

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D
“TAMA DAN UANG KOIN”**



Dimas Andry Sugiarto
NIM 1500131033

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

2019

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “TAMA DAN UANG KOIN”

LAPORAN TUGAS AKHIR
diajukan kepada Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
guna memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

Dimas Andry Sugiarto
NIM 1500131033

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

2019

HALAMAN PENGESAHAN

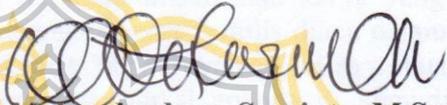
Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D "TAMA DAN UANG KOIN"

Disusun oleh:

Dimas Andry Sugiarto
NIM 1500131033

Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah di pertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 09 JAN 2019



Mahendradewa Suminto, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji



Andri Nur Patrio, M.Sn.
Pembimbing II / Anggota Penguji



Tanto Harthoko, M.Sn.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



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 : Dimas Andry Sugiarto
No. Induk Mahasiswa : 1500131033
Judul Laporan Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D
“TAMA DAN UANG KOIN”**

Dengan ini menyatakan bahwa orisinalitas ide dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelarakademi 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 penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 28 Desember 2018

Yang menyatakan

Dimas Andry Sugiarto
NIM 1500131033

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia Allah SWT, yang telah memberikan rahmat-Nya, ridho-nya, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat melalui tahap demi tahap proses pembuatan laporan tugas akhir untuk memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta karya ini merupakan rangkaian puncak yang menuangkan seluruh hasil perkuliahan dari semester awal., sebgain berikut nyata dari hasil pembelajaran lewat karya yang diciptakan

Penciptaan Animasi 3D “Tama Dan Uang Koin” awalnya muncul dari cerita kisah dari teman saya yang saat membeli sesuatu dan kembalinya dengan uang koin maka uang koin tersebut dibuangnya, ceritanya dikemas dengan sebaik mungkin. Unsur cerita terinspirasi dari yang saya temukan saat itu. Dengan latar belakang edukasi anak saya harap film saya yang berjudul “Tama Dan Uang Koin” dapat diterima masyarakat atau pengunjung saat pameran tugas akhir

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

1. Kedua orang tua bapak dan mama, yang selalu mendukung secara materi dan kasih sayang dari luar kota dan senantiasa memberikan masukan-masukanya.
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 dan Penguji Ahli,
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I,
8. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II,
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 produksi saat *Animate*, *Sound*, dan *Compositing*.

Semoga hasil akhir karya Animasi 3D” “Tama Dan Uang Koin” memberikan hasil yang bermanfaat bagi semuanya. Apanila ada unsur kesamaan dalam cerita baik dalam kesamaan tokoh dan latar belakang, mohon maaf sebesar-besarnya jika banyak kekurangannya. Diharapkan kritik dan saran agar kedepanya menjadi lebih baik lagi.

Yogyakarta, 28 desember 2018



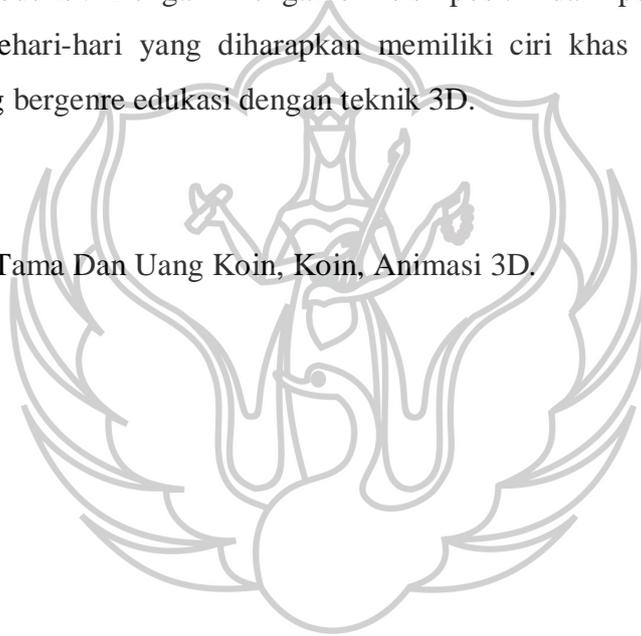
Dimas Andry Sugiarto

ABSTRAK

Sebuah cerita *Slice of Life* yang bergenre edukasi yang menceritakan seorang anak bernama Tama yang beranggapan bahwa uang koin itu tidak penting, lalu anak kecil tersebut diberi tahu oleh ibunya bahwa uang koin sangat penting. Dan kemudian memberi tahu agar uang-uang koin tersebut dikumpulkan diwadah yang tidak digunakan lagi untuk dijadikan celengan uang koinnya tersebut. cerita ini dirangkum dengan singkat dengan durasi 1 menit 57 detik.

Animasi 3D merupakan teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi "Tama Dan Uang Koin" dengan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Dengan mengambil sisi positif dari perkembangan cerita kehidupan sehari-hari yang diharapkan memiliki ciri khas sendiri dalam film animasi yang bergenre edukasi dengan teknik 3D.

Kata kunci: Tama Dan Uang Koin, Koin, Animasi 3D.



DAFTAR ISI

HALAMAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	3
D. Target Audien.....	3
E. Indikator Capaian Akhir	4
BAB II PENDAHULUAN	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Tinjauan Karya	11
BAB III PERANCANGAN.....	16
A. Konsep	16
B. <i>Pipeline</i>	17
C. Sinopsis	18
D. Desain Visual	19
BAB IV PERWUJUDAN	24
A. Praproduksi	24
B. Produksi	38
C. Pascaproduksi.....	42

BAB V PEMBAHASAN	48
A. Pembahasan Film.....	48
B. Anggaran	56
BAB VI PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Counting with Paula</i>	11
Gambar 2.2 <i>Leo the wild life ranger</i>	12
Gambar 2.3 <i>Plentis kentus</i>	13
Gambar 2.4 <i>My bear best freind</i>	14
Gambar 2.5 <i>Upin dan Ipin (cari dan simpan)</i>	15
Gambar 3.1 <i>Pipline</i>	17
Gambar 3.2 <i>Tama character set</i>	19
Gambar 3.3 <i>Ibu character set</i>	20
Gambar 3.4 <i>Penjual minumam character set</i>	21
Gambar 3.5 <i>Suasana kamar Tama</i>	22
Gambar 3.6 <i>Suasana bagian taman</i>	22
Gambar 3.7 <i>Suasana bagian toko sepatu</i>	23
Gambar 4.1 <i>Tama depan samping belakang</i>	25
Gambar 4.2 <i>Ekspresi karakter Tama</i>	26
Gambar 4.3 <i>Ibu depan samping belakang</i>	27
Gambar 4.4 <i>Penjual minuman depan samping belakang</i>	28
Gambar 4.5 <i>Character Comparison</i>	28
Gambar 4.6 <i>Storyboard Shot 1-6</i>	29
Gambar 4.7 <i>Storyboard Shot 7-12</i>	29
Gambar 4.8 <i>Storyboard Shot 13-18</i>	30
Gambar 4.9 <i>Storyboard Shot 19-24</i>	30
Gambar 4.10 <i>Storyboard Shot 25-30</i>	31
Gambar 4.11 <i>Storyboard Shot 31-36</i>	31
Gambar 4.12 <i>Contoh Animatic</i>	37
Gambar 4.13 <i>BG Kamar Tama</i>	38
Gambar 4.14 <i>BG Di Taman</i>	38
Gambar 4.15 <i>BG Toko Sepatu</i>	39
Gambar 4.16 <i>Character Rigging</i>	39
Gambar 4.17 <i>Animating Shot 7</i>	40

Gambar 4.18 <i>coloring Shot 13</i>	40
Gambar 4.18 <i>Coloring Shot 13</i>	40
Gambar 4.19 <i>Scoring Music</i>	41
Gambar 4.20 <i>Compositing shot 1</i>	44
Gambar 4.21 <i>Compositing shot 2</i>	44
Gambar 4.22 <i>Compositing shot 3</i>	45
Gambar 4.23 <i>Compositing shot 4</i>	45
Gambar 4.24 <i>Editing</i>	46
Gambar 4.25 <i>Desain Stiker</i>	47
Gambar 4.26 <i>Desain Tote Bag</i>	47
Gambar 5.1 <i>Squash And Strech</i>	49
Gambar 5.2 <i>Anticipation</i>	49
Gambar 5.3 <i>Staging</i>	50
Gambar 5.4 <i>Straight ahead action</i>	51
Gambar 5.5 <i>Pose to Pose</i>	51
Gambar 5.6 <i>Follow throught & overlapping action</i>	52
Gambar 5.7 <i>Slow In & Slow Out</i>	52
Gambar 5.8 <i>arcst</i>	53
Gambar 5.9 <i>Secondary action</i>	53
Gambar 5.10 <i>Timing</i>	54
Gambar 5.11 <i>Exaggeration</i>	54
Gambar 5.12 <i>Solid Drawing</i>	55
Gambar 5.13 <i>Appeal</i>	55

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Treatment</i> Animasi 3D Tama Dan Uang Koin	32
Tabel 4.2 Data <i>Compositing</i> Animasi 3D “Tama Dan Uang Koin”	42
Tabel 5.1 Biaya Perlengkapan	56
Tabel 5.2 Biaya Perlengkapan Tenaga Kerja	57
Tabel 5.3 Biaya Hidup Dan Kebutuhan	58
Tabel 5.4 Biaya <i>Merchandise</i> Pameran.....	59



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film Tama dan uang koin merupakan animasi edukasi 3D yang bergenre cerita keseharian atau *slice of life*. Film tentang edukasi ini sendiri menceritakan tentang seorang anak yang bernama Tama yang sangat tidak peduli dengan uang koin. Tama terlalu menganggap uang koin tidak ada manfaatnya oleh karena itu Tama pun sering menaruh uang koinnya dengan sembarangan, lalu ibunya mengajarkan Tama untuk, mengumpulkan uang koin yang ia acuhkan, dan mengajarkan bahwa uang koin itu bermanfaat apabila di kumpulkan sedikit demi sedikit.

Cerita di disajikan dalam film animasi 3D berdurasi singkat yang di buat dengan aplikasi *Open Source* 3D blender. Akhir-akhir ini maraknya uang baru di keseharian kita, meskipun uang kertas lebih sering di pergunakan untuk membeli kebutuhan dan lain-lain, tetapi kita jangan pernah lupa dengan uang koin, karena uang koin banyak manfaatnya jika kita kumpulkan, banyak sekarang anak-anak muda menganggap enteng uang koin, misalnya membeli sesuatu barang tetapi uang kembalianya di bayar dengan uang koin, otomatis anak tersebut males menyimpannya selain ribet uang koin sangat mengganggu kalau dibawa kemana-mana. Uang koin juga jangan di hamburkan begitu banyak manfaatnya jika kita kumpulkan dan di letakan di sebuah tabungan botol atau toples, karena itu sangat membantu jika kita sudah kehabisan uang kertas.

1. Uang Sebagai Alat Tukar

Tukar menukar dengan tidak mempergunakan uang banyak terdapat dalam masyarakat yang belum maju (istilahnya adalah barter). Apa yang terjadi dalam masyarakat ini? Tentu saja berbagai kesulitan yang harus di hadapi untuk kebutuhannya.

Uang sebagai “nilai tukar” memiliki dua unsur penyusun yang saya dapatkan sumber dari buku “Dasar-Dasar Perbankan “yang di tulis oleh Melayu S.P Hasibuan berikut contohnya:

- a. Nilai bahan yang terdiri atas logam berharga yakni berupa emas
- b. Nilai tertera yang terdiri atas angka atau satuan yang tertulis di atasnya

2. Manfaat Uang Koin

Sering sekali uang koin sangat diremehkan, tapi uang koin sebenarnya banyak manfaatnya contohnya seperti berikut.

- a. Menghargai hal yang kecil.
- b. Mengumpulkan uang koin sama dengan berinvestasi.

3. Uang kertas

Ketika uang logam masih digunakan sebagai uang resmi dunia, ada beberapa pihak yang melihat peluang meraih keuntungan dari kepemilikan mereka atas emas dan perak. Pihak-pihak ini adalah bank, sebagai orang yang meminjamkan uang dan pandai emas atau toko perhiasan. Dengan adanya ini, pandai emas dan bank mengeluarkan surat (uang kertas) dengan nilai yang besar dari emas dan perak yang dimilikinya. Karenakertas ini didukung oleh kepemilikan atas emas dan perak, masyarakat umum menerima uang kertas ini sebagai alat tukar. sumber yang saya dapatkan dari buku “Teori Ekonomi Dalam Islam” penulis oleh Masyuri.

4. Psikologi pendidikan

Psikologi pendidikan adalah perkembangan dari psikologi perkembangan dan psikologi sosial, sehingga hampir sebagian besar teori-teori dalam psikologi perkembangan dan psikologi sosial digunakan di psikologi pendidikan. Psikologi pendidikan mempelajari bagaimana manusia belajar dalam setting pendidikan, keefektifan sebuah pengajaran, cara mengajar, dan pengelolaan organisasi sekolah.

B. Rumusan Masalah

1. Tama yang tidak peduli dengan uang koin lalu ia hanya meletakkan koinnya tersebut kelantainya.
2. Cara seorang ibu memberi tahu bahwa uang koin itu penting jika dikumpulkan sedikit demi sedikit.

C. Tujuan

1. Menyampaikan pesan agar kita harus menghargai uang koin dan itu manfaat uang koin sangat berarti.
2. Mengajak audien terhibur dan belajar menghargai uang koin lewat animasi “Tama dan uang koin”.

D. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi pendek 3D “Tama dan uang koin” ini adalah :

1. Usia : 9 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia
6. Bahasa : Indonesia



E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari proyek ini adalah benar-benar menjadi satu animasi penuh, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Penulisan cerita

Cerita ditulis berawal dari anak yang bernama Tama yang acuh tidak acuh dengan uang Koin, tetapi ibunya mengajarkan bahwa uang koin itu sangat berharga jika di kumpulkan atau di tabung.

2. Riset dan pengumpulan data yang diperlukan

Dilakukan beberapa riset seperti konsep visual. Dalam konsep visual meliputi konsep karakter, *background*, warna dan latar musik .

3. *Design character*

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan 2 tokoh utama karakter “Tama dan “Ibu tama” yang dirancang mulai dari *character concept art* kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet dan expression sheet* sebagai panduan dalam proses *animating*.

4. *Storyboard*

Storyboard akan dibuat dalam *animatic storyboard* yang dikerjakan dengan teknik digital.

5. Musik

Musik yang digunakan adalah *Original Sountrack* (OST) yang akan dibuat oleh tim produksi yang khusus menangani musik. Musik yang saya inginkan seperti ada alunan musik piano yang bernada santai layaknya musik di film anak-anak yang santai dan ceria dan menyesuaikan suasana hati.

6. *Background/Environment*

Dalam pembuatan *background* tahap awal adalah membuat sketsa yang kemudian ditindaklanjuti dengan proses *clean up* dan *coloring*.

7. Modeling

.Sesudah konsep kita buat modelingnya lalu setelah itu di tambahkan *shading* dan *Texturing*. Yang saya harapkan modeling seperti di *film* “*Leo The Wildlife Ranger*”

8. Rigging

Rigging sendiri proses pembuatanya dengan cara teknik penulangan pada karakter. Jika modeling karakter sudah ada makan kita beri penulangan agar bisa di gerakan.

9. Animate

Proses menggerakan karakter yang sudah di beri tulang agar si karakter hidup.

10. Lighting And Compositing

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian mengatur bagaimana baiknya sehingga nampak menyatu dengan memberikan efek khusus digital seperti penggunaan *grading* dan pencahayaan tambahan.

11. Editing

Proses penggabungan antara *shot* animasi yang telah di *compositing* dengan musik dan *sound effect*.

12. Render and Mastering

Tahap final dalam proses pembuatan animasi “Tama dan uang koin”, yaitu proses meng-*exportfile* video dan audio yang telah digabungkan kedalam bentuk satu file film utuh dengan format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam *compact disc* (CD) dan dimasukkan ke dalam wadah CD dan diberi sampul.

Urutan proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari urutan awal hingga akhir jika telah terpenuhi maka karya animasi siap untuk dipublikasikan.