

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“SHARCHODILE”**



Sofyan Dhio Firmansyah
NIM 1400073033

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

2019

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “SHARCHODILE”

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D3 Animasi



Sofyan Dhio Firmansyah
NIM 1400073033

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

2019

HALAMAN PENGESAHAN


Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

**PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI 2D
" SHARCHODILE "**


Disusun oleh:

Sofyan Dhio Firmansyah
NIM. 1400073033

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 10 JAN 2019...



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

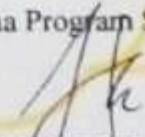


Pandan Pareanom Purwacaraka, M.Kom.
Pembimbing II / Anggota Penguji



Krisharyono, M.Sn.
Pengun-Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP. 19710611 199803 1 002



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Sofyan Dhio Firmansyah

No. Induk Mahasiswa : 1400073033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI 2D
" SHARCHODILE "

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, 28 Desember 2018

Sofyan Dhio Firmansyah
NIM. 1400073033

*NB : * Asli 1 x bermaterai 6000*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dengan menyebut nama ALLAH SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga proses perjalanan menuju mata kuliah Tugas Akhir berjalan dengan lancar. Tugas akhir ini akan menjadi awal untuk menuju perjalanan baru di kehidupan selanjutnya.

Karya Tugas Akhir penciptaan animasi berjudul “SHARCHODILE” diciptakan dengan doa dan kerja keras, sehingga animasi dengan *genre comedy* ini mengadaptasi dari cerita rakyat surabaya. Dimana kisah tentang SHARCHODILE ini menceritakan tingkah laku kehidupan 3 ekor binatang di sebuah pulau tropis, yang dimana salah satu karakter chodile sang buaya sedang pergi memancing dan bertemu seekor ulat bernama warmo. Pada saat chodile bertemu warmo dan membeli sebuah perangkat pancing. Awalnya dia mendapatkan ikan yang besar merasa kurang puas akhirnya sang buaya memancing lagi namun yang didapat bukan ikan melainkan hiu. Penciptaan animasi menggunakan teknik 2D digital dengan tema *comedy* ini tentu mencurahkan doa, kerja keras, biaya dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu diucapkan banyak terimakasih atas dukungan dari banyak pihak yang membantu dan mendukung terselesaikannya animasi “ SHARCHODILE ” Ucapan terimakasih diberikan kepada :

1. Doa dari kedua Orang Tua yang sudah mendukung dan mendoakan segala kelancaran dalam melaksanakan Tugas Akhir. Serta selalu memberikan motivasi, kasih sayang, inspirasi, bahkan sokongan moriil dan materiil untuk
2. Almamater Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku dekan Fakultas Seni Media Rekam;
5. Bapak Tanto Harthoko, M.Sn., selaku ketua Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam. Sekaligus Dosen Pembimbing I;
6. Bapak Mahendradewa Sumirto, M.Sn., selaku Sekretaris Prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam;

7. Bapak Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Wali.;
8. Bapak Pandan Pareanom P, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II;
9. Staf pengajar dan karyawan Prodi D-3 Animasi ISI Yogyakarta;
10. Teman-teman angkatan 2014 dan 2015 Prodi D3 Animasi, Fakultas Seni Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

Terlepas dari ini semua, disadari bahwa masih ada kesalahan dan kekurangan dalam penulisan dan penyampaian laporan Tugas Akhir maupun konsep serta Karya yang diciptakan, kritik dan saran diharapkan dapat menjadi koreksi yang dapat membangun di kemudian hari. Semoga laporan Tugas Akhir dan Karya yang dibuat dapat menginspirasi Semua pihak.

Yogyakarta, 28 Desember 2018



Sofyan Dhio Firmansyah

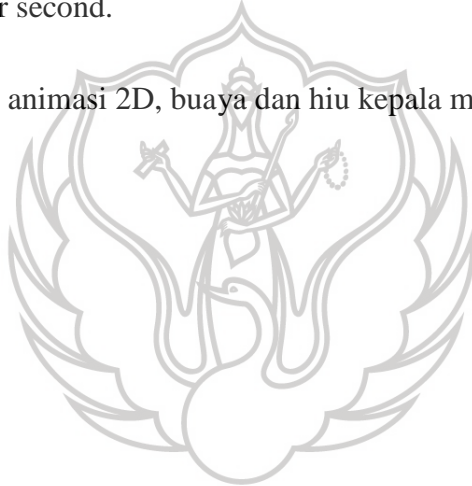
ABSTRAK

Lakon dalam animasi ini, berfokus pada chodile si buaya muara, warmo siulat imut, dan shartil si hiu kepala martil. Buaya muara hidup dan tersebar diseluruh perairan dataran rendah dan perairan pantai tropis di daerah tropis Asia Selatan, Asia Tenggara dan Australia.. Sedang Shartil adalah hiu kepala martil yang memiliki proyeksi kepala martil gepeng.mata dan lubang hidung ada diujung kepala. Hiu kepala martil ditemukan perairan hangat sepanjang garis pantai dan paparan benua.

Teknik animasi 2D digunakan dalam pembuatan animasi “Sharchodile” yang membuat penyajiannya menjadi menarik, teknik ini memiliki nuansa tersendiri dan berkarakter. Animasi “Sharchodile” adalah slot adegan fantasi tentang sifat dan karakter buaya yang serakah dan hiu yang tidak mau daerah perairannya diganggu.

Kreasi film animasi Sharchodile memiliki durasi sepanjang 2 menit 01 detik, dengan jumlah shot sebanyak 66 *shot* dan 2983 *frame* dengan format 1920 x 1080 x 25 *frame* per second.

Kata Kunci : teknik animasi 2D, buaya dan hiu kepala martil



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.....	2
C. Tujuan.....	2
D. Target audien.....	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
1. Pra produksi.....	3
2. Produksi.....	4
3. Pasca Produksi.....	5
4. <i>Display</i>	6
BAB II EKSPLORASI.....	7
A. Landasan Teori.....	7
1. <i>Solid drawing</i>	8
2. <i>Squash and Stretch</i>	8
3. <i>Anticipation</i>	8
4. <i>Secondary Acton</i>	8
5. <i>Follow Trough</i>	8
6. <i>Exaggration</i>	9
7. <i>Timing</i>	9
8. <i>Slow in and out</i>	9
9. <i>Staging</i>	9
10. <i>Pose to pose</i>	9

11. Arch.....	9
12. Appeal.....	9
B. Tinjauan Karya.....	10
1. <i>The Larva</i>	10
2. <i>Zig and Sharko</i>	11
BAB III PERANCANGAN	12
A. Cerita.....	12
1. Sinopsis.....	12
2. Naskah.....	13
3. <i>Treatment</i>	17
4. <i>Storyboard</i>	20
5. <i>Pipeline</i>	21
B. Desain	22
1. Desain karakter.....	21
2. Lingkungan.....	24
3. Pengisi Suara.....	26
4. <i>Background</i>	26
BAB IV PERWUJUDAN.....	27
A. Praproduksi.....	27
1. Konsep Dasar.....	27
2. Desain Visual.....	28
a. Desain Karakter Chodile.....	28
b. Desain Karakter Warmo.....	29
c. Desain Karakter Sharti.....	29
B. Produksi.....	30
1. <i>Assets</i>	30
2. <i>Background</i>	31
3. <i>Property</i>	32
4. <i>Coloring</i>	33
5. <i>Animating</i>	34
C. Pascaproduksi.....	35
1. <i>Compositing</i>	35

2. Efek Visual.....	52
3. <i>Scoring & Sound effect</i>	53
4. <i>Editing</i>	61
5. <i>Merchandising</i>	63
BAB V PEMBAHASAN.....	64
A. Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	64
1. <i>Solid Drawing</i>	64
2. <i>Squash and stretch</i>	64
3. <i>Anticipation</i>	65
4. <i>Arcs</i>	66
5. <i>Timing and spacing</i>	66
6. <i>Slow in and Slow out</i>	67
7. <i>Secondary action</i>	67
8. <i>Follow through and overlapping action</i>	68
9. <i>Straight Ahead and Pose to pose</i>	68
10. <i>Exaggeration</i>	68
11. <i>Appeal</i>	69
12. <i>Stagging</i>	69
B. Pembahasan Isi Film	69
1. Preposisi.....	70
2. Konflik.....	71
3. Resolusi.....	72
C. Anggaran Biaya dan Harga Jual Animasi	72
1. Anggaran Biaya	72
2. Harga Jual Animasi	74
BAB VI PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	77
C. Daftar Pustaka.....	78
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>cover animation larva series</i>	10
Gambar 2.2 <i>Zig and Sharko</i>	11
Gambar 3.1 <i>Pipeline animasi SHARCHODILE</i>	21
Gambar 3.2 SHARCHODILE karakter.....	22
Gambar 3.3. Warmo.....	22
Gambar 3.4 Shartil.....	23
Gambar 3.5 <i>Setting</i> lingkungan pulau tropis.....	24
Gambar 3.6 <i>Setting</i> tepi pantai.....	24
Gambar 3.7 <i>Setting</i> hutan dekat pantai.....	25
Gambar 3.8 <i>Setting</i> hutan view pantai.....	25
Gambar 4.1 Chodile.....	28
Gambar 4.2 Warmo.....	29
Gambar 4.3 Sharti.....	30
Gambar 4.4 Background pulau graha.....	31
Gambar 4.5 Tepi pantai graha.....	31
Gambar 4.6 Gambar Hutan.....	32
Gambar 4.7 Gambar hutan view laut.....	32
Gambar 4.8 <i>Property</i>	32
Gambar 4.9 <i>Coloring</i> animasi karakter Chodile.....	33
Gambar 4.10 <i>Coloring</i> animasi karakter Warmo.....	33
Gambar 4.11 <i>screenshot animated</i> “Sharchodile”.....	34
Gambar 4.12 <i>screenshot animated key frame</i> “Sharchodile”.....	34
Gambar 4.13 <i>screenshot animated time line</i> aplikasi TVP	34
Gambar 4.14 <i>screenshot</i> Warmo berjalan	35
Gambar 4.15 <i>Compositing shot. 1</i>	37
Gambar 4.16 <i>Compositing shot. 2</i>	38
Gambar 4.17 <i>Compositing shot. 3</i>	38
Gambar 4.18 <i>Compositing shot. 4</i>	39
Gambar 4.19 <i>Compositing shot 5</i>	39
Gambar 4.20 <i>Compositing shot 6</i>	39

Gambar 4.21 <i>Compositing shot 7</i>	39
Gambar 4.22 <i>Compositing shot 8</i>	40
Gambar 4.23 <i>Compositing shot 9</i>	40
Gambar 4.24 <i>Compositing shot 10</i>	40
Gambar 4.25 <i>Compositing shot 11</i>	41
Gambar 4.26 <i>Compositing shot 12</i>	41
Gambar 4.27 <i>Compositing shot 13</i>	41
Gambar 4.28 <i>Compositing shot 14</i>	41
Gambar 4.29 <i>Compositing shot 15</i>	42
Gambar 4.30 <i>Compositing shot 16-18</i>	42
Gambar 4.31 <i>Compositing shot 19-21</i>	42
Gambar 4.32 <i>Compositing shot 22-24</i>	43
Gambar 4.33 <i>Compositing shot 25-27</i>	43
Gambar 4.34 <i>Compositing shot 28-30</i>	43
Gambar 4.35 <i>Compositing shot 31-32</i>	44
Gambar 4.36 <i>Compositing shot 33</i>	44
Gambar 4.37 <i>Compositing shot 34</i>	44
Gambar 4.38 <i>Compositing shot 35-36</i>	45
Gambar 4.39 <i>Compositing shot 37-38</i>	45
Gambar 4.40 <i>Compositing shot 39-42</i>	45
Gambar 4.41 <i>Compositing shot 43</i>	46
Gambar 4.42 <i>Compositing shot 44</i>	46
Gambar 4.43 <i>Compositing shot 45</i>	46
Gambar 4.44 <i>Compositing shot 46</i>	46
Gambar 4.45 <i>Compositing shot 47</i>	47
Gambar 4.46 <i>Compositing shot 48</i>	47
Gambar 4.47 <i>Compositing shot 49</i>	47
Gambar 4.48 <i>Compositing shot 50</i>	47
Gambar 4.49 <i>Compositing shot 51</i>	48
Gambar 4.50 <i>Compositing shot 52</i>	48
Gambar 4.51 <i>Compositing shot 53</i>	48
Gambar 4.52 <i>Compositing shot 54</i>	48

Gambar 4.53 <i>Compositing shot</i> 55.....	49
Gambar 4.54 <i>Compositing shot</i> 56.....	49
Gambar 4.55 <i>Compositing shot</i> 57.....	49
Gambar 4.56 <i>Compositing shot</i> 58.....	49
Gambar 4.57 <i>Compositing shot</i> 59.....	50
Gambar 4.58 <i>Compositing shot</i> 60.....	50
Gambar 4.60 <i>Compositing shot</i> 61.....	50
Gambar 4.61 <i>Compositing shot</i> 62-63.....	51
Gambar 4.62 <i>Compositing shot</i> 64.....	51
Gambar 4.63 <i>Compositing shot</i> 65.....	51
Gambar 4.64 <i>Compositing shot</i> 66.....	52
Gambar 4.65 pembuatan efek <i>rays</i> di <i>Photoshop</i>	52
Gambar 4.66 Penggabungan efek visual di <i>Shot</i> 43.....	53
Gambar 4.67 Penggabungan efek visual di <i>Shot</i> 44.....	53
Gambar 4.68 pemotongan <i>background scoring</i>	61
Gambar 4.69 <i>editing</i> penggabungan video.....	62
Gambar 4.70 <i>editing audio gain</i>	62
Gambar 4.71 <i>color Grading</i>	62
Gambar 4.72 <i>screenshot editing video transition</i>	63
Gambar 5.1 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>solid drawing</i> pada <i>shot</i> 3... ..	59
Gambar 5.2 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>squash and stretch</i>	60
Gambar 5.3 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Anticipation</i>	60
Gambar 5.4 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>arcs</i>	61
Gambar 5.5 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>timing and spacing</i>	61
Gambar 5.6 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>slow in and slow out</i>	62
Gambar 5.7 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>secondary action</i>	62
Gambar 5.8 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>follow through</i>	63
Gambar 5.9 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>pose to pose</i>	63
Gambar 5.10 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>exageration</i>	64
Gambar 5.11 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>appeal</i>	64
Gambar 5.12 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>staggering</i>	65
Gambar 5.13 Suasana pantai di pagi hari	65

Gambar 5.14 Chodil sedang berjalan menuju pantai	65
Gambar 5.15 Chodil sedang menerima tawaran tawaran Warmo untuk membeli umpan dan kailnya	66
Gambar 5.16 Warmo kaget melihat hasil tangakapan Chodil.....	66
Gambar 5.17 Chodil dikejar-kejar Shartil	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul Tabel	Halaman
1.1	Tabel <i>Treatment</i> animasi “Sharchodile”.....	17
4.1	Data <i>compositing</i> animasi “Sharchodile”	36
4.2	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 1.....	37
4.3	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 2	38
4.4	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 3	38
4.5	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 4	38
4.6	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 5	39
4.7	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 6-7	39
4.8	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 8-10	40
4.9	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 11-12	40
4.10	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 13-14.....	41
4.11	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 15-18.....	42
4.12	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 19-21.....	42
4.13	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 22-24.....	42
4.14	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 25-27.....	43
4.15	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 28-30.....	43
4.16	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 31-32.....	43
4.17	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 33	44
4.18	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 34	44
4.19	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 35-36.....	44
4.20	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 37-38.....	45
4.21	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 39-42.....	45
4.22	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 43-44.....	45

4.23	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 45	46
4.24	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 46	46
4.25	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 47-48.....	47
4.26	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 49-51.....	47
4.27	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 52-54.....	48
4.28	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 55-56.....	48
4.29	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 57	49
4.30	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 58	49
4.31	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 59	50
4.32	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 60	50
4.33	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 61	50
4.34	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 62-63	51
4.35	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 64	51
4.36	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 65	51
4.37	Jumlah <i>frame</i> dan <i>durasi shot</i> 66	52
4.38	Tabel data <i>sound script</i>	54
5.1	Biaya perlengkapan	71
5.2	Biaya tenaga kerja langsung	72
5.3	Biaya <i>overhead</i> per bulan	72
5.4	Biaya <i>merchandise</i> pameran	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Surabaya merupakan nama suatu kota yang diambil dari nama 2 ekor binatang. Dimana dari balik nama Surabaya tersebut Didalamnya terdapat dua versi cerita yang berbeda. Surabaya merupakan salah satu dari sebuah cerita rakyat dimana cerita surabaya bisa menjadi sebuah cerita masyarakat biasa yang fiktif (dongeng) untuk anak-anak berupa fabel atau sebuah cerita mitos atau legenda dimana ada dua orang patih kerajaan yang masing masing memiliki dua kekuatan alam yang masing-masing berbeda. Tetapi versi cerita surabaya banyak dominan di cerita fabel (cerita mengenai binatang).

Untuk versi fabel cerita surabaya sendiri dikisahkan perkelahian buaya dan sura (hiu) perkelahian mereka dipicu dengan adanya konflik perebutan mangsa/ wilayah kekuasaan mereka berdua sama-sama kuat, tangkas, ganas dan sama-sama cerdas, perkelahian pun terus berlangsung sampai tidak ada satu pun di antara mereka berdua yang menang akhirnya mereka berhenti dan membuat sebuah kesepakatan. Setelah melakukan kesepakatan mereka berdua akhirnya membagi wilayah kekuasaan.

Dengan adanya perjanjian tersebut keduanya akhirnya tidak pernah berkelahi lagi, keduanya sepakat untuk saling berdamai, menghargai satu sama lain serta menghormati wilayahnya masing-masing. Semenjak itulah buaya dan sura (hiu) tidak pernah lagi bertengkar, kedamaian itu tidak berlangsung lama. Ikan yang berada dilautan kini mulai pindah ke muara sungai dimana tempat sang buaya berkuasa, setelah si sura mengetahui ikan pindah kearah muara sura pun pergi ke arah muara yang merupakan wilayah kekuasaan si buaya. Pada saat itu, buaya mencari makan di sungai dan memergok sura (hiu) memasuki wilayah kekuasaannya mengetahui tingkah laku sura sang buaya langsung menyerang buaya dan di situ adu mulut antara sura dan buaya di mulai. Karena tidak ada yang mau mengalah, maka menerjang dan menerkam, saling menggigit dan memukul. Dalam waktu sekejap, air disekitarnya menjadi merah

oleh darah yang keluar dari luka-luka kedua binatang tersebut. Mereka terus bertarung mati-matian tanpa istirahat sama sekali. Dalam pertarungan sura dan buaya mengalami luka yang cukup parah dan pada pertarungan akhir buaya mendapatkan gigitan di bagian ekor sebelah kanan, selanjutnya sura mendapat gigitan di bagian ekornya dan hampir putus, lalu ikan sura kembali ke lautan dan buaya berhasil mengalahkan si sura dengan luka yang cukup parah.

Setiap cerita rakyat terdapat nilai akan sarat nilai moral, adat istiadat, keagamaan, fantasi dan juga nyanyian. Arti cerita rakyat sendiri adalah sebuah peninggalan budaya dari nenek moyang, yang diwariskan secara garis turun temurun. Budaya sendiri merupakan suatu sarana untuk membuat sebuah karya, rasa dan cipta (Selo Soemardjan, Soelaiman Soemardhi). Cerita rakyat sendiri merupakan tradisi lisan yang yang mengungkapkan sebuah kejadian masa lalu, baik menggunakan syair atau nyanyian, gambar, tulisan dan lainnya.

Berdasarkan ulasan diatas, maka lewat pembuatan film animasi “Sharchodile” ini dimaksudkan untuk memberikan pandangan sekilas tentang kehidupan 3 ekor binatang yaitu buaya, hiu dan ulat yang penuh dengan fantasi. Cerita ini dikemas dalam sebuah animasi yang memiliki kesatuan unsur berbagai elemen seperti visual, karakter, cerita, dan audio.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, berikut adalah rumusan masalah dari pembuatan animasi “Sharchodile”

1. Proses pembuatan animasi “Sharchodile” dari awal sampai akhir dengan *teknik digital frame by frame*
2. Pesan moral apa yang ingin disampaikan dalam animasi “Sharchodile”

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan animasi “Sharchodile” antara lain sebagai berikut :

1. Memberikan suatu tontonan yang layak, menghibur serta bermanfaat.
2. Menyadarkan setiap individu pentingnya saling toleransi, tidak serakah, saling peduli terhadap orang atau makhluk yang berbeda ras satu dengan yang lain.

D. Target Audien

Target audien yang ditujukan untuk film pendek animasi ini adalah sebagai berikut :

1. Umur : Semua umur
2. Pendidikan : Dari latar pendidikan manapun
3. Status sosial : Dari semua kalangan
4. Negara : Nasional
5. Bahasa : Indonesia
6. Publish : *Platform Youtube*

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi “ SHARCHODILE “ adalah :

Judul Karya	: SHARCHODILE
Teknik	: Animasi 2D
Desain Karya	: Fantasi, fabel, komedi
\ Durasi	: 2 menit 54 detik
Format Video	: HDTV 1920 x 1080 <i>px 25 frame per second</i>
Render	: Format mp4, H264

Pada indikator capaian akhir dari penciptaan animasi “Sharchodile” ini ada tiga tahapan yaitu pra produksi, pasca produksi, dan produksi. Ketika berhasil melalui ke-3 tahapan tersebut maka animasi ““Sharchodile” dapat menjadi satu kesatuan animasi yang utuh. Berikut beberapa tahapan-tahapan penciptaan animasi “Sharchodile”:

1. Pra produksi

Merupakan tahapan atau indikator pertama dalam pembuatan animasi “Sharchodile”. Pada tahapan ini terdiri dari :

a. Ide

Ide penciptaan karya ini berawal dari kisah nama asal usul kota surabaya. Serta animasi ini memiliki konsep fantasi dan komedi.

b. Desain karakter dan *Concept Art*

Pembuatan desain karakter disertai mencari beberapa referensi. Terutama karakter hiu dan buayanya, serta penambahan karakter ketiga yaitu seekor serangga terutama ulat.

c. Penulisan cerita

Penulisan cerita diawali dengan mencari berbagai referensi yang kemudian di tulis dan dijadikan sebuah sinopsis yang kemudian dijabarkan ke dalam sebuah skenario dan *treatment*.

d. Sinopsis

Sinopsis “ Sharchodile ” : Sang buaya berjalan kepantai bertemu seekor ulat dan membeli peralatan memancing, dari alat memancingnya yang baru itu mendapatkan ikan yang sangat banyak, tetapi masih kurang puas dan melanjutkan memancing lagi dan umpannya terkena hiu, hiu pun marah dan mengejar-ngejar buaya.

e. Naskah

Naskah pada animasi ini terdapat suatu dialog bahasa jawa dan bahasa indonesia.

f. *Storyboard*

Storyboard atau papan cerita akan dibuat setelah naskah dikerjakan. Ketika naskah telah dibuat maka nantinya akan dijabarkan dalam bentuk susunan gambar yang nantinya akan mempermudah proses pembuatan *animatic* “Sharchodile”.

g. *Sound effect*

Untuk pembuatan *sound effect* dari animasi “Sharchodile” ada yang dibuat sendiri sesuai kebutuhan dan ada yang mengambil dari situs internet.

2. Produksi

Pada tahap ini merupakan proses kedua dalam pembuatan sebuah film pendek animasi “Sharchodile” dan berikut tahapannya:

a. *Dubbing*

Proses *dubbing* animasi “Sharchodile” diisi dengan satu orang *dubber*. *Dubber* tersebut harus menyesuaikan *vocalnya* terhadap masing-masing tokoh pada animasi tersebut. Setiap tokoh masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Sehingga harus menggunakan teknik *vocal* yang berbeda-beda pula.

b. *Animating*

Animating dalam pembuatan animasi “ Sharchodile “ meliputi *keying, inbetween, clean up* menggunakan TVP *animation pro 10* dengan teknik *frame by frame*.

c. *Colouring*

Proses pemberian warna karakter dengan menggunakan TVP *animation pro 10*

d. *Background*

Tahap awal pembuatan *background* adalah membuat sketsa tipis terlebih dahulu dan dilanjut dengan *coloring*.

3. Pasca Produksi

Proses terakhir atau *final* dari penggarapan animasi “Sharchodile” Tahap ini akan berlanjut setelah tahap produksi selesai berikut tahapan akhirnya :

a. *Rendering*

Proses setelah selesai *animate* dan diwarnai kemudian animasi yang telah jadi di *Export* menjadi *file AVI transparent*

b. *Compositing*

Tahap dimana melakukan penggabungan *file* animasi yang telah di *export* dan di atur sedemikian dengan menggabungkan *file* animasi, *background* dan *sound*. Setelah beberapa file digabungkan nantinya akan di *export* lagi menjadi *file* dengan Format H-264/MP4.

c. Editing

Proses penggabungan dengan meng-*import file* berupa *shot* animasi yang telah di *compositing* di *Adobe After Effect*. kemudian di edit kembali dengan menambahkan *audio dubbing*, *sound effect* dan *music*.

d. Mastering

Tahapan ini merupakan proses akhir dalam pengerjaan animasi “SHARCHODILE”. Peletakan file animasi yang sudah di-*export*, atau di edit file yang sudah jadi akan dimasukan atau di-*Burn* kedalam DVD dengan wadah yang *Transparent*.

4. Display dan Merchandise

Untuk *display* karya nantinya akan *di display* setelah karya dibuat. *Merchandise* nantinya akan dibuat: 6 buah baju, 3 Topi, 1 boneka. 3 gelas dan *stickers*.

