

PUBLIKASI ILMIAH  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
“JACK THE CHICKEN!”**



**Ari Bakkas Pratama**  
NIM 1500132033

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, M.sn
2. Andri Nur Patrio, M.Sn.

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

**2019**

**HALAMAN PENGESAHAN  
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

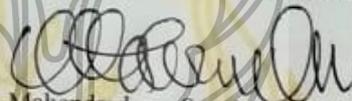
Judul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
"JACK THE CHICKEN!"**

Disusun oleh:  
**Ari Bakkas Pratama**  
NIM.1500132033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir pada Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **18 FEB 2019**

Pembimbing I

  
**Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.**  
NIP 197204181998021001

Pembimbing II

  
**Andri Nur Patrio, M.Sn**  
NIP 197505292000031002

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

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

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
“JACK THE CHICKEN!”**

Ari Bakkas Pratama  
D3 Animasi, ISI Yogyakarta

**ABSTRAK**

Film animasi berjudul “*Jack The Chicken!*” bercerita tentang seekor ayam bernama Jack yang merasa bosan dan tidak bersyukur dengan apa yang diberikan oleh majikannya. Animasi ini memiliki pesan untuk selalu bersyukur dengan apa yang didapat. Film animasi ini berdurasi kurang lebih 3 menit, dengan desain karakter yang *simple* serta didukung *background* yang mendukung *setting* pada film ini, serta dibantu dengan *backsound* yang mendukung dalam film ini, karena dalam film ini tidak ada dialog didalamnya. Target *audience* untuk film animasi ini adalah anak – anak hingga dewasa. Film ini dibuat dengan teknik animasi dua dimensi (2D) dimana dalam prosesnya hampir keseluruhan langsung menggunakan digital. Agar lebih memudahkan proses pembuatan film yang terbilang cukup singkat ini. Namun untuk pembuatan desain karakter awal, tetap menggunakan teknik tradisional.

Kata kunci : Animasi 2D, Ayam, *Digital Drawing*.

## **A. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Manusia merupakan makhluk sosial dimana mereka saling membutuhkan satu sama lain. Tidak sedikit manusia menjadikan hewan peliharaan sebagai teman dalam hidupnya. Memiliki hewan peliharaan adalah hobi tersendiri karena tidak semua orang memiliki keinginan untuk menyayangi dan merawatnya. Dengan merawat hewan tersebut otomatis harus mengeluarkan biaya ekstra untuk memberi makan dan perlengkapan lainnya. Dan dengan memelihara hewan manusia dapat melepas *stress* dan menjadikan hewan peliharaan sebagai teman untuk disayangi (umumnya yaitu ayam, anjing, kucing, dan burung), karena dapat tumbuh saling percaya, ketertarikan, dan saling berbagi.

Selain binatang sebagai teman dan penghilang *stress*, beberapa binatang justru dimanfaatkan untuk bahan pangan manusia atau biasa disebut ternak. Hewan-hewan ternak yang kerap dijumpai seperti sapi yang diambil susunya, kambing yang diambil dagingnya, dan ayam yang ditenakkan untuk diambil daging dan telurnya. Ayam merupakan salah satu hewan yang paling mudah ditenak, karena ayam sendiri merupakan pemakan segala atau *Omnivora*. Jenis ayam yang sering dipelihara pada umumnya adalah ayam kampung. Dalam animasi "*Jack The Chicken!*" memiliki cerita tentang seekor ayam yang dipelihara namun ia merasa bosan dan tidak bersyukur dengan makanan yang diberikan oleh majikannya, sifat ayam ini merupakan bentuk dari sifat manusia yang dipersonifikasikan pada ayam. Karena manusia kadang tidak memiliki kepuasan dan selalu ingin yang lebih. Hal inilah yang menjadi latar belakang dan ide cerita dari film animasi 2D berjudul "*Jack The Chicken!*".

### **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu menciptakan film animasi 2D "*Jack The Chicken!*" menjadi satu film yang utuh.

### **3. Tujuan**

Tujuan dari penciptaan karya film animasi "*Jack The Chicken!*" yaitu :

1. Memberikan sebuah hiburan kepada penonton melalui film animasi

2. Sebagai pengalaman dan untuk menambah wawasan dalam memproduksi film animasi 2D.
3. Menyampaikan pesan kepada penonton dengan memberikan alur cerita yang tidak rumit dan mudah dimengerti.

#### 4. Target Audien

Target market menurut demografis film animasi ini adalah :

1. Geografis : Secara Global
2. Demografis : -  
Usia : 10 tahun keatas (remaja)  
Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan  
Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun  
Status sosial : Semua kalangan

#### 5. Indikator Capaian Akhir

Capaian hasil akhir dalam proses pembuatan film animasi dengan teknik 2 Dimensi ini memiliki indikator-indikator tahapan sebagai berikut:

##### 1. Penciptaan ide

Ide penciptaan karya ini terinspirasi dari ayam sebagai hewan ternak, dan memiliki sisi keunikan tersendiri dalam tingkah laku dan makanan yang dikonsumsi.

##### 2. Pra Produksi :

Pra-Produksi merupakan proses persiapan dalam sebuah produksi auditif-visual. Tahap-tahap persiapan pada Pra-Produksi antara lain :

###### a. Penulisan Cerita

*“Jack The Chicken!”* bercerita tentang seekor ayam yang bosan dengan makanan yang majikannya berikan, sampai hal tersebut membuat si ayam masuk kedalam hutan untuk mengambil buah yang berukuran besar dan ia pun berebut dengan seekor bekantan (monyet Kalimantan) yang menginginkan buah yang sama.

###### b. Riset dan *Concept film*

Riset yang dilakukan dalam pembuatan film mulai dari memahami karakteristik ayam dan serta memahami *setting* tempat atau lokasi untuk kembali divisualkan kedalam film animasi 2D. Kemudian mengkonsep karakteristik seekor ayam menjadi karakter yang menarik untuk sebuah film animasi, selanjutnya dilakukan desain atau konsep untuk latar tempat atau *setting* pada film animasi.

**c. *Design character***

Dalam pembuatan desain karakter dilakukan berbagai macam tahap seperti konsep, sketsa, dan kemudian merancanganya mulai dari *model sheet* dan *expression sheet* sebagai acuan dalam proses *animating*.

**d. *Storyboard***

*Storyboard* dibuat dengan teknik digital guna mempercepat proses praproduksi film agar langsung bisa dibuat *key animate* di *software Paint Tool Sai 1.1* dan kemudian langsung ke proses *animating* di *software Toon Boom Pro 8.1*.

**3. *Produksi* :**

Produksi adalah proses inti dalam proses pembuatan film animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah beberapa tahap yang dilakukan dalam proses produksi :

**a. *Background/Environment***

Pembuatan *background* langsung menggunakan teknik digital dari sketsa hingga *painting* dan kemudian akan disatukan dengan *animatic* lewat *software Paint Tool Sai 1.1*.

**b. *Dubbing***

Proses rekaman untuk mengisi suara karakter dan suara untuk mengisi latar belakang atau *setting* pada film animasi untuk mendukung sebuah nuansa dalam film.

**c. *Sound Effect***

*Sound effect* menggunakan musik ilustrasi dengan memadukan alat music sape dari Kalimantan, karena *setting* dari film ini dari daerah

Kalimantan, dan menggunakan beberapa efek pendukung seperti suara benda jatuh, dll.

**d. Key Animation**

Untuk pembuatan *key animation* sendiri adalah bentuk pengembangan dari *storyboard* yang telah dibuat, dan menjadi gerakan kunci dalam membuat gerakan di film animasi.

**e. In Between**

Gerakan yang dibuat diantara gerakan kunci, dalam proses pembuatan *in between* menggunakan *software Toon Boom Studio 8.0* dengan frame rate *24fps*

**4. Pasca Produksi :**

Pascaproduksi merupakan tahapan akhir atau proses *finishing*, Pascaproduksi berlangsung setelah produksi selesai, Berikut adalah tahapan-tahapan dari pascaproduksi:

**a. Editing**

Proses *editing* merupakan penggabungan antara *shot* animasi yang telah dibuat ditahap sebelumnya, proses ini juga merupakan penggabungan antara *music* dan *sound effect*

**b. Mastering and Render**

Tahap terakhir dalam pembuatan film animasi ini yaitu meng-*exportfile* video dan audio yang telah disatukan ke dalam bentuk film utuh dengan format *.mp4*, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD, dan kemudian dikemas dan diberi sampul.

**c. Display dan Merchandising**

Display karya dilakukan setelah film animasi selesai dibuat, dan *merchandising* mencakup media pengenalan dan promosi seperti poster, stiker, dan media lainnya dan *merchandising* juga sebagai pelengkap untuk keperluan *display* nantinya.

**B. LANDASAN TEORI**

Pada era modern seperti ini pemanfaatan teknologi dapat menjadi solusi dalam berbagai pemecahan masalah seperti pada teknologi informasi. Dengan teknologi informasi, maka manusia dipermudah dalam memperoleh hal-hal yang dia butuhkan.

Menurut **Daniel Chandler** dan **Rod Munday** dalam buku *A Dictionary of Media and Communication* (2011 : 211), bahwa teknologi informasi secara umum bersinonim dengan komputer dan jaringan komputer namun lebih luas dalam hal perancangan berbagai teknologi yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan/atau mendistribusikan informasi secara elektronik. Salah satu yang sering kita jumpai dalam pendistribusian informasi masa kini dengan menggunakan animasi.

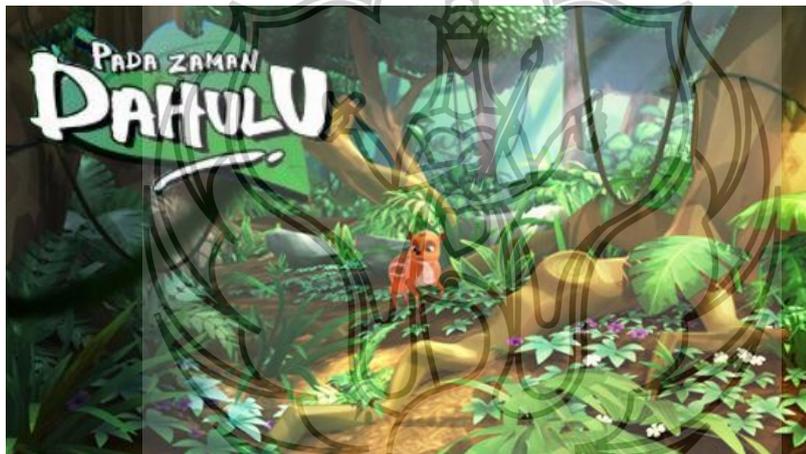
Animasi telah dikenal bertahun-tahun lalu dan banyak mengalami banyak perkembangan sesuai perubahan zaman. Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, semangat, dalam kamus besar Inggris-Indonesia berarti menghidupkan. Wojowasito (1997). Menurut Hendi Nugroho (2011), animasi adalah pemberian gerak ke objek atau karakter untuk dapat memberikan kesan hidup pada objek atau karakter. Secara umum animasi merupakan kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati agar terkesan hidup. Asal mula teknik animasi adalah keinginan manusia untuk membuat gambar yang hidup dan bergerak sebagai pengungkapan (*expression*) mereka, merupakan perwujudan dasar animasi yang hidup dan berkembang. Menurut Ibiz (2002), menyatakan bahwa Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan kembali sebuah ilusi pergerakan. Ada beberapa jenis animasi yang umumnya kita jumpai sehari-hari saat kita menonton televisi, mengakses smartphone, maupun di videotron jalan raya. Diantaranya ada animasi 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi), animasi 2D (dua dimensi) yaitu animasi yang memiliki sifat *flat* secara visual, bila dilihat dari teknik pembuatannya terdapat dua cara dalam membuat animasi ini, yaitu teknik *manual* dan digital. Teknik animasi manual atau yang biasa disebut dengan *cellanimation* adalah teknik pembuatan animasi yang paling tua usianya. Animasi 2D mengalami beberapa perkembangan hingga animasi ini bisa dibuat langsung tanpa menggunakan kertas. Adanya komputer, membuat animasi ini lebih mudah diproduksi dan diedit sesuai keinginan.

Sedangkan animasi 3d (3 dimensi) adalah animasi yang memiliki sifat kedalaman/ruang pada objeknya. Penggunaan tiga sumbu X, Y, dan Z sebagai sumbu kedalaman. Objek yang dihasilkan dari animasi 3D bisa diputar sesuka hati menurut sumbunya.

## 1. Tinjauan Karya

Dari segi visualisasi film mulai dari background, karakter, serta unsur lain yang mendukung film animasi “*Jack The Chicken!*” mempunyai berbagai macam referensi, sebagian diantaranya merupakan animasi bertema hutan dan etnik, karena di film animasi “*Jack The Chicken!*” memiliki setting seperti hutan dan lebih menekankan kepada konsep etnic yang disamarkan lewat bentuk pohon, rumput dll. Berikut adalah beberapa film animasi yang dijadikan referensi dalam film animasi “*Jack The Chicken!*” :

### 1. Pada Zaman Dahulu



Film Animasi Pada Zaman Dahulu

<https://www.selinawing.com/2011/11/les-copaque-pada-zaman-dahulu-animation.html>

Pada Zaman Dahulu adalah Film dari Les' Copaque Production pada tahun 2011 ini menjadi referensi penulis karena terdapat banyak hewan yang divisualisasikan secara unik dengan karakteristiknya masing masing. Film ini juga mengambil *setting* hutan, hal inilah yang menjadi tinjauan karya dalam film animasi 2D “*Jack The Chicken!*”.

## 2. *Tak And The Power Of Juju*



Film Animasi *Tak And The Power Of Juju*  
(<https://www.youtube.com/watch?v=LX8UuEcN8zI>)

*Tak and The Power of Juju* adalah Film yang diproduksi tahun 2007 oleh Nicklodeon, film ini menjadi referensi sekaligus acuan penulis, karena di film ini keseluruhan menggunakan setting di hutan, film ini memiliki *setting* hutan yang cukup unik mulai dari pepohonan, daun, serta tempat tinggal dari si karakter utama. *Setting* inilah yang akan digunakan oleh si penulis dalam membuat film animasi dengan menggabungkan antara konsep hutan yang lebat dan dipadukan dengan motif batik dari daerah Lampung.

### C. PERANCANGAN

#### 1. Cerita

##### a. Tema

Terinspirasi dari seekor ayam yang memakan makanan yang tidak sewajarnya, kemudian dikembangkan lagi menjadi sebuah cerita dimana pada film kali ini menceritakan seekor ayam yang memilih – milih dalam makanan.

##### b. Sinopsis

Disebuah rumah yang bersebelahan dengan hutan, ada seseorang yang memiliki peliharaan seekor ayam bernama “Jack”, ayam tersebut merasa bosan dengan makanan yang diberikan majikannya, Jack tidak merasa bersyukur dan malah membuang makanan yang diberikan oleh majikannya. Saat ia melihat kearah hutan, ia melihat ada buah yang sangat besar diatas pohon, namun tidak bisa ia ambil karena berada pada pohon yang sangat tinggi. Kemudian cara yang ia pilih adalah dengan menunggu sampai buah itu jatuh. Saat buah itu terjatuh dari

pohonnya, tiba tiba ada seekor bekantan (monyet Kalimantan) yang tiba tiba merebut buah itu dari Jack, mereka pun kejar kejaran sampai berujung pada perkelahian. Dan perkelahiaan tersebut dimenangkan oleh Jack, Jack berhasil mendapatkan buah tersebut. Namun saat ia ingin memakannya, buah itu tiba tiba berubah menjadi kupu kupu, ternyata buah yang selama ini diidam idamkan bukanlah buah, melainkan hanya kepompong yang berisi kupu kupu.

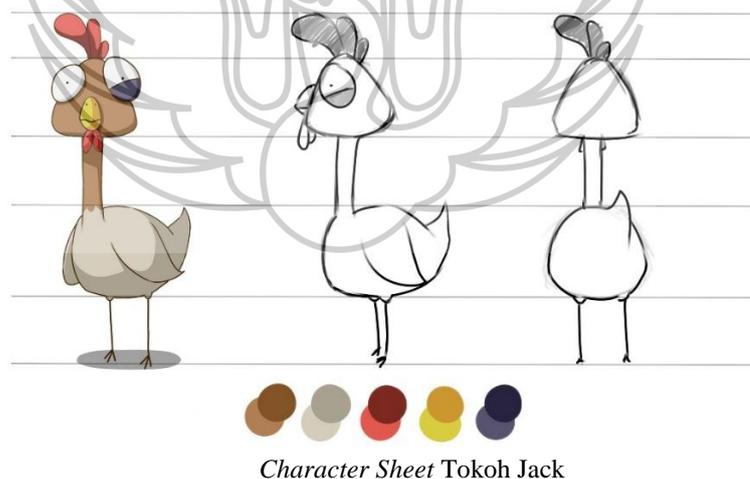
## 2. Desain

Pada film animasi “*Jack The Chicken!*” ada beberapa karakter yang berperan didalamnya. Berikut adalah penjelasan dari tiap karakter.

### a. Karakter

#### 1. Jack

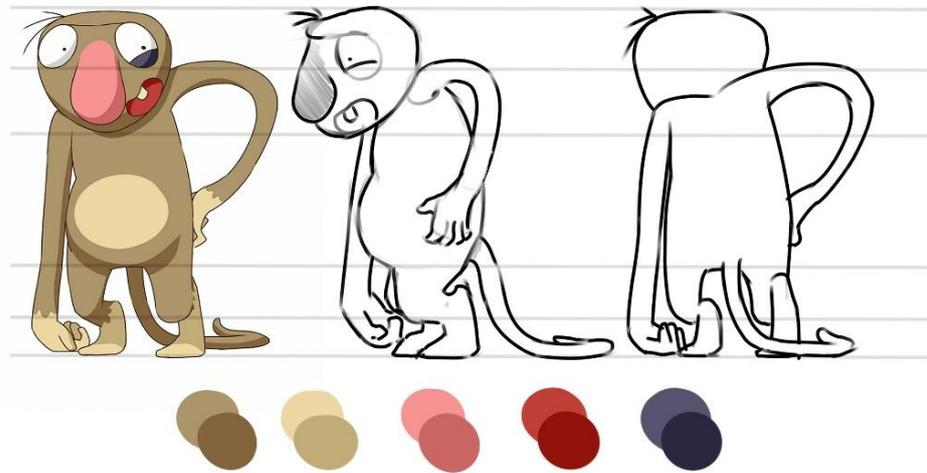
Jack adalah karakter utama pada film animasi “*Jack The Chicken!*”. Jack merupakan ayam hutan berumur 2 tahun yang dipelihara oleh seorang kakek. Jack adalah ayam jantan yang kurus dan kikuk, badannya kurus mempersentasikan bahwa ia merupakan seekor ayam yang terlalu memilih-milih dalam makanan, tidak seperti ayam pada umumnya yang merupakan pemakan segala atau omnivore



#### 2. Bekantan

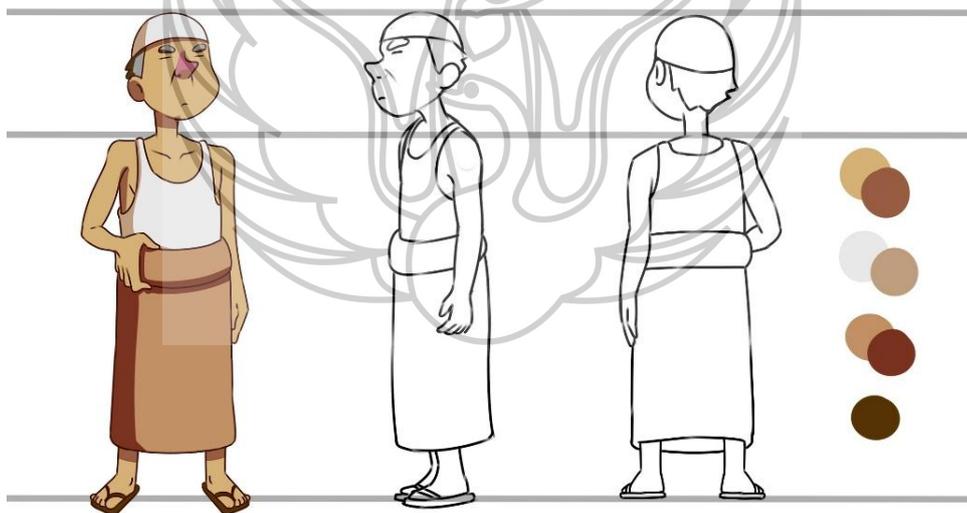
Karakter utama yang kedua merupakan seekor monyet Kalimantan atau yang biasa disebut Bekantan. Bekantan merupakan lawan main dari Jack, dimana bekantan pada film animasi “*Jack The Chicken!*” merupakan karakter yang merebut buah dari Jack. Bekantan sendiri merupakan binatang yang hanya ada dikalimantan. Bekantan mempunyai ciri-ciri utama yang membedakan bekantan

dari monyet lainnya adalah rambut berwarna coklat kemerahan dan hidung panjang dan besar yang hanya ditemukan di spesies jantan.



### 3. Kakek

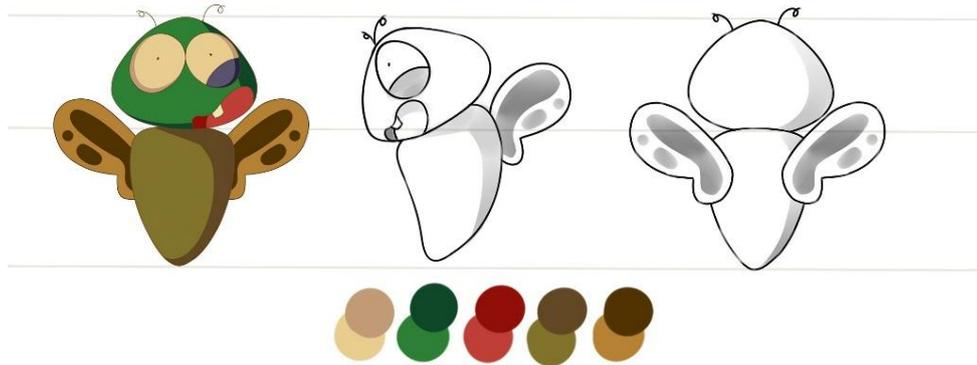
Seorang kakek berumur kurang lebih 60 tahun ini adalah pemilik dari Jack, seekor ayam yang menjadi karakter utama dalam film *"Jack The chicken!"*. Karakter kakek ini berperan sebagai karakter pendukung dalam film animasi ini. Dimana karakter ini hanya lewat dan memberi makan Jack.



Character Sheet Tokoh Kakek

### 4. Kupu-kupu

Karakter kupu-kupu ini merupakan karakter pendukung seperti karakter kakek pada film animasi *"Jack The Chicken!"*. Karakter kupu-kupu muncul pada bagian akhir dari film animasi ini.



### 3. Software

Software yang digunakan adalah :

1. *Toon Boom Studio 8.1*
2. *Paint Tool SAI 1.1*
3. *Adober Premiere CS6*
4. *Logic Pro X*
5. *Adobe After Effect*

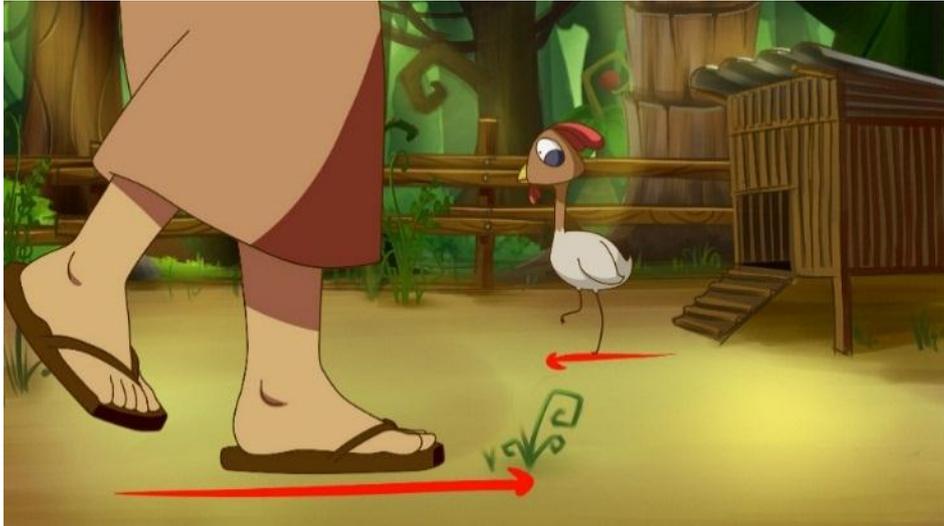
### 4. Background Music

Dalam pembuatan film animasi “*Jack The Chicken!*” menggunakan *Background Music* yang dibuat sendiri dan disesuaikan dengan tema dan *setting* pada film animasi tersebut. Dimana pada film animasi “*Jack The Chicken!*” mempunyai genre komedi, dan mempunyai *setting* di hutan yang Kalimantan.

### 5. Pembahasan Proses Pembuatan Film

#### a. Preposisi

Pada fase ini, pengenalan tokoh utama bernama Jack sedang berada dibelakang rumah dekat kandangnya, kemudian pemilik Jack yaitu si kakek lewat dan kemudian Jack meminta makan padanya. Pada adegan di *scene 2 cut 4* terlihat pada gambar dibawah saat kakek sedang lewat dan Jack meminta makan kepada kakek pada gambar 5.2 dengan kamera *Close Up* kearah Jack.



Pengenalan Latar Tempat dan Sasana

### **b. Konflik**

Konflik yang terjadi adalah ketika Jack sudah susah payah mengambil buah yang ada dipohon, dan ketika buah itu jatuh. Tiba tiba seekor bekantan langsung mengambil buah itu dari Jack.

### **c. Resolusi**

Mereka kejar-kejaran di tengah hutan dan berujung pada perkelahian. Perkelahian tersebut pada akhirnya dimenangkan oleh Jack, Jack pun dengan berbangga hati ingin memakan buah tersebut dan tiba-tiba buah yang dipegangnya meledak dan berubah menjadi Kupu-kupu, karena buah yang selama ini ia kejar dan bersusah payah untuk mendapatkannya adalah kepompong. Jack dan Bekantan keliru saat mengira itu adalah buah, karena saat diatas pohon, letak kepompong bersebelahan dengan buah lainnya.

## **6. Harga Jual**

Dari awal produksi dan sampai tahap akhir dari pembuatan film animasi 2D "*Jack The Chicken!*" melakukan pendataan dalam segi biaya, mulai dari biaya tenaga kerja, biaya tidak langsung, dan lain sebagainya. Dan total dari semua biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan film animasi "*Jack The Chicken!*" ini adalah Rp. 14.784.000,- Jika harga dari pembuatan film animasi ini dibulatkan akan menjadi Rp. 15.000.000,-

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*Jack The Chicken!*”

1. Penciptaan Film Animasi 2D “*Jack The Chicken!*” telah selesai dengan durasi 3 menit 2 detik.
2. Jumlah *shot* mencapai 47 *shot* dengan total 3720 *frame format* HDTC 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*).
3. Penciptaan Film Animasi 2D “*Jack The Chicken!*” telah membentuk suatu cerita fabel yang berfokus pada salah satu spesies ayam hutan dengan nama latin *G. gallus*
4. Penciptaan Film Animasi 2D “*Jack The Chicken!*” menggunakan 12 prinsip Animasi (*squash and stretch, anticipation, staging, straight ahead and pose to pose, follow trough and overlapping, slow in and slow out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, dan appeal*).

#### **H. SARAN**

Dalam membuat film animasi ini, telah mengalami beberapa hal yang telah dilalui, hal-hal inilah yang menjadi pelajaran dan dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif, saran itu antara lain :

1. Dengan menonton film, membaca komik, artikel, atau lain sebagainya merupakan hal penting yang bias dijadikan referensi dalam membuat cerita, dengan melakukan *brainstorming* bersama peminat karya seni khususnya film dan animasi akan mempermudah dalam membangun konsep dan cerita dalam membuat film.
2. Melakukan eksplorasi langsung lapangan
3. Riset sangat diperlukan, karena dengan riset dapat membantu dalam membuat konsep karakter, setting tempat, dan lain sebagainya. Riset juga diperlukan agar karya dapat dipertanggungjawabkan dengan benar.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Blazer, Liz. 2016. *Animated Storytelling (Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics)*. Peachpit Press.
- Johnston, Ollie, dan FrankThomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*.Italy. Disney Productions.
- Prakosa, Gotot. 2010. *Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia)*. Jakarta: FFTV-IKJ.
- William,Richard. 2001. *Animation Survival Kit*. United State
- Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development*. Burlington: Elsevier.

### Laman

- <https://id.wikipedia.org/wiki/Bekantan> ; 5 Desember 2018 Pukul 08.00
- <https://dosenbiologi.com/hewan/cara-memelihara-ayam> ; 27 Desember 2018 Pukul 06.42
- <https://www.superadventure.co.id/news/17658/5-fakta-dibalik-kemegahan-dan-keagungan-hutan-kalimantan/> ; 27 Desember 2018 07.04

