

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
"IMAGINARY NIGHT"
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***



ARNOLD
NIM 1500122033

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

2018

**PENCIPTAAN ANIMASI 2D
"IMAGINARY NIGHT"
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

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



Disusun oleh:
ARNOLD
NIM 1500122033

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

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN ANIMASI 2D "IMAGINARY NIGHT"

Disusun oleh:

ARNOLD

NIM 1500122033

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



Arif Sulistyono, M.Sn.

Pembimbing I / Ketua Penguji

Dr.Samuel Gandang G, S.kom., M.T.

Pembimbing II / Anggota Penguji

Rio Caesar, M.T.

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 : ARNOLD

No. Induk Mahasiswa : 1500122033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN ANIMASI "*IMAGINARY NIGHT*"
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

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, 8 Juni 2018

Yang menyatakan

ARNOLD

NIM 1500122033

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

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur terhadap Tuhan yang Maha Esa atas selesainya laporan yang berjudul "Penciptaan karya animasi 2D "*IMAGINARY NIGHT*" dengan teknik *frame by frame*". Laporan ini dirancang sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Diploma 3 (D-3) pada Program Studi Animasi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.

Selama mengerjakan karya animasi "*IMAGINARY NIGHT*" pada proses perancangan hingga perwujudan ada beberapa pihak yang memberikan dukungan sangat besar kepada si penulis sehingga karya dapat diselesaikan tepat pada waktunya dengan kualitas yang cukup memuaskan. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Prof. Dr. M.Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
3. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam;
4. Arif Sulistyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I;
5. Dr. Samuel Gandang G, S.kom., M.T. Selaku Dosen Pembimbing II;
6. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
7. Teman-teman yang selalu mendukung dan memberi masukan;
8. Rekan-rekan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Kedua orang tua tercinta yang selalu mendukung baik secara moral maupun finansial sehingga si penulis dapat menyelesaikan tugas akhir;

Penulis dengan rendah hati menyampaikan bahwa laporan yang dibuat masih jauh dari kesempurnaan sehingga segala bentuk masukan, kritik, dan saran sangat diharapkan untuk meningkatkan hasil kedepannya. Dengan penuh harapan semoga Laporan Penciptaan Animasi "*IMAGINARY NIGHT*" ini dapat memberikan inspirasi dan wawasan bagi pembaca.

Yogyakarta, 8 Juni 2018

ARNOLD



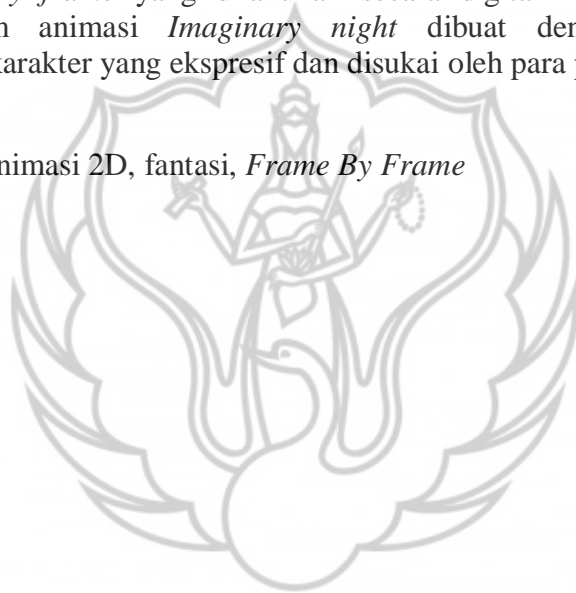
ABSTRAK

Fantasi merupakan salah satu genre yang sering digunakan di berbagai macam media termasuk film, novel, bahkan cerita anak-anak. Genre ini memberikan ruang untuk menggunakan imajinasi kita secara bebas, hal tersebut merupakan salah satu alasan kenapa saya menyukai genre tersebut.

Karya Film animasi *Imaginary Night* menceritakan kisah mengenai karakter-karakter gambar yang keluar dari kertasnya pada malam hari untuk saling berinteraksi. Diantara karakter karakter tersebut ada dua karakter yang paling menonjol yaitu *Boo the ghost & Willy the Clown*. Kedua karakter ini akan memiliki peran penting dalam cerita sebagai seorang penghibur.

Karya ini diwujudkan dalam bentuk animasi 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame* yang dilakukan secara digital menggunakan bantuan *software*. Film animasi *Imaginary night* dibuat dengan harapan dapat menghasilkan karakter yang ekspresif dan disukai oleh para penonton.

Kata Kunci : Animasi 2D, fantasi, *Frame By Frame*



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
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Sasaran.....	3
1.5 Indikator Pencapaian.....	3
BAB II EKSPLORASI.....	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Animasi.....	7
2.1.2 Animasi 2D	8
2.1.3 Dua belas Prinsip Animasi	8
2.1.4 Fantasi	9
2.1.5 Imajinasi	9
2.2 Tinjauan Karya	10
2.2.1 Pengembangan Konsep dan Cerita.....	10

2.2.2 Teknik Visual Karakter	11
2.2.3 Cerita dan Visual.....	11
BAB III PERANCANGAN.....	19
3.1 Tema dan Konsep	19
3.2 Sinopsis	19
3.3 <i>Character Design</i>	19
3.4 <i>Background</i>	20
3.5 <i>Scoring & Sound</i>	22
3.6 <i>Pipeline</i> Produksi	22
3.7 <i>Kebutuhan Software & Hardware</i>	23
BAB IV PERWUJUDAN.....	24
4.1 Pra Produksi.....	24
4.1.1 Sinopsis.....	24
4.1.2 <i>Treatment</i>	26
4.1.3 <i>Panel Script</i>	27
4.1.4 <i>Character Design</i>	29
4.1.5 <i>Storyboard</i>	32
4.1.6 <i>Jadwal Pelaksanaan</i>	32
4.2 Produksi.....	33
4.2.1 <i>Layout</i>	34
4.2.2 <i>Background</i>	35
4.2.3 <i>Key Animation</i>	37
4.2.4 <i>Inbetween Animation</i>	38
4.2.5 <i>Coloring</i>	39

4.2.6 <i>Exporting Sequence</i>	40
4.3 Pasca Produksi.....	41
4.3.1 <i>Compositing</i>	41
4.3.2 <i>Sequence Editing</i>	43
4.3.3 <i>Sound Editing</i>	43
4.3.4 <i>Rendering</i>	44
BAB V PEMBAHASAN	45
5.1 Konsep dan Cerita.....	45
5.2 <i>Character Design</i>	47
5.3 Penerapan dua belas prinsip animasi.....	49
5.4 Pembahasan Proses Penciptaan Karya.....	60
5.4.1 Pra produksi.....	60
5.4.2 Produksi.....	60
5.4.3 Pasca Produksi.....	62
5.5 Pembahasan isi film	63
5.5.1 Preposisi.....	63
5.5.2 Konflik	64
5.5.3 Resolusi	65
5.5.4 Pesan.....	65
5.5 Analisis estimasi biaya produksi film animasi	66
BAB VI PENUTUP.....	68
6.1 Kesimpulan.....	68
6.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Concept Art Boo The Ghost</i> pada papan kertas.....	10
Gambar 2.2 <i>Concept Art Willy The Clown</i> keluar kertas.....	11
Gambar 2.3 Seri animasi <i>Gravity Fall</i>	12
Gambar 2.4 Karakter <i>Cuphead</i>	13
Gambar 2.5 Animasi <i>Toy Story</i> oleh <i>Pixar</i>	14
Gambar 2.6 Film <i>Night At Museum</i>	15
Gambar 2.7 <i>Little Witch Academia-Studio Trigger</i>	16
Gambar 2.8 Animasi <i>Stop Motion Paper War</i>	17
Gambar 2.9 Animasi <i>Valkyria Chronicle</i> oleh <i>A-1 Pictures</i>	17
Gambar 3.1 Desain awal karakter <i>Willy The Clown</i>	20
Gambar 3.2 Desain awal karakter <i>Clown Troop</i>	20
Gambar 3.3 Desain awal karakter <i>Boo The Ghost</i>	21
Gambar 3.4 Desain kamar <i>Mike</i>	22
Gambar 3.5 <i>Pipeline</i> Produksi.....	23
Gambar 4.1 Desain karakter <i>Willy The Clown</i>	29
Gambar 4.2 Desain karakter <i>Clown Troop</i>	30
Gambar 4.3 Desain karakter <i>Boo The Ghost</i>	31
Gambar 4.4 Contoh <i>Storyboard</i>	32
Gambar 4.5 Contoh <i>Layout(1)</i>	34
Gambar 4.6 Contoh <i>Layout(2)</i>	34
Gambar 4.7 Sketsa kasar <i>Background</i>	35

Gambar 4.8 <i>Clean Up Background</i>	36
Gambar 4.9 <i>Coloring Background</i>	36
Gambar 4.10 Tahap mewarnai <i>Background</i>	37
Gambar 4.11 Gambar <i>Key</i> gerakan sulap <i>Boo The Ghost</i>	37
Gambar 4.12 Demonstrasi <i>Onion Skin</i> pada <i>Clip Studio Paint EX</i>	38
Gambar 4.13 <i>Inbetween</i> gerakan <i>Willy The Clown</i>	39
Gambar 4.14 <i>Coloring</i> karakter.....	39
Gambar 4.15 <i>Setting Export Sequence</i>	40
Gambar 4.16 <i>Setting Composition</i> di <i>Adobe After Effect</i>	41
Gambar 4.17 <i>Animation Sequence</i> dalam format <i>Png Sequences</i>	42
Gambar 4.18 <i>Background Elements</i> dalam format <i>Png</i>	42
Gambar 4.19 Penambahan <i>Lighting dan VFX</i> pada proses <i>Compositing</i>	42
Gambar 4.20 Proses <i>Sequence Editing</i>	43
Gambar 4.21 Proses <i>Sound & Music Editing</i>	44
Gambar 5.1 Desain karakter <i>Api Unggun</i>	45
Gambar 5.2 Desain karakter <i>Agro</i>	46
Gambar 5.3 Konsep dunia " <i>Imaginary Treasure Hunt</i> "	46
Gambar 5.4 Komparasi desain awal dan desain akhir <i>Willy The Clown</i>	47
Gambar 5.5 Komparasi desain awal dan desain akhir <i>Clown Troop</i>	48
Gambar 5.6 Komparasi desain awal dan desain akhir <i>Boo The Ghost</i>	48
Gambar 5.7 Penetapan <i>Squash & Stretch</i> pada karakter <i>Clown Troop</i>	49
Gambar 5.8 Penerapan <i>Squash & Stretch</i> pada karakter <i>Boo The Ghost</i>	50
Gambar 5.9 Penerapan prinsip animasi <i>Slown in & Slow Out</i>	50

Gambar 5.10 Penerapan prinsip animasi <i>Arcs(1)</i>	51
Gambar 5.11 Penerapan prinsip animasi <i>Arcs(2)</i>	51
Gambar 5.12 Penggunaan <i>straight Ahead</i>	52
Gambar 5.13 Penggunaan <i>Pose To Pose</i>	53
Gambar 5.14 Penerapan <i>Timing</i> pada gerakan tangan Willy	53
Gambar 5.15 Penerapan <i>Follow Through & Overlapping Action(1)</i>	54
Gambar 5.16 Penerapan <i>Follow Through & Overlapping Action(2)</i>	54
Gambar 5.17 Penerapan prinsip animasi <i>Secondary Action</i>	55
Gambar 5.18 Penerapan prinsip animasi <i>Exaggeration</i> pada Boo	56
Gambar 5.19 Penerapan prinsip animasi <i>Exaggeration</i> pada Willy	57
Gambar 5.20 Penerapan prinsip animasi <i>Anticipation</i> pada Boo	57
Gambar 5.21 Penerapan Prinsip animasi <i>Solid Drawing</i>	58
Gambar 5.22 Penerapan prinsip animasi <i>Staging</i>	59
Gambar 5.23 Penerapan <i>Appeal</i> pada <i>Willy The Clown</i>	60
Gambar 5.24 Komparasi <i>Storyboard</i> dengan <i>Layout</i> hasil akhir	61
Gambar 5.25 Penempatan banyak karakter pada satu <i>Layout</i>	61
Gambar 5.26 Refrensi warna yang diambil pada seri animasi <i>Gravity Fall</i>	62

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Tabel Treatment</i>	26
Tabel 4.2 <i>Tabel panel Script</i>	27
Tabel 4.3 Tabel jadwal pelaksanaan	33
Tabel 5.1 Tabel estimasi biaya produksi.....	66
Tabel 5.2 Tabel Biaya produksi Perlengkapan & <i>Merchandise</i>	66



BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Animasi merupakan sarana hiburan yang popularitasnya meningkat pada zaman ini. Beberapa judul terkenal pengeluaran studio ternama seperti Film animasi “*Toy Story*” telah memecahkan rekor dan menerima banyak penghargaan. Beberapa diantara film-film tersebut memiliki tema fantasi yang mengutamakan konsep imajinasi. Beberapa studio seperti *Disney* menciptakan beberapa serial animasi ternama menggunakan tema yang sama seperti seri animasi “*Duck Tales*” dan “*Gravity falls*”. Pembuatan film animasi “*IMAGINARY NIGHT*” didasari oleh faktor tersebut yaitu menciptakan karya animasi dengan tujuan menghibur penonton melalui karakter yang menarik serta cerita yang sederhana.

Selain film layar, animasi bertema fantasi juga sering muncul diberbagai media lainnya seperti *Youtube* dalam bentuk animasi singkat atau yang lebih dikenal sebagai “*Short Animation*”. Pada *platform Youtube* sendiri, para Animator dan creator selalu memperlihatkan karyanya dalam bentuk video dan menunjukkan keunikan dari hasil kreasi mereka sendiri. Salah satu contohnya adalah *channel Youtube NCH Production* yang dimiliki oleh seorang Animator dari Singapura yang menunjukkan konten animasi parodi maupun original. Meskipun *channel Youtube* tersebut banyak membuat animasi parodi dari berbagai macam karya yang sudah ada, Ia dapat menunjukkan keunikan style animasinya sendiri.

Dengan meningkatnya jumlah kreator *independent* yang mampu menghasilkan animasi berkualitas yang tidak kalah dengan industri, muncul sebuah Standar yang harus dicapai untuk dapat mengikuti kompetisi yang ketat. Untuk mencapai standard tersebut seorang individual yang ingin menjadi seorang sutradara harus memahami dan mengerti setiap bagian dari memproduksi sebuah film animasi. Animasi 2D menjadi salah satu peluang yang terus dapat berkembang seiringnya dengan berkembangnya teknologi. Salah satu keunikan

dari animasi ini adalah penggunaan teknik menggambar yang unik dari setiap animator. Selain itu, animasi 2D juga dapat memberi kebebasan bagi kreatornya untuk berinovasi dengan menggunakan berbagai variasi *style*.

Mengembangkan *style* animasi merupakan salah satu hal yang memerlukan waktu yang sangat banyak. Hal ini disebabkan karena berbagai faktor yang harus dikembangkan dalam membuat animasi seperti visual dan gerakan sebuah karakter. Dalam membuat animasi 2 dimensi dengan *style* gambar yang unik, penggunaan metode animasi *Frame By Frame* merupakan salah satu pilihan yang dapat digunakan dalam mewujudkan karya yang ekspresif. Hal ini dapat dilihat di berbagai karya film animasi Disney seperti “*Tarzan*”, “*Pinocchio*”, dan “*Steamboat Willy*” yang menggunakan teknik *frame by frame*. Kemampuan sutradara sendiri dapat diukur dengan melihat kemampuannya dalam mengkoordinasikan keseluruhan komponen untuk membuat suatu animasi melalui pengarahannya kepada anggota-anggotanya. Hal ini akan menjadi salah satu tantangan terbesar seorang sutradara dalam membuat animasi tersebut, karena sutradara juga memiliki tugas untuk mengisi seluruh kelemahan sebuah tim produksi.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Menciptakan animasi ekspresif tema fantasi dengan menggunakan teknik *frame by frame* ;
- 1.2.2 Perwujudan hasil akhir produksi animasi “*Imaginary Night*” yang sesuai dengan perancangan yang dibuat;

1.3. Tujuan

Dari rumusan masalah diatas dapat disimpulkan tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Sebagai salah satu syarat kelulusan D-3 FSMR ISI Yogyakarta;
- 1.3.2 Menciptakan film animasi “*IMAGINARY NIGHT*”;
- 1.3.3 Menghasilkan film animasi bertema fantasi dalam bentuk animasi 2D;
- 1.3.4. Menerapkan hasil riset dan pembelajaran kuliah kedalam film animasi “*IMAGINARY NIGHT*”

1.4 Sasaran

Target Audien animasi “*IMAGINARY NIGHT*” adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Umur: 8 – 30 tahun
- 1.4.2 Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- 1.4.3 Pendidikan : Semua
- 1.4.4 Status Sosial : Semua kalangan
- 1.4.5 Negara : Global

1.5 Indikator Capaian Akhir

Judul Karya	: <i>IMAGINARY NIGHT</i>
TEKNIK	: Animasi 2D
DESAIN KARYA	: Film Animasi
Durasi Karya	: 11 menit 6 detik
Format Video	: HDTV 1920 x 1080 px 25 <i>frame per second</i>
<i>Render</i>	: Format mp4, H264, dan .MOV

Indikator penyelesaian akhir diatas dapat dicapai melalui 3 tahap pembuatan animasi, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

15.1. Praproduksi

Praproduksi adalah tahap perancangan awal sebelum memasuki tahap produksi. Proses ini dimulai dari pembentukan cerita sampai dengan *Storyboard*. berikut merupakan proses Praproduksi:

1.5.1.1 Tema dan Konsep

Tema dan konsep mencakup ide dasar dalam membentuk suatu film. Konsep suatu film dapat ditentukan melalui kumpulan referensi dari berbagai macam media baik itu buku maupun film.

1.5.1.2 Penulisan Cerita

Penulisan cerita dimulai dengan membuat sebuah sinopsis yang mencakup keseluruhan cerita yang ingin disampaikan. Pada proses ini, peran-peran karakter dapat terlihat seiring dengan berkembangnya konsep cerita. Setting waktu dan latar belakang pun menjadi salah satu acuan saat menulis sebuah cerita.

1.5.1.3 *Character Design*

Dalam suatu cerita, karakter merupakan salah satu komponen terpenting. Aktor memainkan peran suatu karakter untuk merefleksikan suatu sosok dan watak yang dapat dimengerti oleh para penonton.

1.5.2. Produksi

1.5.2.1 *Layout*

Pembentukan suatu adegan dilakukan dengan menempatkan suatu karakter dan latar. Dalam seni pertunjukan teknik *Blocking* berperan dalam hal yang sama yaitu memberi instruksi kepada aktornya mengenai posisi dan gerakannya saat bermain di panggung. *Layout* berfungsi sebagai gambaran mengenai adegan yang

akan dibuat secara lebih detail.

1.5.2.1 *Background*

Latar atau *background* berfungsi dalam menunjukkan suasana dan setting pada adegan yang sedang dimainkan. Latar akan memberi kesan ruang pada adegan dan mengisi kekosongan.

1.5.2.3 *Key Animation*

Setiap karakter yang tampil pada sebuah adegan memerlukan sebuah gerakan untuk menjadi pusat perhatian bagi para penontonnya. *Key animation* adalah gerakan utama yang digambar dan menunjukkan *acting* suatu karakter pada adegan yang ditampilkan.

1.5.2.4 *Inbetween*

Halus kasarnya suatu gerakan dipengaruhi oleh seberapa banyak gambar yang dihasilkan untuk gerakan tersebut. *Inbetween* memiliki fungsi untuk memperhalus suatu gerakan dengan menggambarkan gambar antara 2 gerakan kunci yang dibuat.

1.5.2.5 *Coloring*

Warna merupakan salah satu peran yang paling penting dalam suatu animasi. Warna dapat menunjukkan suasana, *mood*, dan waktu pada adegan yang tampil pada layar. Proses *coloring* mencakup pemberian warna pada setiap gambar baik itu gerakan karakter maupun keseluruhan latar pada suatu adegan.

1.5.3. Pasca Produksi

1.5.3.1 *Compositing*

Tahap yang dilakukan setelah membuat semua gerakan dan latar adalah menyatukan keduanya sehingga membentuk sebuah adegan. Proses *Compositing*

adalah proses menata gerakan karakter dan elemen-elemen *background* berdasarkan dengan *storyboard* serta naskah yang telah dibuat. Selain itu, proses *compositing* juga menambahkan efek-efek *visual* untuk menambah kualitas hasil akhir suatu adegan.

1.5.3.2 Sequence Editing

Sebuah film terdiri dari berbagai kumpulan adegan. *Sequence editing* adalah tahap menyatukan kumpulan potongan adegan yang telah dihasilkan melalui tahap *compositing*. Selain menyatukan, tahap ini juga digunakan untuk melihat hasil keseluruhan sebuah film.

1.5.3.3 Sound Editing

Suara dan musik merupakan komponen penting pada sebuah film. *Sound editing* adalah tahap menambahkan efek suara dan musik latar berdasarkan naskah yang telah ditetapkan.

1.5.3.4 Rendering

Setelah sebuah film telah dilengkapi dengan adegan dan suara pada proses *editing*, hasil film tersebut perlu dijadikan sebuah format siap tayang. *Rendering* merupakan proses pemindahan format digital menjadi format siap tayang.