

# **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “RASHLY”**

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



Disusun oleh:

**Anisa Rahmawati**  
NIM 1500139033

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

**2019**

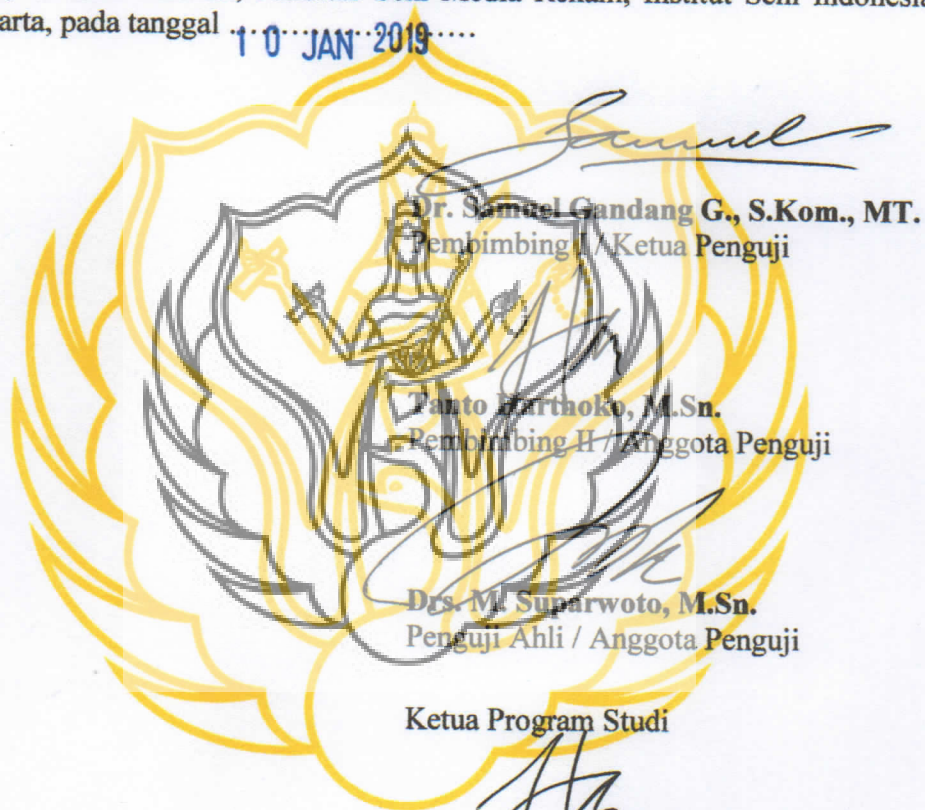
## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

### PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "RASHLY"

Disusun oleh:  
**Anisa Rahmawati**  
NIM 1500139033

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 **10 JAN 2019**.....



*Samuel*  
**Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., MT.**  
Pembimbing I / Ketua Penguji

*Tanto Harthoko*  
**Tanto Harthoko, M.Sn.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji

*M. Suparwoto*  
**Drs. M. Suparwoto, M.Sn.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi

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



*Marsudi S. Kar.*  
**Mengetahui,  
Dekan**

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

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Anisa Rahmawati

No. Induk Mahasiswa : 1500139033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “RASHLY”

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, 28 Desember 2018

Yang menyatakan

\*

Anisa Rahmawati

NIM 1500139033

*N.B.: \* Asli 1 x bermaterai 6000*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi 2D yang berjudul “Rashly” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan ini lah merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan film animasi 2D “Rashly” adalah cerita sederhana yang terinspirasi dari pengalaman pribadi penulis, dikemas dalam sebuah rangkaian cerita ringan dan menghibur melalui film animasi yang merupakan salah satu media yang menarik untuk bercerita dan menyampaikan pesan moral.

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

1. Kedua orang tua Bapak dan Ibu, yang selalu mendukung secara materiil dan kasih sayang serta senantiasa memberikan motivasi dalam penciptaan karya tugas akhir ini.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. Muhammad 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. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., M.T., selaku dosen pembimbing I;
7. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku ketua Prodi Studi D-3 Animasi, sekaligus dosen pembimbing II;
8. Pandan Pareanom P., M.Kom., selaku Dosen Wali;
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
10. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2015;

11. Teman-teman yang telah membantu proses produksi.

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

Yogyakarta, 28 Desember 2018



**Anisa Rahmawati**

## ABSTRAK

Prokrastinasi adalah sebuah fenomena psikologi yang semarak terjadi pada era modern ini. Pengertian Prokrastinasi secara umum adalah segala daya upaya untuk menunda melakukan sebuah pekerjaan secara sengaja. Fenomensa psikologi ini semakin banyak dilakukan oleh manusia pada usia produktif yang dapat memberikan dampak penurunan tingkat produktivitas kerja dan tingkat kesahatan pada masing-masing individu. Penciptaan Film Animasi 2D “Rashly” ini bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan moral agar tidak menunda melakukan suatu pekerjaan secara sengaja dengan penyajian cerita dan visual yang sesuai dengan tema yang akan disampaikan. Film animasi 2D “Rashly” menceritakan tentang kisah seorang mahasiswi yang memiliki masalah prokrastinasi, manajemen waktu, dan *self control* yang dirangkum dalam film ber-*genre slice of life*. Film animasi akan direalisasikan dalam bentuk digital animasi 2D. Animasi 2D merupakan teknik yang digunakan dalam proses penciptaan animasi “Rashly” dengan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (penulisan cerita, riset, *design character*, dan *storyboard*), produksi (*background*, *dubbing*, *sound effect*, *key animation*, *inbetween*, *clean-up* dan *coloring*, *compositing*, serta *scoring*), dan pascaproduksi (*editing*, *render*, dan *mastering*).

Setelah melalui tahap produksi yang cukup panjang, film animasi 2D “Rashly” dapat terealisasikan menjadi film animasi berdurasi 3 menit 20 detik. Jumlah *shot* mencapai 72 *shot* dengan format stardar *HDTV 1280x720 px 25 fps* (*frame per second*). Pada animasi ini menerapkan 12 Prinsip Dasar Animasi yang diperkenalkan oleh Ollie Jhonson dan Frank Tomas dalam buku *The Illusion of Life : Disney Animation* (1995, 47-69).

Kata kunci: Prokrastinasi, *Slice of life*, *Self Control*

## ABSTRACT

*Procrastination is a psychological phenomenon that occurs in this modern era. Understanding Procrastination in general is all the effort to delay doing a job intentionally. This psychological phenomenon is increasingly being carried out by humans in productive age who can have an impact on decreasing the level of work productivity and the level of health in each individual. The Creation of 2D Animation Film "Rashly" aims to convey a moral message so as not to delay doing a work intentionally with the presentation of stories and visuals in accordance with the theme to be delivered. 2D animated film "Rashly" tells the story of a student who has problems with procrastination, time management, and self control summarized in slice of life genre films. Animated films will be realized in 2D digital animation. 2D animation is a technique used in the process of creating "Rashly" animation through three stages, namely preproduction (story writing, research, character design, and storyboarding), production (background, dubbing, sound effects, key animation, inbetween, clean-up and coloring, compositing, and scoring), and postproduction (editing, rendering, and mastering).*

*After going through a long production stage, the 2D animated film "Rashly" can be realized into an animated film with a duration of 3 minutes 20 seconds. The number of shots reaches 72 shots with the standard HDTV format 1280x720 px 25 fps (frames per second). In this animation apply the 12 Basic Principles of Animation introduced by Ollie Johnson and Frank Tomas in the book *The Illusion of Life: Disney Animation* (1995, 47-69).*

*Keywords: Procrastination, Slice of life, Self Control*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan .....	5
D. Target Audien .....	5
E. Indikator Capaian Akhir .....	5
BAB II EKSPLORASI .....	9
A. Landasan Teori .....	9
B. Tinjauan Karya .....	12
BAB III PERANCANGAN .....	16
A. Cerita .....	16
1. Tema .....	16
2. Sinopsis .....	16
3. <i>Treatment</i> .....	17
4. Naskah .....	19
B. <i>Pipeline</i> .....	25
C. Desain .....	26
1. Karakter Utama .....	26
2. Karakter Pendukung .....	27
3. <i>Storyboard</i> .....	30



D. Lingkungan .....	38
E. <i>Software</i> .....	38
F. <i>Background Music</i> .....	39
BAB IV PERWUJUDAN .....	40
A. Praproduksi .....	40
1. Konsep Dasar .....	40
2. Desain Karakter .....	41
3. <i>Animatic Storyboard</i> .....	45
B. Produksi .....	47
1. <i>Background</i> .....	47
2. <i>Animating</i> .....	49
3. <i>Clean Up</i> .....	50
4. <i>Coloring</i> .....	51
5. <i>Dubbing</i> .....	54
6. <i>Scoring</i> .....	56
C. Pascaproduksi .....	56
1. <i>Editing</i> .....	56
2. <i>Mastering</i> .....	58
D. <i>Merchandising</i> .....	58
BAB V PEMBAHASAN .....	60
A. Pembahasan Proses Pembuatan Film .....	60
B. Pembahasan Isi Film .....	62
1. Preposisi .....	62
2. Konflik .....	63
3. Resolusi .....	66
C. Penerapan Prinsip Animasi .....	69
D. Analisis Biaya Produksi .....	79
1. Biaya Tenaga Kerja .....	80
2. Biaya Tidak Langsung .....	81
3. Biaya <i>Mastering</i> Film .....	81
4. Biaya <i>Merchandise</i> dan Perlengkapan Pameran .....	81

5. Total Biaya .....	81
6. Harga Jual Animasi .....	82
BAB VI PENUTUP .....	83
A. Kesimpulan .....	83
B. Saran .....	84
DAFTAR PUSTAKA .....	85
LAMPIRAN .....	86



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Ketsuekigata-kun!</i> .....	13
Gambar 2.2 <i>Red</i> .....	14
Gambar 2.3 <i>My Life As A Teenage Robot</i> .....	15
Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> .....	25
Gambar 3.2 <i>Concept Art</i> Tokoh Omi .....	26
Gambar 3.3 <i>Line Art Character Sheet</i> Tokoh Omi .....	27
Gambar 3.4 <i>Concept Art</i> Tokoh Deadline .....	28
Gambar 3.5 <i>Line Art Character Sheet</i> Tokoh Deadline .....	28
Gambar 3.6 <i>Concept Art</i> Tokoh Pak Mono .....	29
Gambar 3.7 <i>Line Art Character Sheet</i> Tokoh Pak Mono .....	29
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> halaman 1 .....	30
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> halaman 2 .....	31
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> halaman 4 .....	32
Gambar 3.11 <i>Storyboard</i> halaman 5 .....	33
Gambar 3.12 <i>Storyboard</i> halaman 7 .....	34
Gambar 3.13 <i>Storyboard</i> halaman 9 .....	35
Gambar 3.14 <i>Storyboard</i> halaman 12 .....	36
Gambar 3.15 <i>Storyboard</i> halaman 13 .....	37
Gambar 3.16 Konsep <i>Background</i> Kamar Omi .....	38
Gambar 4.1 <i>Character Sheet</i> Tokoh Omi .....	42
Gambar 4.2 <i>Expresion Sheet</i> Tokoh Omi .....	42
Gambar 4.3 <i>Character Sheet</i> Tokoh Deadline .....	43
Gambar 4.4 <i>Expresion Sheet</i> Tokoh Deadline .....	43
Gambar 4.5 <i>Character Sheet</i> Tokoh Pak Mono .....	44
Gambar 4.6 <i>Expresion Sheet</i> Tokoh Pak Mono .....	45
Gambar 4.7 <i>Screenshot animatic storyboard</i> .....	46
Gambar 4.8 <i>Screenshot animatic storyboard render</i> .....	46
Gambar 4.9 <i>Screenshot sketsa background</i> .....	47
Gambar 4.10 <i>Screenshot line art background</i> .....	48

Gambar 4.11 <i>Screenshote coloring background</i> .....	48
Gambar 4.12 <i>Screenshot key frame shot 5 on Toon Boom Studio 8.1</i> .....	49
Gambar 4.13 <i>Screenshot sketch in-between shot 5 on Toon Boom Studio 8.1</i> .....	50
Gambar 4.14 <i>Screenshot lining in-between shot 5 on Toon Boom Studio 8.1</i> .....	51
Gambar 4.15 <i>Screenshot Color Palette Character Omi Step 1</i> .....	52
Gambar 4.16 <i>Screenshot Color Palette Character Omi Step 2</i> .....	52
Gambar 4.17 <i>Screenshot Color Palette Character Omi Step 3</i> .....	53
Gambar 4.18 <i>Screenshot Color Palette Character Omi Step 4</i> .....	53
Gambar 4.19 <i>Screenshot Coloring shot 5 on Toon Boom Studio 8.1</i> .....	54
Gambar 4.20 <i>Screenshot Proses Dubbing Tokoh Pak Mono</i> .....	55
Gambar 4.21 <i>Screenshot Editing Suara Tokoh Pak Mono</i> .....	55
Gambar 4.22 <i>Screenshot Pengubahan Pitch Suara Tokoh Pak Mono</i> .....	56
Gambar 4.23 <i>Screenshot Proses Editing</i> .....	57
Gambar 4.24 <i>Screenshot Proses Rendering</i> .....	57
Gambar 4.25 <i>Desain Sticker Printing</i> .....	58
Gambar 4.26 <i>Desain Mug Sablon</i> .....	59
Gambar 4.27 <i>Sampel desain Pin Gantungan Kunci</i> .....	59
Gambar 5.1 <i>Pengenalan Latar Tempat dan Suasana</i> .....	62
Gambar 5.2 <i>Pengenalan Tokoh Utama</i> .....	63
Gambar 5.3 <i>Pengenalan Masalah yang akan dihadapi</i> .....	63
Gambar 5.4 <i>Omi hendak mengerjakan tugasnya</i> .....	64
Gambar 5.5 <i>Omi memilih bermain <i>smartphone</i></i> .....	64
Gambar 5.6 <i>Omi bertemu dengan Deadline</i> .....	65
Gambar 5.7 <i>Screenshot sticky note</i> .....	66
Gambar 5.8 <i>Omi yang panik</i> .....	66
Gambar 5.9 <i>Omi menyadarkan diri</i> .....	67
Gambar 5.10 <i>Omi mengerjakan tugas yang tersisa</i> .....	67
Gambar 5.11 <i>Omi salah mengambil <i>flashdisk</i></i> .....	68
Gambar 5.12 <i>Omi memakai baju terbalik</i> .....	68
Gambar 5.13 <i>Omi memakai sepatu yang berbeda pasangan</i> .....	69
Gambar 5.14 <i>Screenshot shot 31</i> .....	69

Gambar 5.15 <i>Screenshot shot 37</i> .....	70
Gambar 5.16 <i>Screenshot shot 37(2)</i> .....	71
Gambar 5.17 Omi berjalan menuju pintu .....	71
Gambar 5.18 <i>Screenshot in-between shot 5</i> .....	72
Gambar 5.19 <i>Screenshot key frame shot 20</i> .....	73
Gambar 5.20 <i>Screenshot shot 55</i> .....	73
Gambar 5.21 <i>Screenshot shot 35</i> .....	74
Gambar 5.22 <i>Screenshot in-between shot 34</i> .....	75
Gambar 5.23 <i>Screenshot shot 23</i> .....	75
Gambar 5.24 <i>Screenshot shot 12</i> .....	76
Gambar 5.25 <i>Screenshot shot 12(2)</i> .....	77
Gambar 5.26 <i>Screenshot shot 42</i> .....	77
Gambar 5.27 <i>Screenshot shot 49</i> .....	78
Gambar 5.28 Desain Karakter Deadline .....	79
Gambar 6.1 Poster Animasi “Rashly” .....	87
Gambar 6.2 <i>Cover case CD Animasi “Rashly”</i> .....	88
Gambar 6.3 Label CD Karya Animasi .....	88
Gambar 6.4 Infografis Pembuatan Film Animasi 2D “Rashly” .....	89
Gambar 6.5 <i>Storyboard</i> halaman 1 .....	90
Gambar 6.6 <i>Storyboard</i> halaman 2 .....	90
Gambar 6.7 <i>Storyboard</i> halaman 3 .....	91
Gambar 6.8 <i>Storyboard</i> halaman 4 .....	91
Gambar 6.9 <i>Storyboard</i> halaman 5 .....	92
Gambar 6.10 <i>Storyboard</i> halaman 6 .....	92
Gambar 6.11 <i>Storyboard</i> halaman 7 .....	93
Gambar 6.12 <i>Storyboard</i> halaman 8 .....	93
Gambar 6.13 <i>Storyboard</i> halaman 9 .....	94
Gambar 6.14 <i>Storyboard</i> halaman 10 .....	94
Gambar 6.15 <i>Storyboard</i> halaman 11 .....	95
Gambar 6.16 <i>Storyboard</i> halaman 12 .....	95
Gambar 6.17 <i>Storyboard</i> halaman 13 .....	96

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Treatment “Rashly” .....	17
Tabel 2.1 Biaya tenaga kerja tahap pengembangan Film Animasi 2D “Rashly”	80
Tabel 2.2 Biaya tenaga kerja tahap pra produksi Film Animasi 2D “Rashly” ..	80
Tabel 2.3 Biaya tenaga kerja tahap produksi Film Animasi 2D “Rashly” .....	80
Tabel 2.4 Biaya tenaga kerja tahap pasca produksi Film Animasi 2D “Rashly”	80
Tabel 2.5 Biaya tidak langsung Film Animasi “Rashly” .....	81
Tabel 2.6 Biaya <i>Mastering</i> Film Animasi “Rashly” .....	81
Tabel 2.7 Biaya <i>Merchandise</i> dan Perlengkapan Pameran .....	81
Tabel 2.8 Total Biaya Pembuatan Film Animasi “Rashly” .....	81
Tabel 3.1 <i>Timeline</i> pra produksi Film Animasi 2D “Rashly” .....	97
Tabel 3.2 <i>Timeline</i> produksi 1 Film Animasi 2D “Rashly” .....	98
Tabel 3.3 <i>Timeline</i> produksi 2 Film Animasi 2D ”Rashly” .....	99
Tabel 3.4 <i>Timeline</i> pasca produksi Film Animasi 2D “Rashly” .....	100

