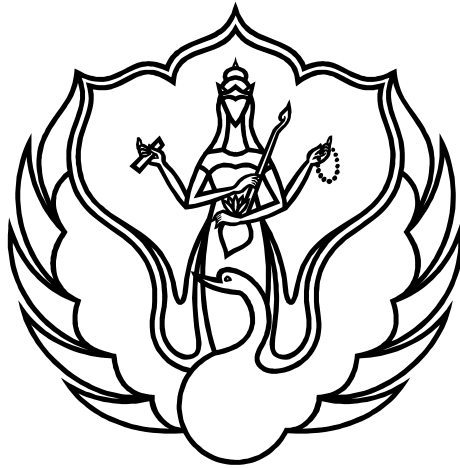


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“I HATE BEING T-REX”



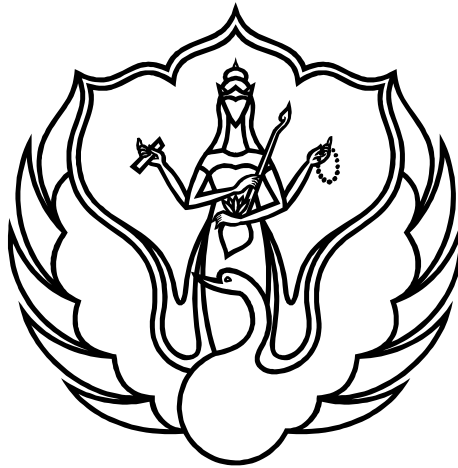
Bela Arga Nugraha
NIM 1600174033

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

2020

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“I HATE BEING T-REX”

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



Disusun oleh:

BELA ARGA NUGRAHA
NIM. 1600174033

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 2D "I HATE BEING T-REX"

Disusun oleh:

Bela Arga Nugraha
NIM. 1600174033

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


Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607


Pembimbing II / Anggota Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I
NIDN 0023017613

Cognate / Anggota Penguji


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom.,MT.

Ketua Program Studi


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

Mengetahui,
Dekan


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

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

HALAMAN PERNYATAAN

Nama : Bela Arga Nugraha
No. Induk Mahasiswa : 1600174033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“I HATE BEING T-REX”

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, 23 Desember 2019
Yang menyatakan

*

Bela Arga Nugraha
NIM. 1600174033

*NB : * bermaterai sesuai ketentuan*

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Bela Arga Nugraha

No. Induk Mahasiswa : 1600174033

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 2D
“I HATE BEING T-REX”**

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 Desember 2019

Yang menyatakan

*

Bela Arga Nugraha

NIM 1600174033

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta menyelesaikan penciptaan film animasi dua dimensi berjudul "*I Hate Being T-Rex*" dengan lancar. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Setelah melalui banyak proses perkuliahan, karya inilah yang merupakan capaian akhir dari masa studi.

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. Kedua orang tua di kampung halaman yang senantiasa mendokan dan mendukung penuh, baik secara materi maupun motivasi untuk terus tekun dan semangat;
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, 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;
7. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Pembimbing I;
8. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Pembimbing II;
9. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., MT., selaku Penguji Ahli;
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
11. Teman – teman mahasiswa Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2016;
12. Teman – teman mahasiswa ISI Yogyakarta yang turut terlibat langsung dalam membantu proses produksi.

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 wawasan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan karya-karya selanjutnya di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Bela Arga Nugraha

ABSTRAK

Sebuah animasi pendek yang mengisahkan seekor *Tiranosaurus Rex* atau bisa disebut *T-Rex* dengan masalah kesehariannya yang berhubungan dengan tangannya yang pendek. Dikemas menjadi sebuah cerita yang sederhana dengan tujuan menghibur. Film animasi ini diberi judul "*I Hate Being T-Rex*". Inti dari film ini menceritakan tentang seekor *T-Rex* jantan yang mencoba *selfie* namun terus saja gagal.

Film Animasi "*I Hate Being T-Rex*" divisualisasi dengan teknik animasi dua dimensi. Film ini berdurasi 3 menit 51 detik. Jumlah *shot* mencapai 54 *shot* dengan total 5544 *frame format* HDTV 1920x1080 px 24 *fps (frame per second)*. Dalam proses pembuatan film ini menerapkan 8 dari 12 prinsip animasi. Untuk *animating* digunakan teknik animasi 2D *drawing frame by frame* secara digital menggunakan komputer, gambar background juga dibuat secara digital tanpa meninggalkan nilai seni dari teknik gambar tradisional menggunakan tangan.

Kata kunci : Film Animasi 2D, *T-Rex*, *Selfie*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN ORIRINALITAS KARYA	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	1
C. Tujuan	1
D. Sasaran.....	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
BAB II EXPLORASI.....	4
A. Landasan Teori	4
B. Tinjauan Karya.....	5
BAB III PERANCANGAN	10
A. Cerita.....	10
1. Tema	10
2. Sinopsis.....	10
3. Treatment.....	11
4. Naskah	13
B. Pipeline	19
C. Desain	24
1. Desain Karakter	24
Ronald (Karakter Utama)	24
Rixi (Karakter Pendukung).....	25
2. Desain <i>Background</i>	26
3. Desain <i>Aset</i>	27
D. Suara	28
BAB IV PERWUJUDAN	29
A. Praproduksi	29
1. Konsep Dasar	29
2. Desain Karakter	29
3. <i>Storyboard</i>	32
4. <i>Animatic Storyboard</i>	35

B. Produksi	35
1. <i>Background</i>	35
2. <i>Animating</i>	37
3. <i>Clean Up</i>	39
4. <i>Coloring</i>	39
5. <i>Compositing</i>	40
6. <i>Dubbing</i>	41
7. <i>Music Scoring</i>	42
C. Pascaproduksi	42
1. <i>Editing</i>	42
2. <i>Rendering</i>	43
D. <i>Merchandising</i>	43
BAB V PEMBAHASAN	45
A. Pembahasan Isi Film	45
1. Prolog	45
2. Preposisi	45
3. Konflik	45
4. Resolusi	46
5. Epilog	46
B. Penerapan Prinsip Animasi	46
C. Analisa Biaya Produksi	54
1. Biaya Tenaga Kerja	54
2. Biaya Tidak Langsung	55
3. Biaya <i>Mastering</i> Film	56
4. Biaya <i>Merchandise</i> dan Perlengkapan Pameran	56
5. Total Biaya	57
6. Harga Jual Animasi	57
BAB VI PENUTUP	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	61
CV PENULIS	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 fosil <i>T-Rex</i> Sue di museum Sejarah Alam Field	5
Gambar 2.2 <i>T-Rex</i> dalam film <i>Jurassic World</i>	6
Gambar 2.3 Referensi Film “ <i>The Land Before Time</i> ”	7
Gambar 2.4 Referensi Film “ <i>T-rex Cartoon</i> ”	7
Gambar 2.5 Referensi Film “ <i>Family Guy</i> ”.....	8
Gambar 2.6 Referensi Film “ <i>The Simpson</i> ”	9
Gambar 3.1 Pipeline produksi animasi “ <i>I Hate Being T-Rex</i> ”	19
Gambar 3.2 Desain Karakter Ronald	25
Gambar 3.3 Desain Karakter Godzila Ronald.....	25
Gambar 3.4 Desain Karakter Rixi.....	26
Gambar 3.5 Konsep <i>Background</i> dalam rumah	26
Gambar 3.6 Konsep <i>Background</i> depan rumah	27
Gambar 3.7 Aset Hp dalam film	27
Gambar 4.1 Desain Karakter Ronald	30
Gambar 4.2 Desain Karakter Godzila Ronald.....	30
Gambar 4.3 Desain Karakter Rixi.....	31
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> “ <i>I Hate Being T-Rex</i> ” halaman 1	32
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> “ <i>I Hate Being T-Rex</i> ” halaman 2	33
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i> “ <i>I Hate Being T-Rex</i> ” halaman 3	34
Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> pengerjaan <i>animatic storyboard</i>	35
Gambar 4.8 <i>Background</i> dalam rumah	36
Gambar 4.9 <i>Background</i> jalan raya dan halaman rumah	37
Gambar 4.10 <i>Background</i> kota dalam khayalan	37
Gambar 4.11 Proses <i>Animating</i> pada <i>software toonboom 1</i>	38
Gambar 4.12 Proses <i>Animating</i> pada <i>software toonboom 2</i>	38
Gambar 4.13 proses <i>clean up</i> pada <i>software toonboom</i>	39
Gambar 4.14 <i>Screenshot</i> palet warna yang sudah diexport sebagai <i>template</i>	39

Gambar 4.15 proses <i>coloring</i> pada <i>software toonboom</i>	40
Gambar 4.16 proses <i>compositing</i> pada <i>software after effect</i>	40
Gambar 4.17 hasil <i>file dubbing</i> dalam bentuk <i>format.wav</i>	41
Gambar 4.18 Proses pengerjaan <i>music scoring</i>	42
Gambar 4.19 Proses <i>editing</i> pada <i>software premier pro</i>	43
Gambar 4.20 Design <i>sticker printing</i>	44
Gambar 4.21 Desain baju “ <i>I Hate Being T-Rex</i> ”	44
Gambar 5.1 <i>Screenshot shot 32</i>	47
Gambar 5.2 <i>Screenshot animating shot 14</i>	47
Gambar 5.3 <i>Screenshot animating shot 29</i>	48
Gambar 5.4 <i>Screenshot animating shot 1</i>	49
Gambar 5.5 <i>Screenshot animating shot 29</i>	50
Gambar 5.6 <i>Screenshot animating shot 37 dan shot 08</i>	51
Gambar 5.7 <i>Screenshot animating shot 02</i>	51
Gambar 5.8 <i>Screenshot animating shot 39</i>	52
Gambar 5.9 <i>Screenshot animating shot 42</i>	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Biaya tenaga kerja tahap pra produksi film animasi	54
Tabel 1.2 Biaya tenaga kerja tahap produksi film animasi	55
Tabel 1.3 Biaya tenaga kerja tahap pasca produksi film animasi	55
Tabel 1.4 Biaya tidak langsung selama produksi film animasi	56
Tabel 1.5 Biaya <i>mastering</i> film animasi	56
Tabel 1.6 Biaya <i>merchandise</i> dan perlengkapan pameran film animasi	56
Tabel 1.7 Biaya total dalam produksi film animasi	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagian dari kita pasti pernah mendengar, membaca atau pun belajar mengenai dinosaurus. Dinosaurus secara harfiah dapat diartikan sebagai kadal yang mengerikan. Salah satu dinosaurus yang cukup terkenal dan sering kita lihat dalam film adalah *Tyranosaurus Rex* atau bisa juga disebut *T-Rex*. *T-Rex* merupakan salah satu dinosaurus karnivora. Film dokumenter tentang dinosaurus sering menggambarkan *T-Rex* memiliki wajah dan ekor seperti kadal dan berjalan dengan dua kaki seperti unggas serta memiliki lengan yang kecil.

T-Rex adalah dinosaurus yang sangat *iconic* karena sering muncul dalam berbagai media, contohnya film, ensiklopedia, buku mewarnai, dan maskot iklan. Sehingga *T-Rex* menjadi dinosaurus yang sudah cukup familiar dikalangan masyarakat. Sehingga nantinya diharapkan menggunakan *T-Rex* sebagai tokoh ini membuat lebih mudah dikenali oleh penonton.

Selain itu adalah karena keunikan anatomi tubuh *T-Rex* yang mana *T-Rex* memiliki ukuran lengan yang kecil dan tidak sebanding dengan tubuh *T-rex* yang besar. Keunikan ini yang mendasari untuk membuat film animasi tentang *T-Rex*. Keunikan ini menjadi dasar ide cerita tentang *T-Rex* dan kendala yang dihadapinya berhubungan dengan lengannya yang kecil. Masalah *T-Rex* ini nantinya akan diceritakan melalui sebuah film animasi dua dimensi.

Beberapa alasan digunakannya teknik animasi dua dimensi yaitu supaya lebih banyak pilihan style yang bisa digunakan. Animasi dua dimensi juga merupakan animasi yang sudah sangat dikenal oleh masyarakat. Selain itu juga teknik animasi dua dimensi dalam pengerjaannya hanya memerlukan kualitas komputer yang standar dan tidak terlalu tinggi. Sehingga dana yang disiapkan untuk pembiayaan alat lebih murah.

Film animasi ini diberi judul "*I Hate Being T-Rex*". Menceritakan seekor *T-rex* yang digambarkan hidup seperti manusia dengan cerita dan masalah

sehari-hari yang berhubungan dengan lengannya yang kecil dan pendek. Alasan digunakannya judul "*I Hate Being T-Rex*" adalah untuk membuat penonton penasaran apa yang membuat tokoh utama dalam film ini benci menjadi *T-Rex*. Sehingga dari judul ini dapat menarik antusias penonton untuk melihat film ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yaitu mengenai kendala apa yang bisa terjadi pada *T-Rex* karena memiliki tangan yang kecil dan bagaimana menceritakannya dalam sebuah film animasi dua dimensi.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi "*I Hate Being T-Rex*" yaitu, menciptakan karya film animasi dengan teknik dua dimensi yang bercerita tentang masalah yang bisa terjadi karena ukuran tangan *T-Rex* yang kecil.

D. Sasaran

Sasaran audien yang dituju dari penciptaan karya film animasi "*I Hate Being T-Rex*" ini yaitu sebagai berikut:

1. Usia : 7 tahun sampai 13 tahun atau usia sekolah dasar
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Negara : Semua negara

Sasaran utama film ini berusia 7 tahun sampai 13 tahun adalah usia anak sekolah dasar. Usia anak sekolah dasar ini dipilih karena anak sekolah dasar butuh tontonan yang sederhana dan sesuai untuk mereka salah satunya film animasi. Film animasi "*I Hate Being T-Rex*" ini juga tidak menampilkan adegan kekerasan yang dapat ditiru oleh anak.

E. Indikator Capaian Akhir

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

1. Judul : *I Hate Being T-Rex*
2. Genre : *Comedy*
3. Teknik : Animasi Dua Dimensi (Digital)
4. Durasi : 3 menit 51 detik
5. Format video : HDTV 1920x1080 24 fps (*frame per second*)
6. Render : Format mp4, H264