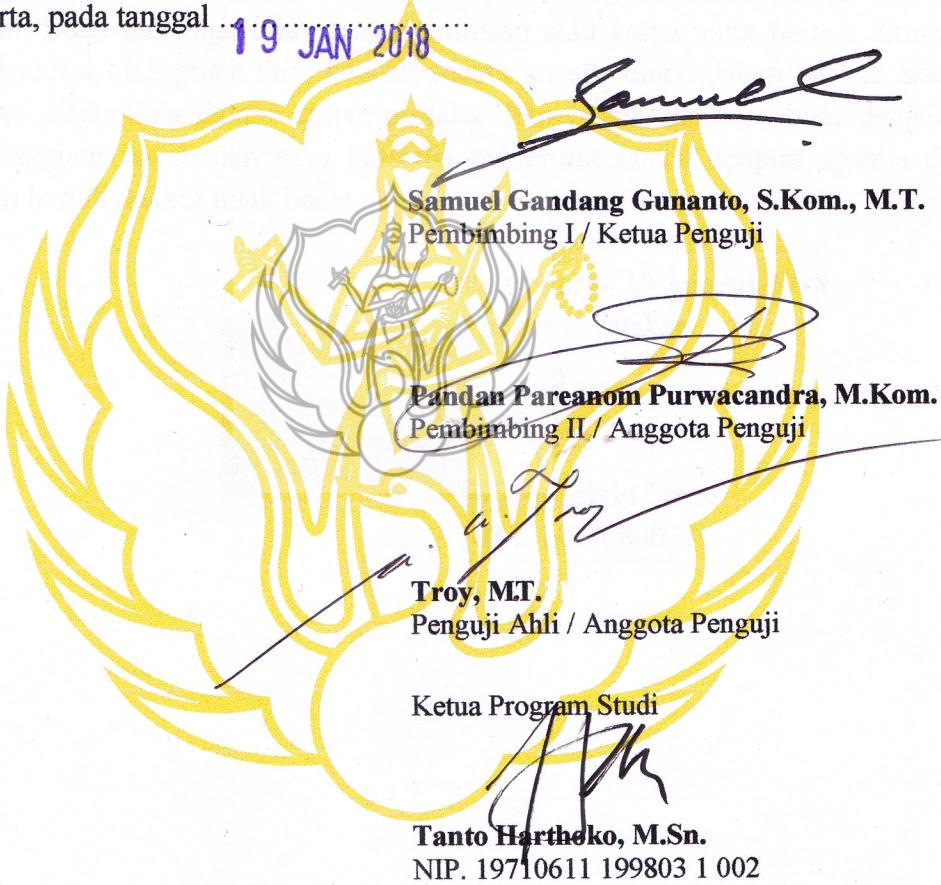
Disusun oleh:

Girang Sabdo Tomo

NIM. 1400080033

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

19 JAN 2018



Mengetahui,

Dekan

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Girang Sabdo Tomo
No. Induk Mahasiswa : 1400080033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI PENDEK
“FLOWER FROM THE EARTH” 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 apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.



Yogyakarta, 19 Januari 2018

Yang menyatakan

Girang Sabdo Tomo
NIM. 1400080033

NB : * bermaterai sesuai ketentuan

KATA PENGANTAR

Puji syukur bagi Allah SWT, yang telah memberikan nikmat-Nya, ridho-Nya, dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat melalui berbagai proses perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta hingga semester akhir. Karya Film Animasi 2D “*Flower From The Earth*” dengan teknik digital *frame by frame* diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan Program Studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Karya ini merupakan rangkaian puncak yang menuangkan seluruh hasil perkuliahan dari semester satu hingga semester lima, sebagai pembuktian nyata dari hasil pembelajaran lewat karya yang diciptakan. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan baik dari segi isi, penulisan maupun kata-kata yang digunakan. Oleh karena itu, baik kritik maupun saran yang bersifat membangun guna perbaikan laporan tugas akhir ini lebih lanjut, akan penulis terima.

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

1. Kedua Orang Tua, yang memberikan motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, inspirasi, bahkan sokongan moril, dan materiil untuk semua ini;
2. Almamater kebanggaan 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. Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Dosen Wali dan Dosen Pembimbing I;
7. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing I
8. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II;
9. Troy, M.T., selaku Dosen Penguji Ahli;
10. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

11. Teman-teman angkatan 2014 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

Yogyakarta, 31 Januari 2018

Girang Sabdo Tomo

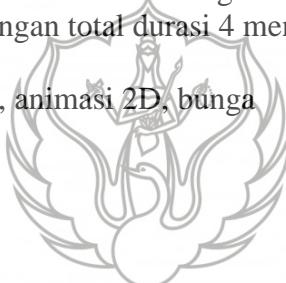


ABSTRAK

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan, membuat manusia menemukan planet-planet yang layak dihuni makhluk hidup. Manusia pun berpikir bahwa ada makhluk hidup lain di alam semesta ini selain di bumi, yang sering disebut alien. Sejak zaman dahulu, kedatangan alien di bumi selalu digambarkan dengan kehadiran piring terbang atau UFO. Manusia pun bermimpi untuk bertemu dengan makhluk alien ini.

Untuk itu memvisualisasikan alien ke dalam animasi merupakan pilihan yang tepat untuk mengurangi rasa penasaran manusia. Animasi dapat mewujudkan hal-hal yang tidak bisa dilakukan didunia nyata. Film animasi *“Flower From The Earth”* divisualisasikan dalam animasi 2D dengan teknik digital *frame by frame*. Animasi 2D dipilih karena memiliki sifat *flat* secara visual sehingga menimbulkan ciri khas dan keunikan tersendiri. Film animasi ini menceritakan tentang pengalaman alien saat mengambil bunga di bumi. Setelah melewati proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi, penciptaan film animasi *“Flower From The Earth”* menghasilkan sebuah karya animasi 2D bertemakan fiksi ilmiah dengan total durasi 4 menit.

Kata Kunci : Alien, UFO, animasi 2D, bunga



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan.....	2
D. Sasaran.....	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
1. Praproduksi	3
2. Produksi	4
3. Pascaproduksi	5
BAB II EKSPLORASI.....	6
A. Landasan Teori	6
B. Tinjauan Karya	7
1. <i>Lilo And Stitch</i>	7
2. <i>Light Out</i>	8
3. Keroro Gunso.....	8
BAB III PERANCANGAN	9
A. Cerita	9
1. Tema	9
2. Sinopsis.....	9
3. <i>Treatment</i>	10
4. Naskah/Skenario	13
B. Desain	15
1. Tokoh/Karakter.....	15
2. Lingkungan.....	17

C.	Audio	17
1.	Musik	17
2.	Efek Suara.....	17
D.	<i>Storyboard</i>	18
E.	<i>Pipeline</i>	19
BAB IV PERWUJUDAN		20
A.	Praproduksi.....	20
1.	Konsep Dasar.....	20
2.	<i>Stillomatic</i>	21
B.	Produksi.....	21
1.	<i>Background</i>	21
2.	<i>Key Animation</i>	23
3.	<i>In Between</i>	24
4.	<i>Coloring</i>	35
5.	<i>Rendering</i>	35
C.	Pascaproduksi	27
1.	<i>Compositing</i>	27
2.	<i>Music and Sound effect</i>	51
3.	<i>Editing & Final Render</i>	58
4.	<i>Mastering</i>	59
BAB V PEMBAHASAN		60
A.	Penerapan 12 Prinsip Animasi	60
1.	<i>Squash and Stretch</i>	60
2.	<i>Anticipation</i>	61
3.	<i>Staging</i>	61
4.	<i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	62
5.	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	63
6.	<i>Slow In and Slow Out</i>	64
7.	<i>Arcs</i>	64
8.	<i>Secondary Action</i>	65
9.	<i>Timing and Spacing</i>	65
10.	<i>Exaggeration</i>	66
11.	<i>Solid Drawing</i>	66
12.	<i>Appeal</i>	67
B.	Pembahasan Isi Film	68
1.	Preposisi.....	68

2.	Konflik.....	69
3.	Resolusi.....	71
C.	Anggaran Biaya dan Harga Film Animasi	72
1.	Biaya Perlengkapan	72
2.	Biaya Tenaga Kerja Langsung.....	73
3.	Biaya <i>Overhead</i> per Bulan.....	73
4.	Biaya <i>Merchandise</i> Pameran	74
BAB VI PENUTUP		75
1.	Kesimpulan.....	75
2.	Saran	75
3.	Daftar Pustaka.....	76
LAMPIRAN		77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Screenshot</i> animasi “ <i>Lilo and Stitch</i> ” buatan Disney.....	7
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> animasi pendek “ <i>Lights Out</i> ” buatan Gobelins.....	8
Gambar 2.3 <i>Screenshot</i> animasi “ <i>Keroro Gunso</i> ” buatan Sunrise.....	8
Gambar 3.1 Karakter Dio.....	15
Gambar 3.2 Karakter Dea.	16
Gambar 3.3 Karakter Kupu-Kupu.....	16
Gambar 3.4 Suasana Rumah di Pinggir Desa pada Malam Hari.	17
Gambar 3.5 <i>Storyboard Sheet 01</i>	18
Gambar 3.6 <i>Pipeline</i> penciptaan “ <i>Flower From The Earth</i> ”.....	19
Gambar 4.1 <i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>stillomatic</i>	21
Gambar 4.2 <i>Screenshot</i> pembuatan sketsa <i>background shot 01</i>	22
Gambar 4.3 <i>Screenshot</i> pewarnaan <i>background shot 01</i>	23
Gambar 4.4 <i>Screenshoot</i> proses pembuatan <i>keyframe shot 03</i>	24
Gambar 4.5 <i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>inbetween shot 03</i>	24
Gambar 4.6 <i>Screenshot</i> proses <i>coloring shot 03</i>	25
Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> pengaturan <i>render shot 03</i>	26
Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> proses <i>render shot 03</i>	26
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> render MOV.....	27
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> proses composting <i>shot 05</i>	28
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> proses <i>composting efek shot 02</i>	28
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> pengaturan <i>render</i> di <i>After Effect</i>	29
Gambar 4.13 <i>Compositing shot 1</i>	31
Gambar 4.14 <i>Compositing shot 2</i>	31
Gambar 4.15 <i>Compositing shot 3</i>	32
Gambar 4.16 <i>Compositing shot 4</i>	32
Gambar 4.17 <i>Compositing shot 5</i>	33
Gambar 4.18 <i>Compositing shot 6</i>	33
Gambar 4.19 <i>Compositing shot 7</i>	33
Gambar 4.20 <i>Compositing shot 8</i>	34
Gambar 4.21 <i>Compositing shot 9</i>	34
Gambar 4.22 <i>Compositing shot 10</i>	35
Gambar 4.23 <i>Compositing shot 11</i>	35

Gambar 4.24 <i>Compositing shot 12</i>	35
Gambar 4.25 <i>Compositing shot 13</i>	36
Gambar 4.26 <i>Compositing shot 14</i>	36
Gambar 4.27 <i>Compositing shot 15</i>	37
Gambar 4.28 <i>Compositing shot 16</i>	37
Gambar 4.29 <i>Compositing shot 17</i>	37
Gambar 4.30 <i>Compositing shot 18</i>	38
Gambar 4.31 <i>Compositing shot 19</i>	38
Gambar 4.32 <i>Compositing shot 20</i>	39
Gambar 4.33 <i>Compositing shot 21</i>	39
Gambar 4.34 <i>Compositing shot 22</i>	39
Gambar 4.35 <i>Compositing shot 23</i>	40
Gambar 4.36 <i>Compositing shot 24</i>	40
Gambar 4.37 <i>Compositing shot 25</i>	41
Gambar 4.38 <i>Compositing shot 26</i>	41
Gambar 4.39 <i>Compositing shot 27</i>	41
Gambar 4.40 <i>Compositing shot 28</i>	42
Gambar 4.41 <i>Compositing shot 29</i>	42
Gambar 4.42 <i>Compositing shot 30</i>	43
Gambar 4.43 <i>Compositing shot 31</i>	43
Gambar 4.44 <i>Compositing shot 32</i>	43
Gambar 4.45 <i>Compositing shot 33</i>	44
Gambar 4.46 <i>Compositing shot 34</i>	44
Gambar 4.47 <i>Compositing shot 35</i>	45
Gambar 4.48 <i>Compositing shot 36</i>	45
Gambar 4.49 <i>Compositing shot 37</i>	45
Gambar 4.50 <i>Compositing shot 38</i>	46
Gambar 4.51 <i>Compositing shot 39</i>	46
Gambar 4.52 <i>Compositing shot 40</i>	47
Gambar 4.53 <i>Compositing shot 41</i>	47
Gambar 4.54 <i>Compositing shot 42</i>	47
Gambar 4.55 <i>Compositing shot 43</i>	48
Gambar 4.56 <i>Compositing shot 44</i>	48
Gambar 4.57 <i>Compositing shot 45</i>	49
Gambar 4.58 <i>Compositing shot 46</i>	49
Gambar 4.59 <i>Compositing shot 47</i>	49

Gambar 4.60 <i>Compositing shot</i> 48.....	50
Gambar 4.61 <i>Compositing shot</i> 49.....	50
Gambar 4.62 <i>Compositing shot credit title</i>	51
Gambar 4.63 <i>Screenshot</i> proses <i>editing</i> musik di <i>Adobe Audition CS6</i>	51
Gambar 4.64 <i>Screenshot</i> proses <i>editing</i>	58
Gambar 5.1 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>squash and stretch</i>	60
Gambar 5.2 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>anticipation</i>	61
Gambar 5.3 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>staging</i>	62
Gambar 5.4 Penerapan prinsip <i>straight ahead</i>	62
Gambar 5.5 Penerapan prinsip <i>pose to pose</i>	63
Gambar 5.6 Penerapan prinsip <i>follow through and overlapping action</i>	63
Gambar 5.7 Penerapan prinsip <i>slow in and slow out</i>	64
Gambar 5.8 Penerapan prinsip <i>arcs</i>	64
Gambar 5.9 Penerapan prinsip <i>secondary action</i>	65
Gambar 5.10 Penerapan prinsip <i>timing and spacing</i>	65
Gambar 5.11 Penerapan prinsip <i>exaggeration</i>	66
Gambar 5.12 Penerapan prinsip <i>solid drawing</i>	67
Gambar 5.13 Penerapan prinsip <i>appeal</i>	67
Gambar 5.14 Alien muncul dari UFO.....	68
Gambar 5.15 Membayangkan memberikan bunga pada kekasihnya.....	69
Gambar 5.16 Dio mencoba menangkap kupu-kupu.....	69
Gambar 5.17 Dio melemparkan tali ke UFOnya..	70
Gambar 5.18 Bunga yang dibawa rusak..	71
Gambar 5.19 Kupu-kupu hinggap di baterai.....	71
Gambar 5.20 Menemukan kepompong dan mawar.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Treatment Film Animasi “Flower From The Earth”</i>	10
Tabel 4.1 Data <i>compositing</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”	29
Tabel 4.2 Data spesifik <i>shot 01</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	31
Tabel 4.3 Data spesifik <i>shot 02</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	31
Tabel 4.4 Data spesifik <i>shot 03</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	32
Tabel 4.5 Data spesifik <i>shot 04</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	32
Tabel 4.6 Data spesifik <i>shot 05</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	32
Tabel 4.7 Data spesifik <i>shot 06</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	33
Tabel 4.8 Data spesifik <i>shot 07</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	33
Tabel 4.9 Data spesifik <i>shot 08</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	34
Tabel 4.10 Data spesifik <i>shot 09</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	34
Tabel 4.11 Data spesifik <i>shot 10</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	34
Tabel 4.12 Data spesifik <i>shot 11</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	35
Tabel 4.13 Data spesifik <i>shot 12</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	35
Tabel 4.14 Data spesifik <i>shot 13</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	36
Tabel 4.15 Data spesifik <i>shot 14</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	36
Tabel 4.16 Data spesifik <i>shot 15</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	36
Tabel 4.17 Data spesifik <i>shot 16</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	37
Tabel 4.18 Data spesifik <i>shot 17</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	37
Tabel 4.19 Data spesifik <i>shot 18</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	38
Tabel 4.20 Data spesifik <i>shot 19</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	38
Tabel 4.21 Data spesifik <i>shot 20</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	38
Tabel 4.22 Data spesifik <i>shot 21</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	39
Tabel 4.23 Data spesifik <i>shot 22</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	39
Tabel 4.24 Data spesifik <i>shot 23</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	40
Tabel 4.25 Data spesifik <i>shot 24</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	40
Tabel 4.26 Data spesifik <i>shot 25</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	40
Tabel 4.27 Data spesifik <i>shot 26</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	41
Tabel 4.28 Data spesifik <i>shot 27</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	41
Tabel 4.29 Data spesifik <i>shot 28</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	42
Tabel 4.30 Data spesifik <i>shot 29</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	42
Tabel 4.31 Data spesifik <i>shot 30</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.. ..	42

Tabel 4.32 Data spesifik <i>shot</i> 31 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	43
Tabel 4.33 Data spesifik <i>shot</i> 32 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	43
Tabel 4.34 Data spesifik <i>shot</i> 33 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	44
Tabel 4.35 Data spesifik <i>shot</i> 34 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	44
Tabel 4.36 Data spesifik <i>shot</i> 35 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	44
Tabel 4.37 Data spesifik <i>shot</i> 36 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	45
Tabel 4.38 Data spesifik <i>shot</i> 37 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	45
Tabel 4.39 Data spesifik <i>shot</i> 38 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	46
Tabel 4.40 Data spesifik <i>shot</i> 39 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	46
Tabel 4.41 Data spesifik <i>shot</i> 40 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	46
Tabel 4.42 Data spesifik <i>shot</i> 41 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	47
Tabel 4.43 Data spesifik <i>shot</i> 42 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	47
Tabel 4.44 Data spesifik <i>shot</i> 43 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	48
Tabel 4.45 Data spesifik <i>shot</i> 44 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	48
Tabel 4.46 Data spesifik <i>shot</i> 45 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	48
Tabel 4.47 Data spesifik <i>shot</i> 46 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	49
Tabel 4.48 Data spesifik <i>shot</i> 47 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	49
Tabel 4.49 Data spesifik <i>shot</i> 48 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	50
Tabel 4.50 Data spesifik <i>shot</i> 49 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	50
Tabel 4.51 Data spesifik <i>credit title</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.....	50
Tabel 4.52 <i>Sound script</i>	52
Tabel 5.1 Biaya perlengkapan.....	72
Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja langsung.....	73
Tabel 5.3 Biaya <i>overhead</i> per bulan.....	73
Tabel 5.4 Biaya <i>merchandise</i> pameran	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Alam semesta merupakan tempat yang luas. Terdapat milyaran galaksi yang mempunyai banyak planet di dalamnya. Beberapa tahun terakhir para ilmuwan telah menemukan beberapa planet yang menyerupai bumi yang mempunyai unsur-unsur penting untuk menunjang kehidupan. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa planet yang menyerupai bumi dapat dihuni oleh makhluk hidup. Namun, planet-planet tersebut berjarak jutaan tahun cahaya dari bumi. Hal itulah yang membuat manusia hanya bisa bertanya-tanya tentang ada tidaknya kehidupan lain di alam semesta ini.

Dari dahulu manusia sudah berpikir perihal kehidupan lain selain di bumi, seperti bentuk dan juga kemampuan yang mereka miliki. Kemudian, muncul mitos tentang penampakan UFO (*Unidentified Flying Object*) yang dipercayai sebagai pesawat makhluk asing dari luar bumi (alien). Sampai sekarang keberadaannya masih menjadi misteri.

Berpikir tentang alien seperti halnya berimajinasi. Menurut KBBI (2016) imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Lalu manusia mencoba membayangkan bentuk alien sesuai dengan referensi dan imajinasinya. Maka, hal itu menjadi topik yang menarik apabila imajinasi tentang alien tersebut dituangkan ke dalam karya yang berbentuk animasi.

Makhluk hidup tidak bisa terlepas dari cinta. Cinta memang kerap dilambangkan dengan tanda hati atau yang kerap disebut *heart* atau *love*. Selain itu, cinta dimanifestasikan dengan bunga sebagai ungkapan cinta seseorang pada orang yang dikasihinya. Bunga dianggap sebagai tanda atau lambang yang mewakili keindahan, kecantikan, dan bahkan keharuman seseorang (khususnya wanita). Biasanya bunga kerap dipakai sebagai sarana

pengungkapan tanda kasih dan cinta seorang laki-laki pada lawan jenisnya. Selain itu, bunga juga dipakai sebagai lambang rasa simpati yang mendalam atas perasaan suka maupun duka. Cinta seringkali butuh perjuangan, apapun akan dilakukan hanya karena cinta, termasuk hal-hal berat dan gila sekalipun.

Beberapa tahun terakhir ini kebanyakan animasi Indonesia di televisi dipenuhi dengan animasi yang menceritakan kehidupan sehari-hari, bukan animasi imajinatif. Minimnya jumlah penayangan animasi imajinatif merupakan faktor yang menjadi latar belakang bagi penulis untuk membuat animasi yang imajinatif. Hal ini bertujuan agar imajinasi penonton lebih berkembang saat menonton animasi.

Animasi ini akan dibuat dalam bentuk animasi 2D, karena animasi 2D masih cukup diminati masyarakat. Animasi ini akan ber-*genre* fiksi ilmiah dan fantasi. Metode yang digunakan ialah animasi 2D *hand drawing*, yaitu menggambar *frame by frame* secara digital.

Animasi ini menceritakan tentang alien yang datang ke bumi mengambil bunga untuk diberikan kepada pacarnya, dengan judul "*Flower From The Earth*". Animasi ini diharapkan dapat menumbuhkan imajinasi penonton tentang alien dan menjadi hiburan yang menarik bagi setiap orang yang menyaksikannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah "*Flower From The Earth*" ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana memproduksi sebuah film animasi 2D bertema fiksi ilmiah?
2. Hal apa yang ingin disampaikan dalam film animasi "*Flower From The Earth*"?

C. Tujuan

Tujuan umum yang akan dicapai dalam pembuatan Animasi ini ialah sebagai berikut.

1. Menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D.

2. Menciptakan sebuah karya film animasi bertema fiksi ilmiah dan fantasi.
3. Memvisualisasikan imajinasi ke dalam bentuk animasi.
4. Mengaplikasikan kemampuan animasi 2D yang dikuasai.

D. Sasaran

Target market menurut demografis film animasi ini ialah sebagai berikut.

1. Usia : 13 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Semua jenjang pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Seluruh negara

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi “*Flower From The Earth*” ialah sebagai berikut.

Judul karya	: <i>Flower From The Earth</i>
Teknik	: Animasi 2D
Desain Karya	: Film Animasi Pendek
Durasi	: 240 detik (4 menit)
Format Video	: HDTV 1920x1080 px 25 frame per second
Render	: Format mp4, H264

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi “*Flower From The Earth*” dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

a. Penulisan cerita

Penulisan cerita diawali dengan mencari referensi dan ditulis dalam bentuk sinopsis yang kemudian dijabarkan ke dalam sebuah *treatment* dan naskah.

b. *Character Design*

Pembuatan desain karakter pada tahap awal ialah membuat *character concept art*. Setelah *fixed*, kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet*, *action sheet*, dan *expression sheet* sebagai panduan dalam proses *animating*.

c. *Storyboard*

Storyboard adalah *treatment* yang divisualkan menjadi gambar sehingga menunjukkan secara jelas susunan adegan yang nantinya akan diubah menjadi animasi. Dalam *storyboard*, sudah ditentukan tampilan animasi, jenis pengambilan kamera, sinematografi, lokasi, situasi, kondisi, ekspresi tokoh, dan durasi setiap potongan *scene* dan *shot*.

d. *Stillomatic*

Stillomatic merupakan *storyboard* bergerak yang menunjukkan durasi dan keseluruhan animasi dalam bentuk audio visual.

2. Produksi

a. *Background*

Dalam pembuatan *background*, tahap awal ialah membuat sketsa yang kemudian ditindaklanjuti dengan proses *clean up* dan *coloring*.

b. *Key Animation*

Tahap awal pembuatan *key animation* ialah *rough key animation*, yaitu sketsa animasi yang masih berbentuk kasar.

c. *In Between*

Setelah *key animation* sudah *fixed*, langkah selanjutnya ialah proses *in between*, yaitu menggambar di antara *key animation* agar animasi terlihat halus.

d. *Clean Up and Coloring*

Proses *tracing* ulang gambar agar terlihat rapi kemudian sekaligus masuk ke tahap *coloring*, yakni proses pemberian warna pada karakter. Tahap *coloring* dilakukan setelah proses *in between*.

3. Pascaproduksi

a. Compositing

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian animasi dipoles agar terlihat lebih menarik.

b. Visual effect

Tambahan efek visual dalam beberapa adegan. Efek visual ini akan mempercantik setiap adegan yang ada di dalam animasi secara visual.

c. BGM 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 dan memberikan suasana atau emosi karakter.

d. Editing

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

e. Mastering

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



LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“FLOWER FROM THE EARTH”
DENGAN TEKNIK DIGITAL FRAME BY FRAME**



Girang Sabdo Tomo
NIM 1400080033

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

2018

PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI PENDEK
“FLOWER FROM THE EARTH”
DENGAN TEKNIK 2D

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



Disusun oleh:

GIRANG SABDO TOMO
NIM. 1400080033

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 “FLOWER FROM THE EARTH” DENGAN TEKNIK DIGITAL FRAME BY FRAME

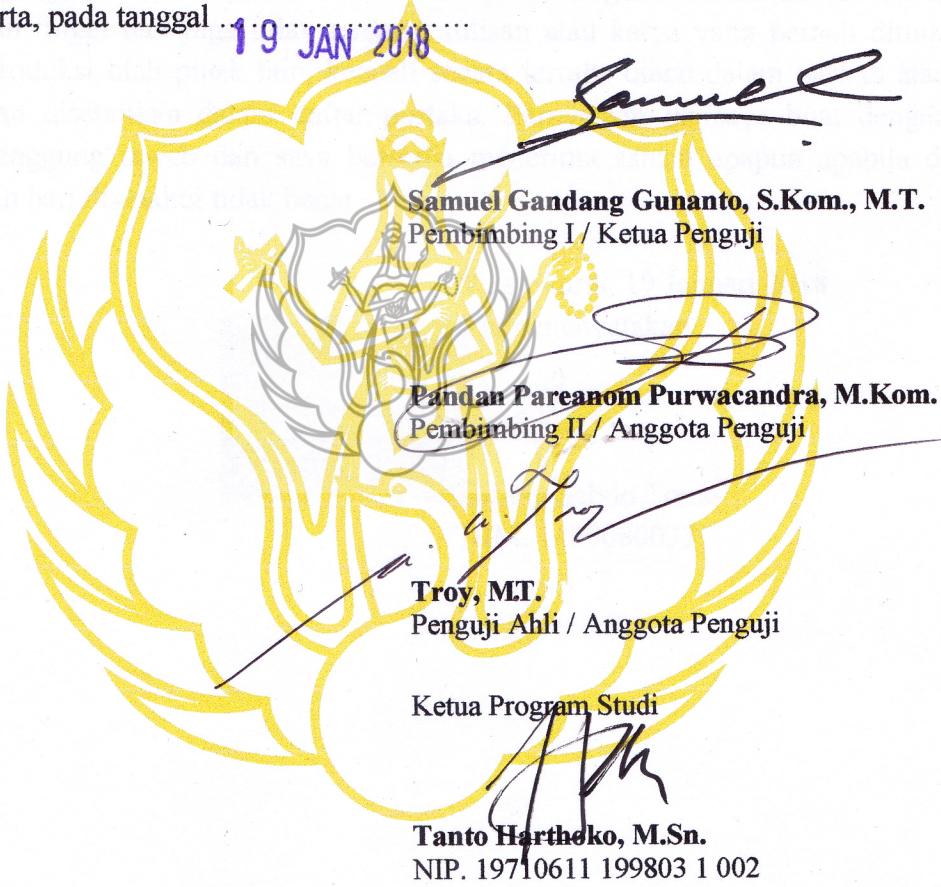
Disusun oleh:

Girang Sabdo Tomo

NIM. 1400080033

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

19 JAN 2018



Mengetahui,

Dekan

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Girang Sabdo Tomo
No. Induk Mahasiswa : 1400080033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI PENDEK
“FLOWER FROM THE EARTH” 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 apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.



Yogyakarta, 19 Januari 2018

Yang menyatakan

Girang Sabdo Tomo
NIM. 1400080033

NB : * bermaterai sesuai ketentuan

KATA PENGANTAR

Puji syukur bagi Allah SWT, yang telah memberikan nikmat-Nya, ridho-Nya, dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat melalui berbagai proses perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta hingga semester akhir. Karya Film Animasi 2D “*Flower From The Earth*” dengan teknik digital *frame by frame* diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan Program Studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Karya ini merupakan rangkaian puncak yang menuangkan seluruh hasil perkuliahan dari semester satu hingga semester lima, sebagai pembuktian nyata dari hasil pembelajaran lewat karya yang diciptakan. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan baik dari segi isi, penulisan maupun kata-kata yang digunakan. Oleh karena itu, baik kritik maupun saran yang bersifat membangun guna perbaikan laporan tugas akhir ini lebih lanjut, akan penulis terima.

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

1. Kedua Orang Tua, yang memberikan motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, inspirasi, bahkan sokongan moril, dan materiil untuk semua ini;
2. Almamater kebanggaan 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. Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Dosen Wali dan Dosen Pembimbing I;
7. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing I
8. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II;
9. Troy, M.T., selaku Dosen Penguji Ahli;
10. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

11. Teman-teman angkatan 2014 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

Yogyakarta, 31 Januari 2018

Girang Sabdo Tomo

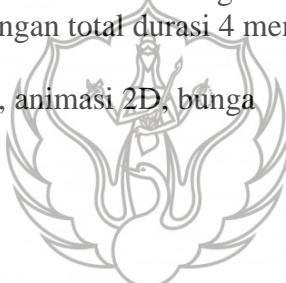


ABSTRAK

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan, membuat manusia menemukan planet-planet yang layak dihuni makhluk hidup. Manusia pun berpikir bahwa ada makhluk hidup lain di alam semesta ini selain di bumi, yang sering disebut alien. Sejak zaman dahulu, kedatangan alien di bumi selalu digambarkan dengan kehadiran piring terbang atau UFO. Manusia pun bermimpi untuk bertemu dengan makhluk alien ini.

Untuk itu memvisualisasikan alien ke dalam animasi merupakan pilihan yang tepat untuk mengurangi rasa penasaran manusia. Animasi dapat mewujudkan hal-hal yang tidak bisa dilakukan didunia nyata. Film animasi *“Flower From The Earth”* divisualisasikan dalam animasi 2D dengan teknik digital *frame by frame*. Animasi 2D dipilih karena memiliki sifat *flat* secara visual sehingga menimbulkan ciri khas dan keunikan tersendiri. Film animasi ini menceritakan tentang pengalaman alien saat mengambil bunga di bumi. Setelah melewati proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi, penciptaan film animasi *“Flower From The Earth”* menghasilkan sebuah karya animasi 2D bertemakan fiksi ilmiah dengan total durasi 4 menit.

Kata Kunci : Alien, UFO, animasi 2D, bunga



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan.....	2
D. Sasaran.....	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
1. Praproduksi	3
2. Produksi	4
3. Pascaproduksi	5
BAB II EKSPLORASI.....	6
A. Landasan Teori	6
B. Tinjauan Karya	7
1. <i>Lilo And Stitch</i>	7
2. <i>Light Out</i>	8
3. Keroro Gunso.....	8
BAB III PERANCANGAN	9
A. Cerita	9
1. Tema	9
2. Sinopsis.....	9
3. <i>Treatment</i>	10
4. Naskah/Skenario	13
B. Desain	15
1. Tokoh/Karakter.....	15
2. Lingkungan.....	17

C.	Audio	17
1.	Musik	17
2.	Efek Suara.....	17
D.	<i>Storyboard</i>	18
E.	<i>Pipeline</i>	19
BAB IV PERWUJUDAN		20
A.	Praproduksi.....	20
1.	Konsep Dasar.....	20
2.	<i>Stillomatic</i>	21
B.	Produksi.....	21
1.	<i>Background</i>	21
2.	<i>Key Animation</i>	23
3.	<i>In Between</i>	24
4.	<i>Coloring</i>	35
5.	<i>Rendering</i>	35
C.	Pascaproduksi	27
1.	<i>Compositing</i>	27
2.	<i>Music and Sound effect</i>	51
3.	<i>Editing & Final Render</i>	58
4.	<i>Mastering</i>	59
BAB V PEMBAHASAN		60
A.	Penerapan 12 Prinsip Animasi	60
1.	<i>Squash and Stretch</i>	60
2.	<i>Anticipation</i>	61
3.	<i>Staging</i>	61
4.	<i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	62
5.	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	63
6.	<i>Slow In and Slow Out</i>	64
7.	<i>Arcs</i>	64
8.	<i>Secondary Action</i>	65
9.	<i>Timing and Spacing</i>	65
10.	<i>Exaggeration</i>	66
11.	<i>Solid Drawing</i>	66
12.	<i>Appeal</i>	67
B.	Pembahasan Isi Film	68
1.	Preposisi.....	68

2.	Konflik.....	69
3.	Resolusi.....	71
C.	Anggaran Biaya dan Harga Film Animasi	72
1.	Biaya Perlengkapan	72
2.	Biaya Tenaga Kerja Langsung.....	73
3.	Biaya <i>Overhead</i> per Bulan.....	73
4.	Biaya <i>Merchandise</i> Pameran	74
BAB VI PENUTUP		75
1.	Kesimpulan.....	75
2.	Saran	75
3.	Daftar Pustaka.....	76
LAMPIRAN		77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Screenshot</i> animasi “ <i>Lilo and Stitch</i> ” buatan Disney.....	7
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> animasi pendek “ <i>Lights Out</i> ” buatan Gobelins.....	8
Gambar 2.3 <i>Screenshot</i> animasi “ <i>Keroro Gunso</i> ” buatan Sunrise.....	8
Gambar 3.1 Karakter Dio.....	15
Gambar 3.2 Karakter Dea.	16
Gambar 3.3 Karakter Kupu-Kupu.....	16
Gambar 3.4 Suasana Rumah di Pinggir Desa pada Malam Hari.	17
Gambar 3.5 <i>Storyboard Sheet 01</i>	18
Gambar 3.6 <i>Pipeline</i> penciptaan “ <i>Flower From The Earth</i> ”.....	19
Gambar 4.1 <i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>stillomatic</i>	21
Gambar 4.2 <i>Screenshot</i> pembuatan sketsa <i>background shot 01</i>	22
Gambar 4.3 <i>Screenshot</i> pewarnaan <i>background shot 01</i>	23
Gambar 4.4 <i>Screenshoot</i> proses pembuatan <i>keyframe shot 03</i>	24
Gambar 4.5 <i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>inbetween shot 03</i>	24
Gambar 4.6 <i>Screenshot</i> proses <i>coloring shot 03</i>	25
Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> pengaturan <i>render shot 03</i>	26
Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> proses <i>render shot 03</i>	26
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> render MOV.....	27
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> proses composting <i>shot 05</i>	28
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> proses <i>composting efek shot 02</i>	28
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> pengaturan <i>render</i> di <i>After Effect</i>	29
Gambar 4.13 <i>Compositing shot 1</i>	31
Gambar 4.14 <i>Compositing shot 2</i>	31
Gambar 4.15 <i>Compositing shot 3</i>	32
Gambar 4.16 <i>Compositing shot 4</i>	32
Gambar 4.17 <i>Compositing shot 5</i>	33
Gambar 4.18 <i>Compositing shot 6</i>	33
Gambar 4.19 <i>Compositing shot 7</i>	33
Gambar 4.20 <i>Compositing shot 8</i>	34
Gambar 4.21 <i>Compositing shot 9</i>	34
Gambar 4.22 <i>Compositing shot 10</i>	35
Gambar 4.23 <i>Compositing shot 11</i>	35

Gambar 4.24 <i>Compositing shot 12</i>	35
Gambar 4.25 <i>Compositing shot 13</i>	36
Gambar 4.26 <i>Compositing shot 14</i>	36
Gambar 4.27 <i>Compositing shot 15</i>	37
Gambar 4.28 <i>Compositing shot 16</i>	37
Gambar 4.29 <i>Compositing shot 17</i>	37
Gambar 4.30 <i>Compositing shot 18</i>	38
Gambar 4.31 <i>Compositing shot 19</i>	38
Gambar 4.32 <i>Compositing shot 20</i>	39
Gambar 4.33 <i>Compositing shot 21</i>	39
Gambar 4.34 <i>Compositing shot 22</i>	39
Gambar 4.35 <i>Compositing shot 23</i>	40
Gambar 4.36 <i>Compositing shot 24</i>	40
Gambar 4.37 <i>Compositing shot 25</i>	41
Gambar 4.38 <i>Compositing shot 26</i>	41
Gambar 4.39 <i>Compositing shot 27</i>	41
Gambar 4.40 <i>Compositing shot 28</i>	42
Gambar 4.41 <i>Compositing shot 29</i>	42
Gambar 4.42 <i>Compositing shot 30</i>	43
Gambar 4.43 <i>Compositing shot 31</i>	43
Gambar 4.44 <i>Compositing shot 32</i>	43
Gambar 4.45 <i>Compositing shot 33</i>	44
Gambar 4.46 <i>Compositing shot 34</i>	44
Gambar 4.47 <i>Compositing shot 35</i>	45
Gambar 4.48 <i>Compositing shot 36</i>	45
Gambar 4.49 <i>Compositing shot 37</i>	45
Gambar 4.50 <i>Compositing shot 38</i>	46
Gambar 4.51 <i>Compositing shot 39</i>	46
Gambar 4.52 <i>Compositing shot 40</i>	47
Gambar 4.53 <i>Compositing shot 41</i>	47
Gambar 4.54 <i>Compositing shot 42</i>	47
Gambar 4.55 <i>Compositing shot 43</i>	48
Gambar 4.56 <i>Compositing shot 44</i>	48
Gambar 4.57 <i>Compositing shot 45</i>	49
Gambar 4.58 <i>Compositing shot 46</i>	49
Gambar 4.59 <i>Compositing shot 47</i>	49

Gambar 4.60 <i>Compositing shot</i> 48.....	50
Gambar 4.61 <i>Compositing shot</i> 49.....	50
Gambar 4.62 <i>Compositing shot credit title</i>	51
Gambar 4.63 <i>Screenshot</i> proses <i>editing</i> musik di <i>Adobe Audition CS6</i>	51
Gambar 4.64 <i>Screenshot</i> proses <i>editing</i>	58
Gambar 5.1 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>squash and stretch</i>	60
Gambar 5.2 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>anticipation</i>	61
Gambar 5.3 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>staging</i>	62
Gambar 5.4 Penerapan prinsip <i>straight ahead</i>	62
Gambar 5.5 Penerapan prinsip <i>pose to pose</i>	63
Gambar 5.6 Penerapan prinsip <i>follow through and overlapping action</i>	63
Gambar 5.7 Penerapan prinsip <i>slow in and slow out</i>	64
Gambar 5.8 Penerapan prinsip <i>arcs</i>	64
Gambar 5.9 Penerapan prinsip <i>secondary action</i>	65
Gambar 5.10 Penerapan prinsip <i>timing and spacing</i>	65
Gambar 5.11 Penerapan prinsip <i>exaggeration</i>	66
Gambar 5.12 Penerapan prinsip <i>solid drawing</i>	67
Gambar 5.13 Penerapan prinsip <i>appeal</i>	67
Gambar 5.14 Alien muncul dari UFO.....	68
Gambar 5.15 Membayangkan memberikan bunga pada kekasihnya.....	69
Gambar 5.16 Dio mencoba menangkap kupu-kupu.....	69
Gambar 5.17 Dio melemparkan tali ke UFOnya..	70
Gambar 5.18 Bunga yang dibawa rusak..	71
Gambar 5.19 Kupu-kupu hinggap di baterai.....	71
Gambar 5.20 Menemukan kepompong dan mawar.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Treatment Film Animasi “Flower From The Earth”</i>	10
Tabel 4.1 Data <i>compositing</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”	29
Tabel 4.2 Data spesifik <i>shot</i> 01 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	31
Tabel 4.3 Data spesifik <i>shot</i> 02 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	31
Tabel 4.4 Data spesifik <i>shot</i> 03 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	32
Tabel 4.5 Data spesifik <i>shot</i> 04 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	32
Tabel 4.6 Data spesifik <i>shot</i> 05 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	32
Tabel 4.7 Data spesifik <i>shot</i> 06 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	33
Tabel 4.8 Data spesifik <i>shot</i> 07 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	33
Tabel 4.9 Data spesifik <i>shot</i> 08 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	34
Tabel 4.10 Data spesifik <i>shot</i> 09 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	34
Tabel 4.11 Data spesifik <i>shot</i> 10 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	34
Tabel 4.12 Data spesifik <i>shot</i> 11 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	35
Tabel 4.13 Data spesifik <i>shot</i> 12 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	35
Tabel 4.14 Data spesifik <i>shot</i> 13 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	36
Tabel 4.15 Data spesifik <i>shot</i> 14 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	36
Tabel 4.16 Data spesifik <i>shot</i> 15 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	36
Tabel 4.17 Data spesifik <i>shot</i> 16 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	37
Tabel 4.18 Data spesifik <i>shot</i> 17 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	37
Tabel 4.19 Data spesifik <i>shot</i> 18 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	38
Tabel 4.20 Data spesifik <i>shot</i> 19 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	38
Tabel 4.21 Data spesifik <i>shot</i> 20 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	38
Tabel 4.22 Data spesifik <i>shot</i> 21 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	39
Tabel 4.23 Data spesifik <i>shot</i> 22 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	39
Tabel 4.24 Data spesifik <i>shot</i> 23 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	40
Tabel 4.25 Data spesifik <i>shot</i> 24 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	40
Tabel 4.26 Data spesifik <i>shot</i> 25 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	40
Tabel 4.27 Data spesifik <i>shot</i> 26 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	41
Tabel 4.28 Data spesifik <i>shot</i> 27 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	41
Tabel 4.29 Data spesifik <i>shot</i> 28 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	42
Tabel 4.30 Data spesifik <i>shot</i> 29 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	42
Tabel 4.31 Data spesifik <i>shot</i> 30 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	42

Tabel 4.32 Data spesifik <i>shot</i> 31 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	43
Tabel 4.33 Data spesifik <i>shot</i> 32 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	43
Tabel 4.34 Data spesifik <i>shot</i> 33 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	44
Tabel 4.35 Data spesifik <i>shot</i> 34 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	44
Tabel 4.36 Data spesifik <i>shot</i> 35 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	44
Tabel 4.37 Data spesifik <i>shot</i> 36 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	45
Tabel 4.38 Data spesifik <i>shot</i> 37 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	45
Tabel 4.39 Data spesifik <i>shot</i> 38 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	46
Tabel 4.40 Data spesifik <i>shot</i> 39 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	46
Tabel 4.41 Data spesifik <i>shot</i> 40 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	46
Tabel 4.42 Data spesifik <i>shot</i> 41 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	47
Tabel 4.43 Data spesifik <i>shot</i> 42 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	47
Tabel 4.44 Data spesifik <i>shot</i> 43 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	48
Tabel 4.45 Data spesifik <i>shot</i> 44 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	48
Tabel 4.46 Data spesifik <i>shot</i> 45 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	48
Tabel 4.47 Data spesifik <i>shot</i> 46 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	49
Tabel 4.48 Data spesifik <i>shot</i> 47 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	49
Tabel 4.49 Data spesifik <i>shot</i> 48 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	50
Tabel 4.50 Data spesifik <i>shot</i> 49 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	50
Tabel 4.51 Data spesifik <i>credit title</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.....	50
Tabel 4.52 <i>Sound script</i>	52
Tabel 5.1 Biaya perlengkapan.....	72
Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja langsung.....	73
Tabel 5.3 Biaya <i>overhead</i> per bulan.....	73
Tabel 5.4 Biaya <i>merchandise</i> pameran	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Alam semesta merupakan tempat yang luas. Terdapat milyaran galaksi yang mempunyai banyak planet di dalamnya. Beberapa tahun terakhir para ilmuwan telah menemukan beberapa planet yang menyerupai bumi yang mempunyai unsur-unsur penting untuk menunjang kehidupan. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa planet yang menyerupai bumi dapat dihuni oleh makhluk hidup. Namun, planet-planet tersebut berjarak jutaan tahun cahaya dari bumi. Hal itulah yang membuat manusia hanya bisa bertanya-tanya tentang ada tidaknya kehidupan lain di alam semesta ini.

Dari dahulu manusia sudah berpikir perihal kehidupan lain selain di bumi, seperti bentuk dan juga kemampuan yang mereka miliki. Kemudian, muncul mitos tentang penampakan UFO (*Unidentified Flying Object*) yang dipercayai sebagai pesawat makhluk asing dari luar bumi (alien). Sampai sekarang keberadaannya masih menjadi misteri.

Berpikir tentang alien seperti halnya berimajinasi. Menurut KBBI (2016) imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Lalu manusia mencoba membayangkan bentuk alien sesuai dengan referensi dan imajinasinya. Maka, hal itu menjadi topik yang menarik apabila imajinasi tentang alien tersebut dituangkan ke dalam karya yang berbentuk animasi.

Makhluk hidup tidak bisa terlepas dari cinta. Cinta memang kerap dilambangkan dengan tanda hati atau yang kerap disebut *heart* atau *love*. Selain itu, cinta dimanifestasikan dengan bunga sebagai ungkapan cinta seseorang pada orang yang dikasihinya. Bunga dianggap sebagai tanda atau lambang yang mewakili keindahan, kecantikan, dan bahkan keharuman seseorang (khususnya wanita). Biasanya bunga kerap dipakai sebagai sarana

pengungkapan tanda kasih dan cinta seorang laki-laki pada lawan jenisnya. Selain itu, bunga juga dipakai sebagai lambang rasa simpati yang mendalam atas perasaan suka maupun duka. Cinta seringkali butuh perjuangan, apapun akan dilakukan hanya karena cinta, termasuk hal-hal berat dan gila sekalipun.

Beberapa tahun terakhir ini kebanyakan animasi Indonesia di televisi dipenuhi dengan animasi yang menceritakan kehidupan sehari-hari, bukan animasi imajinatif. Minimnya jumlah penayangan animasi imajinatif merupakan faktor yang menjadi latar belakang bagi penulis untuk membuat animasi yang imajinatif. Hal ini bertujuan agar imajinasi penonton lebih berkembang saat menonton animasi.

Animasi ini akan dibuat dalam bentuk animasi 2D, karena animasi 2D masih cukup diminati masyarakat. Animasi ini akan ber-*genre* fiksi ilmiah dan fantasi. Metode yang digunakan ialah animasi 2D *hand drawing*, yaitu menggambar *frame by frame* secara digital.

Animasi ini menceritakan tentang alien yang datang ke bumi mengambil bunga untuk diberikan kepada pacarnya, dengan judul "*Flower From The Earth*". Animasi ini diharapkan dapat menumbuhkan imajinasi penonton tentang alien dan menjadi hiburan yang menarik bagi setiap orang yang menyaksikannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah "*Flower From The Earth*" ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana memproduksi sebuah film animasi 2D bertema fiksi ilmiah?
2. Hal apa yang ingin disampaikan dalam film animasi "*Flower From The Earth*"?

C. Tujuan

Tujuan umum yang akan dicapai dalam pembuatan Animasi ini ialah sebagai berikut.

1. Menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D.

2. Menciptakan sebuah karya film animasi bertema fiksi ilmiah dan fantasi.
3. Memvisualisasikan imajinasi ke dalam bentuk animasi.
4. Mengaplikasikan kemampuan animasi 2D yang dikuasai.

D. Sasaran

Target market menurut demografis film animasi ini ialah sebagai berikut.

1. Usia : 13 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Semua jenjang pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Seluruh negara

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi “*Flower From The Earth*” ialah sebagai berikut.

Judul karya	: <i>Flower From The Earth</i>
Teknik	: Animasi 2D
Desain Karya	: Film Animasi Pendek
Durasi	: 240 detik (4 menit)
Format Video	: HDTV 1920x1080 px 25 frame per second
Render	: Format mp4, H264

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi “*Flower From The Earth*” dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

a. Penulisan cerita

Penulisan cerita diawali dengan mencari referensi dan ditulis dalam bentuk sinopsis yang kemudian dijabarkan ke dalam sebuah *treatment* dan naskah.

b. *Character Design*

Pembuatan desain karakter pada tahap awal ialah membuat *character concept art*. Setelah *fixed*, kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet*, *action sheet*, dan *expression sheet* sebagai panduan dalam proses *animating*.

c. *Storyboard*

Storyboard adalah *treatment* yang divisualkan menjadi gambar sehingga menunjukkan secara jelas susunan adegan yang nantinya akan diubah menjadi animasi. Dalam *storyboard*, sudah ditentukan tampilan animasi, jenis pengambilan kamera, sinematografi, lokasi, situasi, kondisi, ekspresi tokoh, dan durasi setiap potongan *scene* dan *shot*.

d. *Stillomatic*

Stillomatic merupakan *storyboard* bergerak yang menunjukkan durasi dan keseluruhan animasi dalam bentuk audio visual.

2. Produksi

a. *Background*

Dalam pembuatan *background*, tahap awal ialah membuat sketsa yang kemudian ditindaklanjuti dengan proses *clean up* dan *coloring*.

b. *Key Animation*

Tahap awal pembuatan *key animation* ialah *rough key animation*, yaitu sketsa animasi yang masih berbentuk kasar.

c. *In Between*

Setelah *key animation* sudah *fixed*, langkah selanjutnya ialah proses *in between*, yaitu menggambar di antara *key animation* agar animasi terlihat halus.

d. *Clean Up and Coloring*

Proses *tracing* ulang gambar agar terlihat rapi kemudian sekaligus masuk ke tahap *coloring*, yakni proses pemberian warna pada karakter. Tahap *coloring* dilakukan setelah proses *in between*.

3. Pascaproduksi

a. *Compositing*

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian animasi dipoles agar terlihat lebih menarik.

b. *Visual effect*

Tambahan efek visual dalam beberapa adegan. Efek visual ini akan mempercantik setiap adegan yang ada di dalam animasi secara visual.

c. BGM 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 dan memberikan suasana atau emosi karakter.

d. *Editing*

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

e. *Mastering*

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



LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“FLOWER FROM THE EARTH”
DENGAN TEKNIK DIGITAL FRAME BY FRAME**



Girang Sabdo Tomo
NIM 1400080033

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

2018

PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI PENDEK
“FLOWER FROM THE EARTH”
DENGAN TEKNIK 2D

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



Disusun oleh:

GIRANG SABDO TOMO
NIM. 1400080033

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 “FLOWER FROM THE EARTH” DENGAN TEKNIK DIGITAL FRAME BY FRAME

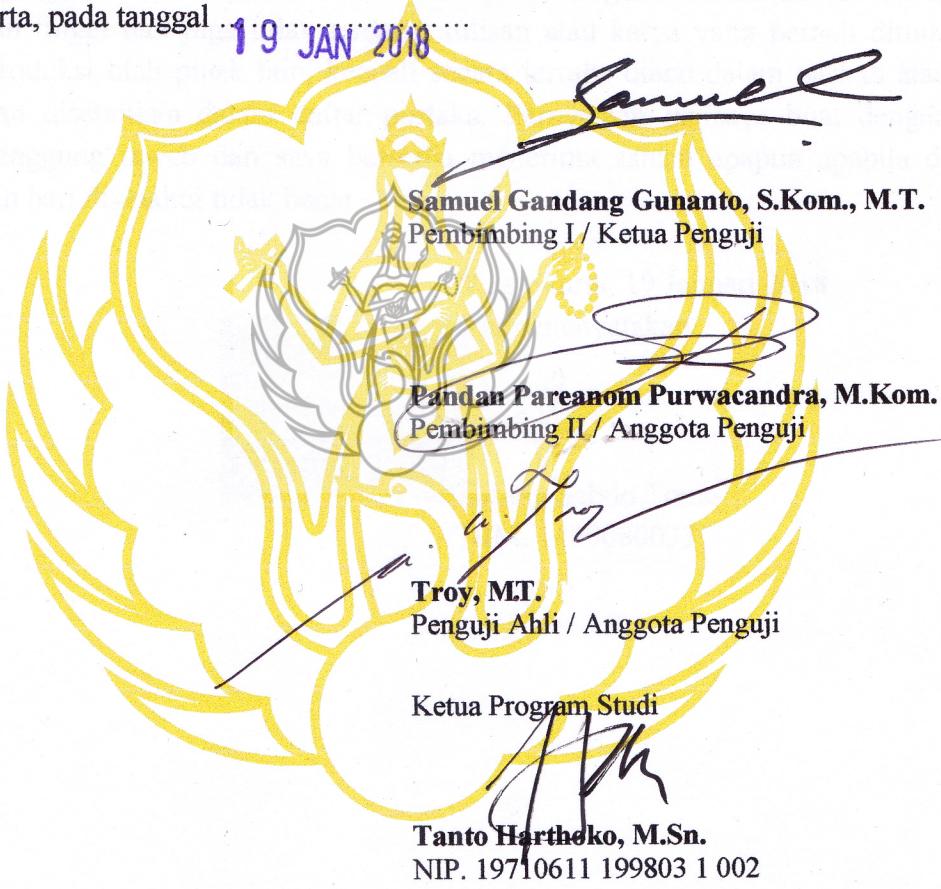
Disusun oleh:

Girang Sabdo Tomo

NIM. 1400080033

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

19 JAN 2018



Mengetahui,

Dekan

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Girang Sabdo Tomo
No. Induk Mahasiswa : 1400080033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI PENDEK
“FLOWER FROM THE EARTH” 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 apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.



Yogyakarta, 19 Januari 2018

Yang menyatakan

Girang Sabdo Tomo
NIM. 1400080033

NB : * bermaterai sesuai ketentuan

KATA PENGANTAR

Puji syukur bagi Allah SWT, yang telah memberikan nikmat-Nya, ridho-Nya, dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat melalui berbagai proses perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta hingga semester akhir. Karya Film Animasi 2D “*Flower From The Earth*” dengan teknik digital *frame by frame* diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan Program Studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Karya ini merupakan rangkaian puncak yang menuangkan seluruh hasil perkuliahan dari semester satu hingga semester lima, sebagai pembuktian nyata dari hasil pembelajaran lewat karya yang diciptakan. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan baik dari segi isi, penulisan maupun kata-kata yang digunakan. Oleh karena itu, baik kritik maupun saran yang bersifat membangun guna perbaikan laporan tugas akhir ini lebih lanjut, akan penulis terima.

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

1. Kedua Orang Tua, yang memberikan motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, inspirasi, bahkan sokongan moril, dan materiil untuk semua ini;
2. Almamater kebanggaan 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. Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Dosen Wali dan Dosen Pembimbing I;
7. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing I
8. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II;
9. Troy, M.T., selaku Dosen Penguji Ahli;
10. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

11. Teman-teman angkatan 2014 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

Yogyakarta, 31 Januari 2018

Girang Sabdo Tomo

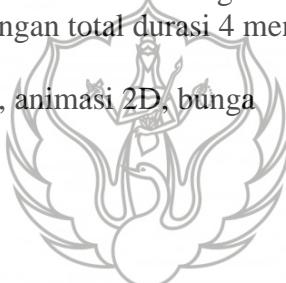


ABSTRAK

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan, membuat manusia menemukan planet-planet yang layak dihuni makhluk hidup. Manusia pun berpikir bahwa ada makhluk hidup lain di alam semesta ini selain di bumi, yang sering disebut alien. Sejak zaman dahulu, kedatangan alien di bumi selalu digambarkan dengan kehadiran piring terbang atau UFO. Manusia pun bermimpi untuk bertemu dengan makhluk alien ini.

Untuk itu memvisualisasikan alien ke dalam animasi merupakan pilihan yang tepat untuk mengurangi rasa penasaran manusia. Animasi dapat mewujudkan hal-hal yang tidak bisa dilakukan didunia nyata. Film animasi *“Flower From The Earth”* divisualisasikan dalam animasi 2D dengan teknik digital *frame by frame*. Animasi 2D dipilih karena memiliki sifat *flat* secara visual sehingga menimbulkan ciri khas dan keunikan tersendiri. Film animasi ini menceritakan tentang pengalaman alien saat mengambil bunga di bumi. Setelah melewati proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi, penciptaan film animasi *“Flower From The Earth”* menghasilkan sebuah karya animasi 2D bertemakan fiksi ilmiah dengan total durasi 4 menit.

Kata Kunci : Alien, UFO, animasi 2D, bunga



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan.....	2
D. Sasaran.....	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
1. Praproduksi	3
2. Produksi	4
3. Pascaproduksi	5
BAB II EKSPLORASI.....	6
A. Landasan Teori	6
B. Tinjauan Karya	7
1. <i>Lilo And Stitch</i>	7
2. <i>Light Out</i>	8
3. Keroro Gunso.....	8
BAB III PERANCANGAN	9
A. Cerita	9
1. Tema	9
2. Sinopsis.....	9
3. <i>Treatment</i>	10
4. Naskah/Skenario	13
B. Desain	15
1. Tokoh/Karakter.....	15
2. Lingkungan.....	17

C.	Audio	17
1.	Musik	17
2.	Efek Suara.....	17
D.	<i>Storyboard</i>	18
E.	<i>Pipeline</i>	19
BAB IV PERWUJUDAN		20
A.	Praproduksi.....	20
1.	Konsep Dasar.....	20
2.	<i>Stillomatic</i>	21
B.	Produksi.....	21
1.	<i>Background</i>	21
2.	<i>Key Animation</i>	23
3.	<i>In Between</i>	24
4.	<i>Coloring</i>	35
5.	<i>Rendering</i>	35
C.	Pascaproduksi	27
1.	<i>Compositing</i>	27
2.	<i>Music and Sound effect</i>	51
3.	<i>Editing & Final Render</i>	58
4.	<i>Mastering</i>	59
BAB V PEMBAHASAN		60
A.	Penerapan 12 Prinsip Animasi	60
1.	<i>Squash and Stretch</i>	60
2.	<i>Anticipation</i>	61
3.	<i>Staging</i>	61
4.	<i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	62
5.	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	63
6.	<i>Slow In and Slow Out</i>	64
7.	<i>Arcs</i>	64
8.	<i>Secondary Action</i>	65
9.	<i>Timing and Spacing</i>	65
10.	<i>Exaggeration</i>	66
11.	<i>Solid Drawing</i>	66
12.	<i>Appeal</i>	67
B.	Pembahasan Isi Film	68
1.	Preposisi.....	68

2.	Konflik.....	69
3.	Resolusi.....	71
C.	Anggaran Biaya dan Harga Film Animasi	72
1.	Biaya Perlengkapan	72
2.	Biaya Tenaga Kerja Langsung.....	73
3.	Biaya <i>Overhead</i> per Bulan.....	73
4.	Biaya <i>Merchandise</i> Pameran	74
BAB VI PENUTUP		75
1.	Kesimpulan.....	75
2.	Saran	75
3.	Daftar Pustaka.....	76
LAMPIRAN		77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Screenshot</i> animasi “ <i>Lilo and Stitch</i> ” buatan Disney.....	7
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> animasi pendek “ <i>Lights Out</i> ” buatan Gobelins.....	8
Gambar 2.3 <i>Screenshot</i> animasi “ <i>Keroro Gunso</i> ” buatan Sunrise.....	8
Gambar 3.1 Karakter Dio.....	15
Gambar 3.2 Karakter Dea.	16
Gambar 3.3 Karakter Kupu-Kupu.....	16
Gambar 3.4 Suasana Rumah di Pinggir Desa pada Malam Hari.	17
Gambar 3.5 <i>Storyboard Sheet 01</i>	18
Gambar 3.6 <i>Pipeline</i> penciptaan “ <i>Flower From The Earth</i> ”.....	19
Gambar 4.1 <i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>stillomatic</i>	21
Gambar 4.2 <i>Screenshot</i> pembuatan sketsa <i>background shot 01</i>	22
Gambar 4.3 <i>Screenshot</i> pewarnaan <i>background shot 01</i>	23
Gambar 4.4 <i>Screenshoot</i> proses pembuatan <i>keyframe shot 03</i>	24
Gambar 4.5 <i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>inbetween shot 03</i>	24
Gambar 4.6 <i>Screenshot</i> proses <i>coloring shot 03</i>	25
Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> pengaturan <i>render shot 03</i>	26
Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> proses <i>render shot 03</i>	26
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> render MOV.....	27
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> proses composting <i>shot 05</i>	28
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> proses <i>composting efek shot 02</i>	28
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> pengaturan <i>render</i> di <i>After Effect</i>	29
Gambar 4.13 <i>Compositing shot 1</i>	31
Gambar 4.14 <i>Compositing shot 2</i>	31
Gambar 4.15 <i>Compositing shot 3</i>	32
Gambar 4.16 <i>Compositing shot 4</i>	32
Gambar 4.17 <i>Compositing shot 5</i>	33
Gambar 4.18 <i>Compositing shot 6</i>	33
Gambar 4.19 <i>Compositing shot 7</i>	33
Gambar 4.20 <i>Compositing shot 8</i>	34
Gambar 4.21 <i>Compositing shot 9</i>	34
Gambar 4.22 <i>Compositing shot 10</i>	35
Gambar 4.23 <i>Compositing shot 11</i>	35

Gambar 4.24 <i>Compositing shot 12</i>	35
Gambar 4.25 <i>Compositing shot 13</i>	36
Gambar 4.26 <i>Compositing shot 14</i>	36
Gambar 4.27 <i>Compositing shot 15</i>	37
Gambar 4.28 <i>Compositing shot 16</i>	37
Gambar 4.29 <i>Compositing shot 17</i>	37
Gambar 4.30 <i>Compositing shot 18</i>	38
Gambar 4.31 <i>Compositing shot 19</i>	38
Gambar 4.32 <i>Compositing shot 20</i>	39
Gambar 4.33 <i>Compositing shot 21</i>	39
Gambar 4.34 <i>Compositing shot 22</i>	39
Gambar 4.35 <i>Compositing shot 23</i>	40
Gambar 4.36 <i>Compositing shot 24</i>	40
Gambar 4.37 <i>Compositing shot 25</i>	41
Gambar 4.38 <i>Compositing shot 26</i>	41
Gambar 4.39 <i>Compositing shot 27</i>	41
Gambar 4.40 <i>Compositing shot 28</i>	42
Gambar 4.41 <i>Compositing shot 29</i>	42
Gambar 4.42 <i>Compositing shot 30</i>	43
Gambar 4.43 <i>Compositing shot 31</i>	43
Gambar 4.44 <i>Compositing shot 32</i>	43
Gambar 4.45 <i>Compositing shot 33</i>	44
Gambar 4.46 <i>Compositing shot 34</i>	44
Gambar 4.47 <i>Compositing shot 35</i>	45
Gambar 4.48 <i>Compositing shot 36</i>	45
Gambar 4.49 <i>Compositing shot 37</i>	45
Gambar 4.50 <i>Compositing shot 38</i>	46
Gambar 4.51 <i>Compositing shot 39</i>	46
Gambar 4.52 <i>Compositing shot 40</i>	47
Gambar 4.53 <i>Compositing shot 41</i>	47
Gambar 4.54 <i>Compositing shot 42</i>	47
Gambar 4.55 <i>Compositing shot 43</i>	48
Gambar 4.56 <i>Compositing shot 44</i>	48
Gambar 4.57 <i>Compositing shot 45</i>	49
Gambar 4.58 <i>Compositing shot 46</i>	49
Gambar 4.59 <i>Compositing shot 47</i>	49

Gambar 4.60 <i>Compositing shot</i> 48.....	50
Gambar 4.61 <i>Compositing shot</i> 49.....	50
Gambar 4.62 <i>Compositing shot credit title</i>	51
Gambar 4.63 <i>Screenshot</i> proses <i>editing</i> musik di <i>Adobe Audition CS6</i>	51
Gambar 4.64 <i>Screenshot</i> proses <i>editing</i>	58
Gambar 5.1 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>squash and stretch</i>	60
Gambar 5.2 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>anticipation</i>	61
Gambar 5.3 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>staging</i>	62
Gambar 5.4 Penerapan prinsip <i>straight ahead</i>	62
Gambar 5.5 Penerapan prinsip <i>pose to pose</i>	63
Gambar 5.6 Penerapan prinsip <i>follow through and overlapping action</i>	63
Gambar 5.7 Penerapan prinsip <i>slow in and slow out</i>	64
Gambar 5.8 Penerapan prinsip <i>arcs</i>	64
Gambar 5.9 Penerapan prinsip <i>secondary action</i>	65
Gambar 5.10 Penerapan prinsip <i>timing and spacing</i>	65
Gambar 5.11 Penerapan prinsip <i>exaggeration</i>	66
Gambar 5.12 Penerapan prinsip <i>solid drawing</i>	67
Gambar 5.13 Penerapan prinsip <i>appeal</i>	67
Gambar 5.14 Alien muncul dari UFO.....	68
Gambar 5.15 Membayangkan memberikan bunga pada kekasihnya.....	69
Gambar 5.16 Dio mencoba menangkap kupu-kupu.....	69
Gambar 5.17 Dio melemparkan tali ke UFOnya..	70
Gambar 5.18 Bunga yang dibawa rusak..	71
Gambar 5.19 Kupu-kupu hinggap di baterai.....	71
Gambar 5.20 Menemukan kepompong dan mawar.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Treatment Film Animasi “Flower From The Earth”</i>	10
Tabel 4.1 Data <i>compositing</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”	29
Tabel 4.2 Data spesifik <i>shot</i> 01 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	31
Tabel 4.3 Data spesifik <i>shot</i> 02 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	31
Tabel 4.4 Data spesifik <i>shot</i> 03 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	32
Tabel 4.5 Data spesifik <i>shot</i> 04 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	32
Tabel 4.6 Data spesifik <i>shot</i> 05 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	32
Tabel 4.7 Data spesifik <i>shot</i> 06 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	33
Tabel 4.8 Data spesifik <i>shot</i> 07 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	33
Tabel 4.9 Data spesifik <i>shot</i> 08 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	34
Tabel 4.10 Data spesifik <i>shot</i> 09 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	34
Tabel 4.11 Data spesifik <i>shot</i> 10 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	34
Tabel 4.12 Data spesifik <i>shot</i> 11 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	35
Tabel 4.13 Data spesifik <i>shot</i> 12 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	35
Tabel 4.14 Data spesifik <i>shot</i> 13 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	36
Tabel 4.15 Data spesifik <i>shot</i> 14 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	36
Tabel 4.16 Data spesifik <i>shot</i> 15 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	36
Tabel 4.17 Data spesifik <i>shot</i> 16 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	37
Tabel 4.18 Data spesifik <i>shot</i> 17 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	37
Tabel 4.19 Data spesifik <i>shot</i> 18 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	38
Tabel 4.20 Data spesifik <i>shot</i> 19 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	38
Tabel 4.21 Data spesifik <i>shot</i> 20 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	38
Tabel 4.22 Data spesifik <i>shot</i> 21 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	39
Tabel 4.23 Data spesifik <i>shot</i> 22 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	39
Tabel 4.24 Data spesifik <i>shot</i> 23 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	40
Tabel 4.25 Data spesifik <i>shot</i> 24 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	40
Tabel 4.26 Data spesifik <i>shot</i> 25 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	40
Tabel 4.27 Data spesifik <i>shot</i> 26 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	41
Tabel 4.28 Data spesifik <i>shot</i> 27 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	41
Tabel 4.29 Data spesifik <i>shot</i> 28 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	42
Tabel 4.30 Data spesifik <i>shot</i> 29 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	42
Tabel 4.31 Data spesifik <i>shot</i> 30 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	42

Tabel 4.32 Data spesifik <i>shot</i> 31 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	43
Tabel 4.33 Data spesifik <i>shot</i> 32 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	43
Tabel 4.34 Data spesifik <i>shot</i> 33 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	44
Tabel 4.35 Data spesifik <i>shot</i> 34 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	44
Tabel 4.36 Data spesifik <i>shot</i> 35 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	44
Tabel 4.37 Data spesifik <i>shot</i> 36 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	45
Tabel 4.38 Data spesifik <i>shot</i> 37 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	45
Tabel 4.39 Data spesifik <i>shot</i> 38 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	46
Tabel 4.40 Data spesifik <i>shot</i> 39 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	46
Tabel 4.41 Data spesifik <i>shot</i> 40 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	46
Tabel 4.42 Data spesifik <i>shot</i> 41 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	47
Tabel 4.43 Data spesifik <i>shot</i> 42 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	47
Tabel 4.44 Data spesifik <i>shot</i> 43 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	48
Tabel 4.45 Data spesifik <i>shot</i> 44 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	48
Tabel 4.46 Data spesifik <i>shot</i> 45 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	48
Tabel 4.47 Data spesifik <i>shot</i> 46 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	49
Tabel 4.48 Data spesifik <i>shot</i> 47 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	49
Tabel 4.49 Data spesifik <i>shot</i> 48 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	50
Tabel 4.50 Data spesifik <i>shot</i> 49 animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”..	50
Tabel 4.51 Data spesifik <i>credit title</i> animasi “ <i>Flower From The Earth</i> ”.....	50
Tabel 4.52 <i>Sound script</i>	52
Tabel 5.1 Biaya perlengkapan.....	72
Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja langsung.....	73
Tabel 5.3 Biaya <i>overhead</i> per bulan.....	73
Tabel 5.4 Biaya <i>merchandise</i> pameran	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Alam semesta merupakan tempat yang luas. Terdapat milyaran galaksi yang mempunyai banyak planet di dalamnya. Beberapa tahun terakhir para ilmuwan telah menemukan beberapa planet yang menyerupai bumi yang mempunyai unsur-unsur penting untuk menunjang kehidupan. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa planet yang menyerupai bumi dapat dihuni oleh makhluk hidup. Namun, planet-planet tersebut berjarak jutaan tahun cahaya dari bumi. Hal itulah yang membuat manusia hanya bisa bertanya-tanya tentang ada tidaknya kehidupan lain di alam semesta ini.

Dari dahulu manusia sudah berpikir perihal kehidupan lain selain di bumi, seperti bentuk dan juga kemampuan yang mereka miliki. Kemudian, muncul mitos tentang penampakan UFO (*Unidentified Flying Object*) yang dipercayai sebagai pesawat makhluk asing dari luar bumi (alien). Sampai sekarang keberadaannya masih menjadi misteri.

Berpikir tentang alien seperti halnya berimajinasi. Menurut KBBI (2016) imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Lalu manusia mencoba membayangkan bentuk alien sesuai dengan referensi dan imajinasinya. Maka, hal itu menjadi topik yang menarik apabila imajinasi tentang alien tersebut dituangkan ke dalam karya yang berbentuk animasi.

Makhluk hidup tidak bisa terlepas dari cinta. Cinta memang kerap dilambangkan dengan tanda hati atau yang kerap disebut *heart* atau *love*. Selain itu, cinta dimanifestasikan dengan bunga sebagai ungkapan cinta seseorang pada orang yang dikasihinya. Bunga dianggap sebagai tanda atau lambang yang mewakili keindahan, kecantikan, dan bahkan keharuman seseorang (khususnya wanita). Biasanya bunga kerap dipakai sebagai sarana

pengungkapan tanda kasih dan cinta seorang laki-laki pada lawan jenisnya. Selain itu, bunga juga dipakai sebagai lambang rasa simpati yang mendalam atas perasaan suka maupun duka. Cinta seringkali butuh perjuangan, apapun akan dilakukan hanya karena cinta, termasuk hal-hal berat dan gila sekalipun.

Beberapa tahun terakhir ini kebanyakan animasi Indonesia di televisi dipenuhi dengan animasi yang menceritakan kehidupan sehari-hari, bukan animasi imajinatif. Minimnya jumlah penayangan animasi imajinatif merupakan faktor yang menjadi latar belakang bagi penulis untuk membuat animasi yang imajinatif. Hal ini bertujuan agar imajinasi penonton lebih berkembang saat menonton animasi.

Animasi ini akan dibuat dalam bentuk animasi 2D, karena animasi 2D masih cukup diminati masyarakat. Animasi ini akan ber-*genre* fiksi ilmiah dan fantasi. Metode yang digunakan ialah animasi 2D *hand drawing*, yaitu menggambar *frame by frame* secara digital.

Animasi ini menceritakan tentang alien yang datang ke bumi mengambil bunga untuk diberikan kepada pacarnya, dengan judul "*Flower From The Earth*". Animasi ini diharapkan dapat menumbuhkan imajinasi penonton tentang alien dan menjadi hiburan yang menarik bagi setiap orang yang menyaksikannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah "*Flower From The Earth*" ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana memproduksi sebuah film animasi 2D bertema fiksi ilmiah?
2. Hal apa yang ingin disampaikan dalam film animasi "*Flower From The Earth*"?

C. Tujuan

Tujuan umum yang akan dicapai dalam pembuatan Animasi ini ialah sebagai berikut.

1. Menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D.

2. Menciptakan sebuah karya film animasi bertema fiksi ilmiah dan fantasi.
3. Memvisualisasikan imajinasi ke dalam bentuk animasi.
4. Mengaplikasikan kemampuan animasi 2D yang dikuasai.

D. Sasaran

Target market menurut demografis film animasi ini ialah sebagai berikut.

1. Usia : 13 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Semua jenjang pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Seluruh negara

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi “*Flower From The Earth*” ialah sebagai berikut.

Judul karya	: <i>Flower From The Earth</i>
Teknik	: Animasi 2D
Desain Karya	: Film Animasi Pendek
Durasi	: 240 detik (4 menit)
Format Video	: HDTV 1920x1080 px 25 frame per second
Render	: Format mp4, H264

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi “*Flower From The Earth*” dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

a. Penulisan cerita

Penulisan cerita diawali dengan mencari referensi dan ditulis dalam bentuk sinopsis yang kemudian dijabarkan ke dalam sebuah *treatment* dan naskah.

b. *Character Design*

Pembuatan desain karakter pada tahap awal ialah membuat *character concept art*. Setelah *fixed*, kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet*, *action sheet*, dan *expression sheet* sebagai panduan dalam proses *animating*.

c. *Storyboard*

Storyboard adalah *treatment* yang divisualkan menjadi gambar sehingga menunjukkan secara jelas susunan adegan yang nantinya akan diubah menjadi animasi. Dalam *storyboard*, sudah ditentukan tampilan animasi, jenis pengambilan kamera, sinematografi, lokasi, situasi, kondisi, ekspresi tokoh, dan durasi setiap potongan *scene* dan *shot*.

d. *Stillomatic*

Stillomatic merupakan *storyboard* bergerak yang menunjukkan durasi dan keseluruhan animasi dalam bentuk audio visual.

2. Produksi

a. *Background*

Dalam pembuatan *background*, tahap awal ialah membuat sketsa yang kemudian ditindaklanjuti dengan proses *clean up* dan *coloring*.

b. *Key Animation*

Tahap awal pembuatan *key animation* ialah *rough key animation*, yaitu sketsa animasi yang masih berbentuk kasar.

c. *In Between*

Setelah *key animation* sudah *fixed*, langkah selanjutnya ialah proses *in between*, yaitu menggambar di antara *key animation* agar animasi terlihat halus.

d. *Clean Up and Coloring*

Proses *tracing* ulang gambar agar terlihat rapi kemudian sekaligus masuk ke tahap *coloring*, yakni proses pemberian warna pada karakter. Tahap *coloring* dilakukan setelah proses *in between*.

3. Pascaproduksi

a. *Compositing*

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian animasi dipoles agar terlihat lebih menarik.

b. *Visual effect*

Tambahan efek visual dalam beberapa adegan. Efek visual ini akan mempercantik setiap adegan yang ada di dalam animasi secara visual.

c. BGM 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 dan memberikan suasana atau emosi karakter.

d. *Editing*

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

e. *Mastering*

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

