

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“MORNING CEREAL”**



Damara Azalia
NIM 1300059033

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

2018

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“MORNING CEREAL”

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



Disusun oleh:
Damara Azalia
NIM 1300059033

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 "MORNING CEREAL"

Disusun oleh:
Damara Azalia
NIM 1300059033

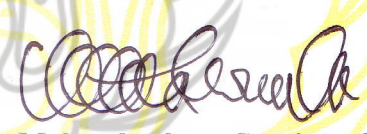
Pameran, penayangan, dan laporan Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **11 JUL 2018**



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

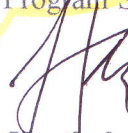


Andri Nur Patrio, M. Sn.
Pembimbing II / Anggota Penguji



Mahendradewa Suminto, M.Sn.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



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



Marsudi S. Kay., M. Hum
NIP 19610710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Damara Azalia

No. Induk Mahasiswa : 1300059033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “*MORNING CEREAL*”

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

METERAI
TEMPEL

4DD85AFF066825152

6000
ENAM RIBURUPIAH

Damara Azalia

NIM 1300059033

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, dan hidayah-Nya sehingga laporan Tugas Akhir, dan proyek film animasi 2D “*Morning Cereal*” dapat diselesaikan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penciptaan karya animasi, dan penyusunan laporan, penulis mendapat banyak bantuan, bimbingan, dan semangat beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada;

1. Kedua orang tua yaitu Suhatman Sadra, dan Enida. Kakak-kakak Yoana Mirna, Muhammad Fadhli, dan Imelda Suhenda. Seluruh anggota keluarga besar yang telah memberikan segala doa, kasih sayang, dorongan, dan motivasi;
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;
5. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, dan Dosen Pembimbing I;
6. Andri Nur Patrio, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing II;
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli;
8. Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku Dosen Wali;
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
10. Lintang Kurnia Putri, Meida Fatma Sutejo, Retno Firsttio Hardinigtas, Karina Sungsang, dan Aun Jabal Qasas yang telah memberikan banyak dukungan, dan semangat;
11. Teman-teman D-3 Animasi angkatan 2013 yang sudah menjadi alumni maupun yang masih berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan Tugas Akhir;

Penulis sadar bahwa laporan, Tugas akhir ini dan karya animasi 2D “*Morning Cereal*” masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik, dan saran sangat diharapkan agar penulis dapat berkembang lebih baik lagi. Semoga hasil akhir karya film animasi 2D “*Morning Cereal*” beserta laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi teman-teman, mahasiswa, dan pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 8 Juni 2018

Damara Azalia

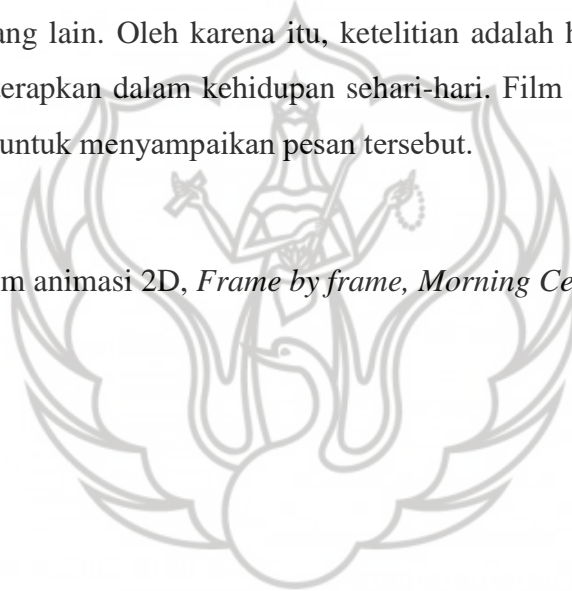


ABSTRAK

Film animasi 2D “*Morning Cereal*” dibuat secara digital menggunakan teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* dilakukan dengan menggambar *frame* demi *frame* secara satu persatu. Semua *frame* ini disusun secara runut sehingga menghasilkan sebuah ilusi gerak.

Film ini mengisahkan seseorang yang kurang teliti dalam melakukan sesuatu sehingga ia salah memakan makanan kucing. Ia mengira makanan kucing tersebut adalah sereal sarapan yang selalu dimakan setiap pagi. Melakukan sesuatu tanpa ketelitian, dapat mengakibatkan terjadinya kesalahan yang dapat merugikan diri sendiri atau orang lain. Oleh karena itu, ketelitian adalah hal yang penting yang harus selalu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Film animasi 2D “*Morning Cereal*” dibuat untuk menyampaikan pesan tersebut.

Kata Kunci: Film animasi 2D, *Frame by frame*, *Morning Cereal*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	01
A. Latar Belakang.....	01
B. Rumusan Masalah.....	02
C. Tujuan.....	02
D. Target Audien.....	02
E. Indikator Capaian Akhir.....	03
BAB II EKSPLORASI.....	06
A. Landasan Teori.....	06
1. Sarapan, dan Sereal Sarapan.....	06
2. Kucing, dan Makanan Kucing.....	06
3. Animasi	07
B. Tinjauan Karya.....	08
1. <i>Danny Phantom</i>	08
2. <i>Mr. Bean: The animated Series</i>	09
3. <i>Fairly Odd Parents</i>	10
4. <i>Reply 1988</i>	11
BAB III PERANCANGAN.....	12
A. Konsep Cerita.....	12

1. Tema.....	12
2. Sinopsis	12
3. <i>Treatment</i>	13
4. Naskah	14
5. <i>Storyboard</i>	19
B. Desain	24
C. Musik, dan Efek Suara	28
D. <i>Timeline</i>	28
E. <i>Pipeline</i>	29
BAB IV PERWUJUDAN.....	30
A. Praproduksi	30
B. Produksi	30
1. <i>Animating</i>	31
2. Aset, dan properti	32
3. <i>Coloring</i>	33
4. <i>Background</i>	35
C. Pascaproduksi.....	36
1. <i>Compositing</i>	36
2. Musik, dan Efek Suara	37
3. <i>Editing</i>	38
BAB V PEMBAHASAN	39
A. Penerapan Prinsip Animasi.....	39
1. <i>Timing</i>	39
2. <i>Slow In and Slow Out</i>	40
3. <i>Secondary Action</i>	41
4. <i>Squash and Stretch</i>	42

5. <i>Exaggeration</i>	42
6. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	43
7. <i>Anticipation</i>	44
8. <i>Staging</i>	44
9. <i>Solid Drawing</i>	45
10. <i>Arcs</i>	45
11. <i>Appeal</i>	46
12. <i>Follow through and overlapping action</i>	47
B. Pembahasan Isi Film	47
1. Preposisi	47
2. Konflik.....	48
3. Resolusi	48
BAB VI PENUTUP	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Danny Phantom</i>	08
Gambar 2.2 <i>Mr. Bean: The Animated Series</i>	09
Gambar 2.3 <i>Fairly Odd Parents</i>	10
Gambar 2.4 <i>Reply 1988</i>	11
Gambar 3.1 Desain karakter Geri.....	25
Gambar 3.2 Desain karakter Poki	25
Gambar 3.3 Desain Aset	26
Gambar 3.4 <i>Setting</i> tempat kos-kosan Geri.....	27
Gambar 3.5 <i>Setting</i> tempat Kantor Geri.....	27
Gambar 3.6 Perbedaan kamar Geri	27
Gambar 3.7 <i>Pipeline</i>	29
Gambar 4.1 Proses <i>Animating</i> saat <i>tracing</i> menggunakan <i>pen tool</i>	31
Gambar 4.2 Contoh properti yang kontak langsung dengan karakter.....	32
Gambar 4.3 <i>Shot</i> yang telah diwarnai	33
Gambar 4.4 Memasukkan warna secara manual.....	34
Gambar 4.5 Palet warna	34
Gambar 4.6 Contoh <i>Background</i>	35
Gambar 4.7 <i>Compositing</i>	36
Gambar 4.8 Musik yang sudah dipotong	37
Gambar 4.9 <i>Editing</i>	38
Gambar 5.1 <i>Timing</i>	39
Gambar 5.2 <i>Frame</i> di <i>shot</i> 21	40
Gambar 5.3 <i>Slow In and Slow Out</i> di <i>Shot</i> 17.....	40
Gambar 5.4 <i>Secondary action</i> pada <i>shot</i> 36.....	41
Gambar 5.5 <i>Squash and stretch</i> di <i>shot</i> 24.....	42
Gambar 5.6 <i>Exaggeration</i> di <i>shot</i> 26	43
Gambar 5.7 <i>Anticipation</i> di <i>shot</i> 20	44
Gambar 5.8 <i>Stagging</i> di <i>shot</i> 16.....	45
Gambar 5.9 <i>Arcs</i>	46
Gambar 5.10 <i>Shot</i> 9.....	47
Gambar 5.11 <i>Shot</i> 28.....	48

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Berbagai pilihan makanan untuk kucing sudah ditawarkan oleh para produsen makanan hewan peliharaan. Hal ini membuat para pemilik kucing merasa lebih praktis saat menyiapkan makanan untuk kucing peliharaan mereka. Ada dua jenis makanan kucing yang dijual di pasaran yakni makanan basah, dan makanan kering.

Makanan kering untuk kucing bernama *kibble*. Makanan ini lebih tahan lama daripada makanan basah. Jenis *kibble* ini terlihat mirip dengan sereal sarapan. Jika tidak teliti, beberapa orang dapat terkecoh dari bentuknya. Beberapa orang dapat mengiranya sebagai sereal sarapan yang biasa dikonsumsi di pagi hari.

Ketelitian adalah sesuatu yang harus diterapkan saat melakukan segala macam aktivitas. Kedua hal ini dapat menghindari kesalahan sepele yang disebabkan oleh kelalaian diri sendiri. Salah satu contohnya adalah menghindari kesalahan dalam memakan sesuatu. Saat seseorang sedang teliti dalam melakukan sesuatu maka ia dapat membedakan objek apa yang dapat dimakan. Namun, jika seseorang sedang tidak teliti maka kesalahan dalam membedakan makanan pun dapat terjadi.

Dalam kasus salah memakan makanan kucing dapat terjadi karena keledoran seseorang dalam menaruh barang. Orang-orang yang tidak sengaja memakan makanan kucing diakibatkan oleh keledoran mereka atau orang lain di sekitar mereka yang menaruh makanan kucing di dekat makanan manusia sehingga kesalahan memakan makanan kucing ini dapat terjadi. Hal ini menjadi ide dasar dalam pembuatan karya film animasi '*Morning Cereal*'.

“*Morning Cereal*” bercerita tentang pria yang tidak sengaja memakan makanan kucing di saat sarapan. Ia tidak teliti, dan mengira bahwa makanan kucing itu adalah sereal yang selalu ia makan setiap pagi. Genre film ini adalah *slice of life*. Film ini diterapkan ke dalam film animasi 2D.

Karya animasi ini dibuat untuk mengedukasi penonton agar selalu melakukan segala hal dengan teliti. Tujuan lain yang ingin disampaikan melalui karya ini berupa pesan untuk selalu menjaga kebersihan sekitar.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Menciptakan film animasi yang digunakan untuk menghimbau penonton agar selalu melakukan segala sesuatu dengan teliti.
2. Film animasi diciptakan dengan teknik 2D yang dapat menyampaikan pesan secara menarik untuk penonton.

C. TUJUAN

Tujuan dari penciptaan film animasi 2D ini untuk menyampaikan pesan kepada penonton agar selalu teliti dalam melakukan sesuatu sehingga tidak terjadi kesalahan akibat keteledoran dari diri sendiri.

D. TARGET AUDIEN

Film ini memiliki cerita yang ringan sehingga dapat dinikmati oleh orang-orang dari berbagai latar pendidikan, dan sosial yang beragam. Film ini ditujukan untuk remaja hingga dewasa dengan rating PG-13, dan dapat dinikmati oleh semua *gender*.

E. INDIKATOR CAPAIAN AKHIR

Hasil yang akan dicapai dari penciptaan film ini berupa:

Judul film	: <i>Morning Cereal</i>
Jenis animasi	: Animasi 2D
Durasi	: 167 detik
Format film	: HDTV 1920x1080px, 25 fps
Render	: Format mp4, H264

Dalam pembuatan film ini, diperlukan beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu:

1. Penulisan cerita

Cerita ditulis dari sinopsis lalu dikembangkan hingga menjadi naskah. Dalam penulisan cerita juga dilakukan beberapa riset-riset tertentu yang berhubungan dengan konten yang akan dimasukkan ke dalam film.

2. *Storyboard*

Semua yang ada di naskah akan dikonversikan, dan digambar di dalam papan cerita. Papan cerita berguna untuk mempermudah pengambilan *shot*, pemilihan pose dan adegan di masing-masing *shot*.

3. Musik dan Efek Suara

Musik akan disesuaikan dengan tema dan mood dari cerita. Efek suara juga akan digunakan untuk memberikan suasana yang lebih nyata dalam film ini.

4. *Animatic Storyboard*

Animatic storyboard dilakukan untuk menentukan timing antara adegan yang akan dibuat dengan musik yang akan digunakan di dalam film.

5. Properti

Properti di sini berupa benda-benda yang akan membantu meningkatkan suasana di cerita, dan juga benda-benda yang akan terkena kontak fisik dengan dengan karakter.

6. Animating

Animating dilakukan langsung secara digital dengan menggunakan *software* Toonboom. *Keyframe* akan dibuat lebih dahulu untuk mempermudah *animating*. Setelah itu, *inbetween* akan ditambahkan untuk memperhalus gerakan. Pada tahap ini, 12 prinsip animasi sudah diterapkan agar membuat adegan terasa lebih hidup.

Inking dan *coloring* gerakan yang sudah terbentuk juga dilakukan menggunakan Toonboom hingga menjadi satu gerakan yang siap untuk di-*composing*.

7. Background

Background pada film ini memakai gaya gambar yang sederhana. Pembuatan *background* dilakukan dengan menggunakan *software* menggambar *digital* seperti paint tool SAI, dan Photohop.

8. Compositing

Compositing dilakukan setelah semua pembuatan aset selesai. Pada tahap ini akan digabungkan karakter atau objek yang bergerak dengan *background* yang sudah dibuat dengan mencocokkan dengan *timing* dan *scene* yang ada di *storyboard*. Pada tahap ini juga diberikan beberapa efek khusus *digital* untuk memperkuat suasana di film ini. *Compositing* dilakukan satu-satu agar tidak memberatkan kinerja komputer.

9. Editing

Semua hasil dari *compositing* akan disatukan menjadi sebuah film yang berjalan cerita lengkap dari awal hingga akhir. Pada tahap ini juga ditambahkan *opening*, logo kampus ISI yogyakarta, *credit title*, serta musik dan efek suara.

10. Rendering

Materi yang sudah diedit akan dirender agar menjadi sebuah video dengan format render mov HDTV 1080 25.

11. Mastering

Karya yang sudah jadi akan dilakukan proses *burning* yaitu memasukkan karya ke dalam piringan DVD.

