

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

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



Nadya Chandra Dewi
NIM 1500140033

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

2018

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “BANCET”

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



Disusun oleh:

NADYA CHANDRA DEWI
NIM. 1500140033

**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 “BANCET”

Disusun oleh:

Nadya Chandra Dewi
NIM. 1500140033


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 ...1.2.JUL.2018..



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

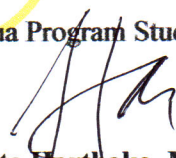


Pandan Pareanom., M.Kom.
Pembimbing II / Anggota Penguji



Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., M.T.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



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



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Nadya Chandra Dewi

No. Induk Mahasiswa : 1500140033

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

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 dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 8 Juni 2018



6000
ENAM RIBU RUPIAH

Nadya Chandra Dewi

NIM. 1500140033

*NB : * bermaterai sesuai ketentuan*

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 “Bancet” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan karya ini lah merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan film animasi 2D “Bancet” adalah cerita Fabel yang terinspirasi dari sepasang kodok kecil(Bancet), 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 akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua Papa dan Mama, yang selalu mendukung secara materiil dan kasih sayang dari luar kota dan senantiasa memberikan motivasi dalam penciptaan karya ini.
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, sekaligus dosen pembimbing I
7. Pandan Pareanom P.,M.Kom selaku dosen pembimbing II dan Dosen Wali;
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam ,ISI Yogyakarta;
9. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2015;

10. Teman-teman yang telah membantu produksi saat *Animate, Sound, dan Composing*.

11. *Cimahi Creative Association (CCA)*;

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

Yogyakarta, 8 Juni 2018



Nadya Chandra Dewi

ABSTRAK

Sebuah cerita fabel ringan yang mengangkat kisah dua ekor kodok kecil (Bancet) yang hendak melompat ke sebuah kolam, dirangkum dengan humor singkat yang menyenangkan. Animasi 2D merupakan teknik yang digunakan dalam proses pembuatan animasi “Bancet” 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*, dan *scoring*), dan pascaproduksi (*editing*, *render* dan *mastering*).

Film Animasi 2D “Bancet” berdurasi 2 menit 14 detik. Jumlah *shot* mencapai 60 *shot* dengan total 3240 *frame format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*). Pada animasi ini menerapkan 12 Prinsip Animasi (*squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *staging*, *straight ahead and pose to pose*, *follow through and overlapping*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*).

Kata kunci : Animasi 2D, Kodok Kecil, Humor, Prinsip Animasi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan.....	3
D. Target Audien	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
BAB II EXPLORASI.....	7
A. Landasan Teori	7
B. Tinjauan Karya	11
BAB III PERANCANGAN	15
A. Cerita	15
1. Tema.....	15
2. Sinopsis.....	15
3. <i>Treatment</i>	16
4. Naskah	17
B. <i>Pipeline</i>	20
C. Desain	21
1. Karakter Utama.....	21
2. Karakter Pendukung.....	24
3. <i>Storyboard</i>	26
D. Lingkungan.....	28
E. <i>Software</i>	29
F. <i>Background Music</i>	31
BAB IV PERWUJUDAN	32
A. Praproduksi	32

1. Konsep Dasar.....	32
2. Desain Karakter	32
3. <i>Animatic Storyboard</i>	37
B. Produksi.....	39
1. <i>Background</i>	39
2. <i>Animating</i>	41
3. <i>Clean Up</i>	44
4. <i>Coloring</i>	45
5. <i>Dubbing</i>	45
6. <i>Compositing</i>	46
7. <i>Scoring</i>	53
C. Pascaproduksi.....	54
1. <i>Editing</i>	54
2. <i>Mastering</i>	55
D. <i>Merchandising</i>	55
BAB V PEMBAHASAN	60
A. Pembahasan Isi Film	60
1. Prepersisi.....	60
2. Konflik	61
3. Resolusi	63
B. Penerapan Prinsip Animasi	65
C. Analisis Biaya Produksi	75
1. Biaya Tenaga Kerja.....	76
2. Biaya Tidak Langsung	77
3. Biaya <i>Mastering</i> Film	77
4. Biaya <i>Merchandise</i> dan Perlengkapan Pameran	78
5. Total Biaya	78
6. Harga Jual Animasi	78
BAB VI PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Zig and Sharko Animation</i>	12
Gambar 2.2 <i>Looney Tunes – Rabbit Seasoing</i>	13
Gambar 2.3 Animasi Anak Hijabear.....	14
Gambar 2.4 Adek Aya dari Hijabear.....	14
Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> Pembuatan Animasi 2D Bancet	20
Gambar 3.2 Konsep Visual Tokoh Ban	21
Gambar 3.3 <i>Character Sheet</i> Tokoh Ban.....	22
Gambar 3.4 <i>Expression Sheet</i> Tokoh Ban.....	22
Gambar 3.5 Konsep Visual Tokoh Cet	23
Gambar 3.6 <i>Character Sheet</i> Tokoh Cet.....	23
Gambar 3.7 <i>Expression Sheet</i> Tokoh Cet	24
Gambar 3.8 Konsep Visual Tokoh Pendukung.....	24
Gambar 3.9 <i>Character Sheet</i> Tokoh Ncu.....	25
Gambar 3.10 <i>Expression Sheet</i> Tokoh Ncu	25
Gambar 3.11 <i>Charater Comparison</i>	25
Gambar 3.12 <i>Storyboard</i> Halaman 1	26
Gambar 3.13 <i>Storyboard</i> Halaman 2	26
Gambar 3.14 <i>Storyboard</i> Halaman 3	27
Gambar 3.15 <i>Storyboard</i> Halaman 4	27
Gambar 3.16 <i>Storyboard</i> Halaman 5	28
Gambar 3.17 Konsep <i>Background</i> Jendela Rumah.....	28
Gambar 3.18 Konsep <i>Background</i> Kolam Kosong.....	29
Gambar 3.19 Konsep <i>Background</i> Kolam Berisi Air	29
Gambar 4.1 <i>Character Sheet</i> Tokoh Ban.....	33
Gambar 4.2 <i>Color Palette</i> Tokoh Ban	33
Gambar 4.3 Ekspresi Tokoh Ban	34

Gambar 4.4 Karakter Cet	34
Gambar 4.5 <i>Color Palette</i> Cet.....	35
Gambar 4.6 Ekspresi Tokoh Cet.....	35
Gambar 4.7 Karakter Ncu	36
Gambar 4.8 <i>Color Palette</i> Nc.....	36
Gambar 4.9 Ekspresi Tokoh Ncu	37
Gambar 4.10 <i>Screenshot Animatic Storyboard</i> 1	37
Gambar 4.11 <i>Screenshot Animatic Storyboard</i> 2.....	38
Gambar 4.12 <i>Screenshot Animatic Storyboard Render</i>	38
Gambar 4.13 <i>Background</i> Rumah dan Pepohonan	39
Gambar 4.14 <i>Background</i> Jendela	40
Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> Proses 1 <i>Background</i> Jendela	40
Gambar 4.16 <i>Screenshot</i> Proses 2 <i>Background</i> Kolam.	41
Gambar 4.17 <i>Background</i> dahan pohon.....	41
Gambar 4.18 <i>Screenshot Key Frame Cut</i> 10 on <i>Toon Boom Studio</i>	42
Gambar 4.19 <i>Screenshot Inbetween Shot</i> 10 on <i>Toon Boom Studio</i>	42
Gambar 4.20 <i>Screenshot Animating on Toon Boom Harmony</i> Shot 19 -20	43
Gambar 4.21 <i>Screenshot Ekspor Animating</i>	43
Gambar 4.22 <i>Screenshot Hasil Ekspor Animating</i> 5-6B.....	44
Gambar 4.23 <i>Screenshot</i> Proses <i>Clean Up Shot</i> 13- 4 di <i>Toon Boom Harmony</i>	44
Gambar 4.24 <i>Screenshot</i> Proses <i>Coloring Shot</i> 16 -18 di <i>Toon Boom Harmony</i>	45
Gambar 4.25 <i>Screenshot</i> Proses <i>Coloring Shot</i> 40 <i>Toon Boom Studio</i>	45
Gambar 4.26 <i>Screenshot</i> Proses <i>Dubbing</i> Suara Ban “ <i>Ribbit</i> ” (1).....	46
Gambar 4.27 <i>Screenshot</i> Proses <i>Dubbing</i> Suara Cet “ <i>Ribbit</i> (2)”	46
Gambar 4.28 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing Shot</i> 20	50
Gambar 4.29 <i>Screenshot</i> Proses Ekspor <i>Compositing</i> Pembuatan <i>Speed Lines</i>	50
Gambar 4.30 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing Blending Speed Line</i> shot 21.....	50
Gambar 4.31 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing Blending Speed Line</i> shot 30-37	51
Gambar 4.32 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing Camera Shake</i> shot 39	51
Gambar 4.33 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing</i> penambahan efek <i>Wiggle</i>	52

Gambar 4.34 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing</i> peambahan efek <i>Motion Blur</i>	52
Gambar 4.35 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing</i> dan <i>Render</i>	53
Gambar 4.36 <i>Screenshot</i> Proses <i>Scoring</i> Sibelius (1).....	53
Gambar 4.37 <i>Screenshot</i> Proses <i>Scoring</i> Sibelius (2).....	54
Gambar 4.38 <i>Screenshot</i> Proses <i>Editing</i>	54
Gambar 4.39 <i>Screenshot</i> Proses pembuatan <i>Credit Title</i>	55
Gambar 4.40 <i>Screenshot</i> Proses <i>Rendering</i>	55
Gambar 4.41 Contoh <i>Sticker Printing</i> Bancet.....	56
Gambar 4.42 <i>Tote Bag</i> Bancet	56
Gambar 4.43 Desain <i>Postcard</i> Depan (1)	57
Gambar 4.44 Desain <i>Postcard</i> Depan (2)	57
Gambar 4.45 Desain <i>Postcard</i> Belakang (1).....	58
Gambar 4.46 Desain <i>Postcard</i> Belakang (2)	58
Gambar 4.47 <i>Mock Up</i> Kaos.....	59
Gambar 5.1 Pengenalan Tokoh Utama	61
Gambar 5.2 Pengenalan Latar Tempat dan Suasana	61
Gambar 5.3 Pengenalan Tujuan Tokoh.....	61
Gambar 5.4 Ban Histeris Melihat Kolam Kosong	62
Gambar 5.5 Ekspresi Ban Semakin Menjadi-jadi	62
Gambar 5.6 Ban <i>Extreme Close Up</i>	63
Gambar 5.7 <i>Camera Till Up</i> Saat Ban Menghantam Tanah	63
Gambar 5.8 Ban Terjembab di Tanah.....	64
Gambar 5.9 Ban Menatap Cet Kesal.....	64
Gambar 5.10 Ban dan Cet Melihat Kolam yang Ada Airnya	65
Gambar 5.11 Ban Memukul Cet	65
Gambar 5.12 <i>Screenshot shot</i> 9.....	66
Gambar 5.13 <i>Screenshot shot</i> 19-20(1).....	66
Gambar 5.14 <i>Screenshot shot</i> 19-20(2)	67
Gambar 5.15 <i>Screenshot shot</i> 12.....	67
Gambar 5.16 <i>Screenshot Animating Inbetween shot</i> 11.....	68

Gambar 5.17 <i>Screenshot Keyframe 1 Shot 52-53(1)</i>	68
Gambar 5.18 <i>Screenshot Keyframe 2 Shot 52-53(2)</i>	69
Gambar 5.19 <i>Screenshot shot 16</i>	70
Gambar 5.20 <i>Screenshot shot 22-24</i>	70
Gambar 5.21 <i>Screenshot shot 46-50</i>	71
Gambar 5.22 <i>Inbetween shot 53</i>	71
Gambar 5.23 <i>Screenshot shot 11</i>	72
Gambar 5.24 <i>Screenshot shot 46-50 (1)</i>	73
Gambar 5.25 <i>Screenshot shot 46-50 (2)</i>	73
Gambar 5.26 <i>Screenshot shot 38</i>	74
Gambar 5.27 <i>Screenshot shot 46-50</i>	74
Gambar 5.28 <i>Desain Karater Ban</i>	75
Gambar 6.1 <i>Bancet Hijau Sawah</i>	83
Gambar 6.2 <i>Bancet Rawa</i>	83
Gambar 6.3 <i>Burung Sikatan Biru Muda</i>	83
Gambar 6.4 <i>Poster Animasi “Bancet”</i>	84
Gambar 6.5 <i>Cover Case DVD Animasi “Bancet”</i>	85
Gambar 6.6 <i>Label DVD Animasi</i>	85
Gambar 6.7 <i>Infografis Pembuatan Film Animasi 2D “Bancet”</i>	86
Gambar 6.8 <i>Proses Pembuatan Background</i>	91
Gambar 6.9 <i>Concepting</i>	91
Gambar 6.10 <i>Suasana Sidang 12 Juli 2018 (1)</i>	92
Gambar.6.11 <i>Suasana Sidang 12 Juli 2018 (2)</i>	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 <i>Treatment</i> “Bancet”	16
Tabel 2.1 Daftar aset <i>compositing</i> film animasi “Bancet”	47
Tabel 3.1 Biaya tenaga kerja tahap pengembangan film animasi 2D “Bancet”	76
Tabel 3.2 Biaya tenaga kerja tahap pra produksi film animasi “Bancet”	76
Tabel 3.3 Biaya tenaga kerja tahap produksi film animasi 2D “Bancet”	76
Tabel 3.4 Biaya tenaga kerja tahap produksi film animasi 2D “Bancet”	77
Tabel 3.5 Biaya Biaya tidak langsung film animasi 2D “Bancet”	77
Tabel 3.6 Biaya <i>Mastering</i> film animasi 2D “Bancet”	77
Tabel 3.7 Biaya <i>Merchandise</i> dan perlengkapan pameran	78
Tabel 3.8 Total Biaya pembuatan film animasi 2D Bancet	78
Tabel 4.1 <i>Timeline</i> pra produksi Film Animasi 2D “Bancet”	87
Tabel 4.2 <i>Timeline</i> produksi 1 Film Animasi 2D “Bancet”	88
Tabel 4.3 <i>Timeline</i> Produksi 2 – Pasca Produksi 1 Film Animasi Bancet	89
Tabel 4.4 <i>Timeline</i> Pasca Produksi 1 Film Animasi Bancet	90
Tabel 4.5 <i>Timeline</i> Pasca Produksi 2 Film Animasi “Bancet”	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hutan hujan tropis menyimpan berbagai keanekaragaman baik itu fauna atau floranya. Hutan hujan tropis banyak ditemui di berbagai belahan bumi, salah satu hutan hujan tropis dengan berbagai flora dan fauna unik adalah Hutan Hujan Amazon yang berada di Brazil, hutan yang meliputi wilayah seluas 7.000.000 km² memiliki curah hujan tinggi setiap tahunnya, membuat hutan ini menjadi rumah dari berbagai spesies hewan baik itu Mamalia, Amfibia, Reptil, serangga (*Insecta*), berbagai jenis unggas (*Aves*), dan ikan (*Pisces*). Selain Hutan Hujan Amazon, Negara Kesatuan Republik Indonesia juga memiliki hutan hujan tropis yang tersebar di Kepulauan Kalimantan, Sulawesi, dan Papua, Indonesia adalah negara tropis tepat di lingkaran Khatulistiwa dengan curah hujan tinggi dan dataran luas, Indonesia menyimpan berbagai spesies yang terdistribusi dari Sabang sampai Merauke, persebaran ini dibagi menjadi 3 wilayah oleh Seorang ahli ilmu alam, Alfred Russel Wallace (1823-1913) yaitu Fauna Asiatis, Fauna Endemik, dan Fauna Australis. Fauna Asiatis berada di bagian barat Indonesia, Kepulauan Sumatra, Jawa, Kalimantan, dan Bali, Fauna Asiatis mengacu pada hewan-hewan Asia seperti Gajah, Harimau, dan Binturong, sementara Fauna Endemik yang berarti fauna peralihan berada di Kepulauan Sulawesi, Maluku, Timor, dan Nusa Tenggara seperti Anoa, Babi Rusa, dan Badak bercula satu, dan yang ketiga adalah Fauna Australis berada di bagian timur Indonesia mencakup Kepulauan Papua, Halmahera, dan Kepulauan Aru, contohnya Tasmania, Koala, Cendrawasih, dan Wallaby.

Dari berbagai spesies fauna dalam klasifikasi hewan (*Kingdom Animalia*), Spesies Amfibia adalah salah satu penghuni terbesar di dalam hutan hujan tropis. Amfibia mencakup keluarga Katak dan Kodok dimana mereka bisa hidup di dua alam baik darat maupun perairan. Kodok yang kerap ditemui di Indonesia adalah "Bancet", kodok kecil berukuran 20-40 mm ini memiliki habitat di sekitar areal

persawahan atau rumah terutama yang memiliki kelembapan tinggi. Jenis Bancet pada umumnya adalah Bancet Sawah Hijau dengan nama ilmiah *Occidozyga lima Kuhl & van Hasselt, (1822.)* dan Bancet Rawa dengan nama ilmiah *Occidozyga O. Sumatrana*. Mereka berasal dari Klasifikasi Hewan (*Kingdom Animalia*) Ordo Anura atau biasa disebut amfibi dan dapat hidup di dua alam yaitu daratan dan perairan. Mereka masing-masing tersebar di Kepulauan Jawa, Bali, dan Sumatra (ada kemungkinan terdapat di Kalimantan). Tony Whitten, R.E. Seoriaatmadja, dan Suraya A. Arif menuliskan dalam buku mereka Ekologi Jawa dan Bali Jilid 2 (*The Ecology of Java and Bali 2*) yang mencantumkan opini A.R. Wallace tentang Pulau Jawa (Ekologi Jawa dan Bali) (1999, 3)

Secara Keseluruhan, dan dari berbagai sudut pandang. Jawa mungkin merupakan pulau tropis yang paling menarik di dunia di seluruh bagiannya, terutama di bagian timur terletak hutan yang lebat, candi, kuburan, dan patung-patung yang indah dan peninggalan kota-kota yang sangat luas dimana Harimau, Banteng, dan Kerbau Hutan berkeliaran tanpa gangguan; (A.R. Wallace, 1869)

Wallace mengungkapkan kekagumannya pada kekayaan alam Indonesia karena di Pulau Jawa dan Bali memiliki 87 jenis ular darat dan ular laut, 42 jenis kadal, cicak, dan biawak, 8 jenis kura-kura, dan 36 amfibi. Itu sudah sangat menunjukkan kalau persebaran Fauna sangat besar di Indonesia. Dunia Hewan sendiri terbagi ke dalam kelompok besar (*Phyllum*) yaitu dunia Vertebrata (bertulang belakang) dan Invertebrata (tidak bertulang belakang). Melihat begitu besarnya alam Indonesia potensi persebaran fauna sangatlah besar. Menurut Jeffries (1997) dalam Jurnal Keanekaragaman Jenis Ampibi (Ordo Anura) Dalam Kawasan Hutan Lindung Gunung Ambawang Kecamatan Kubu Kabupaten Kubu Raya yang disusun oleh Indah Novita Sari, Bachrun Nurdjali, dan Erianto dari Universitas Tanjungpura (2018,122), faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya keanekaragaman adalah luas areal dan keberagaman habitat. Maka tidak heran kalau Indonesia memiliki banyak keanekaragaman makhluk hidup.

Keinginan untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang keanekaragaman dan besarnya persebaran Amfibia terutama spesies Bancet menjadi latar belakang

terciptanya ide pembuatan cerita sepasang Bancet yang hendak melompat ke kolam dengan menjadikannya sebuah film animasi pendek 2D. Animasi 2D dipilih karena pengerjaannya cepat dan lebih cocok dalam membangun mood cerita.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara membangun cerita tentang salah satu spesies amfibia yang menarik lewat film animasi 2D “Bancet”?
2. Bagaimana memproduksi sebuah film animasi “Bancet” dengan teknik 2D?

C. Tujuan

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

1. Untuk menghibur dan mengajak audiens tertawa dengan menonton Animasi ‘Bancet’
2. Untuk menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D dengan menggabungkan unsur cerita, visual, serta audio yang sesuai.

D. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi 2D “Bancet” ini adalah:

1. Usia : Semua Umur
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari film “Bancet” yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Total durasi 2 menit 15 detik dengan jumlah 3240 *frame* : 24 *frame per second* sudah termasuk *bumper opening* dan *credit title*, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Praproduksi

Praproduksi adalah tahap persiapan atau proses sebelum masuk ke dalam tahapan produksi animasi. Mulai dari penulisan cerita hingga pembuatan storyboard. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

a. Penulisan cerita

Cerita ditulis berawal dari Ban dan Cet, sepasang kodok kecil yang hendak melompat berenang ke kolam dari jendela rumah di lantai 2. Setelah mendengar gemericik air, Ban bersiap-siap terjun ke bawah mendahului Cet tapi ternyata kolamnya kosong. Suara gemericik air berasal dari kolam lain. Ban kesal dan memukul Cet pakai pentungan.

b. Riset dan pengumpulan data yang diperlukan

Dilakukan beberapa riset seperti konsep visual dan teori mengenai Flora dan Fauna yang lebih diutamakan adalah tentang spesies Amfibi. Dalam konsep visual meliputi konsep karakter kodok kecil akuatik dari Famili *DicroGlossidae* , *background* rumah dan lingkungan sekitar yang dibuat bernuansa cerah , warna dan latar musik . Buku Flora dan Fauna menjadi landasan teori penciptaan karakter dan memperkaya data mengenai Famili, Genus, dan Ordo dalam *Kingdom Animalia* yaitu *Amphibia*.

c. *Design character*

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan tokoh utama yaitu Ban dan Cet , yang dirancang mulai dari *character concept art* kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet* dan *expression sheet* sebagai panduan dalam proses *animating*. Pada animasi “Bancet” terdapat beberapa tokoh pembantu yaitu seekor burung biru bernama Ncu.

d. *Storyboard*

Storyboard akan dibuat langsung melalui sketsa di *software Paint Tool SAI 1.1* sekaligus membuat *key animate* lalu di- *composing* dalam *software Toon Boom Storyboard Pro 8.1* menjadi *Animatic*.

2. Produksi

Produksi adalah proses inti penciptaan animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Mulai dari pembuatan *background* hingga pembuatan musik *scoring*. Berikut adalah tahapan proses produksi:

a. Background/Environment

Dalam pembuatan *background* tahap awal, *background* langsung di- *tracing* dari Storyboard yang kemudian ditindaklanjuti dengan proses *clean up* dan *coloring* dalam *software Paint Tool SAI .1.1*

b. Dubbing

Melakukan rekaman dialog untuk mengisi suara dari masing-masing karakter yang terdapat dalam film animasi “Bancet” yaitu Ban dan Cet dengan *dubbing* khas suara kodok kecil.

c. Sound Effect

Lebih banyak menggunakan *Music Illustration Movement* sendiri dengan memadukan alat musik *Bassoon* dan *Clarinet* untuk menghidupkan ciri khas seekor kodok. *Sound Effect* yang dipakai tanpa royalti dari *Cartoon Free Sound Effect*.

d. Key Animation

Dalam pembuatan *key animation* dimulai dari potongan storyboard yang telah disusun terlebih dahulu sesuai urutan lalu menjadi panduan untuk membuat *inbetween*.

e. In Between

Karakter animasi digerakkan satu per satu menggunakan bantuan *software* animasi *ToonBoom Studio 8.0* dan *Toon Boom Harmony* dengan *frame rate* 24fps.

f. Clean Up and Coloring

Clean Up dan *Coloring* tiap karakter di dalam *scene* menggunakan *software Toonboom Harmony*.

g. Compositing

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian mengatur bagaimana baiknya sehingga nampak menyatu dengan memberikan efek khusus digital, seperti penggunaan efek *Fratel Noise* yaitu efek gerakan cepat atau bisa disebut *Speed Line*, pengkaburan latar belakang, saturasi dan pencahayaan tambahan.

h. Musik

Musik yang menjadi *soundtrack* pada animasi “Bancet” adalah *The Builder* karya Kevin Macleod yang *Free Royalty* dan bisa di-download dalam *Google.com* di <http://incompetech.com/Royalty Free Music>.

3. Pascaproduksi

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

a. Editing

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

b. Render and Mastering

Tahap final dalam proses pembuatan animasi “Bancet”, yaitu proses meng-*exportfile* video dan audio yang telah digabungkan ke dalam bentuk satu file film utuh dengan format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD, dimasukkan ke dalam tempat DVD, dan diberi sampul.

4. Display dan Merchandising

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