

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK  
“UNGI & TOTO” DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI  
(2D)**



**Liliana Bela Soraya**  
NIM 14000104033

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

**2018**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK  
“UNGI & TOTO” DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI  
(2D)**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
diajukan kepada Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
guna memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Ahli Madya  
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

**Liliana Bela Soraya**  
NIM 14000104033

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

**2018**

## HALAMAN PENGESAHAN

Proposal Tugas Akhir yang berjudul:

### PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK “UNGI & TOTO” DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI (2D)

Disusun oleh:

**Liliana Bela Soraya**

NIM 14000104033

Proposal Tugas Akhir karya seni animasi ini telah dipresentasikan di depan Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ...1.1...JULI... 2018...



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

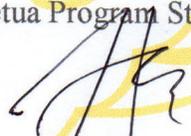


**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji



**Drs. M. Suparwoto, M.Sn.**  
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 : Liliana Bela Soraya

No. Induk Mahasiswa : 1400104033

Judul Tugas Akhir : Pembuatan film animasi pendek “Ungi & Toto” dengan Teknik Dua Dimensi (2D)

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

Liliana Bela Soraya

NIM 1400104033

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT pencipta seluruh alam semesta yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menjalani perkuliahan hingga menyelesaikan pembuatan Karya Tugas Akhir dengan judul “ *Penciptaan Film Animasi “Ungi & Toto” dengan Teknik Digital Dua Dimensi* ” dengan lancar. Karya Tuhas akhir ini dibuat demi menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama bangku perkuliahan dan sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Ahli Madya program studi D-3 Animasi, ISI Yogyakarta.

Penulis juga menyadari bahwa selama berlangsungnya proses pembuatan karya mulai dari perancangan hingga penyelesaian karya tugas akhir tak lepas dari dukungan serta bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu teriring do'a dan ucapan terimakasih, penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Retor 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. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
5. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Dosen Pembimbing II.
6. M. Suparwoto, M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli
7. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Kedua orang tua serta saudara tercinta yang telah memberikan nasihat, do'a, dan dukungan moril maupun materil untuk menuntut ilmu,

sehingga karya Tugas Akhir dan penulisan laporan dapat terselesaikan.

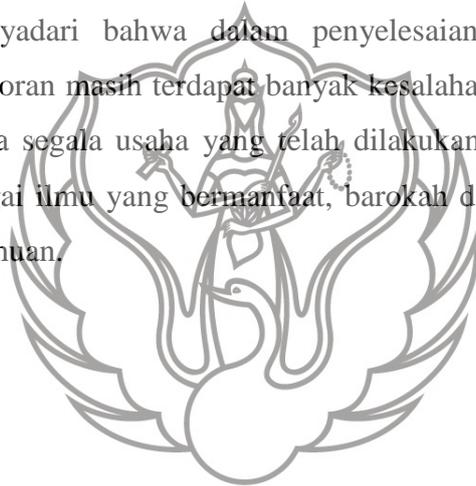
9. Teman-teman terdekat yang selalu memberi dukungan.

10. Seluruh kerabat keluarga yang selalalu memberikan nasihat dan dukungan.

11. Rekan-rekan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

12. Teman-teman prodi Animasi, angkatan 2013-2015 Fakultas Seni Media Institute Seni Indonesia Yogyakarta, dan seluruh pihak yang tidak bisa sebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian Tugas Akhir hingga penulisan laporan masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, akan tetapi semoga segala usaha yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi semua, sebagai ilmu yang bermanfaat, barokah dan menambah khasanah ilmu pengetahuan.



Yogyakarta, 11 Juli 2018

Penyusun

## ABSTRAK

Fenomena anak tidak suka Sayuran merupakan masalah klasik sejak lama, Anak-anak sebenarnya memiliki selera yang lebih banyak dibandingkan orang dewasa, ini sebabnya anak kecil lebih kuat dalam mengenal suatu rasa. Diperkirakan sekitar 50 persen lebih anak kecil tidak menyukai sayuran. Beberapa psikolog dan ahli gizi mengklaim hal ini disebabkan anak kecil tidak mendapatkan rasa yang enak dari makanan tersebut. Tetapi jika anak berani mencoba mencicipi rasa sayuran mereka akan terbiasa dan bisa menjadi suka terhadap Sayuran.

Karya film pendek animasi “*Ungi & Toto*” menceritakan tentang menceritakan bagaimana seorang anak yang membenci sayur bisa menyukai sayuran melalui seorang karakter fantasi yang tinggal dalam sebuah jamur. Cerita disajikan dalam bentuk film pendek animasi 2D bergenre *slice of Life* . Pembuatan karya film pendek animasi “*Ungi & Toto*” menggunakan proses digital di dalamnya. Untuk *animating* digunakan teknik animasi 2D secara digital menggunakan komputer, Flm animasi.

*Keywords* / Kata kunci : Anak-anak, Sayuran, Animasi, 2D,



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. RUMUSAN MASALAH .....	3
C. TUJUAN .....	3
D. MANFAAT .....	3
E. TARGET AUDIEN .....	3
F. INDIKATOR CAPAIAN AKHIR .....	4
1. Praproduksi .....	4
2. Produksi .....	6
3. Pascaproduksi .....	7
<b>BAB II EKSPLORASI</b> .....	8
A. LANDASAN TEORI .....	8
1. Animasi .....	8
2. Animasi 2 Dimensi .....	12
3. Film .....	12
B. TINJAUAN KARYA .....	13
<b>BAB III PERANCANGAN</b> .....	17
A. KONSEP CERITA .....	17
1. Konsep .....	17
2. Tema .....	17

3. Sinopsis .....	18
B. PIPELINE .....	25
C. DESAIN KARAKTER .....	27
D. GAMBAR LATAR BELAKANG .....	29
E. SUARA .....	30
<b>BAB IV PERWUJUDAN</b> .....	<b>31</b>
A. PRAPRODUKSI .....	31
B. PRODUKSI .....	43
C. PASCAPRODUKSI .....	46
<b>BAB V PEMBAHASAN</b> .....	<b>48</b>
A. PEMBAHASAN FILM .....	48
B. PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI .....	49
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	<b>57</b>
KESIMPULAN .....	57
SARAN .....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	58
LAMPIRAN .....	59



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut riset Pusat Penelitian dan Pengembangan Upaya Kesehatan Masyarakat tahun 2014, sebanyak 97,7 persen untuk anak Indonesia yang berusia di bawah lima tahun yang kurang mengonsumsi sayur dan buah. Kebiasaan tidak menyukai sayur dan buah terus berlanjut hingga mereka remaja dan dewasa. Satu teori menarik dipaparkan oleh Rose Gerber, yakni “Paired Associative Learning”. Penjelarasannya, ketidaksukaan anak-anak pada sayur maupun buah dikarenakan kedua entitas itu tak satu paket dengan suasana maupun perasaan yang mengiringi. Anak-anak menyukai pesta, liburan, perayaan Lebaran hingga Tahun Baru, atau hadiah, dengan penerimaan (dan kemudian mewarisi memori) yang positif sebab tahu akan menjumpai makanan-makanan cepat saji dan mengandung kolesterol tinggi dengan dominasi rasa manis dan asin. Lengkap dari makanan pembuka, makanan utama, makanan penutup, hingga camilan. Sementara makanan yang berasal dari sayuran (atau buah) hadir dalam suasana yang kontras: dipaksa orang tua di meja makan sampai rasa serta tampilan makanan sendiri yang tak dibikin enak. Kondisi ini melahirkan pemahaman di bawah alam sadar si anak, bahwa makanan cepat saji itu hadiah, sedangkan sayuran adalah kewajiban. Sungguh sebuah sistem yang merugikan si anak sendiri. Anak-anak sebenarnya memiliki selera yang lebih banyak dibandingkan orang dewasa, ini sebabnya anak kecil lebih kuat dalam mengenal suatu rasa. Diperkirakan sekitar 50 persen lebih anak kecil tidak menyukai sayuran. Beberapa psikolog dan ahli gizi mengklaim hal ini disebabkan anak kecil tidak mendapatkan rasa yang enak dari makanan tersebut. Penelitian yang dilakukan di Monell Chemical Senses Center, Philadelphia didapatkan bahwa anak-anak memiliki keengganan terhadap rasa pahit. Karenanya anak kecil lebih suka rasa manis dibandingkan dengan rasa pahit.. Menurut riset Terence M. Dovey dan kawan-kawan

yang diunggah di Jurnal *Appetite* pada 2008 lalu, ketidaksukaan seseorang pada buah atau sayuran bisa disebabkan oleh dua faktor: *food neophobia* dan *picky/fussy eating*. *Food neophobia* secara umum adalah keengganan untuk makan atau menghindari makanan baru. Sementara *picky/fussy eating* bisa dicontohkan dengan anak yang mengonsumsi banyak jenis makanan dan melakukan pemilihan dengan menyaring makanan yang serupa alias dipilih satu saja. Melalui penelitiannya, Dovey dan kawan-kawan memahami bahwa kedua jenis ini, dalam konteks anak-anak dan kebencian terhadap sayur dan buah, adalah buah dari pembiasaan sejak kecil. Hasil akhir berbentuk makanan apa saja yang akan dikonsumsi oleh si anak adalah konstruk sosial dengan faktor-faktor seperti umur, alasan-alasan penolakan, lingkungan, hingga budaya. Penelitian ini, kata Dovey, bisa jadi rujukan untuk mereka yang ingin mengembangkan strategi bagi orang tua agar anaknya cinta memakan sayur dan/atau buah. *Ungi & Toto* bermaksud untuk menceritakan bagaimana seorang anak yang membenci sayur bisa menyukai sayuran melalui seorang karakter fantasi yang tinggal dalam sebuah jamur. Dan dipilihlah animasi 2D sebagai media publikasi untuk anak-anak karena anak-anak menyukai tontonan seperti *Spongebob Squarepants*, *Donald Duck*, *Mickey Mouse* dan lain-lain. Metode yang digunakan adalah animasi 2D *digital hand drawing*, yaitu menggambar *frame by frame* secara digital menggunakan *pen tablet* sehingga dapat lebih menghemat waktu dalam proses produksinya, dibandingkan dengan menggambar manual di atas kertas.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka didapati rumusan masalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan cerita dengan tema menyukai sayuran bagi anak-anak dengan baik dan menarik
2. Proses penciptaan animasi tema menyukai sayuran bagi anak-anak teknik animasi 2D

### C. Tujuan

Tujuan pembuatan karya film animasi ini adalah:

1. Menciptakan film animasi pendek 2D *Ungi & Toto*
2. Mengaplikasikan *skill* animasi 2D yang dikuasai saat di bangku kuliah

### D. Manfaat

Manfaat pembuatan karya film animasi ini adalah:

1. Menghasilkan Film yang bermanfaat dan dapat dijadikan referensi
2. Sebagai tontonan anak-anak yang bermanfaat agar anak-anak menyukai sayuran

### E. Target Audien

Target audien dari animasi *Ungi & Toto* ini adalah sebagai berikut :



Usia	: 3 tahun ke atas
Jenis kelamin	: Pria dan Wanita
Status sosial	: Semua Golongan
Negara	: Dalam Negeri

### F. Indikator Capaian Akhir

Target pencapaian akhir karya film ini akan dibuat dalam bentuk sebagai berikut:

Judul	: Ungi & Toto
Desain Karya	: <i>Short Animation Movie</i>
Teknik	: Animasi 2D
Durasi	: +- 1 menit 20 detik
Audio	: <i>sound effect, background music</i>

Target Audien : anak-anak (5 tahun ke atas)  
Genre : *Slice of life*  
Format Video : HDTV 1920x1080 px 16:9 24 *frame per second*  
Render : Format .mp4 H264

Indikator di atas akan dicapai melalui 3 tahapan proses pembuatan film animasi, yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi.

### 1. Praproduksi

Tahap praproduksi merupakan tahap dimana mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan untuk memproduksi sebuah film. Beberapa hal yang masuk dalam kategori ini adalah sebagai berikut:

#### a. Ide dan Cerita

Ide dan membuat rancangan cerita sangatlah penting dan harus ada terlebih dahulu. Dengan mengetahui jalan cerita maka dapat diketahui apa saja yang akan dibuat. Jadi tidak asal buat saja, karena jika asal buat saja akan banyak hal yang tidak terpakai dan membuat kurang efektifnya waktu.

#### b. *Script*

*Script* merupakan naskah cerita yang akan diperankan oleh masing-masing tokoh. Dengan begitu, ilustrator sudah mulai bisa memvisualisasikan bentuk *storyboard* yang akan dibuat untuk masing-masing *scene*-nya.

#### c. *Brain Storming*

Sangat berguna untuk para ilustrator yang membuat *concept art*, perpaduan referensi gambar dan cerita digabung dan diotak atik sehingga membentuk sebuah konsep yang akan dikerjakan pada tahap *concept art*. *Brain storming* lebih ke pendekatan cerita dengan gambar referensi sehingga diperoleh gambar-

gambar yang disebut konsep. Setelah itu diaplikasikan sehingga membentuk *concept art*.

d. *Storyboard*

*Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah.

e. *Concept Art*

Concept Art berisi konsep ide desain yang akan dibuat dalam penciptaan karya.

f. *Animatic Storyboard*

Dengan ini kita bisa mengetahui *storyboard* yang berjalan layaknya video *stop motion*. Sehingga animator mempunyai bayangan bagaimana menggerakkan karakter agar sesuai dengan *storyboard*.

g. Manajemen File

Dalam pembuatan sebuah animasi, kita memerlukan kerjasama tim. Oleh karena itu diperlukan standarisasi penamaan file, folder dan komponen lainnya untuk mempermudah koordinasi antar anggota.

2. Produksi

a. *Background*

*Background* atau gambar latar adalah gambar yang digunakan untuk memperlihatkan suatu lokasi dimana si tokoh karakter berada. *Background* dapat dibuat secara tradisional di atas kertas maupun secara digital, *background* dibuat berdasarkan *storyboard* yang telah selesai dibuat sebelumnya. *Background* sendiri dibedakan menjadi 2, *foreground* (latar depan) dan *background* (latar belakang).

b. *Background Music (BGM)*, Pengisian suara (*dubbing*) , *Sound effect*

*BGM* akan membantu menegaskan suasana ataupun emosi yang akan disampaikan suatu adegan. Musik dibuat berdasarkan kebutuhan tema dan konsep cerita yang dibuat. Rekaman suara tokoh karakter dilakukan untuk acuan animator dalam proses *animating*, *sound effect* dan suara-suara pendukung digabungkan dengan film agar suatu adegan menjadi lebih dramatis.

c. *Animating*

Proses karakter animasi dan propertinya dianimasikan atau digerakkan oleh *animator*. *Animator* menghidupkan karakter maupun objek dan menggerakkannya sesuai dengan adegan-adegan dan durasi yang telah ditentukan dalam *stillomatic*.

d. *Coloring*

Tahap *coloring* pada animasi yang telah dibuat, pewarnaan dilakukan menggunakan desain karakter sebagai kunci acuan warna. Pewarnaan juga menyesuaikan dengan konsep visual yang dibuat dalam *storyboard*.

3. Pascaproduksi

a. *Compositing*

*Compositing* atau bisa juga disebut dengan proses penggabungan hasil render dari tahap produksi sebelumnya, proses ini sangatlah membutuhkan keterampilan dalam video editing. Kalian harus memotong cuplikan yang tidak dibutuhkan dan menggabungkan scene-scene yang terdapat di dalam animasi yang sedang dibuat. Biasanya dalam proses ini, penambahan transisi video selalu diaplikasikan. *Compositing* sangat mempengaruhi durasi film beserta scene didalamnya.

b. *Editing*

*Editing* merupakan proses penyusunan rangkaian *shot* yang telah di buat dalam proses *compositing* menjadi satu kesatuan *scene* yang nantinya akan akan digabungkan menjadi sebuah film yang utuh, termasuk musik, *sound fx*, *dubbing*, dan *credit tittle*.

c. *Mastering*

Tahap terakhir adalah setelah semua *scene* disatukan, dilakukan proses *export file* ke dalam bentuk video sesuai *format file* yang diinginkan, karya yang telah selesai diproduksi kemudian diproses *burning* dalam piringan DVD guna dikemas dalam wadah DVD yang telah diberi sampul.

