

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI  
“KETIKA HARUS MEMILIH” DENGAN TEKNIK  
DIGITAL DUA DIMENSI**



Disusun oleh:

**Dede Putra Samudra**  
NIM 1300058033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2018**

**PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI  
“KETIKA HARUS MEMILIH” DENGAN TEKNIK  
DIGITAL DUA DIMENSI**

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



Disusun oleh:

**Dede Putra Samudra**  
NIM 1300058033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2018**

## HALAMAN PENGESAHAN

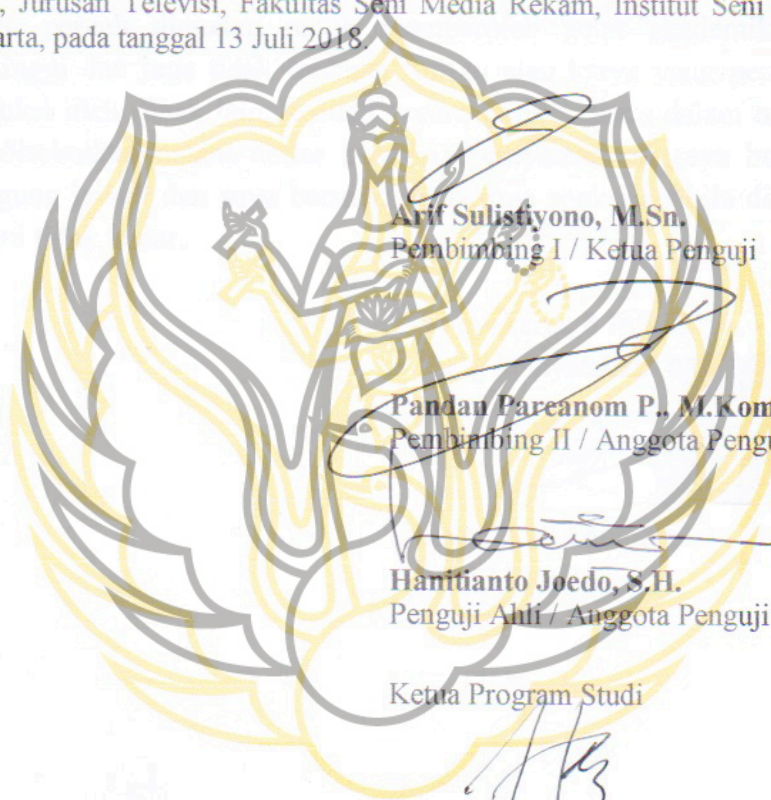
Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

### PENCIPTAAN KARYA FILM “KETIKA HARUS MEMILIH” DENGAN TEKNIK DIGITAL DUA DIMENSI

Disusun oleh:

**Dede Putra Samudra**  
NIM 1300058033

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 13 Juli 2018.



**Arif Sulistyono, M.Sn.**  
Pembimbing I / Ketua Penguji

**Pandau Pareanom P., M.Kom.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji

**Hanifianto Joedo, S.H.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi

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

Mengetahui,  
Dekan

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



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah S.W.T. yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga karya tugas akhir film animasi 2D “Ketika Harus Memilih” dengan teknik digital 2 dimensi, tuntas melewati berbagai macam proses rumit yang ditentukan sebagai syarat kelulusan. Karya film animasi 2D dengan judul “Ketika Harus Memilih” adalah hasil dari menuntut ilmu di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tuntasnya karya tugas akhir ini tentunya melibatkan beberapa pihak yang memberikan masukan, saran, atau kritik yang membangun, juga pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan animasi. Oleh karena itu sepatutnya memberikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang terlibat di bawah ini, yaitu kepada:

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 Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Wali dan Dosen Pembimbing I
5. Pandan Pareanom P., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II.
6. Hanitianto Joedo, S.H., selaku Dosen Penguji Ahli.
7. Wahip dan Sri Sujarmi, Kedua Orangtua yang selalu membantu baik dari segi materi dan spritual.
8. Moh.Ochta Viano Ampruloh dan Wisdilla Faizatul Aisah, adik yang mengusir rasa jenuh selama pengerjaan tugas akhir.
9. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Teman-teman angkatan 2013 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

11. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir Animasi.
12. Teman-teman kontrakan yang telah memberi semangat.
13. KKM Storyline, Majalah Showtime yang telah menjadi wadah berkeaktifitas dan memberi inspirasi.

Harapnya penulisan Laporan Tugas Akhir ini mempunyai manfaatnya untuk dapat memberikan inspirasi terhadap pembaca.

Yogyakarta, 13 Juli 2018

Dede Putra Samudra

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Dede Putra Samudra  
No. Induk Mahasiswa : 1300058033  
Judul Tugas Akhir : Penciptaan Karya Film “Ketika Harus Memilih”  
Dengan Teknik Digital Dua Dimensi

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 Juli 2018

Yang menyatakan



Dede Putra Samudra  
NIM 1300058033



## ABSTRAK

Latar belakang penciptaan karya animasi 2D dengan judul “Ketika Harus Memilih” sebab kegelisahan karena turunnya budaya tolong menolong antar sesama manusia, dan tumbuh suburnya sikap individual dikalangan remaja. Karena itu penulis ingin menyampaikan bahwa tolong menolong sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat, dan ingin menyampaikan maksud tersebut kepada penonton dengan cara yang menyenangkan. Karya animasi 2D dengan judul “Ketika Harus Memilih” adalah animasi pendek yang menceritakan tentang perjalanan seseorang yang berprofesi sebagai tukang besi atau pandai besi yang harus mengantarkan pedang karena ketidak tepatnya waktu pengerjaan. Pembuatan Film animasi “Ketika Harus Memilih” menggunakan teknik digital dengan cara menggambar satu tiap gerakannya atau biasa disebut dengan teknik *frame by frame*. Metode yang digunakan dalam pembuatan animasi *frame by frame* dimulai dari menggambar terlebih dahulu gerakan kunci yang disebut *keyframe*. lalu dilanjutkan dengan menggambar setiap gerakan penting di antara gambar *keyframe* yang disebut *breakdown* dan yang terakhir menambahkan gerakan penengah yang disebut *in between*. Dari ketiga metode itulah animator membuat sebuah ilusi gerakan.

Kata kunci: Tolong menolong, Animasi 2D, Teknik digital.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan .....	2
D. Target Audien .....	3
E. Indikator Capaian Akhir .....	3
<b>BAB II EXPLORASI</b> .....	7
A. Landasan Teori .....	7
B. Tinjauan Karya .....	11
<b>BAB III PERANCANGAN</b> .....	17
A. Ide Konsep .....	17
B. <i>Pipeline</i> .....	17
C. Cerita .....	19
D. <i>Storyboard</i> .....	31
E. Desain .....	34
F. <i>Sound/Suara</i> .....	41
G. Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> .....	41
<b>BAB IV PERWUJUDAN</b> .....	44
A. Pra Produksi .....	44
B. Produksi .....	47
C. Pascaproduksi .....	61



<b>BAB V PEMBAHASAN</b> .....	68
A. Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	68
B. Pembahasan Film .....	80
C. Perbandingan Tinjauan Karya.....	84
D. Anggaran Biaya .....	89
E. Harga Jual Animasi .....	92
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	93
A. Kesimpulan .....	93
B. Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	95
<b>LAMPIRAN</b> .....	97

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Screenshot Film “Tom and Jerry” .....	12
<b>Gambar 2.2</b> Screenshot Film “Tangled Rapunzel” .....	13
<b>Gambar 2.3</b> Screenshot Film “How to Train Your Dragon 2” .....	14
<b>Gambar 2.4</b> Screenshot Film “Tom and Jerry - Cat Napping” .....	15
<b>Gambar 2.5</b> Screenshot Film “Adventure Time with Finn and Jake” .....	15
<b>Gambar 2.6</b> Screenshot Film “The Reward” .....	16
<b>Gambar 3.1</b> Pipeline Produksi Film Animasi “Ketika Harus Memilih” .....	18
<b>Gambar 3.2</b> Contoh <i>Storyboard</i> “Ketika Harus Memilih” .....	32
<b>Gambar 3.3</b> Contoh <i>Storyboard</i> “Ketika Harus Memilih” .....	33
<b>Gambar 3.4</b> Contoh <i>Storyboard</i> “Ketika Harus Memilih” .....	34
<b>Gambar 3.5</b> Desain Karakter Gendon .....	36
<b>Gambar 3.6</b> Desain Karakter Ciga .....	37
<b>Gambar 3.7</b> Desain Karakter Wanita .....	38
<b>Gambar 3.8</b> Desain Karakter Naga .....	39
<b>Gambar 3.9</b> Rancangan Sketsa Desain Properti .....	40
<b>Gambar 4.1</b> Desain Karakter Gendon .....	46
<b>Gambar 4.2</b> Desain Karakter Ciga .....	46
<b>Gambar 4.3</b> Desain Karakter Wanita .....	47
<b>Gambar 4.4</b> Desain Karakter Naga .....	47
<b>Gambar 4.5</b> Screenshot <i>Animatic Storyboard</i> “Ketika Harus Memilih” .....	48
<b>Gambar 4.6</b> Proses <i>Animatic Storyboard</i> .....	49
<b>Gambar 4.7</b> Proses Pembuatan Musik “Ketika Harus Memilih” .....	50
<b>Gambar 4.8</b> File <i>Dubbing</i> Pada Adobe Audition CS6 .....	51
<b>Gambar 4.9</b> Proses Edit Suara .....	52
<b>Gambar 4.10</b> Proses <i>Animating</i> .....	53
<b>Gambar 4.11</b> Pembuatan <i>Keyframe</i> .....	54
<b>Gambar 4.12</b> Pembuatan <i>Breakdown</i> .....	54

<b>Gambar 4.13</b> Pembuatan <i>In between</i> .....	55
<b>Gambar 4.14</b> Proses <i>Cleanup</i> .....	55
<b>Gambar 4.15</b> Proses <i>Colouring</i> Karakter Gendon .....	56
<b>Gambar 4.16</b> Proses <i>Colouring</i> Karakter Wanita .....	56
<b>Gambar 4.17</b> Proses <i>Colouring</i> Karakter Ciga .....	57
<b>Gambar 4.18</b> Proses <i>Colouring</i> Karakter Naga .....	57
<b>Gambar 4.19</b> Hasil <i>Render</i> PNG <i>Sequence</i> .....	58
<b>Gambar 4.20</b> Sketsa <i>Background</i> .....	59
<b>Gambar 4.21</b> Proses Pembuatan <i>Background</i> .....	60
<b>Gambar 4.22</b> <i>Compositing</i> PNG Per <i>Shot</i> .....	61
<b>Gambar 4.23</b> Penggunaan Efek <i>Noise</i> .....	61
<b>Gambar 4.24</b> Proses Pemberian <i>Sound Effects</i> .....	64
<b>Gambar 4.25</b> Penyusunan <i>Shot</i> dan Suara .....	65
<b>Gambar 4.26</b> Proses <i>Final Render</i> Film Animasi “Ketika Harus Memilih” .....	65
<b>Gambar 4.27</b> <i>Screenshot</i> Film Animasi “Ketika Harus Memilih”.....	66
<b>Gambar 5.1</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Stretch and Squash</i> .....	68
<b>Gambar 5.2</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Anticipation</i> .....	69
<b>Gambar 5.3</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Staging</i> .....	70
<b>Gambar 5.4</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Straight Ahead</i> .....	71
<b>Gambar 5.5</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Straight Ahead</i> .....	71
<b>Gambar 5.6</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Slow In and Slow Out</i> .....	72
<b>Gambar 5.7</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Slow In and Slow Out</i> .....	72
<b>Gambar 5.8</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Archs</i> .....	73
<b>Gambar 5.9</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Secondary Action</i> .....	74
<b>Gambar 5.10</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Timing</i> .....	75
<b>Gambar 5.11</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Timing</i> .....	75
<b>Gambar 5.12</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Appeal</i> .....	76
<b>Gambar 5.13</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Appeal</i> .....	76
<b>Gambar 5.14</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Exaggeration</i> .....	77
<b>Gambar 5.15</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Exaggeration</i> .....	77

<b>Gambar 5.16</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Solid Drawing</i> .....	78
<b>Gambar 5.17</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Follow Through</i> .....	79
<b>Gambar 5.18</b> Penerapan Prinsip Animasi <i>Follow Through</i> .....	79
<b>Gambar 5.19</b> Gendon Bangun Dari Tidurnya .....	80
<b>Gambar 5.20</b> <i>Screenshot</i> Film “Ketika Harus Memilih” .....	81
<b>Gambar 5.21</b> <i>Screenshot</i> Film “Ketika Harus Memilih” .....	81
<b>Gambar 5.22</b> <i>Screenshot</i> Film “Ketika Harus Memilih” .....	82
<b>Gambar 5.23</b> <i>Screenshot</i> Film “Ketika Harus Memilih” .....	83
<b>Gambar 5.24</b> <i>Screenshot</i> Film “Ketika Harus Memilih” .....	83
<b>Gambar 5.25</b> Perbandingan Tinjauan Karya Dari Segi Cerita .....	84
<b>Gambar 5.26</b> Perbandingan Tinjauan Karya Dari Segi Karakter .....	85
<b>Gambar 5.27</b> Perbandingan Tinjauan Karya Dari Segi Karakter .....	86
<b>Gambar 5.28</b> Perbandingan Tinjauan Karya Dari Segi Pewarnaan.....	87
<b>Gambar 5.29</b> Perbandingan Tinjauan Karya Dari Segi <i>Background</i> .....	88

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Pembuatan Film Animasi .....	19
Tabel 3.2 <i>Treatment</i> .....	21
Tabel 3.3 Verifikasi Compaq CQ43 .....	42
Tabel 4.1 <i>Sound Script</i> .....	50
Tabel 4.2 Data Jumlah <i>Frame</i> Film Animasi “Ketika Harus Memilih” .....	62
Tabel 5.1 Biaya Perlengkapan.....	89
Tabel 5.2 Biaya Tenaga Kerja Langsung .....	89
Tabel 5.3 Biaya <i>Overhead</i> Per Bulan .....	90
Tabel 5.4 Biaya <i>Merchandise</i> Pameran .....	90
Tabel 5.5 Total Anggaran Biaya .....	91

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dewasa ini film adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan berupa visual dan suara. Banyak jenis film seperti film pendek, film series, film *movie*, *documenter* dan film animasi. Terlebih film animasi yang menjadi salah satu media *alternatif* untuk menyampaikan pesan dan kesan pada masyarakat. Mulai dari hiburan, edukasi, sejarah, hingga dokumenter. Animasi dianggap efektif menyampaikan sebuah pesan. Selain itu, animasi memiliki sifat bawaan bahwa animasi adalah tontonan yang menghibur, unik, lucu, dan bernilai seni. Semakin banyaknya karya animasi di seluruh dunia dengan berbagai jenis, dan animasi Indonesia yang mulai semakin banyak. Maka kesempatan bagus bagi pelaku kreatif, terlebih pada bidang animasi untuk menyampaikan kepedulian dari sebuah sikap, atau kepedulian terhadap perilaku dan lingkungan. Hingga kini animasi dibagi dalam tiga jenis, yaitu *stop motion*, animasi 2D, dan animasi 3D.

Tidak diragukan, animasi adalah salah satu media hiburan yang telah mencuri hati para anak hingga orang dewasa. Hingga kini anak telah disugahi film animasi, seperti dari televisi dan internet. Hingga segala keanehan dan segala kisah *fantasy* dalam serial film animasi dianggap wajar. Segala keanehan dalam animasi menjadikannya menarik, tidak terkecuali animasi yang berisi himbauan.

Banyak tokoh dalam film animasi telah menjadi *iconic*, diantaranya para tokoh buatan The Walt Disney Company. Tidak asing lagi jika mendengar nama seperti Elasa, Mickey *Mouse*, dan Rapunzel yang telah menjadi *iconic* The Walt Disney Company. Meski pada dasarnya animasi

adalah gabungan dari gambar atau *frame* yang berurutan sehingga membentuk gambar seolah-olah bergerak.

Dewasa ini sikap toleransi antar sesama semakin menurun, meski pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial, individu, dan ketuhanan. Sebagai makhluk sosial, individu dalam kehidupan sehari-hari, melakukan interaksi dengan individu lain. Dewasa ini, sikap tolong menolong dikalangan remaja telah memudar. Hal ini terjadi akibat tumbuh suburnya sikap individu dikalangan remaja, remaja juga banyak menganut gaya hidup hedonis, yang membuat remaja kini hanya berpikir tentang kesenangan diri-sendiri tanpa memikirkan keadaan orang lain. Terbukti hasil survey Astani (2015) yang dilakukan terhadap 30 siswa pada tanggal 20 Mei 2014 di SMK Taman Siswa Sukoharjo, menunjukkan terdapat gejala penurunan perilaku prososial. 8 siswa (27%) menyatakan buku catatan hanya untuk pribadi bukan untuk dipinjamkan, 6 siswa (20%) menyatakan hanya mau belajar dengan teman dekat saja. 4 siswa (13%) menyatakan sebagian uang saku masuk kantong sendiri untuk jajan, dan bukan untuk disumbangkan pada orang yang lebih membutuhkan, 3 (10%) siswa menyatakan sering berbuat curang ketika ujian. Hal ini didukung sebuah fenomena yang dialami oleh siswa kelas 3 SMA di Banjarmasin, sebut saja Bunga yang tega menolak permintaan teman-temannya agar meminjam mobil untuk membawa Santi ke R.S.U, gara-gara belum mengambil uangnya (kompas.com.2014).

## **B. Rumusan Masalah**

Proses penciptaan film animasi “Ketika Harus Memilih” dengan teknik animasi digital 2D

## **C. Tujuan**

Dengan hadirnya Film animasi “Ketika Harus Memilih” harapannya penonton dapat terhibur dengan segala aksi, terutama oleh pemeran utama dalam film. Ditambah dalam film animasi “Ketika Harus Memilih” banyak