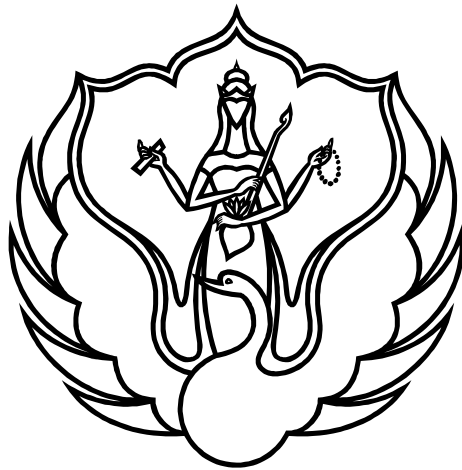


LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN ANIMASI 2D  
“UDUD”**



**Ahmad Raihan Shofyansyah**  
NIM 1600151033

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

**2020**

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan berkah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan dengan baik laporan Tugas Akhir Animasi beserta produksi film animasi yang berjudul “UDUD” pada semester akhir ini. Karya animasi ini untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Ilmu yang telah didapat selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan dituangkan dalam sebuah karya film animasi, dengan tujuan untuk menambah khasanah karya animasi.

Penyusunan laporan dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua ayah dan ibu tercinta;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. 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. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, dan Penguji Ahli
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, dan Dosen Wali;
8. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II;
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;

10. Seluruh rekan animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2016 yang luar biasa.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Diharapkan kritik dan saran guna memperbaiki laporan. Semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta,

**Ahmad Raihan Shofyansyah**

## ABSTRAK

Sebuah film animasi yang mengangkat isu tentang lingkungan dan rokok yang kerap disalahkan atas berbagai masalah kesehatan yang terjadi di lingkungan sekitar perkotaan. Karya ini menonjolkan visualisasi warna yang *vibrant* serta garis yang kasar dengan teknik animasi digital dua dimensi. Film animasi ini diberi judul “UDUD” karena mencerminkan pesan utama dalam film ini yakni tentang rokok yang menjadi kambing hitam atas kematian yang terjadi di dalam film ini.

Film animasi “UDUD” berdurasi 4 menit 13 detik. Pembuatan film ini menggunakan teknik *frame by frame* secara digital, termasuk *background* yang dibuat secara digital dengan mengacu kepada 12 prinsip animasi.

Kata Kunci : Animasi, Rokok, Lingkungan.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan .....	2
D. Target Audien .....	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
1. Pra Produksi .....	3
2. Produksi .....	4
3. Pasca Produksi .....	5
BAB II EKSPLORASI.....	6
A. Landasan teori .....	6
1. Animasi .....	6
2. Animasi Dua Dimensi.....	10
3. Pengaruh Sugesti Terhadap Kesehatan.....	11
4. Tinjauan karya.....	12
BAB III PERANCANGAN .....	15
A. Cerita .....	15
1. Tema.....	15
2. Sinopsis .....	15
B. Desain karakter .....	16
1. Desain Karakter Gendut.....	16

2. Desain Karakter Pekerja.....	17
C. Desain <i>Background</i> .....	17
1. Hutan.....	17
2. Pabrik.....	18
3. Jalan.....	19
4. Kantor.....	20
5. Kuburan.....	20
D. <i>Software</i> .....	21
1. <i>Roughanimator</i> .....	21
2. <i>ProCreate</i> .....	21
3. <i>LumaFusion</i> .....	21
4. <i>HitFilm Express</i> .....	21
5. <i>Affinity Designer</i> .....	21
BAB IV PERWUJUDAN.....	22
A. Pra Produksi.....	22
1. <i>Storyboard</i> .....	22
2. Desain <i>Background</i> .....	33
3. <i>Animatic</i> .....	40
4. Desain karakter.....	40
E. Produksi.....	42
1. <i>Background</i> .....	42
2. <i>Animating</i> .....	45
F. Pasca Produksi.....	47
1. <i>Compose</i> .....	47
2. <i>Background Music</i> .....	48
3. <i>Editing</i> .....	49
BAB V PEMBAHASAN.....	50
A. Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	50
1. <i>Slow in and slow out</i> .....	50
2. <i>Anticipation</i> .....	51
3. <i>Exaggeration</i> .....	51

4. <i>Staging</i> .....	52
5. <i>Appeal</i> .....	52
6. <i>Squash and Stretch</i> .....	53
7. <i>Arcs</i> .....	53
B. Pembahasan Isi Film .....	54
1. Preposisi .....	54
2. Konflik .....	54
3. Resolusi.....	54
C. Analisa Biaya Produksi.....	54
1. Biaya Tenaga Kerja.....	54
2. Biaya Perlengkapan.....	55
3. Biaya Perlengkapan Tambahan.....	55
4. Biaya Tidak Langsung .....	55
5. Biaya Total .....	56
6. Harga Jual Film.....	56
BAB VI PENUTUP .....	57
Kesimpulan .....	57
Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	58
LAMPIRAN.....	59

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Animasi <i>Mountain and Wave</i> .....	12
<b>Gambar 2.2</b> <i>Background</i> animasi Monogatari Series .....	13
<b>Gambar 2.3</b> Jalan Malioboro .....	14
<b>Gambar 3.1</b> Desain karakter Gendut .....	16
<b>Gambar 3.2</b> Desain Karakter Pekerja .....	17
<b>Gambar 3.3</b> Contoh pohon.....	17
<b>Gambar 3.4</b> <i>Concept Art Background</i> pohon .....	18
<b>Gambar 3.5</b> <i>Concept Art Background</i> Pabrik.....	18
<b>Gambar 3.6</b> Tinjauan <i>Background</i> Jalan .....	19
<b>Gambar 3.7</b> Desain <i>Background</i> Kantor.....	20
<b>Gambar 3.8</b> Desain <i>Background</i> Kuburan.....	20
<b>Gambar 4.1</b> <i>Story board</i> film “UDUD” .....	22
<b>Gambar 4.2</b> <i>Story board</i> film “UDUD”.....	23
<b>Gambar 4.3</b> <i>Story board</i> film “UDUD” .....	24
<b>Gambar 4.4</b> <i>Story board</i> film “UDUD”.....	25
<b>Gambar 4.5</b> <i>Story board</i> film “UDUD” .....	26
<b>Gambar 4.6</b> <i>Story board</i> film “UDUD”.....	27
<b>Gambar 4.7</b> <i>Story board</i> film “UDUD” .....	28
<b>Gambar 4.8</b> <i>Story board</i> film “UDUD”.....	29
<b>Gambar 4.9</b> <i>Story board</i> film “UDUD”.....	30
<b>Gambar 4.10</b> <i>Story board</i> film “UDUD”.....	31
<b>Gambar 4.11</b> <i>Story board</i> film “UDUD”.....	32
<b>Gambar 4.12</b> Pemisahan <i>layer</i> belakang .....	33
<b>Gambar 4.13</b> Pemisahan <i>layer</i> tengah .....	34
<b>Gambar 4.14</b> Pemisahan <i>layer</i> depan .....	34
<b>Gambar 4.15</b> Pemisahan <i>layer</i> depan .....	34
<b>Gambar 4.16</b> <i>background</i> jadi .....	35
<b>Gambar 4.17</b> <i>background</i> gedung .....	35
<b>Gambar 4.18</b> <i>background</i> pabrik.....	36



<b>Gambar 4.19</b> <i>background</i> hutan .....	36
<b>Gambar 4.20</b> <i>background</i> trotoar.....	36
<b>Gambar 4.21</b> <i>background</i> jalan .....	37
<b>Gambar 4.22</b> <i>background</i> kantor.....	37
<b>Gambar 4.23</b> <i>background</i> gang kumuh .....	37
<b>Gambar 4.24</b> <i>background</i> cerobong asap pabrik.....	38
<b>Gambar 4.25</b> <i>background</i> gedung kantor .....	38
<b>Gambar 4.26</b> <i>background</i> sampah.....	38
<b>Gambar 4.27</b> <i>background</i> bunga .....	39
<b>Gambar 4.28</b> <i>background</i> makam .....	39
<b>Gambar 4.29</b> <i>background</i> pemakaman.....	39
<b>Gambar 4.30</b> <i>Animatic Storyboard</i> .....	40
<b>Gambar 4.31</b> Desain karakter orang gendut .....	41
<b>Gambar 4.32</b> Desain karakter pekerja .....	41
<b>Gambar 4.33</b> Proses pembuatan <i>background</i> .....	43
<b>Gambar 4.34</b> Palet warna dan <i>Brush</i> .....	43
<b>Gambar 4.35</b> Proses pembuatan <i>background</i> .....	44
<b>Gambar 4.36</b> Proses pembuatan <i>background</i> .....	44
<b>Gambar 4.37</b> <i>Setting Brush</i> .....	45
<b>Gambar 4.38</b> Proses <i>animating</i> .....	46
<b>Gambar 4.39</b> Proses penamaan <i>file</i> .....	46
<b>Gambar 4.40</b> Proses <i>compositing</i> .....	47
<b>Gambar 4.41</b> Proses <i>compositing</i> .....	48
<b>Gambar 4.42</b> Proses <i>editing</i> .....	49
<b>Gambar 5.1</b> Penerapan prinsip <i>Slow in slow out</i> .....	50
<b>Gambar 5.2</b> Penerapan prinsip <i>Anticipation</i> .....	51
<b>Gambar 5.3</b> Penerapan prinsip <i>Exaggeration</i> .....	51
<b>Gambar 5.4</b> Penerapan prinsip <i>Staging</i> .....	52
<b>Gambar 5.5</b> Penerapan prinsip <i>Appeal</i> .....	52
<b>Gambar 5.6</b> Penerapan prinsip <i>squash and stretch</i> .....	53
<b>Gambar 5.7</b> Penerapan prinsip <i>Arcs</i> .....	53

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 5.1</b> Biaya tenaga kerja proses produksi animasi “UDUD” .....	54
<b>Tabel 5.2</b> Biaya perlengkapan tambahan proses produksi animasi “UDUD” .....	55
<b>Tabel 5.3</b> Biaya perlengkapan tambahan proses produksi animasi “UDUD” .....	55
<b>Tabel 5.4</b> Biaya tidak langsung proses produksi animasi “UDUD” .....	55
<b>Tabel 5.5</b> Biaya total animasi “UDUD” .....	56

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

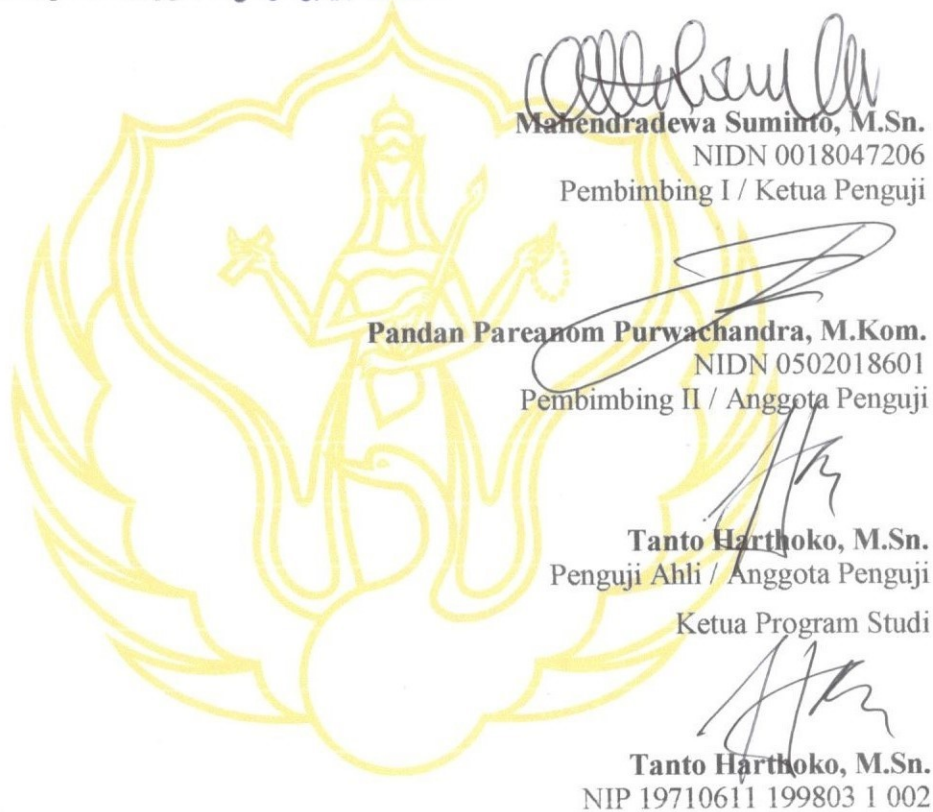
### PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “UDUD”

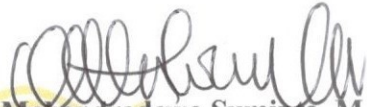
Disusun oleh:


**Ahmad Raihan Shofyansyah**


NIM 1600151033


Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ..0.8..JAN.2020..



  
**Mahendradewa Suminto, M.Sn.**  
NIDN 0018047206  
Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Pandan Pareanom Purwachandra, M.Kom.**  
NIDN 0502018601  
Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Tanto Harthoko, 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

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kegiatan merokok memiliki stigma yang buruk di masyarakat dan sering menjadi sasaran utama atas segala masalah kesehatan yang muncul. Bahkan pada kemasan rokok pun diberi label “Merokok membunuhmu”, dituliskan demikian seolah-olah rokok lah yang menjadi penyebab utama atas segala masalah pernapasan. Terlepas dari dampak negatif rokok yang sering kita baca dan dengar, banyak hal lain disekitar kita yang tanpa kita sadari berbahaya pula bagi kesehatan bahkan dapat mengancam nyawa kita namun masih dianggap wajar dan baik-baik saja karena tidak berimbangnnya pemberitaan tentang dampak negatif kegiatan tersebut dibanding pemberitaan dampak negatif rokok. Hal-hal tersebut seperti: Berkendara di jalan raya dengan tidak berhati-hati, konsumsi makanan yang tidak sehat dan berlebihan, konsumsi gula berlebihan, bekerja berlebihan, stress, dan polusi udara.

Berdasarkan data statistik Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan RI menyebutkan dari total angka kematian di Indonesia pada tahun 2014 sekitar 21,1 persen disebabkan oleh Stroke dan 12,9 persen dikarenakan penyakit jantung dan pembuluh darah. Faktor penyebab yang memicu meningkatkan penyakit stroke dan jantung diantaranya pola makan yang tidak sehat seperti banyak konsumsi junk food, makanan berlemak, dan makanan kemasan, lalu kebiasaan merokok, hingga minimnya kesadaran untuk berolahraga. Diantara penyebab kematian tersebut yang sering disalahkan dan diberi label membunuhmu secara jelas adalah rokok.

Film “UDUD” ini diciptakan untuk menyampaikan pesan kepada penonton tentang hal yang telah disebutkan diatas, dengan menggunakan media animasi dengan visual yang *vibrant* dan goresan yang kasar untuk

menggambarkan suasana lingkungan yang kacau dan berantakan. Kisah yang akan diangkat pada film animasi ini mengisahkan tentang kelakuan manusia yang merusak hutan karena keserakahannya. Pabrik dan gedung tinggi menggantikan pemandangan hutan yang hijau. banyak orang yang tidak peduli dengan kesehatan dan keselamatannya sendiri menjadi suatu hal yang kerap terjadi, dan menyalahkan rokok sebagai kambing hitam masalah kesehatan mereka. Dari situlah muncul judul yang tepat untuk animasi ini, yaitu "UDUD", yang jika dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penulisannya "udut" memiliki arti rokok, atau jika dalam bahasa Jawa "udhud" dan di Sunda, maupun Banten "udud" memiliki arti yang sama yakni rokok/merokok, karena pelafalannya hampir sama maka diambil kata "UDUD" sebagai judul film animasi ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Menciptakan film animasi yang bercerita tentang lingkungan dan gaya hidup sehingga menjadi sebuah cerita fiksi.
2. Memproduksi film animasi dengan teknik Dua Dimensi untuk menciptakan film animasi "UDUD"

## **C. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penciptaan karya film animasi ini adalah:

1. Memenuhi tugas akhir.
2. Menyampaikan pesan agar tidak selalu menyalahkan perokok atas masalah kesehatan yang terjadi.
3. Menciptakan film animasi 2D.

## D. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi “UDUD” ini sebagai berikut:

1. Usia : 17 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Semua
3. Pendidikan : SMA sederajat ke atas
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Semua negara.

Rating usia 17 tahun ke atas dipilih karena konten dalam film ini mengandung unsur tentang rokok, dimana pada usia tersebut seseorang sudah dapat dianggap dewasa dan mampu membuat keputusan sendiri sehingga film ini dapat dicerna dengan baik dan disikapi dengan lebih bijaksana sehingga tidak menimbulkan penafsiran yang salah.

## E. Indikator Capaian Akhir

Berdasarkan sasaran penonton untuk film animasi ini, maka dibuatlah film animasi pendek dengan ketentuan sebagai berikut:

- Judul karya : UDUD  
Teknik : Animasi 2D  
Durasi : 4 menit 15 detik  
Resolusi video : 2K 2048x1080 px 24 fps  
Format video : format mp4, H264.

Indikator di atas akan dicapai melalui 3 tahapan proses, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

### 1. Praproduksi

#### a. *Story*

Proses penulisan cerita dimulai dengan *brain storming* dengan kata kunci rokok dan membunuhmu, kemudian dilanjutkan dengan menulis poin-poin penting yang disusun menjadi kerangka cerita.

b. Riset

Riset dilakukan dengan mengamati lingkungan Jalan Malioboro, Yogyakarta sebagai referensi suasana keramaian, kemacetan jalan, makanan pedagang kaki lima, dan konsep visual.

c. *Storyboard*

*Storyboard* dibuat dengan menggunakan teknik digital berdasarkan kerangka cerita yang sudah dibuat, sebagai acuan visual untuk adegan yang akan digunakan.

d. Desain Karakter

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan karakter figuran berdasarkan perannya masing-masing, yang dimulai dengan *model sheet* sebagai acuan untuk proses *animating*.

e. *Animatic Storyboard*

Gambar *Storyboard* yang sudah disusun kemudian diberi *timing* sesuai dengan durasi yang akan menjadi acuan durasi film dan proses pembuatan musik dan skoring sehingga alur cerita sudah bisa terlihat.

## 2. Produksi

Proses produksi dilakukan setelah tahapan praproduksi selesai. Proses ini meliputi dari pembuatan *background* hingga pembuatan musik skoring. Berikut adalah tahapan prosen produksi:

a. *Background*

Merupakan proses pembuatan gambar latar yang dilakukan dengan menggambar secara digital sesuai dengan *Storyboard*. *Background* dipisahkan tiap menjadi latar belakang, latar tengah, dan latar depan.

b. *Animating*

Merupakan proses pembuatan gerakan-gerakan terhadap karakter yang akan dianimasikan. Pada tahap ini animator bertugas memberikan ilusi kehidupan pada objek karakter maupun non karakter yang telah dibuat sebelumnya agar tampak hidup.

c. *Compositing*

Adalah penggabungan elemen-elemen visual dari sumber-sumber terpisah sehingga mejadi satu gambar atau serangkaian gambar. Elemen tersebut antara lain *animate, background, sound effect, visual effect*, dan lain sebagainya.

### 3. **Pascaproduksi**

Pascaproduksi merupakan tahap akhir penyelesaian film setelah proses produksi. Tahapan pascaproduksi diantaranya:

a. *Editing*

Adalah proses menyusun rangkaian *shot* demi *shot* menjadi suatu *scene*, yang akhirnya menjadi satu rangkaian film utuh menurut struktur cerita pada pada skenario.

b. *Render dan Mastering*

Ketika semua rangkaian adegan telah berhasil disatukan, masuklah ke dalam tahap akhir dengan meng-*export file* video yang kemudian di-*burning* ke dalam sebuah format DVD, selanjutnya keping DVD dikemas dalam *case* DVD.

c. *Display dan Merchandising*

*Display* karya dilakukan setelah karya selesai dibuat, selain pemutaran karya ada pula *merchandising*, poster, infografis sebagai pelengkap *display* nantinya.