

# **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “ELLENOR” DENGAN TEKNIK DIGITAL**

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



Disusun oleh:

**Fietrie Nur Maghfiroh**  
NIM. 1500129033

**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 “ELLENOR” DENGAN TEKNIK DIGITAL**

Disusun oleh:

**Fietrie Nur Maghfiroh**

NIM. 1500129033

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 .....



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

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

**Krisharyono, M.Sn**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi

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

Mengetahui,  
Dekan

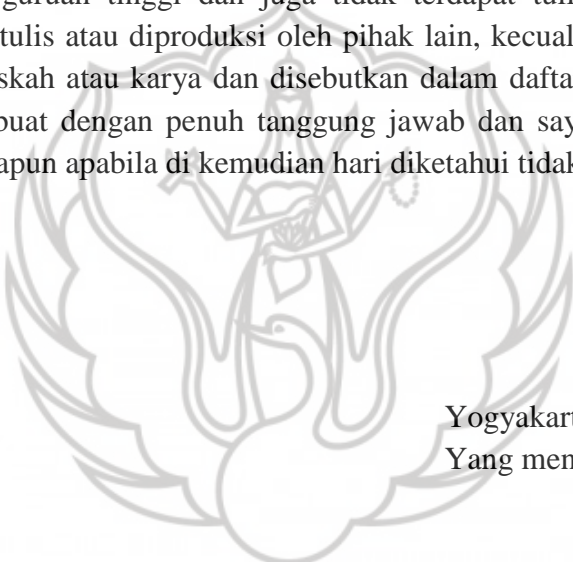
**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP. 19610710 198703 1 002

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Fietrie Nur Maghfiroh  
No. Induk Mahasiswa : 1500129033  
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
“ELLENOR” DENGAN TEKNIK DIGITAL

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 di kemudian hari diketahui tidak benar.



Yogyakarta, 11 Juli 2018  
Yang menyatakan

Fietrie Nur Maghfiroh  
NIM. 1500129033

*NB : \* bermaterai sesuai ketentuan*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan proses perkuliahan di Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta. Karya tugas akhir dan penyusunan laporan ini merupakan syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir sekaligus syarat kelulusan di Program Studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Mata kuliah tugas akhir ini adalah matakuliah terakhir untuk mempraktikkan ilmu yang selama ini sudah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam sebuah karya.

Penyusunan laporan karya tugas akhir penciptaan film animasi 2D “Ellenor” tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak, mulai dari praproduksi, produksi, dan pascaproduksi sampai tersusurnya laporan. Oleh karena itu diucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Kedua Orang Tua yang selalu memberi dukungan moril maupun materil;
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Marsudi, S. Kar., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
4. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
5. Mahendradewa Suminto, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I;
6. Andri Nur Patrio, M.Sn , selaku Dosen Pembimbing II;
7. Krisharyono, M.Sn selaku Dosen Penguji Ahli;
8. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Teman-teman angkatan 2015 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Candra Hadi Suparman, Balqis Intan, Anastasya Lutfi, Restu Arif, Dionisius Miki, Lila Dahlia, Ahmad Ahadi, serta teman-teman yang telah membantu menyelesaikan film animasi ini.

Disadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga hasil akhir penciptaan karya tugas akhir film animasi “Ellenor” dapat memberikan manfaat. Diharapkan kritik dan saran guna memperbaiki laporan dan menambah wawasan dimasa mendatang.

Yogyakarta, 11 Juli 2018

**Fietrie Nur Maghfiroh**

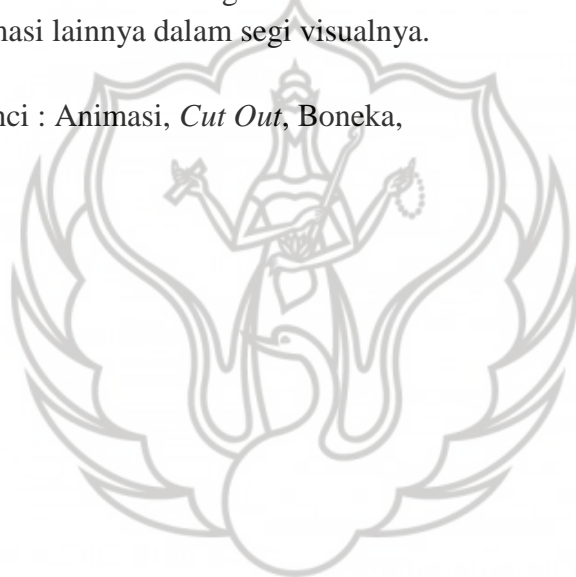


## ABSTRAK

Film animasi “Ellenor” bergenre *fantasy thriller* yang mengangkat cerita khayalan dengan unsur kekerasan, dengan konsep visual *cut out* mengangkat tema tentang kenakalan anak-anak. Yang kemudian diinterpretasikan dengan sebuah boneka yang berbuat jahat dengan mencelakai orang yang ditemuinya. Di ceritakan bahwa boneka bernama Ellenor ini menjahili seorang gadis bernama Lizzy yang kebetulan keluar rumah sendirian di malam hari. Lalu Ellenor seolah mengajak Lizzy bermain dan kemudian membuatnya celaka dengan menyeret Lizzy ke tengah jalan sehingga Lizzy tertabrak mobil yang sedang melintas.

Film ini dikembangkan dengan hasil riset dari film, komik, maupun adaptasi dari pengalaman pribadi. *Cut out* dipilih sebagai teknik dalam pembuatan film tersebut agar terlihat lebih menarik dan berbeda dari karya film animasi lainnya dalam segi visualnya.

Kata Kunci : Animasi, *Cut Out*, Boneka,



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan.....	2
D. Sasaran.....	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
1. Praproduksi. ....	3
2. Produksi.....	4
3. Pascaproduksi.....	5
<b>BAB II EKSPLORASI.....</b>	<b>6</b>
A. Landasan Teori .....	6
B. Tinjauan Karya .....	8
<b>BAB III PERANCANGAN.....</b>	<b>12</b>
A. Cerita.....	12
1. Tema.....	12
2. Sinopsis.....	12
3. Konsep Visual.....	13
4. <i>Treatment</i> .....	13
B. Desain.....	14
1. Tokoh / Karakter .....	14
2. Properti atau <i>Asset</i> & Latar .....	15
3. <i>Audio &amp; Sound Effect</i> .....	16

<b>BAB IV PERWUJUDAN.....</b>	<b>17</b>
A. Praproduksi.....	17
1. Skenario.....	17
2. Visualisasi.....	19
3. <i>Storyboard</i> .....	20
4. <i>Pipeline</i> .....	21
B. Produksi.....	22
1. <i>Animating</i> .....	22
2. <i>Background</i> .....	24
C. Pascaproduksi.....	26
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>
A. Penerapan Prinsip Dasar Animasi.....	28
B. Pembahasan Film .....	29
1. Prolog.....	29
2. Preposisi.....	29
3. Konflik.....	30
C. Analisis Biaya Produksi .....	30
1. Biaya Tenaga Produksi .....	30
2. Biaya Tidak Langsung.....	30
3. Biaya <i>Mastering</i> Film.....	31
4. Biaya Merchandise dan Perlengkapan Pameran.....	31
5. Total Biaya.....	32
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>33</b>
A. Kesimpulan .....	33
B. Saran.....	33
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>35</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>36</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Animasi merupakan gambar bergerak yang telah ada sejak ratusan tahun silam. Ukiran gambar di gua yang bercerita seperti yang ada pada gua Lascaux di Dordogne, Perancis. Dan wayang kulit juga termasuk salah satu jenis animasi tertua yang pernah ada di Indonesia. Di jaman sekarang teknik animasi sudah beragam, mulai dari *traditional drawing*, *digital drawing*, *stopmotion*, sampai pada *cut out* yang memiliki ciri khas pergerakan seperti pewayangan. Film animasi “Ellenor” sendiri merupakan film animasi yang menggunakan teknik *cut out*. Judul dari “Ellenor” sendiri diambil dari nama boneka yang menjadi tokoh utama dalam film tersebut dan dengan mengangkat tema *fantasy thriller*.

Tema *fantasy thriller* sendiri dimaksudkan sebagai tema yang mengangkat cerita khayalan dengan unsur kekerasan di dalamnya. Film animasi ini bercerita tentang sebuah boneka bernama Ellenor yang jahil sekali kepada pejalan kaki yang tidak sengaja bertemu dengannya di trotoar jalan. Sedangkan unsur kejahatan ini terdapat pada adegan dimana boneka Ellenor ini mencelakai pejalan kaki dengan menabrakannya ke mobil yang sedang berjalan hingga terluka. Perihal kenakalan anak-anak, merujuk pada beberapa berita kriminalitas yang pelakunya merupakan anak-anak yang golongan usianya masih terlalu dini. Seperti contohnya pada tahun 2013 di Bekasi, kasus pembunuhan yang pelakunya merupakan anak berusia 7 tahun yang tega membunuh temannya yang berusia 6 tahun hanya karena hutang Rp.1.000. Contoh tersebut merupakan bukti dari kenakalan anak-anak yang melampaui batas. Untuk teknik animasi *cut out* sendiri sudah sering di gunakan, contohnya dalam film animasi Gaa Dan Mbee karya Nurzat Satriana. *Cut out* adalah animasi yang menggunakan objek yang dirancang, digambar pada selembar kertas lalu dipotong sesuai bentuk yang telah dibuat dan diletakkan pada bidang datar sebagai latar belakang. *Cut out* sendiri

merupakan salah satu jenis animasi *stopmotion*. Namun pada era sekarang banyak film yang diproduksi dengan teknik *cut out* tersebut namun sudah dalam versi digital. Contohnya seperti yang dipakai dalam film animasi *series Yami Shibai*, serial anak-anak *Cloud Bread* dan masih banyak lagi. Maka film animasi “Ellenor” ini menggunakan teknik *cut out* tersebut untuk mencapai visual yang seperti dikonsepsikan.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut adalah rumusan masalahnya :

1. Membuat animasi “Ellenor” menggunakan teknik animasi *cut out*.
2. Membuat visualisasi film animasi “Ellenor” agar sesuai dengan genre yang telah ditentukan.
3. Cara menyampaikan alur cerita yang baik kepada *audience*.

## C. Tujuan

Tujuan dari pembuatan film animasi “Ellenor” adalah :

1. Sebagai salah satu portofolio karya yang menggunakan teknik *cut out*.
2. Untuk diajukan ke berbagai event film animasi. Contohnya seperti festival film animasi CRAFT, HelloFest, Anifest Jawa Timur, Animpiade, dan sebagainya
3. Sebagai salah satu hiburan media massa. Dengan cara mem *publish* ke *YouTube* dan berbagai sosial media lainnya agar dapat dinikmati oleh masyarakat luas.

#### **D. Sasaran**

Target audience untuk film animasi “Ellenor” ini adalah :

Usia : 13 tahun keatas

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Status sosial : Semua kalangan

Negara : Internasional

#### **E. Indikator Capaian Akhir**

Indikator capaian akhir dari film animasi “Ellenor” yaitu apabila telah melewati berbagai tahapan produksi sehingga menjadi sebuah film yang utuh. Film ini berdurasi 1 menit 58 detik, dengan sudah termasuk *bumper opening* maupun *credit title*. Berikut adalah tahapan yang harus dilakukan :

1. Praproduksi
  - a. Penulisan cerita

Tahapan pertama yang dilakukan untuk membuat cerita adalah melakukan *brainstorming*. Lalu setelah itu melakukan riset cerita dan menulis sinopsis. Dari sinopsis tersebut dikembangkanlah menjadi naskah cerita.

- b. Desain karakter

Dalam film tersebut terdapat dua karakter. Desain karakter dari film animasi “Ellenor” adalah seorang remaja perempuan yang berpakaian *casual* dan berambut merah bernama Lizzy. Sedangkan Ellenor adalah sebuah boneka bayi berkostum beruang yang berwarna merah.

c. *Storyboard*

Pembuatan papan cerita film animasi “Ellenor” mencakup dari seperti apa tampilan animasinya, *angle* kamera, lokasi, pergerakan tokoh atau kejadiannya, ekspresi tokohnya, dan pergerakan kamera.

d. *Asset, properti, & background*

Karena menggunakan teknik *cut out*, maka diperlukannya pembuatan *asset* karakternya, membuat perbagian yang akan digerakan. Lalu membuat properti dan *background* yang sesuai dengan cerita dan konsep film animasi “Ellenor”.

2. Produksi

a. Proses animasi

Proses animasi menggunakan teknik *cut out* yang di gerakkan menggunakan teknik *zooming*. Dengan menggunakan teknik tersebut akan sesuai dengan konsep dari film animasi ”Ellenor”. Contohnya pada *shot* 1 saat Lizzy keluar rumah. Teknik ini digunakan untuk *zooming background*, agar terkesan Lizzy sedang berjalan menjauh dari rumah.

b. *Music scoring*

Musik dan *sound effect* yang digunakan dalam proses pembuatannya menyesuaikan dengan tema film. Musik latarnya akan membantu untuk membangun suasana dalam film agar lebih terasa *feel* dari film tersebut. Sedangkan untuk *sound effect* menggunakan *free licence* untuk mempercepat dan mempermudah dalam proses pengerjaan film animasi ini.

### 3. Pascaproduksi

#### a. *Rendering per shot*

Setelah melalui proses *animating*. Maka yang selanjutnya dilakukan adalah *rendering per shot*. Selain agar tak memberatkan dan memakan banyak waktu. Dengan *rendering per shot* akan lebih mudah melakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan.

#### b. *Compositing*

Menggabungkan hasil dari *rendering per shot*. Kemudian digabungkan menjadi satu dan diatur, sehingga antara shot satu dengan yang lainnya ketika perpindahan lebih halus dan menyatu. Dan memberi beberapa efek untuk film agar lebih terlihat hidup.

#### c. *Editing*

Setelah *composite* maka tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah menggabungkan antara film dengan musik latar dan *sound effect* yang sesuai dengan adegan di dalam film tersebut.

#### d. *Mastering*

Karya yang telah selesai melalui semua tahapan proses pembuatan. Maka selanjutnya yang dilakukan adalah memasukkan kedalam *compact disk* dan *burning* atau proses penulisan sebuah data ke dalam *CD/DVD*, agar mudah diputar pada *media player* yang lainnya.

Berbagai tahapan proses tersebut menjadi acuan dalam proses pengerjaan film animasi “Ellenor”. Jika semua tahapan telah terlaksana maka karya animasi tersebut sudah selesai dan siap di publikasikan.