

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI
“ *AFFAIR* “
DENGAN TEKNIK DIGITAL DUA DIMENSI**



Muh. Mahdi Faizin
NIM 1300042033

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

2018

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI
“ *AFFAIR* “
DENGAN TEKNIK DIGITAL DUA DIMENSI**

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



Disusun oleh:

Muh. Mahdi Faizin
NIM 1300042033

**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 “ *AFFAIR* “ DENGAN TEKNIK DIGITAL DUA DIMENSI


Disusun oleh:


Muh. Mahdi Faizin

NIM 1300042033

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


Arif Sulistyono, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji


Pandan Parcanom Purwacandra, M.Kom.
Pembimbing II / Anggota Penguji


Matahari Bhakti Nendya, M.T.
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 : Muh. Mahdi Faizin

No. Induk Mahasiswa : 1300042033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI “ *AFFAIR* “
DENGAN TEKNIK DIGITAL DUA DIMENSI

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

Yang menyatakan



Muh. Mahdi Faizin

NIM 130004203

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT pencipta seluruh alam semesta yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menjalani perkuliahan hingga menyelesaikan pembuatan Karya Tugas Akhir dengan judul “ Penciptaan Film Animasi “*Affair*“ Dengan teknik Digital Dua Dimensi “ dengan lancar. Karya Tuhas akhir ini dibuat demi menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama bangku perkuliahan dan sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Ahli Madya program studi D-3 Animasi, ISI Yogyakarta.

Penulis juga menyadari bahwa selama berlangsungnya proses pembuatan karya mulai dari perancangan hingga penyelesaian karya tugas akhir tak lepas dari dukungan serta bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu teriring do’a dan ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua serta saudara tercinta yang telah memberikan nasihat, do’a, dan dukungan moril maupun materil untuk menuntut ilmu, sehingga karya Tugas Akhir dan penulisan laporan dapat terselesaikan.
2. Almamater kebanggaan, Institute Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Retor Institute Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Tanto Harthoko, M.sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam.
6. Arif Sulistyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
7. Pandan P. Purwacaraka, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II.
8. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Institute Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Teman-teman dari kampung halaman yang selalu memberi dukungan.
10. Seluruh kerabat keluarga yang seelalu memberikan nasihat dan dukungan.
11. Rekan-rekan Institute Seni Indonesia Yogyakarta.

12. Restu Arif, Tatang Hermawan, Ardian, Emanuel Trisnajati, Satrio Atmojo, Fietrie Maghfiroh, M. Banani, Yoga B. Megantoro, Adi Hakim Ramadhan, Musa Nur Rahman yang telah membantu dan memperlancar menyelesaikan karya.
13. Bapak dan Ibu kos Subono.
14. Teman-teman prodi Animasi, angkatan 2012-2015 Fakultas Seni Media Institute Seni Indonesia Yogyakarta, dan seluruh pihak yang tidak bisa sebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian Tugas Akhir hingga penulisan laporan masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, akan tetapi semoga segala usaha yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi semua, sebagai ilmu yang bermanfaat, barokah dan menambah khasanah ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 29 Januari 2018



Muh. Mahdi Faizin

ABSTRAK

Fenomena kecintaan seorang artis gambar terhadap karakter ciptaannya sendiri, atau yang bias disebut “*original character*”, merupakan hal yang cukup umum dikalangan banyak artis gambar. Fenomena ini memunculkan ide untuk menciptakan film animasi dengan tema percintaan yang dapat menunjukkan fenomena tersebut. Untuk menunjukkan fenomena tersebut maka dalam karya film yang dibuat, diperlukan sepasang tokoh karakter yang akan menjalani alur cerita percintaan.

Karya film pendek animasi “*Affair*” menceritakan tentang gadis ilustrator yang jatuh cinta pada karakter pria ciptaannya, hingga terbawa kedalam mimpinya, hingga ia bertemu dengan sosok pria yang mirip dengan karakter yang dia ciptakan sendiri di atas kertas, namun kali ini di dunia nyata. Cerita disajikan dalam bentuk film pendek animasi 2D bergenre romansa. Genre romansa memerlukan berbagai aspek pendukung agar dapat menunjukkan alur percintaannya.

Pembuatan karya film pendek animasi “*Affair*” menggunakan proses digital di dalamnya. Untuk *animating* digunakan teknik animasi 2D *drawing frame by frame* secara digital menggunakan komputer, gambar latar juga dibuat secara digital tanpa meninggalkan nilai seni dari teknik gambar tradisional menggunakan tangan. Film animasi “*Affair*” lebih menonjolkan adegan-adegan romantis antar tokoh karakter dengan dukungan gambar latar dan musik yang romantis.

Kata kunci : *Original character*, Romansa, Animasi, 2D, *Affair*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan	4
D. Target Audien	4
E. Indikator Capaian Akhir	5
1. Praproduksi	5
2. Produksi	7
3. Pascaproduksi	8
BAB II EKSPLORASI	10
A. Landasan Teori	10
1. Animasi	10
2. Animasi 2 Dimensi	17
3. Film	18
4. Genre Film <i>Romance</i>	22
5. <i>Affair</i>	22
B. Tinjauan Karya	23
1. Pengembangan Konsep	23
2. Teknik visual	24
BAB III PERANCANGAN	30
A. Konsep Cerita	30
1. Konsep	30
2. Tema	31
3. Sinopsis	31
B. <i>Pipeline</i>	33
C. Desain Karakter	34

1. Cecil	34
2. Ryan	36
D. Gambar Latar Belakang	37
1. Taman Kota	38
2. Area pertokoan	38
3. Apartemen	39
4. <i>Restaurant</i>	40
E. Suara	40
BAB IV PERWUJUDAN	41
A. Pra Produksi	41
1. Penciptaan Ide	41
2. Tema	42
3. Sinopsis	43
4. <i>Treatment</i>	43
5. Naskah	46
6. Desain Karakter	51
7. <i>Storyboard</i>	53
8. <i>Stillomatic (Storyboard bergerak)</i>	54
B. Produksi	54
1. <i>Animating</i>	55
2. <i>Background</i>	59
3. <i>Background Music dan Sound Effect</i>	62
C. Pasca Produksi	68
1. <i>Compositing</i>	68
2. <i>Editing</i>	85
3. <i>Mastering</i>	88
BAB V PEMBAHASAN	89
A. Penerapan 12 Prinsip Animasi	89
1. <i>Squash and Stratch</i>	89
2. <i>Anticipation</i>	89
3. <i>Staging</i>	90
4. <i>Straight ahead action and Pose to pose</i>	91
5. <i>Follow through and Overlapping action</i>	92
6. <i>Slow in and Slow out</i>	93
7. <i>Arcs</i>	93

8. <i>Secondary Action</i>	94
9. <i>Timing</i>	94
10. <i>Exaggeration</i>	95
11. <i>Solid drawing</i>	96
12. <i>Appeal</i>	96
B. Pembahasan Isi Film	97
1. Prolog	97
2. Preposisi	98
3. Konflik	98
4. Resolusi	99
5. Epilog	99
C. Analisis Biaya Produksi Film Animasi	100
1. Biaya Tenaga kerja.....	100
2. Biaya tidak langsung	101
3. Biaya <i>Mastering</i> Film.....	101
4. Biaya <i>Merchandise</i> dan Perlengkapan Pameran	102
5. Total Biaya	102
BAB VI PENUTUP	103
A. Penutup.....	103
B. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Desain karakter animasi “ <i>Affair</i> ”	24
Gambar II.2 Referensi Karakter desain karya Ena Kim	25
Gambar II.3 Film animasi pendek <i>Inbetween</i>	26
Gambar II.4 Film animasi <i>Song of the Sea</i>	27
Gambar II.5 Film animasi pendek <i>Love Is</i> oleh Puung	28
Gambar II.6 Film animasi pendek <i>Papperman</i> – Disney	29
Gambar III.1 Desain karakter Cecil	35
Gambar III.2 Desain karakter Ryan	37
Gambar III.3 Gambar latar taman kota	38
Gambar III.4 Gambar latar salah satu toko area pertokoan	38
Gambar III.5 Gambar latar salah satu ruang dalam apartemen	39
Gambar III.6 Gambar latar <i>restaurant</i>	40
Gambar IV.1 Desain karakter Cecil	51
Gambar IV.2 Desain karakter Ryan	52
Gambar IV.3 Cuplikan <i>storyboard</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	53
Gambar IV.5 <i>Animatic</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	54
Gambar IV.6 <i>Key frame sc01_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	55
Gambar IV.7 Tahap <i>Inbetween sc01_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	56
Gambar IV.8 Tahap <i>clean up sc01_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	57
Gambar IV.9 Tahap <i>clean up sc01_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	58
Gambar IV.10 <i>Palettes color sc01_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	58
Gambar IV.11 Tahap <i>render sc01_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	59
Gambar IV.12 Sketsa gambar latar <i>sc01_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	60
Gambar IV.13 <i>Line art</i> gambar latar <i>sc01_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	61
Gambar IV.14 Pewarnaan gambar latar <i>sc01_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	62
Gambar IV.15 Pembuatan <i>scoring</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	63
Gambar IV.16 <i>Editing sound effect</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	64
Gambar IV.17 <i>File master sound</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	64
Gambar IV.18 Resolusi & <i>frame rates c01_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	68
Gambar IV.19 Penggabungan <i>BG</i> dan <i>sc01_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	70
Gambar IV.20 Pemolesan warna <i>sc01_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	70
Gambar IV.21 Penambahan efek khusus <i>sc01_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	70
Gambar IV.22 <i>Compositing sc01_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	73
Gambar IV.23 <i>Compositing sc01_shot02</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	73
Gambar IV.24 <i>Compositing sc01_shot03</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	74
Gambar IV.25 <i>Compositing sc02_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	74
Gambar IV.26 <i>Compositing sc02_shot02</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	74

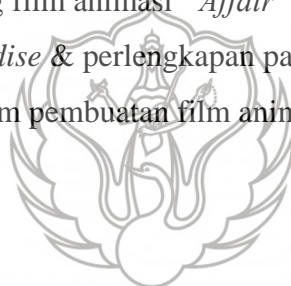
Gambar IV.27 <i>Compositing sc03_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	74
Gambar IV.28 <i>Compositing sc03_shot02</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	75
Gambar IV.29 <i>Compositing sc03_shot03</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	75
Gambar IV.30 <i>Compositing sc03_shot04</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	75
Gambar IV.31 <i>Compositing sc03_shot05</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	75
Gambar IV.32 <i>Compositing sc05_shot06</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	76
Gambar IV.33 <i>Compositing sc03_shot07</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	76
Gambar IV.34 <i>Compositing sc03_shot07</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	76
Gambar IV.35 <i>Compositing sc04_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	76
Gambar IV.36 <i>Compositing sc04_shot02</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	77
Gambar IV.37 <i>Compositing sc04_shot03</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	77
Gambar IV.38 <i>Compositing sc04_shot04</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	77
Gambar IV.39 <i>Compositing sc05_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	77
Gambar IV.40 <i>Compositing sc05_shot02</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	78
Gambar IV.41 <i>Compositing sc05_shot03</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	78
Gambar IV.42 <i>Compositing sc06_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	78
Gambar IV.43 <i>Compositing sc07_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	78
Gambar IV.44 <i>Compositing sc07_shot02</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	79
Gambar IV.45 <i>Compositing sc07_shot03</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	79
Gambar IV.46 <i>Compositing sc07_shot04</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	79
Gambar IV.47 <i>Compositing sc08_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	79
Gambar IV.48 <i>Compositing sc08_shot02</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	80
Gambar IV.49 <i>Compositing sc08_shot03</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	80
Gambar IV.50 <i>Compositing sc08_shot04</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	80
Gambar IV.51 <i>Compositing sc08_shot05</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	80
Gambar IV.52 <i>Compositing sc08_shot06</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	80
Gambar IV.53 <i>Compositing sc08_shot07</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	81
Gambar IV.54 <i>Compositing sc08_shot08</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	81
Gambar IV.55 <i>Compositing sc09_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	81
Gambar IV.56 <i>Compositing sc09_shot02</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	81
Gambar IV.57 <i>Compositing sc09_shot04</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	82
Gambar IV.58 <i>Compositing sc09_shot03</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	82
Gambar IV.59 <i>Compositing sc09_shot05</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	82
Gambar IV.60 <i>Compositing sc09_shot06</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	82
Gambar IV.61 <i>Compositing sc09_shot07</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	82
Gambar IV.62 <i>Compositing sc10_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	83
Gambar IV.63 <i>Compositing sc10_shot02</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	83
Gambar IV.64 <i>Compositing sc10_shot03</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	83
Gambar IV.65 <i>Compositing sc10_shot04</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	83
Gambar IV.66 <i>Compositing sc10_shot04</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	83

Gambar IV.67 <i>Compositing sc11_shot01</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	84
Gambar IV.68 <i>Compositing sc11_shot02</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	84
Gambar IV.69 Proses <i>editing</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	85
Gambar IV.70 Pengaturan format <i>render compositing</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	85
Gambar IV.71 <i>Format render</i> akhir film animasi “ <i>Affair</i> ”	88
Gambar V.1 Penerapan prinsip <i>squash & stretch</i>	89
Gambar V.2 Penerapan prinsip <i>Anticipation</i>	90
Gambar V.3 Penerapan prinsip <i>staging</i>	90
Gambar V.4 Penerapan prinsip <i>Straight ahead and Pose to Pose</i>	91
Gambar V.5 Penerapan prinsip <i>Follow through and Overlapping action</i>	92
Gambar V.6 Penerapan prinsip <i>slow in slow out</i>	93
Gambar V.7 Penerapan prinsip <i>aec</i>	93
Gambar V.8 Penerapan prinsip <i>secondary action</i>	94
Gambar V.9 Penerapan prinsip <i>timing</i>	95
Gambar V.10 Penerapan prinsip <i>exegerating</i>	95
Gambar V.11 Penerapan prinsip <i>solid drawing</i>	96
Gambar V.12 Penerapan prinsip <i>appeal</i>	97



DAFTAR TABEL

Tabel III.1 <i>Pipeline</i> produksi film animasi “ <i>Affair</i> ”	33
Tabel IV.1 <i>Treatment</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	44
Tabel IV.2 <i>Sound script</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	65
Tabel IV.3 Daftar aset <i>compositing</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	71
Tabel IV.4 Data <i>editing</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	86
Tabel V.1 Biaya tenaga kerja tahap pengembangan film animasi “ <i>Affair</i> ”	100
Tabel V.2 Biaya tenaga kerja tahap pra produksi film animasi “ <i>Affair</i> ”	100
Tabel V.3 Biaya tenaga kerja tahap produksi film animasi “ <i>Affair</i> ”	101
Tabel V.4 Biaya tenaga kerja tahap pasca produksi film animasi “ <i>Affair</i> ”	101
Tabel V.5 Biaya tidak langsung produksi film animasi “ <i>Affair</i> ”	101
Tabel V.6 Biaya <i>mastering</i> film animasi “ <i>Affair</i> ”	101
Tabel V.7 Biaya <i>merchandise</i> & perlengkapan pameran film animasi “ <i>Affair</i> ”	102
Tabel V.8 Biaya total dalam pembuatan film animasi “ <i>Affair</i> ”	102



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia ilustrasi, komik, ataupun animasi, mendesain sebuah karakter merupakan salah satu kegiatan yang paling umum dan tak mungkin ditinggalkan, terutama dalam dunia perfilman animasi. Karakter merupakan hal penting dalam suatu cerita dimana karakter yang ada akan menjadi sarana untuk menyampaikan sebuah cerita. Bahkan seorang ilustrator, komikus maupun animator pasti setidaknya memiliki sebuah desain karakter yang mereka ciptakan sebagai karakter milik sendiri atau yang biasa disebut sebagai original character (OC). Dalam penciptaan sebuah desain karakter, seorang kreator akan memberi penjabaran rinci akan tampilan fisik, sifat, maupun latar belakang cerita dari karakter ciptaannya. Desain karakter akan dibuat sesuai dengan tuntutan cerita, bukan hanya sekedar penampilan luar (*appearance*) yang menggunakan kostum dari era/zaman tertentu tetapi juga sekaligus mencerminkan sifat dan personaliti. (Buku Nganimasi Bersama Mas Be, 2013).

Fenomena kepemilikan *OC* oleh seorang artis dalam dunia ilustrasi, komik, maupun animasi, merupakan hal yang sangat umum. Bahkan tidak jarang *OC* dari seorang kreator menjadi identitas tersendiri bagi sang artis untuk lebih mudah dikenal dalam dunia industri kreatif. Fenomena *OC* ini bahkan terjadi pada artis profesional tingkat dunia. Ross Tran, seorang *designer* dan ilustrator profesional serta pemilik akun youtube Rosssdraws asal Amerika ini, memiliki seorang tokoh *OC* gadis cantik bernama “ Nima ” yang

menjadi salah satu karakter yang Ross Tran sering gambar di luar dunia profesionalnya untuk kepuasan pribadinya sendiri. Bahkan artis asal Singapura, ilustrator besar sekelas Stanley Lau atau lebih dikenal dengan sebutan “Artgerm”, seorang profesional yang membuat ilustrasi karakter untuk MARVEL dan DC *Comics* memiliki tokoh *OC* wanita bernama “Pepper” yang sudah dikenal luas oleh pelaku dunia ilustrasi digital sebagai salah satu identitas dan *Original Character* dari kreasi Artgem sendiri, dan tentu saja *OC*-nya yang bernama Pepper ini merupakan karakter yang juga Artgerm sering gambar bahkan di luar dunia profesionalnya.

Contoh artis di atas yang dikenal hingga lintas negara dan memiliki *OC* yang dapat mengidentifikasikan kreatornya, artis tersebut juga dikenal serta digemari tidak hanya lewat karya profesionalnya saja, namun juga melalui *OC*-nya, bahkan sang kreator yang tanpa bosannya membuat karya menggunakan *Original Character* mereka di luar dunia profesionalnya, membuktikan bahwa fenomena kepemilikan *OC* dari seorang kreator bukan hanya merupakan suatu identitas karya kreator, melainkan juga wujud kecintaan sang kreator pada karakter ciptaannya. Dari fenomena inilah ide penciptaan karya ini muncul, yaitu tentang kecintaan seorang kreator pada karakter ciptaannya sendiri, untuk digunakan sebagai materi pokok pembuatan karya tugas akhir. Animasi sendiri merupakan sebuah media yang menarik dan digemari, terutama sebagai sarana hiburan dan ajang berekspresi bagi para seniman animasi. Animasi 2D khususnya memiliki daya tarik tersendiri, mulai dari seni penggambaran gerakan suatu karakter ataupun objek yang ingin dianimasikan, hingga

komponen pendukung seperti *background* dan properti yang digambar sedemikian rupa untuk memperoleh hasil yang memiliki nilai seni dan indah untuk dinikmati.

Menurut Jean Ann Wright dalam *Animattion Writing and Development*, animasi dua dimensi juga sering disamakan dengan animasi tradisional, karena proses pembuatan animasi dua dimensi pada mulanya memang menggunakan teknik menggambar *frame by frame* menggunakan pensil. Dengan seiring perkembangan teknologi pembuatan animasi dua dimensi-pun dapat dikerjakan secara digital menggunakan komputer. Pembuatan animasi 2D secara digital memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan pembuatan animasi secara tradisional di atas kertas, karena dalam proses produksi dengan teknik digital memiliki efisiensi yang lebih baik, sehingga proses produksi dapat lebih mudah dan lebih cepat dilaksanakan. Sehingga karya tugas akhir ini akan dibuat dengan teknik *frame by frame*, namun pada media digital untuk efisiensi produksi.

Animasi 2D yang menarik dapat tercipta dari segi cerita yang menarik serta dari segi visual yang artistik. Animasi 2D memiliki *style* visual yang fleksibel, mengikuti *style* kreatornya, sehingga animasi 2D tak memiliki batasan untuk kreatifitas dan imajinasi para kreator film animasi. Maka dari itu demi memenuhi tugas akhir ini, ide yang diperoleh akan dipresentasikan dalam sebuah film animasi pendek 2D. Dengan harapan karya yang akan dibuat dapat menjadi sebuah film animasi 2D yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan,

serta sebagai sarana menyampaikan ekspresi bagi sesama pelaku dunia industri kreatif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan sebuah film animasi 2 dimensi yang menceritakan kecintaan kreator terhadap karakter ciptaannya?
2. Bagaimana memproduksi dan menerapkan teknik animasi digital 2D untuk penciptaan film animasi “*Affair*”?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Menciptakan film animasi pendek 2D “*Affair*”.
2. Mengekspresikan kecintaan seorang kreator terhadap karakter ciptaannya menggunakan film animasi 2D.
3. Menerapkan teknik dan skill animasi dua dimensi secara digital yang telah dikuasai selama perkuliahan dalam film animasi 2D “*Affair*”.
4. Menciptakan film animasi 2D bertema *romance*.

D. Target Audien

Target audien karya film animasi pendek 2D “*Affair*” adalah sebagai berikut:

Umur	: 13 tahun ke atas
Jenis kelamin	: Semua
Pendidikan	: Semua
Status sosial	: Semua Kalangan
Negara	: Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Target pencapaian akhir karya film ini akan dibuat dalam bentuk sebagai berikut:

Judul	: <i>Affair</i>
Genre	: <i>Romance</i>
Teknik	: Animasi 2D
Durasi	: 5 menit
Format video	: HDTV 1920x1080 24 fps (<i>frame per second</i>)
Render	: Format mp4, H264

Indikator di atas akan dicapai melalui 3 tahapan proses pembuatan film animasi, yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

a. Ide dan Konsep

Ide merupakan gagasan utama yang mendasari pembuatan sebuah karya film animasi. Ide dan konsep inilah yang akan menentukan akan menceritakan apa dan akan seperti apakah sebuah film animasi yang akan dibuat. Ide awal yang didapat akan dikembangkan sedemikian rupa untuk menyiapkan sebuah karya yang akan dibuat.

b. Penulisan Cerita

Penulisan cerita dilakukan secara bertahap mulai dari sinopsis cerita, hingga pembuatan naskah secara lengkap dan jelas sebagai acuan untuk pembuatan *storyboard* pada tahapan selanjutnya. Dalam penulisan cerita dibuatlah naskah skenario yang menjelaskan *setting* waktu dan tempat, dialog, kejadian-kejadian yang dialami karakter

secara runtut dari awal hingga akhir, serta segala keterangan elemen pendukung seperti efek suara dan visual.

c. Riset

Riset perlu dilakukan untuk mencari referensi demi memenuhi konsep dan target yang ingin dicapai, riset dapat dilakukan dengan melihat berbagai karya animasi, ilustrasi, ataupun aspek-aspek dari dunia nyata yang memiliki ide dan konsep yang mirip atau serupa dengan animasi yang akan dibuat. Riset yang dilakukan meliputi konsep visual untuk desain karakter dan *background* serta riset untuk suara pendukung seperti musik latar maupun *sound effect* pendukung.

d. Desain Karakter

Desain karakter merupakan proses pembuatan karakter yang digunakan sebagai tokoh dalam cerita. Karakter yang dibuat akan memiliki penampilan khas dan sifat tertentu yang mencerminkan masing-masing karakter. Desain karakter dibuat dalam bentuk *model* dan *expression sheet* yang akan digunakan untuk acuan proses *animating*.

e. Storyboard

Storyboard dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Dalam *storyboard* digambarkan rancangan animasi yang dibuat, di dalamnya juga terdapat keterangan pengambilan kamera, lokasi, adegan, ekspresi tokoh, dialog, *sound fx*, dan durasi setiap *shot*.

f. *Stillomatic (Storyboard bergerak)*

Dibuat dari susunan gambar *storyboard* yang berurutan namun sudah menunjukkan gambaran jelas tampilan karya animasi nanti, dari awal hingga akhir. Musik, dialog, dan efek suara juga sudah disusun di dalamnya sehingga alur penganimasian sudah benar-benar terlihat. 12 prinsip animasi juga dirancang dalam proses ini.

2. Produksi

a. *Background*

Background atau gambar latar adalah gambar yang digunakan untuk memperlihatkan suatu lokasi di mana si tokoh karakter berada. *Background* dapat dibuat secara tradisional di atas kertas maupun secara digital, *background* dibuat berdasarkan *storyboard* yang telah selesai dibuat sebelumnya. *Background* sendiri dibedakan menjadi 2, *foreground* (latar depan) dan *background* (latar belakang).

b. *Background Music (BGM), Pengisian suara (dubbing) , Sound effect*

BGM akan membantu menegaskan suasana ataupun emosi yang akan disampaikan suatu adegan. Musik dibuat berdasarkan kebutuhan tema dan konsep cerita yang dibuat. Rekaman suara tokoh karakter dilakukan untuk acuan animator dalam proses *animating*, *sound effect* dan suara-suara pendukung digabungkan dengan film agar suatu adegan menjadi lebih dramatis.

c. Animating

Proses karakter animasi dan propertinya dianimasikan atau digerakkan oleh *animator*. *Animator* menghidupkan karakter maupun objek dan menggerakannya sesuai dengan adegan-adegan dan durasi yang telah ditentukan dalam *stillomatic*.

d. Coloring

Tahap melakukan pewarnaan pada animasi yang telah dibuat, pewarnaan dilakukan menggunakan desain karakter sebagai kunci acuan warna. Pewarnaan juga menyesuaikan dengan konsep visual yang dibuat dalam *storyboard*.

3. Pascaproduksi

a. Compositing

Tahap dilakukan penggabungan antara hasil animasi yang telah di-*animate* dengan *background* maupun properti yang ada. Proses pemberian visual efek juga dilakukan ditahap ini menyesuaikan kebutuhan efek yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

b. Editing

Editing merupakan proses penyusunan rangkaian *shot* yang telah di buat dalam proses *compositing* menjadi satu kesatuan *scene* yang nantinya akan akan digabungkan menjadi sebuah film yang utuh, termasuk musik, *sound fx*, *dubbing*, dan *credit tittle*.

c. *Mastering*

Tahap terakhir adalah setelah semua *scene* disatukan, dilakukan proses *export file* ke dalam bentuk video sesuai *format file* yang diinginkan, karya yang telah selesai diproduksi kemudian diproses *burning* dalam piringan DVD guna dikemas dalam wadah DVD yang telah diberi sampul.

