

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“HOME SWEET HOME”**



Cahyo Heryunanto
NIM 1400094033

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

2018

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D

“HOME SWEET HOME”

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



Disusun oleh:

CAHYO HERYUNANTO
NIM. 1400094033

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

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

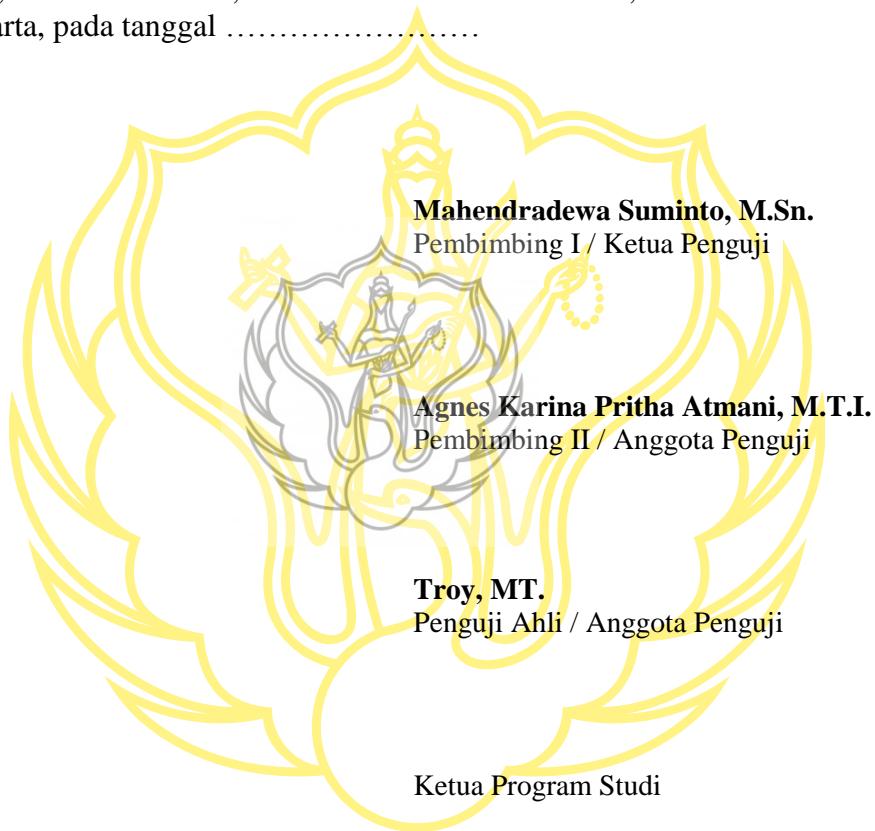
PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “HOME SWEET HOME”

Disusun oleh:

Cahyo Heryunanto

NIM. 1400094033

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 di bawah ini,

Nama : Cahyo Heryunanto

No. Induk Mahasiswa : 1400094033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “HOME SWEET HOME”

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, 22 Januari 2018
Yang menyatakan

Cahyo Heryunanto
NIM. 1400094033

*NB : * bermaterai sesuai ketentuan*

HALAMAN PENGESAHAN

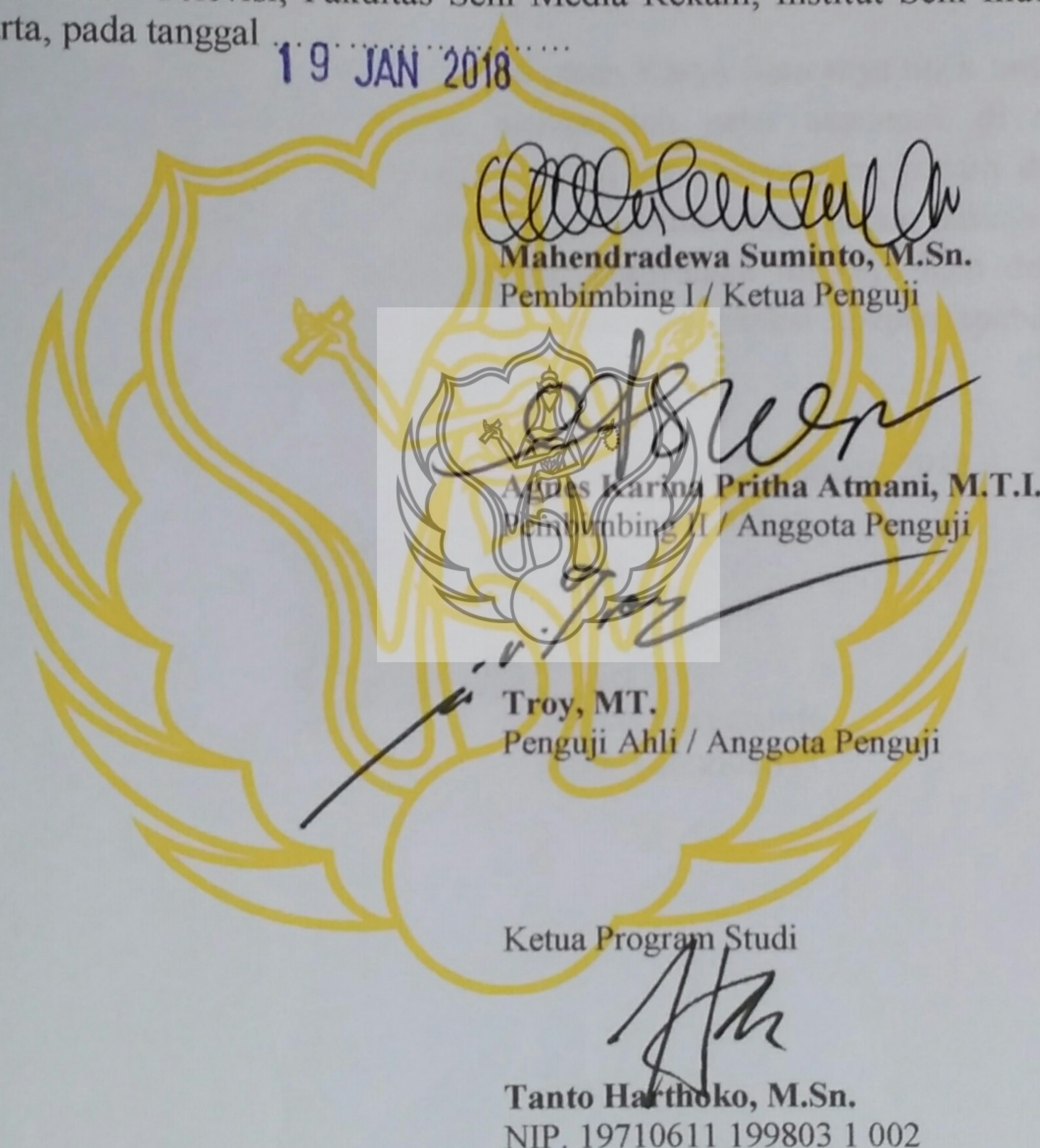
Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “HOME SWEET HOME”

Disusun oleh:
Cahyo Heryunanto
NIM. 1400094033

Pameran, penayangan, dan laporan tertulis 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

19 JAN 2018



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 Penciptaan Film Animasi 2D “Home Sweet Home”. Karya Film Animasi 2D “Home Sweet Home” diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Karya ini merupakan rangkaian puncak yang menuangkan seluruh hasil kuliah dari semester satu hingga semester lima, sebagai pembuktian nyata dari hasil pembelajaran lewat karya yang diciptakan.

Penciptaan Film Animasi 2D “Home Sweet Home” berasal dari keinginan diri untuk menyampaikan kepada semua orang untuk menyayangi seorang Ibu dan juga sebagai pengingat akan kematian.

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

1. Kedua orang tua Ayah dan Ibu tercinta, yang memberikan motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, materil dan inspirasi, serta kedua saudara yang selalu memberikan semangat;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Marsudi, S.Kar, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn., sebagai dosen pembimbing I dan dosen wali;
8. Agnes Karina Pritha Atmani,M.T.I., selaku dosen pembimbing II;
9. Troy, MT., selaku dosen penguji ahli;
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni

Media Rekam, ISI Yogyakarta;

11. Kawan-kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2013 dan 2013 yang luar biasa;

Semoga hasil akhir karya Film Animasi 2D “Home Sweet Home” memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 22 Januari 2018

Cahyo Heryunanto



ABSTRAK

Film animasi “Home Sweet Home” menceritakan tentang seorang pria yang sudah lama merantau di kota. Kesibukannya bekerja menghambatnya untuk sekedar berkunjung ke makam ibunya. Beberapa benda yang muncul dalam film ini memicu nostalgia pada pria tersebut yang akhirnya mengantarnya kembali ke depan makam Ibunya.

Animasi merupakan salah satu bentuk media penyampaian yang ada. Menyikapi hal tersebut, film animasi “Home Sweet Home” dibuat dengan maksud untuk mempermudah penyampaian cinta terhadap sosok Ibu.

Animasi 2D dipilih karena mempunyai gaya yang unik dan pas dalam penyampaian pesan yang terkandung dalam film ini. Film animasi “Home Sweet Home” menggunakan 10 dari 12 prinsip animasi, 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, and appeal*. Film Animasi “Home Sweet Home” tidak menggunakan prinsip *squash and stretch* dan *exaggeration* untuk menjaga *animate* yang dihasilkan sesuai dengan tema yang dipilih.

Kata kunci : Animasi 2D, Ibu, Nostalgia, Ziarah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGHANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan.....	2
D. Sasaran	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	2
BAB II EKSPLORASI.....	6
A. Landasan Teori	6
B. Tinjauan Karya.....	9
BAB III PERANCANGAN	12
A. Konsep.....	12
B. Sinopsis	12
C. Desain Visual	12
D. <i>Pipeline</i>	14
BAB IV PERWUJUDAN	15
A. Praproduksi.....	15
1. Konsep Dasar	15
2. Desain Visual	15
3. Skenario	17
4. <i>Dubbing</i>	21
5. <i>Treatment</i>	21
6. <i>Storyboard</i>	26
B. Produksi.....	28
1. <i>Animating</i>	28
2. <i>Rendering</i>	30
3. <i>Compositing</i>	31
4. Musik	32

C. Pascaproduksi.....	32
1. <i>Editing</i>	32
2. <i>Mastering</i>	33
D. <i>Display dan Merchandising</i>	33
BAB V PEMBAHASAN	34
A. Penerapan 12 Prinsip Animasi	34
B. Pembahasan Isi Film	41
BAB VI PENUTUP	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Cover film The Illusionist</i>	12
Gambar 2.2 <i>Film The Illusionist</i>	12
Gambar 2.3 <i>Cover film Tsumiki No Ie</i>	13
Gambar 2.4 <i>Film Tsumiki No Ie</i>	13
Gambar 3.1 Sketsa desain karakter pria dan ibunya	15
Gambar 3.2 <i>Pipeline</i> penciptaan animasi 2D “Home Sweet Home”	16
Gambar 4.1 Desain karakter Sang Pria.....	18
Gambar 4.2 Desain karakter Ibu	19
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> film animasi “Home Sweet Home” bagian 1	28
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> film animasi “Home Sweet Home” bagian 2.....	29
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> film animasi “Home Sweet Home” bagian 3.....	29
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i> film animasi “Home Sweet Home” bagian 4.....	30
Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> proses <i>keyframe shot</i> 08.....	30
Gambar 4.8 <i>Screenshot file</i> yang telah dibuat <i>keyframe shot</i> 08	31
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> proses <i>inbetween shot</i> 08	31
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> pengaturan <i>render shot</i> 18	32
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> proses <i>render shot</i> 18	32
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> hasil <i>render PNG sequence shot</i> 18	33
Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> proses <i>compositing shot</i> 08.....	33
Gambar 4.14 <i>Screenshot</i> proses <i>editing</i>	34
Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> pengaturan proses <i>rendering</i>	35
Gambar 5.1 Penerapan prinsip <i>anticipation</i>	37
Gambar 5.2 Penerapan prinsip <i>staging</i>	37
Gambar 5.3 Penerapan prinsip <i>straight ahead</i>	38
Gambar 5.4 Penerapan prinsip <i>pose to pose</i>	38
Gambar 5.5 Penerapan prinsip <i>follow through and overlapping action</i>	39
Gambar 5.6 Penerapan prinsip <i>slow in and slow out</i>	39

Gambar 5.7 Penerapan prinsip <i>arcs</i>	40
Gambar 5.8 Penerapan prinsip <i>secondary action</i>	40
Gambar 5.9 Penerapan prinsip <i>timing and spacing</i>	41
Gambar 5.10 Penerapan prinsip <i>solid drawing</i>	41
Gambar 5.11 Penerapan prinsip <i>appeal</i>	42
Gambar 5.12 Karakter pria mengerjakan sesuatu di mejanya.....	42
Gambar 5.13 Karakter pria melihat pigura foto	43
Gambar 5.14 Foto dalam pigura	43
Gambar 5.15 Masa kecil Sang Pria.....	44
Gambar 5.16 Pigura kosong.....	44
Gambar 5.17 Pintu kamar tertutup.....	45
Gambar 5.18 Suasana stasiun kereta yang ramai.....	45
Gambar 5.19 Kereta melewati jembatan	46
Gambar 5.20 Sang Pria duduk di dalam gerbong	46
Gambar 5.21 Sang Pria tertidur di dalam gerbong	47
Gambar 5.22 Sang Pria di dalam gerbong	47
Gambar 5.23 Kereta melaju melewati pegunungan	48
Gambar 5.24 Bus angkutan desa melaju melewati persawahan	48
Gambar 5.25 Bus meninggalkan Sang Pria di tempat tujuannya	49
Gambar 5.26 Sang Pria sudah berada di depan sebuah rumah	49
Gambar 5.27 Sang Pria sudah berada di depan pintu rumah.....	50
Gambar 5.28 Sang Pria berada di dalam rumah	50
Gambar 5.29 Kursi rusak di dalam rumah	51
Gambar 5.30 Anak dan ibu bercanda	51
Gambar 5.31 Sang Pria meletakkan kopernya di lantai	52
Gambar 5.32 Sang Pria menoleh ke sudut rumah yang lain.....	52
Gambar 5.33 Meja makan dan kursi yang sudah lama ditinggalkan.....	53
Gambar 5.34 Ibu dan anaknya di meja makan.....	53
Gambar 5.35 Sang anak menoleh ke sudut rumah yang lain.....	54
Gambar 5.36 Ibu yang dirawat anaknya	54
Gambar 5.37 Sang Pria duduk di sebelah tempat tidur.....	55

Gambar 5.38 Tampak luar rumah yang diguyur hujan	55
Gambar 5.39 <i>Bird view</i> dari pemakaman	56
Gambar 5.40 Sang Pria berjalan menuju makam ibunya.....	56
Gambar 5.41 Sang Pria menangis di depan makam ibunya	57



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masyarakat Jawa dikenal istilah *nyekar*, *nyekar* berasal dari kata *sekar* yang berarti kembang/bunga, dapat dikatakan bahwa *nyekar* adalah sebagai suatu bentuk tradisi ziarah kubur dengan membawa bunga kemudian ditaburkan pada makam yang ditujukan kepada nenek moyang dan arwah leluhur. Ziarah makam merupakan satu dari sekian tradisi yang hidup dan berkembang dalam masyarakat Jawa (Mumfanganti, 2007). Kegiatan *nyekar* kerap dilakukan pada bulan – bulan menjelang *Ramadhan*. *Nyekar* sejatinya hanya titik awal bagi orang yang masih hidup untuk berbuat lebih baik lagi. Meneladani kebaikan dari kerabat yang telah mendahului dan mengambil sisi baik dan mengaplikasikannya, dan juga sebagai pengingat akan kematian agar seorang individu menjadi lebih baik di setiap jenjang hidupnya.

Rumah merupakan suatu bangunan, tempat manusia tinggal dan melangsungkan kehidupannya. Di samping itu rumah juga merupakan tempat berlangsungnya proses sosialisasi pada saat seorang individu diperkenalkan kepada norma dan adat kebiasaan yang berlaku di dalam suatu masyarakat. Jadi setiap perumahan memiliki sistem nilai yang berlaku bagi warganya. Sistem nilai tersebut berbeda antara satu perumahan dengan perumahan yang lain, tergantung pada daerah ataupun keadaan masyarakat setempat. (Budihardjo, 1998).

Tentunya banyak sekali memori yang tersimpan pada setiap rumah. Memori itu yang akan coba diangkat menjadi sebuah film animasi pendek. Memori sendiri merupakan cermin dari dunia di luar diri manusia. Memori menjadi semacam film yang mengulang secara persis apa yang pernah terjadi di luar diri manusia (Fowler, 2007).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses produksi sebuah film animasi “Home Sweet Home” dari awal sampai akhir ?
2. Pesan moral yang dapat disampaikan melalui film pendek animasi “Home Sweet Home” ?

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “Home Sweet Home” antara lain:

1. Menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D dengan menggabungkan unsur cerita, visual, serta audio yang sesuai dari awal sampai akhir.
2. Menyadarkan pada setiap individu untuk menyayangi kerabat terdekat yang masih ada sebelum terlambat dan juga pengingat akan kematian agar seorang individu menjadi lebih baik di setiap jenjang hidupnya.

D. Sasaran

Target audiensi penciptaan film animasi 2D “Home Sweet Home” ini adalah:

Usia : 18 tahun ke atas

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Pendidikan : Untuk berbagai tingkat pendidikan

Status sosial : Semua kalangan

E. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari film animasi 2D “Home Sweet Home” yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Berikut tahapan-tahapan yang harus dilalui:

1. Praproduksi

Praproduksi adalah tahap persiapan atau proses sebelum masuk ke dalam tahapan produksi. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

a. Penulisan cerita

Cerita ditulis mulai dari sang anak berada di kamarnya dan saat di kereta menuju kampung halaman sampai di rumah lamanya dan berakhir saat mengunjungi makam ibunya.

b. Concept art

Melakukan pembuatan gambar sketsa karakter serta mencari referensi. Semua sketsa akan dibuat langsung menjadi gambar dua dimensi untuk mempermudah proses produksi nantinya.

c. Sinopsis

Pembuatan garis besar cerita yang akan dikembangkan menjadi skenario. Dalam sinopsis terdapat informasi tentang alur dan penggambaran serta penjelasannya.



d. Skenario

Naskah cerita yang sudah lengkap dengan kemudian dijabarkan yang di dalamnya terkandung pembagian *scene*, babak dan deskripsi. Beberapa hal yang bersifat tidak mutlak yaitu adanya petunjuk-petunjuk teknis kamera, seperti pergerakan kamera dan besar kecilnya subjek hasil tangkapan kamera.

e. Storyboard

Papan Cerita dirancang sesuai naskah sebelumnya dengan mulai menggambarkan tampilan animasi, 12 prinsip animasi, jenis pengambilan kamera, sinematografi, lokasi, situasi, kondisi, dan durasi setiap potongan scene.

f. Sound effect

Terciptanya *sound effect* yang beberapa diantaranya dibuat sendiri dengan merekam berbagai benda yang mengeluarkan suara sesuai kebutuhan penciptaan animasi 2D “Home Sweet Home”.

2. Produksi

Produksi adalah tahap dimana proses inti penciptaan animasi berlangsung, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah tahapan proses produksi:

a. Animating

Proses *animating* dengan menggunakan *software Adobe Photoshop* untuk membuat sketsa *key frame* dilanjut dengan pembuatan *Inbetween* dengan menggunakan *software ToonBoom Harmony* untuk memperhalus gerakan, lalu akan dijadikan sebagai *file master* yang nantinya setelah melakukan proses *rendering* akan dilakukan proses *animating* ulang untuk menentukan gerak dengan *timing* yang sesuai.

b. Rendering

Melakukan proses akhir dari keseluruhan proses. Dalam melakukan *rendering*, semua data yang sudah dimasukan ke dalam proses *animating* akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output PNG sequence*.

c. Compositing

Melakukan penataan yang dihasilkan pada tahap *rendering* terdiri dari berbagai bagian seperti background, hasil *animating* dalam bentuk *output PNG sequence*, efek khusus dan elemen-elemen lain yang nanti akan *rendering* ulang menjadi hasil akhir MP4.

d. Musik

Terciptanya satu musik dengan melakukan *scoring* yang akan menjadi *original soundtrack* yang telah disesuaikan dengan pembacaan puisi untuk penciptaan animasi 2D “Home Sweet Home”.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi:

a. *Editing*

Melakukan *import file* dan menggabungkan video hasil akhir *rendering* dengan musik, *dubbing* dan juga *sound effect* menggunakan *software Adobe Premiere Pro* dengan hasil *export file* format H264 dan MP4.

b. *Mastering*

Karya yang telah selesai dibuat akan di *burn* ke dalam piringan DVD dengan *packaging* DVD case berwarna transparan sebanyak tiga *copy*.

4. *Display* dan *Merchandise*

Display karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat, selain pemutaran karya ada pula *merchandise*, poster, infografis sebagai pelengkap *display* nantinya.

