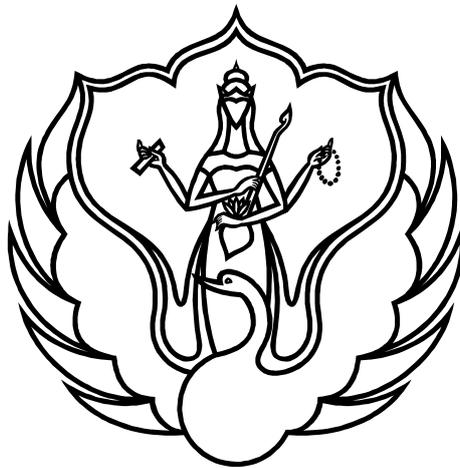


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI “REMOTE TV”
DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D**



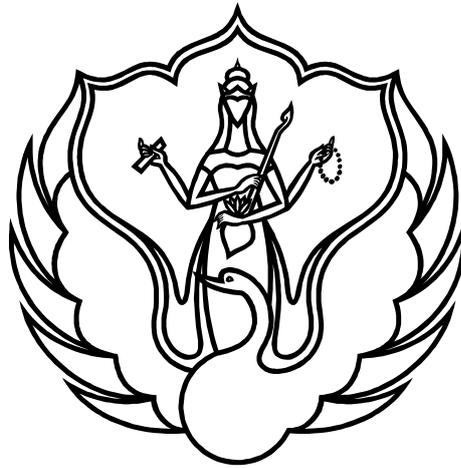
Naufal Satria Gunawan
NIM 1600149033

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

2020

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI “REMOTE TV”
DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D**

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



Disusun oleh:

Naufal Satria Gunawan
NIM 1600149033

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

2020

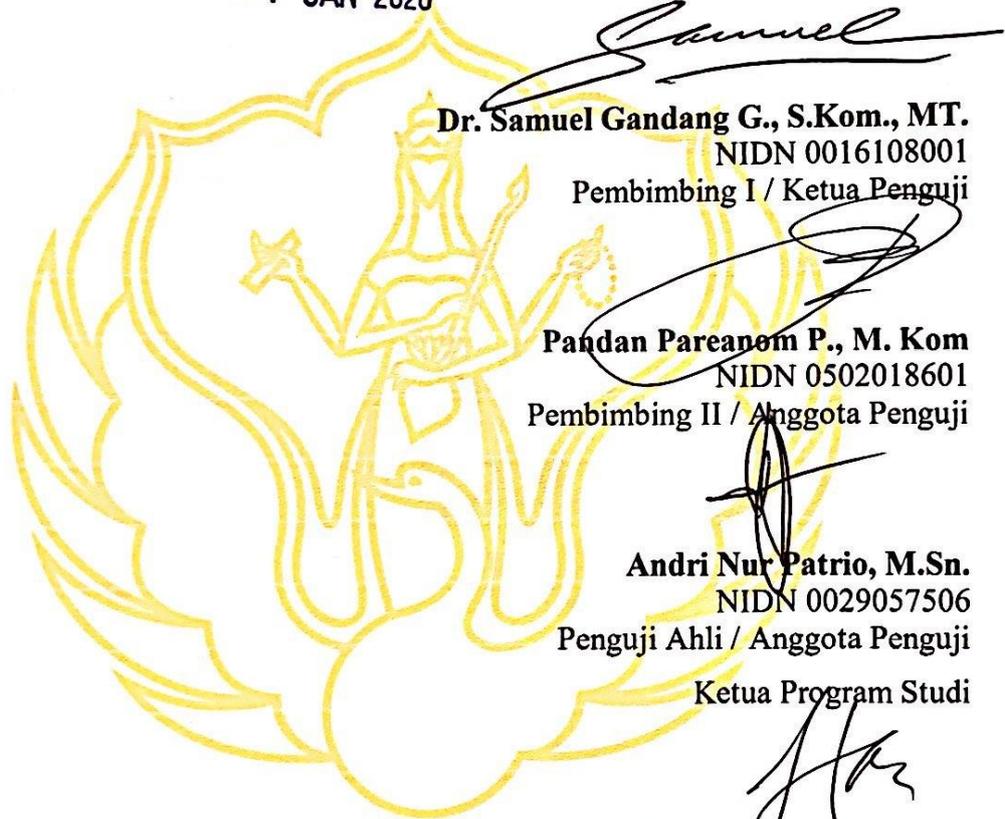
HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI “REMOTE TV” DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D

Disusun oleh:
Naufal Satria Gunawan
NIM 1600149033

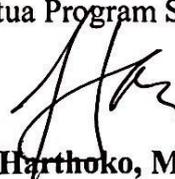
Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 07 JAN 2020.....




Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., MT.
NIDN 0016108001
Pembimbing I / Ketua Penguji


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


Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506
Penguji Ahli / Anggota Penguji
Ketua Program Studi


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP 19760422 200501 1 001



HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Naufal Satria Gunawan
No. Induk Mahasiswa : 1600149033
Judul Tugas Akhir : **Penciptaan Film Animasi “REMOTE TV” dengan Teknik Animasi 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, 23 Desember 2019

Yang menyatakan



Naufal Satria Gunawan
NIM 1600149033

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

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Naufal Satria Gunawan

No. Induk Mahasiswa : 1600149033

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 “REMOTE TV” dengan Teknik Animasi 2D

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



Naufal Satria Gunawan

NIM 1600149033

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

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 “REMOTE TV” 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. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., MT., selaku Pembimbing I;
8. Pandan Pareanom P., M.Kom., selaku Pembimbing II;
9. Andri Nur Patrio, M.Sn., 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. Raditya Satmatanu, Candra Hadi Suparman, Rizal Dwi, Imanda Diah, Fajar Alkan, dan

Widya Arumba Lestari yang turut terlibat serta 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

Naufal Satria Gunawan

ABSTRAK

Era ponsel pintar banyak mengubah cara manusia berinteraksi, khususnya dalam keluarga. Yang dahulunya saling berkumpul bercengkrama di ruang tengah sambil menonton televisi. Sekarang lebih sering sibuk dengan ponsel pintarnya masing-masing. Hal ini menjadi dasar cerita film ini dengan mengajak penonton bernostalgia, momen sebelum era ponsel pintar, khususnya saat *remote* televisi jadi hal yang diperebutkan.

Film animasi ini diberi judul "REMOTE TV", karena menceritakan tentang *remote* televisi yang diperebutkan oleh sebuah keluarga kecil yang hanya memiliki televisi sebagai sarana hiburan mereka. Dengan segala keserakahan mereka, hanya karena *remote* televisi mereka saling menyakiti (namun masih dalam konteks komedi). Pembuatan karya ini menerapkan 6 prinsip animasi dengan teknik animasi *frame by frame* secara digital, dengan menonjolkan pengadegan animasi aksi pertarungan dengan durasi 4 menit 30 detik.

Kata Kunci : Interaksi, *Remote* TV, Aksi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	8
A. Latar Belakang.....	8
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan.....	9
D. Target Audien.....	9
E. Indikator Capaian Akhir	9
BAB II EXPLORASI.....	13
A. Landasan Teori	13
B. Tinjauan Karya	16
BAB III PERANCANGAN	19
A. Cerita	19
B. <i>Pipeline</i>	22
C. Desain karakter.....	22
D. Desain <i>Background</i>	26
E. Suara.....	26
F. <i>Storyboard</i>	26
G. <i>Software</i>	27
BAB IV PERWUDJUDAN	28
A. Pra Produksi.....	28
1. Konsep Dasar	28
2. Desain Karakter	28
3. <i>Stillomatic</i>	33
B. Produksi.....	34
1. <i>Background</i>	34

2.	<i>Animating</i>	35
3.	<i>Clean up dan detailing</i>	37
4.	<i>Coloring</i>	38
5.	<i>Rendering Animate</i>	39
C.	Pasca Produksi.....	43
1.	<i>Compositing</i>	42
2.	<i>Editing</i>	43
3.	<i>Final render dan burning</i>	44
BAB V PEMBAHASAN		45
A.	Pembahasan Isi Film.....	45
1.	Prolog.....	45
2.	Preposisi.....	45
3.	Konflik.....	45
4.	Resolusi.....	46
B.	Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	46
1.	<i>Appeal</i>	46
2.	<i>Slow in and Slow Out</i>	47
3.	<i>Anticipation</i>	47
4.	<i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	48
5.	<i>Exaggeration</i>	49
6.	<i>Timing and Spacing</i>	50
C.	Anggaran Biaya.....	51
1.	Biaya Perlengkapan.....	51
2.	Biaya Tenaga Kerja.....	51
3.	Biaya <i>Overhead</i>	52
4.	Biaya <i>Mastering</i> film.....	52
5.	Biaya <i>Merchandise</i> Pameran.....	52
D.	Total Biaya dan Harga Jual Animasi.....	53
BAB VI PENUTUP		54
A.	Kesimpulan.....	54
B.	Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA		55
LAMPIRAN.....		56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Film Animasi " <i>Le Royaume</i> "	17
Gambar 2.2 Film Animasi <i>Mob Psycho</i>	18
Gambar 3.1 <i>Pipeline</i>	22
Gambar 3.2 Emak.....	23
Gambar 3.3 Dedek	24
Gambar 3.4 Abang	24
Gambar 3.5 Bapak.....	25
Gambar 3.6 <i>Kucenk</i>	25
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i>	26
Gambar 4.1 Emak.....	29
Gambar 4.2 Dedek	29
Gambar 4.3 Abang	30
Gambar 4.4 Bapak.....	31
Gambar 4.5 Kucenk	32
Gambar 4.6 <i>Subur Si Tukang Bakso</i>	32
Gambar 4.7 Pembuatan <i>stillomatic</i>	33
Gambar 4.8 <i>Outline</i> dan <i>base color</i>	34
Gambar 4.9 Pemberian <i>shade</i> dalam <i>background</i>	35
Gambar 4.10 Hasil <i>final</i> dari <i>output coloring</i>	35
Gambar 4.11 Sketsa dasar	36
Gambar 4.12 <i>Clean up</i> pada karakter Emak	37
Gambar 4.13 Palet warna diimport ke area kerja.....	38
Gambar 4.14 <i>Proses coloring</i>	39
Gambar 4.15 Hasil <i>export per-shot</i>	40
Gambar 4.16 Hasil <i>render</i> yang sudah digabung.....	40
Gambar 4.17 Area kerja proses <i>music scoring</i>	41
Gambar 4.18 Proses pemberian bayangan pada belakang objek	42
Gambar 4.19 Proses menggerakkan kamera	43
Gambar 4.20 Semua bahan disatukan pada <i>Adobe Premiere Pro</i>	44

Gambar 5.1 Siluet karakter Abang dan Emak.....	46
Gambar 5.2 <i>Onion skin</i> dari pergerakan pintu di <i>shot</i> 36	47
Gambar 5.3 Potongan <i>frame</i> dari gerakan kaget Abang	48
Gambar 5.4 <i>Onion skin</i> dari <i>shot</i> yang dikerjakan dengan <i>pose to pose</i>	48
Gambar 5.5 Coret-coretan untuk menggambarkan sengitnya pertarungan.....	49
Gambar 5.6 Abang dengan arsir yang lebih ditegaskan agar terkesan intens.....	49
Gambar 5.7 Tangan saling hantam dengan arsir yang lebih ditegaskan	50
Gambar 5.8 Potongan <i>timeline</i> dari <i>shot</i> 53	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Treatment</i> film animasi “ <i>REMOTE TV</i> ”	20
Tabel 5.1 Biaya perlengkapan.....	51
Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja.....	51
Tabel 5.3 Biaya <i>overhead</i>	52
Tabel 5.4 Biaya <i>mastering</i> film.....	52
Tabel 5.5 Biaya <i>merchandise</i> pameran	52
Tabel 5.6 Total biaya.....	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karya tugas akhir berjudul “*REMOTE TV*” ini menceritakan tentang keluarga kecil yang memperebutkan *remote* televisi demi mendapatkan hiburannya masing - masing hingga terjadi pertarungan besar. Cerita ini akan disajikan dalam bentuk film pendek animasi 2D, film animasi ini nantinya tanpa menggunakan dialog dengan tujuan memperluas jangkauan penonton. Sehingga semua cerita dan pesan hanya disampaikan secara visual dalam film.

Pembuatan karya tugas akhir ini akan menggunakan media digital dalam prosesnya. Untuk proses *animating* digunakan teknik animasi 2D *frame by frame* menggunakan komputer, untuk gambar latar juga dibuat secara digital, agar dalam proses produksi lebih cepat dan efisien. Film ini akan dikemas dengan adegan pertarungan, selain untuk memanjakan mata, juga untuk memperluas ruang eksplorasi demi mempermudah penyampaian adegan komedi yang ada. Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan hiburan, edukasi, info, dan lain-lain. William (2001:1). Pesatnya kemajuan teknologi juga mempengaruhi bagaimana proses animasi dibuat dari zaman ke zaman. Di era digital ini proses pembuatan animasi khususnya 2D menjadi semakin mudah dan banyak kemungkinan-kemungkinan untuk eksplorasi dibandingkan cara tradisional.

Kurangnya interaksi disebuah keluarga membuat penulis ingin mengangkat tema ini untuk mengajak para penonton kilas balik masa dimana keluarga masih berkumpul harmonis untuk mendapatkan hiburan serta berinteraksi bersama seperti menonton televisi di ruang keluarga, tidak cenderung individual seperti banyak keluarga saat ini sejak era ponsel pintar, asik dengan ponselnya sendiri. Cerita ini mengangkat suatu konflik yang bersifat sepele namun sering terjadi yaitu memperebutkan *remote* televisi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah konsep film animasi pertarungan akan menjadi tantangan karena membutuhkan adegan dan gerakan yang kompleks, seperti koreografi, efek visual *frame by frame*, tempo antar *shot* yang cepat, dan semua itu secara tidak langsung akan membutuhkan *shot* yang lebih banyak dan waktu produksi yang lebih panjang.

C. Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya animasi 2D “*REMOTE TV*” ini adalah:

1. Mengajak penonton untuk bernostalgia masa sebelum era ponsel pintar dengan mengangkat konflik yang paling sering terjadi dalam ruang keluarga, yaitu perebutan *remote* televisi.
2. Menciptakan film yang mampu membuat penonton terhibur tanpa memerlukan dialog agar dapat menjangkau lebih banyak kalangan, melalui konsep pengadeganan aksi dan komedi.

D. Target Audien

1. Usia : 18 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Global

E. Indikator Capaian Akhir

Target capaian akhir film ini akan dibuat dalam bentuk sebagai berikut:

- | | |
|--------------|---|
| Judul Karya | : <i>REMOTE TV</i> |
| Desain Karya | : Film pendek Animasi 2D |
| Durasi | : 4 menit 30 detik |
| Format Video | : HDTV 1920 x 934 px, rasio 18:9, 24
<i>frame per second</i> |
| Render | : Format .mp4, H.264 |

Indikator diatas akan dicapai melalui 3 tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

a. Penulisan cerita

Penulisan cerita “*REMOTE TV*” dilakukan secara bertahap mulai dari pencarian ide, sinopsis, hingga pembuatan naskah secara lengkap, dan jelas sebagai acuan untuk pembuatan *storyboard* pada tahapan selanjutnya.

b. Riset dan konsep

Dilakukan beberapa riset dalam pembuatan film “*REMOTE TV*” yang ditujukan untuk konsep visual untuk pembangunan dunia dan karakter, disini juga ditentukan gaya dan genre musik yang akan digunakan.

c. *Storyboard*

Storyboard film “*REMOTE TV*” dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Dalam *storyboard* digambarkan rancangan adegan animasi yang akan dibuat, didalamnya juga terdapat keterangan pengambilan kamera, lokasi, adegan, ekspresi tokoh, dialog, *sound fx*, dan durasi setiap *cut*.

d. *Stillomatic*

Rangkaian shot pada *storyboard* dalam bentuk *video* yang diurutkan dan sudah menunjukkan durasi tiap shot, musik, maupun efek suara tiap adegannya dalam garis besar. Digunakan untuk acuan dalam proses produksi film “*REMOTE TV*”.

2. Produksi

a. Suara

Karya animasi “*REMOTE TV*” memerlukan sebuah suara berupa *background music* sebagai salah satu pembangun suasana yang utama. Maka dalam produksinya dibutuhkan pemusik yang akan memproduksi *background music*, yang akan sekaligus menjadi *original soundtrack* (OST) dari karya animasi ini. Selain itu efek suara yang ada dalam animasi ini akan dibuat sendiri dengan merekam secara langsung sumber suara yang diperlukan atau menggunakan alat musik atau layanan penyedia suara tergantung efek suara yang direncanakan, untuk membangun interaksi antara visual dan suara nantinya.

b. Penganimasian (*animating*)

Tahap ini adalah proses inti dan krusial dalam film animasi “*REMOTE TV*”. Objek dianimasikan dengan teknik *drawing frame by frame*. Proses *animating* dilakukan dengan tahap pembuatan *keyframe*, lalu diperhalus lagi dengan *inbetween*, setelah itu dilakukan pembersihan atau *clean up* agar tiap gambarnya siap diisi dengan warna. Terakhir adalah proses pengisian warna atau *colouring*. Semua proses *animate* dilakukan sepenuhnya menggunakan komputer. Pada tahap inilah penerapan 12 prinsip animasi dilakukan. *Animating* yang dilakukan, sepenuhnya menyesuaikan dengan *storyboard* bergerak yang telah dibuat sebelumnya, mulai dari adegan hingga durasi.

c. *Background*

Latar belakang dan properti film “*REMOTE TV*” dibuat dengan teknik *digital painting* sesuai keterangan naskah. Pembuatan *background* dilakukan dengan teknik *layering*, sehingga dapat dipisah dan ditata sedemikian rupa untuk mencapai visual yang diinginkan.

3. Pascaproduksi

a. *Editing dan compositing*

Pada tahap ini dilakukan penggabungan antara hasil animasi yang telah di-*animate* dengan *background* yang telah dibuat. Proses pemberian efek visual juga dilakukan pada tahap ini. Setelah itu tiap potongan shot dirangkai dan disesuaikan *timing*nya sesuai dengan *stillomatic film* “*REMOTE TV*”.

b. *Rendering*

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, tahap selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video. Mulai dari logo ISI Yogyakarta, logo Program Studi Animasi, logo studio, judul karya, isi karya animasi, dan *credit title* dirender ke format video agar menjadi sebuah film animasi yang siap tonton.

c. *Mastering*

Tahap terakhir adalah pembakaran hasil akhir film “*REMOTE TV*” dalam piringan *CD* guna diserahkan untuk kelengkapan ujian Tugas Akhir.

Poin-poin diatas menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Apabila semua poin-poin diatas telah terpenuhi, maka karya animasi ini dianggap selesai dan siap diujikan dan dipublikasi.