

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI  
“REALITY OF LIFE”  
DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI**



**Hamy Dwi Kurniawan**  
NIM 1400093033

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

**2018**

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI  
“REALITY OF LIFE”  
DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI**

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



Disusun oleh:

**HAMY DWI KURNIAWAN**  
NIM. 1400089033

**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 “*REALITY OF LIFE*” DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI**

Disusun oleh:

**Hamy Dwi Kurniawan**

NIM. 1400093033

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 .....



**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 dibawah ini,

Nama : Hamy Dwi Kurniawan

No. Induk Mahasiswa : 1400093033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI  
“REALITY OF LIFE”  
DENGAN TEKNIK 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 apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

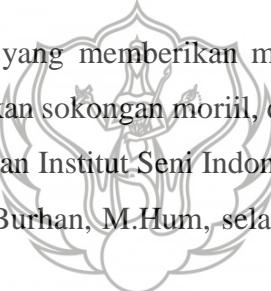


Yogyakarta, 25 Januari 2018  
Yang menyatakan

Hamy Dwi Kurniawan  
NIM. 1400093033

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya sehingga, Penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan Penciptaan Karya Tugas Akhir dengan judul Proses Pembuatan Film Pendek Animasi “*Reality of Life*” Dengan Teknik Dua Dimensi. 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 sulit terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

- 
1. Kedua Orang Tua, yang memberikan motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, inspirasi, bahkan sokongan moril, dan materiil untuk semua ini;
  2. Almamater kebanggan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
  3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
  4. Marsudi, S. Kar., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
  5. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam;
  6. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Wali dan Dosen Pembimbing I;
  7. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II;
  8. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
  9. Teman-teman angkatan 2014 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

Yogyakarta, 25 Januari 2018

## **ABSTRAK**

Animasi “*Reality of Life*” menceritakan kehidupan tokoh utama yang mempunyai hobi menggambar bernama Kevin. Dalam menjalani kehidupannya, Kevin telah mengalami kenyataan yang sangat pahit dalam percintaan. Namun, Kevin tetap tegar dan siap pergi ke suatu acara, yaitu acara pernikahan mantan pacar Kevin yang bernama Affi.

Animasi merupakan suatu karya seni yang diciptakan melalui media gambar yang disatukan dengan berbagai macam gambar hingga menjadi kesatuan yang utuh dan memiliki durasi.

Teknik 2D dipilih karena mempunyai ciri khas dan keunikan tersendiri dalam penyampaian pesan yang terkandung dalam animasi ini. Animasi “*Reality of Life*” menggunakan 10 dari 12 prinsip animasi yang ada, yaitu *anticipation, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping action, slow in and slow out, arcs, secondary action, timing and spacing, solid drawing, dan appeal*. Animasi “*Reality of Life*” tidak menggunakan prinsip *squash and stretch* dan *exaggeration* untuk menjaga animate yang dihasilkan karena menyesuaikan tema.

Kata Kunci : Animasi 2D, Drama, Roman

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	.ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAKSI .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
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 EXPLORASI.....	6
A.    Landasan Teori .....	6
B.    12 Prinsip Animasi .....	7
1. <i>Squash and Stretch</i> .....	7
2. <i>Anticipation</i> .....	7
3. <i>Staging</i> .....	7
4. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	7
5. <i>Follow through and Overlapping Action</i> .....	7
6. <i>Slow In and Slow out</i> .....	7
7. <i>Arcs</i> .....	7
8. <i>Secondary Action</i> .....	7
9. <i>Timing and Spacing</i> .....	7
10. <i>Exaggeration</i> .....	7

11.	<i>Solid Drawing</i> .....	7
12.	<i>Appeal</i> .....	7
B.	Tinjauan Karya .....	7
1.	<i>The Tale of The Princess Kaguya</i> .....	8
2.	<i>The Cat Returns</i> .....	8
3.	<i>When Marnie Was There</i> .....	9
4.	<i>The Garden of Words</i> .....	10
5.	<i>You Are The Apple of My Eye</i> .....	10
BAB III PERANCANGAN .....		12
A.	Cerita .....	12
1.	Tema .....	12
2.	Sinopsis.....	12
3.	<i>Positioning</i> .....	13
4.	<i>Visualisasi</i> .....	13
5.	<i>Treatment</i> .....	13
6.	Naskah/Skenario .....	16
B	Desain .....	21
1.	Tokoh/Karakter.....	21
2.	Properti/Assets .....	22
3.	Lingkungan .....	23
4.	Musik/Lagu.....	24
5.	Pengisi Suara.....	24
6.	Efek Suara.....	24
7.	Durasi.....	24
8.	<i>Storyboard</i> .....	25
BAB IV PERWUJUDAN .....		29
A.	Praproduksi.....	29
1.	Konsep Dasar.....	29
B.	Produksi.....	29
1.	<i>Assets</i> .....	29
C.	Pascaproduksi .....	35
1.	<i>Compositing</i> .....	35
2.	<i>Visual effect</i> .....	37

3.	<i>Scoring and Sound effect</i> .....	38
4.	<i>Editing &amp; Final Render</i> .....	39
5.	<i>Merchandising</i> .....	40
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>		<b>41</b>
A.	Penerapan Prinsip Animasi .....	41
B.	Pembahasan Isi Film .....	47
1.	Preposisi.....	47
2.	Konflik.....	53
3.	Resolusi.....	56
C.	Anggaran Biaya dan Harga Film Animasi .....	63
1.	Biaya Perlengkapan .....	64
2.	Biaya tenaga kerja langsung .....	64
3.	Biaya <i>Overhead</i> per Bulan.....	64
4.	Biaya <i>Merchandise</i> Pameran .....	65
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>		<b>66</b>
1.	Kesimpulan.....	66
2.	Saran .....	66
3.	Daftar Pustaka.....	67
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>68</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>The Tale of The Princess Kaguya</i> .....	8
Gambar 2.2 <i>The Cat Returns</i> .....	9
Gambar 2.3 <i>When Marnie Was There</i> .....	9
Gambar 2.4 <i>The Garden of Words</i> .....	10
Gambar 2.5 <i>You Are The Apple of My Eye</i> . .....	11
Gambar 3.1 Karakter Kevin.....	21
Gambar 3.2 Karakter Affi.....	22
Gambar 3.3 Suasana Kost Kevin.. .....	23
Gambar 3.4 Suasana Lingkungan Kost Kevin.....	23
Gambar 3.5 <i>Storyboard shot 1-8</i> .....	25
Gambar 3.6 <i>Storyboard shot 9-16</i> .....	26
Gambar 3.7 <i>Storyboard shot 17-24</i> .....	27
Gambar 3.8 <i>Storyboard shot 25-31</i> .....	28
Gambar 4.1 Asset.....	30
Gambar 4.2 <i>Background shot 1</i> .....	31
Gambar 4.3 <i>Background shot 11</i> .....	31
Gambar 4.4 <i>Screenshot pembuatan property shot 9</i> .....	32
Gambar 4.5 <i>Screenshot pembuatan property shot 16</i> .....	32
Gambar 4.6 <i>Screenshot proses pewarnaan karakter shot 2</i> .....	33
Gambar 4.7 <i>Screenshot proses pewarnaan karakter shot 13</i> .....	33
Gambar 4.8 <i>Screenshot proses penganimasian shot 7</i> .....	34
Gambar 4.9 <i>Screenshot proses pembuatan elemen shot 31</i> .....	35
Gambar 4.10 <i>Screenshot penggabungan gambar</i> .....	37
Gambar 4.11 <i>Screenshot proses pemotongan background music</i> .....	38
Gambar 4.12 <i>Screenshot proses editing background music</i> .....	38
Gambar 4.13 <i>Screenshot proses editing &amp; rendering</i> .....	39
Gambar 4.14 Foto Merchandise.....	40

Gambar 5.1 Penerapan prinsip <i>anticipation</i> .....	42
Gambar 5.2 Penerapan prinsip <i>staging</i> .....	42
Gambar 5.3 Penerapan prinsip <i>straight ahead</i> .....	43
Gambar 5.4 Penerapan prinsip <i>pose to pose</i> .....	43
Gambar 5.5 Penerapan prinsip <i>follow through and overlapping action</i> .....	44
Gambar 5.6 Penerapan prinsip <i>slow in and slow out</i> .....	44
Gambar 5.7 Penerapan prinsip <i>arcs</i> .....	45
Gambar 5.8 Penerapan prinsip <i>secondary action</i> .....	45
Gambar 5.9 Penerapan prinsip <i>timing and spacing</i> .....	46
Gambar 5.10 Penerapan prinsip <i>solid drawing</i> .....	46
Gambar 5.11 Penerapan prinsip <i>appeal</i> .....	47
Gambar 5.12 Suasana meja kamar Kevin .....	48
Gambar 5.13 Kevin memakai dasi.....	48
Gambar 5.14 Kevin bercermin.....	49
Gambar 5.15 Suasana kamar Kevin.....	49
Gambar 5.16 Kevin sedang merapikan kemeja .....	50
Gambar 5.17 Kevin membilas sepatu dengan kain.....	50
Gambar 5.18 Kevin menoleh ke arah dinding .....	51
Gambar 5.19 Sorot mata Kevin.....	51
Gambar 5.20 Kumpulan gambar sketsa .....	52
Gambar 5.21 Ekspresi Kevin memasuki <i>flashback</i> .....	52
Gambar 5.22 Kevin dan Affi berada di taman .....	53
Gambar 5.23 Gambar sketsa wajah Affi .....	53
Gambar 5.24 Ekspresi wajah Affi.....	54
Gambar 5.25 Suasana malam depan kamar Kevin.....	54
Gambar 5.26 <i>Handphone</i> Kevin .....	55
Gambar 5.27 Reaksi Kevin mendapat pesan.....	55
Gambar 5.28 Ekspresi Kevin tersenyum .....	56
Gambar 5.29 Ekspresi Kevin setelah <i>flashback</i> .....	56
Gambar 5.30 Kevin menghampiri sebuah kertas .....	57
Gambar 5.31 Kertas undangan pernikahan Affi .....	57
Gambar 5.32 Langkah kaki Kevin .....	58
Gambar 5.33 Bayangan pintu.....	58

Gambar 5.34 Jam dinding kamar Kevin .....	59
Gambar 5.35 Depan kamar kost Kevin.....	59
Gambar 5.36 <i>Screenshot</i> dari <i>handphone</i> Kevin.....	60
Gambar 5.37 Ekspresi Kevin .....	60
Gambar 5.38 Keberangkatan Kevin dari kost.....	61
Gambar 5.39 Kertas terbawa angin.....	61
Gambar 5.40 Kertas terbang keluar jendela.....	62
Gambar 5.41 Kepergian Kevin .....	62
Gambar 5.42 Sketsa gambar wajah Kevin dan Affi.....	63



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 <i>Treatment Film Animasi "Reality of Life"</i> .....	13
Tabel 4.1 Data <i>compsiting</i> Animasi “ <i>Reality of Life</i> ”.....	36
Tabel 5.1 Biaya Perlengkapan.....	64
Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja langsung... .....	64
Tabel 5.3 Biaya <i>Overhead</i> per Bulan.....	64
Tabel 5.4 Biaya <i>Merchandise</i> Pameran... .....	65







## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pada dasarnya, banyak hal yang terjadi dalam penciptaan animasi “*Reality of Life*” ini. Berbagai riset juga sudah dilakukan untuk mendapatkan berbagai macam ide pokok sebagai pondasi pembuatan animasi ini.

Film “*Reality of Life*” sendiri, tercipta dari berbagai masukan dan ide pokok yang didapat dari berbagai sumber referensi. Referensi utama dari animasi “*Reality of Life*” ini adalah dari sebuah film *live shot* yang berjudul “*You Are The Apple of My Eye*”, karena pada dasarnya animasi “*Reality of Life*” juga mengadaptasi dari film “*You Are The Apple of My Eye*”. Film “*You Are The Apple of My Eye*” merupakan salah satu film terbaik di Taiwan yang bergenre drama roman. Film yang disutradarai oleh Giddens Ko ini juga sering memenangkan berbagai macam kompetisi perfilman di Taiwan. Prestasi yang telah dicapai pada film “*You Are The Apple of My Eye*” ini antara lain Penghargaan *Golden Horse* ke-48, Festival Film Taipei ke-13, Penghargaan Film Asia ke-6 dan Penghargaan Film Hong Kong ke-31 (Giddens Ko 2011).

Pada pengembangan cerita animasi “*Reality of Life*” sendiri, juga mengambil dari salah satu pengalaman pribadi. Pengalaman yang dimaksud yaitu mengenai hubungan percintaan antara remaja pria dan wanita. Yang membuat menarik dari ide pokok film animasi “*Reality of Life*” ini adalah sebagian besar diambil dari pengalaman pribadi yang serupa dan dikolaborasikan dengan adaptasi film “*You Are The Apple of My Eye*”. Jadi, pada dasarnya animasi “*Reality of Life*” ini mempunyai unsur drama yang kuat terutama di bagian roman.

Seni drama diidentifikasi muncul pertama kali di Yunani sekitar abad ke lima sebelum masehi. Kata drama sendiri juga berasal dari bahasa Yunani yaitu “*draomai*” yang memiliki arti berbuat, berlaku atau bertindak.

Sedangkan, para ahli mempunyai pendapat masing-masing mengenai penjabaran drama. Drama adalah kisah hidup yang digambarkan dalam bentuk gerak (Moulton). Drama adalah seni yang menggambarkan alam dan sifat manusia dalam gerakan (Balthazar Vallhagen). Drama adalah sebuah cerita yang dikisahkan melalui kata-kata dan gerakan (Anne Civardi). Drama adalah genre sastra yang menunjukkan penampilan fisik secara lisan setiap percakapan atau dialog antara pemimpin disana (Budianta dkk 2002). Drama juga didefinisikan sebagai segala pertunjukan yang memakai mimik dalam pementasannya (Joseph T. Shipley 2012)

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut adalah rumusan masalah dari pembuatan animasi “*Reality of Life*”:

1. Bagaimana cara membuat animasi bergenre drama roman yang kuat dalam segi cerita?
2. Bagaimana cara mengatasi keterbatasan ide dalam pembuatan animasi bergenre drama?

## C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat ditarik kesimpulan atas beberapa tujuan penelitian yang meliputi :

1. Menciptakan animasi bergenre drama roman yang dapat menyentuh hati audien.
2. Menggerakkan para animator untuk melakukan berbagai riset sebagai ide pokok dalam pembuatan cerita.
3. Dapat mengkolaborasikan ide cerita dari film yang sudah ada dengan pengalaman pribadi.

## **D. Sasaran**

Target audien menurut demografis film animasi ini adalah :

1. Usia : 15 tahun ke atas
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari berbagai tingkat pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia
6. Bahasa : Indonesia

## **E. Indikator Capaian Akhir**

Hasil akhir animasi “*Reality of Life*” adalah :

Judul Karya : *Reality of Life*

Teknik : Animasi 2D

Desain Karya : Hiburan

Durasi : 2 menit 56 detik

Format Video : HDTV 1920x1080 px | 12 frame per second

Render : Format mp4, H264 dan .MOV

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi “*Reality of Life*” dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

### **1. Praproduksi**

#### **a. Skenario dan *Treatment***

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

b. *Storyboard*

*Storyboard* adalah treatment yang divisualisasikan menjadi gambar, sehingga menunjukkan secara jelas susunan adegan yang nantinya akan diubah menjadi animasi. Pembuatan *storyboard* sendiri dilakukan untuk mempermudah proses selanjutnya dalam pembuatan animasi nantinya. *Storyboard* animasi ini sendiri dibuat secara digital dengan menggunakan bantuan *software Paintool SAI*.

c. *Storyreel*

*Storyreel* merupakan *Storyboard* bergerak yang bertujuan untuk menunjukkan durasi adegan tiap shot dan keseluruhan animasi dalam bentuk audio visual.

2. Produksi

a. *Background*

Gambar latar belakang animasi “*Reality of Life*” yang berfungsi untuk memperjelas suasana, adegan, maupun tempat kejadian yang ada dalam suatu *shot*, termasuk beberapa *foreground* yang mengisi bagian paling depan.

b. *Animating*

Proses *animating* dibuat seluruhnya dengan bantuan *software Paintool SAI*, dari pembuatan sketsa awal, membuat gambar *Keybetween* dan *Inbetween*, hingga menjadi gambar utuh. Untuk proses pengecekan gerakan, menggunakan *software Adobe Photoshop* hingga berlanjut ke proses pengecekan durasi *animate* dengan menggunakan bantuan *software Adobe After Effect*.

c. *Rendering*

Melakukan proses akhir dari keseluruhan proses sebelumnya.

Dalam melakukan proses *rendering*, semua data yang sudah dimasukkan ke dalam proses *animating* akan diterjemahkan dalam output berupa *PNG sequence*.

### 3. Pascaproduksi

#### a. *Compose*

Merupakan proses penataan data-data setelah melalui tahap *rendering*. Biasanya berupa gambar *background* dan hasil gambar *animate* yang sudah dibuat sebelumnya.

#### b. *Visual effect*

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

#### 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.

#### 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 di-burn pada sebuah DVD, di *package* menggunakan DVD case berwarna transparan. Sebanyak lima *copy*.