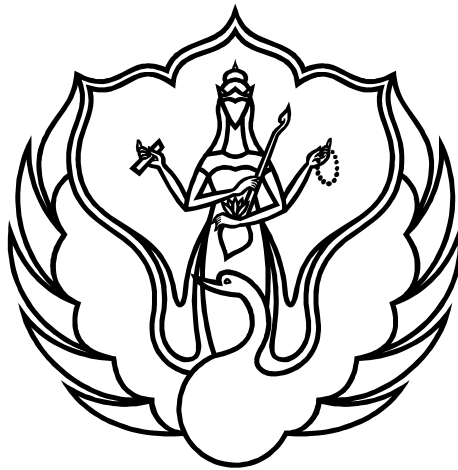


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI DIGITAL 2D
“*FRIENEMY*”
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**



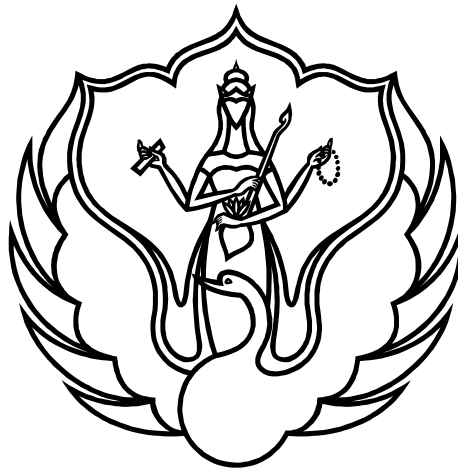
Awanis Ulfah
NIM 1500144033

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

2020

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI DIGITAL 2D
“*FRIENEMY*”
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

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



Disusun oleh:
Awanis Ulfah
NIM 1500144033

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

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI DIGITAL 2D "FRIENEMY" DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

Disusun oleh:
Awanis Ulfah
NIM 1500144033

Telah diuji dan dinyatakan memenuhi syarat oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446), Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ... 08 JAN 2020 ...

Pembimbing I / Ketua Penguji


Tanto Harthoko, M.Sn
NIDN 0011067109

Pembimbing II / Anggota Penguji


Mahendradewa Sumanto, M.Sn.
NIDN 0018047206

Penguji Ahli / Anggota Penguji


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S. Kom., M. TI.

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 ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Awanis Ulfah
No. Induk Mahasiswa : 1500144033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI DIGITAL 2D
"FRIENEMY" DENGAN TEKNIK FRAME BY
FRAME

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, 23 Januari 2020
Yang menyatakan



Awanis Ulfah
NIM 1500144033

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

HALAMAN PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Awanis Ulfah

No. Induk Mahasiswa : 1500144033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI DIGITAL 2D "FRIENEMY" DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 23 Januari 2020

Yang menyatakan



Awanis Ulfah

NIM 1500144033

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia Allah SWT, yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga terciptalah karya film animasi pendek yang berjudul “*FRIENEMY*”. Karya ini diciptakan dalam rangka untuk memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta, karya inilah yang merupakan capaian ahir dari masa studi.

Penciptaan Animasi 2D “*FRIENEMY*” awalnya muncul dari brainstorming untuk cerita tugas akhir. Cerita dikemas dengan sebaik mungkin dengan genre *slice of life* dan drama. Saya mengharapkan agar film ini dapat diterima masyarakat.

Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa iringan doa dan bantuan dari orang-orang sekitar. Karena itu, tidak lupa juga ucapan terima kasih dan doa untuk disampaikan kepada:

1. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Kedua orang tua, bapak dan mamak yang di kampung halaman yang selalu mendukung penuh anak-anaknya dan selalu berdoa untuk yang terbaik;
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, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Agnes Widyasmoro S,Sn., M. A., selaku ketua jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi sekaligus Pembimbing I;
7. Mahendradewa Suminto M.Sn., selaku Dosen Wali sekaligus Pembimbing II;
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
9. Animasi ISI Yogyakarta;
10. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta dari berbagai jurusan. Febri Faizin, Naufal Ghifari, Gugum Abdullah, Bella Arga, Miki P., Robertus Adi O., Moch Faizal, dan Balqis Intan, yang turut terlibat langsung dalam membantu proses produksi.

Semoga hasil akhir karya animasi 2D “*FRIENEMY*” memberikan bagi semuanya. Meskipun karya ini jauh dari kata sempurna tetapi sangat diharapkan film ini membawa manfaat untuk kedepannya. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan karya-karya yang akan datang selanjutnya.

Yogyakarta, 23 Januari 2020

Awanis Ulfah

ABSTRAK

Film animasi pendek “*FRIENEMY*” merupakan sebuah cerita *Slice of Life* dan drama yang menggabungkan imajinasi dan sedikit realita yang terjadi di Indonesia. Walaupun cerita yang disajikan sederhana namun diharapkan dapat mengerti dengan adanya *visual* yang akan mendukung dan menjelaskan alur cerita pada film pendek ini. Film pendek animasi ini diberi judul “*FRIENEMY*” diambil dari kata “*friend*” dan “*enemy*” yang memiliki arti “teman” dan “musuh”, menceritakan dua orang manula yang berjualan sate yang kebetulan berjualan bersebrangan dan terjadilah persaingan perebutan pelanggan. Adapula preman yang akan memberikan konflik di dalam cerita film pendek animasi ini.

Film animasi “*FRIENEMY*” berdurasi 7 menit 21 detik dengan format mp4 HDTV 1920x1080 px 24 *frame per second*. Dalam proses pembuatan film ini diterapkan juga beberapa prinsip animasi. Pembuatan film animasi “*FRIENEMY*” menggunakan proses *digital 2D*. Untuk *animating* digunakan teknik menggambar *frame by frame* secara *digital* menggunakan komputer, gambar *background* juga dibuat secara *digital* dengan warna yang sederhana.

Kata kunci: *FRIENEMY*, Animasi 2D, Digital, Film.

DAFTAR ISI

HALAMAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	3
D. Target Audien.....	3
E. Indikator Capaian Akhir	4
BAB II EXPLORASI	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Tinjauan Karya	11
BAB III PERANCANGAN	14
A. Cerita	14
B. <i>Pipeline</i>	19
C. Desain Karakter	19
D. Desain <i>Background</i>	22
E. Desain <i>Asset</i>	23
F. Suara	25
BAB IV PERWUJUDAN	26
A. Praproduksi	26
B. Produksi	64
C. Pascaproduksi	72
D. <i>Merchandising</i>	73

BAB V PEMBAHASAN	76
A. Pembahasan Isi Film	76
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi	77
C. Analisa Biaya Produksi	86
BAB VI PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Komik Si Juki Lika-Liku Anak Kos.....	12
Gambar 1.2 <i>Screenshot</i> Film Animasi Pendek <i>Super Tibetan Racer</i>	12
Gambar 1.3 Potongan Adegan Dari Animasi <i>Series Gravity Falls</i>	13
Gambar 2.1 Desain <i>Pipeline</i>	19
Gambar 2.2 Desain Karakter Nek Ijah.....	20
Gambar 2.3 Desain Karakter Kakek Ahmad.....	21
Gambar 2.4 Desain Karakter Jono	22
Gambar 2.5 Desain <i>Background Area</i> Warung Kakek.....	23
Gambar 2.6 Desain <i>Background Area</i> Warung Nenek.....	23
Gambar 2.7 Desain <i>Background Area</i> Warung Sate Baru.....	24
Gambar 2.8 Desain <i>Asset</i>	24
Gambar 3.1 Desain <i>Fix</i> Nek Ijah.....	27
Gambar 3.2 Desain <i>Fix</i> Kakek Ahmad.....	28
Gambar 3.3 Desain <i>Fix</i> Jono	29
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 1.....	30
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 2.....	31
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 3.....	32
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 4.....	33
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 5.....	34
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 6.....	35
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 7.....	36
Gambar 3.11 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 8.....	37
Gambar 3.12 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 9.....	38
Gambar 3.13 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 10.....	39
Gambar 3.14 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 11.....	40
Gambar 3.14 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 12.....	41
Gambar 3.16 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 13.....	42
Gambar 3.17 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 14.....	43
Gambar 3.18 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 15.....	44
Gambar 3.19 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 16.....	45
Gambar 3.20 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 17.....	46

Gambar 3.21 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 18.....	47
Gambar 3.22 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 19.....	48
Gambar 3.23 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 20.....	49
Gambar 3.24 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 21.....	50
Gambar 3.25 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 22.....	51
Gambar 3.26 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 23.....	52
Gambar 3.27 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 24.....	53
Gambar 3.28 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 25.....	54
Gambar 3.29 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 26.....	55
Gambar 3.30 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 27.....	56
Gambar 3.31 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 28.....	57
Gambar 3.32 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 29.....	58
Gambar 3.33 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 30.....	59
Gambar 3.34 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 31.....	60
Gambar 3.35 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 32.....	61
Gambar 3.36 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 33.....	62
Gambar 3.37 <i>Storyboard</i> “Frienemy” halaman 34.....	63
Gambar 3.37 <i>Screenshot</i> Pembuatan <i>Animatic Storyboard</i>	64
Gambar 3.38 <i>Background</i> Pada Film Pendek Animasi “ <i>FRIENEMY</i> ”	65
Gambar 3.39 <i>Screenshot</i> Proses <i>Animating</i>	66
Gambar 3.40 <i>Screenshot</i> Proses <i>Cleanup</i>	67
Gambar 3.41 <i>Screenshot</i> Palet Warna Yang Sudah <i>Diexport</i> Sebagai <i>Template</i>	68
Gambar 3.42 <i>Screenshot</i> Proses <i>Coloring</i>	68
Gambar 3.43 <i>Screenshot</i> <i>Export .mov (setting)</i>	69
Gambar 3.44 <i>Screenshot</i> <i>Export .mov (hasil)</i>	69
Gambar 3.45 <i>Screenshot</i> <i>Compositing</i>	70
Gambar 3.46 <i>Screenshot</i> Proses <i>Editing Dubbing</i>	71
Gambar 3.47 <i>Screenshot</i> Proses <i>Music Scoring</i>	72
Gambar 3.48 <i>Screenshot</i> Proses <i>Editing</i>	73
Gambar 3.49 <i>Merchandise</i> Stiker dan Gantungan Kunci.....	74
Gambar 3.50 <i>Merchandise</i> Kaos.....	74
Gambar 3.51 <i>Merchandise</i> Stiker Karakter.....	75
Gambar 4.1 Penerapan <i>Squash and Stretch</i>	78
Gambar 4.2 Penerapan <i>Anticipation</i>	78

Gambar 4.3 Penerapan <i>Staging</i>	79
Gambar 4.4 Penerapan <i>Straight Ahead</i>	80
Gambar 4.5 Penerapan <i>Pose to Pose</i>	80
Gambar 4.6 Penerapan <i>Follow Through and Overlapping action</i>	81
Gambar 4.7 Penerapan <i>Slow in Slow Out</i>	82
Gambar 4.8 Penerapan <i>Arcs</i>	82
Gambar 4.9 Penerapan <i>Secondary Action</i>	83
Gambar 4.10 Penerapan <i>Timing</i>	83
Gambar 4.11 Penerapan <i>Exaggeration</i>	84
Gambar 4.12 Penerapan <i>Solid Drawing</i>	85
Gambar 4.13 Penerapan <i>Appeal</i>	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Treatment Film Animasi Pendek “ <i>FRIENEMY</i> ”	16
Tabel 2.1 Biaya tenaga kerja tahap pra produksi film animasi “ <i>FRIENEMY</i> ”	86
Tabel 2.2 Biaya tenaga kerja tahap produksi film animasi “ <i>FRIENEMY</i> ”	86
Tabel 2.3 Biaya tenaga kerja tahap pasca produksi film animasi “ <i>FRIENEMY</i> ” ..	87
Tabel 2.4 Biaya tidak langsung selama produksi film animasi “ <i>FRIENEMY</i> ”	87
Tabel 2.5 Biaya mastering film animasi “ <i>FRIENEMY</i> ”	87
Tabel 2.6 Biaya merchandise dan perlengkapan pameran	88
Tabel 2.7 Biaya total dalam produksi film animasi “ <i>FRIENEMY</i> ”	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Friend merupakan kata dari bahasa Inggris yaitu teman dan *enemy* memiliki arti musuh. Dua kata ini diambil dan dipersingkat menjadi *Frienemy* dan diperuntukkan untuk judul pada film ini. Dua kata ini dipakai karena berdasarkan cerita yang diangkat pada film ini dua karakter utama awalnya bermusuhan karena mereka bersaing untuk mendapatkan pelanggan namun akhirnya berbaikan pada saat karakter antagonis mengganggu mereka dan mereka berhasil mengusir karakter antagonis tersebut.

Sate merupakan makanan yang sangat populer di Nusantara dan sangat cocok dengan lidah masyarakat Indonesia. Sate yang ditemui di Indonesia biasanya memakai daging yang dipotong kecil-kecil dan ditusuk dengan lidi sedemikian rupa lalu dipanggang dengan bara arang. Setelah itu disajikan dengan berbagai macam bumbu tergantung variasi resep yang disajikan. Salah satu sate yang terkenal di Indonesia adalah sate Madura. Apalagi rasa manis dan gurih dari bumbunya yang membuat makanan ini menjadi makanan *favourite* dari anak-anak sampai dewasa. Di Indonesia, sate Madura juga bisa didapat dari pedagang sate keliling, kaki lima, warung, sampai restoran kelas atas. Dan harga yang diterapkan pun juga berbeda, tergantung tempat dan bahan yang digunakan.

Seperti yang kita ketahui, banyak pedagang yang menjajakan makanan yang enak namun terjangkau. Hingga tak jarang kita menemukan penjaja makanan yang berjualan berdekatan. Malahan ada yang sampai bersebelahan ataupun berhadapan. Hal ini pun menimbulkan adanya persaingan untuk mendapatkan pelanggan agar mereka tidak gulung tikar. Hal ini menyebabkan ketidakpuasan penjual karena mereka sudah melakukan yang mereka bisa namun tetap tidak puas karena pelanggan yang datang terpecah belah. Tak jarang juga mereka mengumpulkan uang untuk membayar uang

sewa tempat dan “keamanan”. Adapula orang-orang yang berlagak dan menguasai pasar-pasar dan pedagang-pedagang yang kerap meresahkan karena kelakuan mereka dan aksi memalak para pedagang yang kita sebut dengan preman. Para preman selalu meminta uang ke para pedagang-pedagang dan pemilik warung dan tidak jarang pula melakukannya dengan memaksa yang berujung cekcok dan kekerasan dan mereka menganggap uang ini merupakan uang keamanan karena mereka beranggapan bahwa mereka yang memiliki kehendak di wilayah tersebut

Sebagaimana dalam cerita di film “*FRIENEMY*” ini, diceritakan tentang dua orang pedagang yang kebetulan sama-sama menjajakan sate Madura dan lokasi tempatnya pun berseberangan. Hal ini tentu membuat mereka harus berpikir bagaimana membuat pelanggan hanya datang ke kios mereka agar mereka tidak rugi. Hal ini pun membuat mereka menarik pelanggan dengan berbagai cara yang mereka bisa. Namun, tak lupa pula adanya preman yang merugikan pihak kedua penjual sate tersebut. Karena dengan adanya keberadaan preman tersebut membuat kedua penjual merugi. Film ini mengajarkan untuk saling membantu jika ada yang kesusahan dan tidak selamanya seseorang yang dianggap musuh merupakan orang yang jahat atau tidak baik. Terkadang persepsi seperti itu muncul dengan sendirinya karena persaingan. Padahal tidak semua orang seperti apa yang dipikirkan dalam sepihak saja. Film “*FRIENEMY*” akan dibuat sebagai film pendek dan memakai salah satu dari sekian banyaknya teknik yang sering digunakan dalam pembuatan di industri film animasi dan sebisa mungkin memberikan hiburan kepada para penonton.

Meskipun banyak teknik pembuatan animasi seperti *stopmotion* (memotret satu persatu), *puppet/cut out* (pergerakannya seperti wayang), *rotoscope* (menjiplak dari film yang sudah dibuat), 3 dimensi dan 2 dimensi, film “*FRIENEMY*” ini dikerjakan secara digital dengan komputer dengan teknik dua dimensi dan dibuat dengan cara *frame by frame*. Meskipun setiap teknik memiliki kelebihan masing-masing, teknik *frame by frame* dipilih karena untuk memudahkan pembuatan film pendek “*FRIENEMY*” ini meskipun teknik ini lumayan memakan waktu dikarenakan harus

menggambar satu persatu. Dan film ini diharapkan dapat menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat visualisasi dari film pendek animasi “*FRIENEMY*” agar dapat dimengerti oleh penonton.
2. Bagaimana cara menyampaikan pesan melalui film pendek animasi “*FRIENEMY*”.

C. Tujuan

1. Visualisasi dari film pendek animasi “*FRIENEMY*” akan dibuat sederhana mungkin agar dapat dimengerti.
2. Dengan adanya konflik dan penyelesaian dimana di dalam cerita karakter kakek dan nenek yang awalnya bermusuhan karena perebutan pelanggan, menjadi berbaikan karena kakek yang tidak tega melihat nenek dianiaya oleh preman dan segera menolong. Kesadaran dalam menolong inilah yang diharap ditanamkan dalam kehidupan meskipun awalnya dua karakter tersebut bermusuhan.

D. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi “*FRIENEMY*” adalah sebagai berikut:

1. Usia : 15 tahun ke atas
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status Sosial : Semua Kalangan
5. Negara : Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Target pencapaian akhir karya film ini akan dibuat seperti dalam bentuk capaian indikator berikut:

Judul	: <i>FRIENEMY</i>
Genre	: Drama, <i>Slice of life</i>
Teknik	: Animasi dua dimensi (digital)
Durasi	: 7 menit 23 detik
Format	: HDTV 1920x1080 24 fps (<i>frame per second</i>)
Render	: Format mp4, H264

Indikator di atas akan dicapai melalui 3 tahapan proses dalam pembuatan film animasi. Tahapan praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Capaian hasil akhir proses pembuatan film animasi 2D ini memiliki indikator tahapan yang menjadikan film pendek animasi ini tercapai dalam pengerjaannya, yaitu sebagai berikut:

1. Praproduksi

Praproduksi adalah proses sebelum memulai produksi animasi mulai dari ide, konsep, cerita sampai dengan *stillomatic*. Berikut ini merupakan proses praproduksi, yaitu:

a. Ide dan Konsep

Ide merupakan rancangan atau gagasan utama yang mendasari pembuatan sebuah karya film animasi. Ide dan konsep yang sudah diciptakan akan dituangkan untuk menjadi sebuah karya yang akan dibuat. Ide penciptaan karya animasi 2D berjudul "*FRIENEMY*" ini dibuat setelah mengembangkan beberapa cerita sederhana dan mematangkannya. Dan dibuat setelah mencari beberapa referensi.

b. Penulisan Cerita

Penulisan cerita didapat dari sebuah ide dasar yang kemudian dikembangkan untuk menemukan konsep alur cerita yang menarik dan dapat dipahami *audience* dengan baik. Cerita ditulis dengan detail dan jelas mulai dari

awal pengenalan tokoh, terjadinya masalah, hingga penyelesaian masalahnya. Penulisan cerita dilakukan secara bertahap mulai dari sinopsis cerita, hingga pembuatan naskah, dan juga akan menjadi acuan untuk tahap pembuatan *storyboard*. Tak ketinggalan juga pembuatan naskah skenario untuk menjelaskan kejadian-kejadian yang dialami karakter dari awal cerita, permasalahan, klimaks, hingga penyelesaian, *setting* waktu dan tempat, dan juga dialog. Dalam penulisan cerita dibuatlah naskah skenario yang menjelaskan *setting* waktu dan tempat, serta dialog.

c. Riset

Riset dilakukan untuk dijadikan bahan referensi untuk pembuatan sebuah film untuk mendukung cerita dan *visual* yang akan dipakai. Riset juga dapat dilakukan dengan menonton film atau membaca buku dan juga internet yang berkaitan atau mengunjungi tempat yang akan dijadikan bahan dalam film yang dibuat. Riset juga dapat membantu untuk mengembangkan dari mulai cerita, desain karakter, hingga latar tempat dan *juga sound effect* maupun *background music* yang akan mendukung *visual* maupun cerita agar menjadi lebih menarik.

d. Desain Karakter

Desain karakter adalah proses pembuatan tokoh dalam cerita dari bagaimana bentuknya sifat hingga hal-hal kecil namun detail seperti sebuah biodata. Desain karakter biasanya dibuat dengan model dan ekspresi dari tokoh tersebut. Penjelasan sifat-sifat, latar belakang tentang karakter, serta tinggi badan juga biasanya diperlukan dalam pembuatan desain karakter agar lebih memudahkan dalam proses pembuatan film.

e. Storyboard

Storyboard atau papan cerita merupakan visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. *Storyboard* dapat dikatakan juga *visual script* yang akan dijadikan *outline* dari sebuah proyek, ditampilkan *shot by shot* yang biasa disebut dengan istilah *scene*. *Storyboard* juga menggambarkan bagaimana latar waktu maupun

tempat serta durasi setiap *cut* dan *scene* yang dibutuhkan agar tersampaikan dengan baik.

f. *Stillomatic*

Stillomatic sangat membantu untuk pembuatan film animasi karena di sini *storyboard* yang sudah selesai dibuat akan dijadikan sebuah video akan dirancang mulai dari *timing*, bagaimana pergerakan karakter, pengambilan kamera, adegan, ekspresi para tokoh, dialog, serta *sound effect* dan *background music* yang mungkin masih dalam tahap *beta* dan akan disempurnakan nantinya.

2. Produksi

Produksi merupakan tahap yang penting dalam pembuatan film animasi, disini akan dimulai setelah tahap praproduksi selesai, yaitu sebagai berikut:

a. *Animating*

Proses animating pada film ini dikerjakan dengan menggunakan *software ToonBoom Studio 8.1*, dan akan dibuat sesuai dengan *stillomatic*. Meskipun nantinya akan ada perubahan untuk menyempurnakan *timing* dalam film agar pergerakannya tidak terlihat begitu aneh.

b. *Coloring*

Menurut Betty Edwards (2005: 4) “*Color value* sangatlah penting karena kontras dari gelap dan terang adalah hal dasar untuk *compositing* yang bagus, sebagaimana bentuk dan ruang, gelap dan terang disusun pada gambar atau lukisan.” *Coloring* dilakukan setelah proses animating selesai. *Software* yang digunakan juga sama yaitu *Toonboom 8.01*. Dan akan ditambahkan tekstur bila perlu agar *visual* dapat terlihat lebih menarik. Cara pewarnaannya juga akan dilakukan dengan simpel yaitu memakai *tools bucket/fill* agar lebih mudah.

c. *Background*

Proses pembuatan background dilakukan dengan teknik *digital painting* 2 dimensi. *Background* sudah di konsep pada pembuatan *storyboard* untuk menjadi acuan, setelah itu dilakukan sketsa kasar, lalu membuat *lineart* dan

memperbaiki perspektif. Setelah itu lanjut ke proses *coloring* dan memberikan tekstur lalu diberikan *shading* dan *lighting* untuk proses *finishing*.

d. Compositing

Compositing merupakan proses penggabungan antara *animating* dengan *background* yang sudah dibuat lalu akan disesuaikan dengan *storyboard* dan *stillomatic*. Mulai di atur komposisi, *layout*, dan *frame* nya sehingga *visual* tidak terlihat aneh dan tampak menyatu antara karakter dan *background*.

e. Dubbing dan Sound Effect

“Jika kamu memakai aktor yang benar untuk pekerjaan ini, hal ini merupakan sebuah hal yang mudah di dunia. Mereka biasanya berhasil dalam *take* pertama, namun akan memberikan *take* lagi untuk berjaga-jaga” (Richard Williams *The Animation Survival Kit* 2001:335) Di dalam film “*FRIENEMY*”, terdapat beberapa dialog, namun pelafalan yang diucapkan akan dibuat tidak terlalu jelas. Karakter juga mengeluarkan suara seperti tertawa, menghela nafas, ataupun kesakitan. *Sound effect* yang digunakan pun didapat dari internet yang menyediakannya dalam bentuk tidak berbayar

f. Musik

“Jika animasi adalah proses memberikan nafas pada sebuah karakter, lalu musik merupakan memasukkan emosi kedalam karakter. Musik adalah sebuah arti kekuatan pada mendapatkan respon emosional” (Robin Beauchamp *Designing Sound for Animation* 2005:43) Musik yang digunakan merupakan *scoring* yang akan dibuat untuk original soundtrack dari film “*FRIENEMY*” untuk melengkapi film pendek tersebut. Dan akan diusahakan mendukung *visual* agar lebih menarik.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi, yaitu sebagai berikut:

a. *Editing*

Editing dilakukan dengan *import file* dan menggabungkan video hasil akhir *rendering* dengan musik, *dubbing* dan juga *sound effect* lalu memberikan efek yang akan mendukung *visual* dalam film seperti *blur, fade out/dip to black*.

b. *Render dan Mastering*

Tahapan ini merupakan proses terakhir dalam pembuatan film “*FRIENEMY*”. Setelah melakukan penggabungan dalam proses *editing*, selanjutnya adalah *meng-export file video* dan *audio* tadi dengan menggunakan *software* dengan format HDTV 1920x1080 H264, kemudian dilakukan *burning* ke dalam DVD sebelum akhirnya dimasukkan ke kotak lalu diberi sampul DVD.

4. *Display dan Merchandise*

Display karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat, selain pemutaran karya ada pula *merchandise*, poster, video dokumentasi selama proses produksi atau biasa disebut *behind the scene* sebagai pelengkap *display* nantinya.