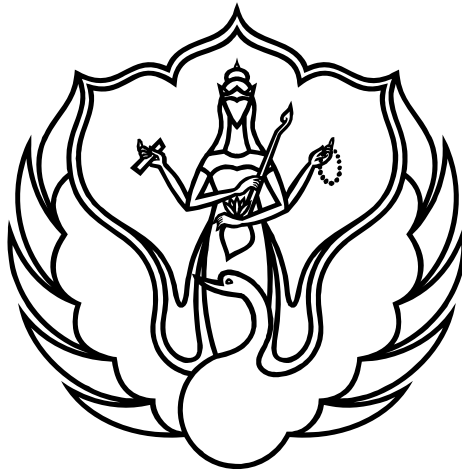


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
“JALAN PULANG” TENTANG
PENYALAHGUNAAN FUNGSI TROTOAR**



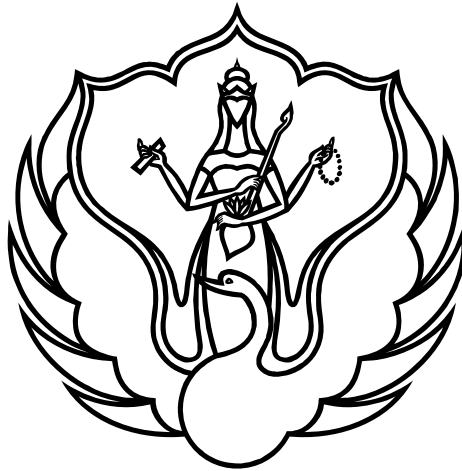
Rouf Ibnu Sholih
NIM 1600148033

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

2020

**PENCIPTAAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
“JALAN PULANG” TENTANG
PENYALAHGUNAAN FUNGSI TROTOAR**

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



Disusun oleh:

Rouf Ibnu Sholih
NIM 1600148033

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

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “JALAN PULANG” TENTANG PENYALAHGUNAAN FUNGSI TROTOAR

Disusunoleh:
Rouf Ibnu Sholih
NIM 1600148033

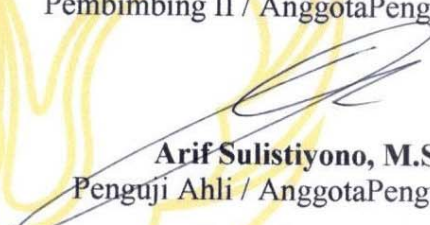
Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 08 JAN 2020 . . .



Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206
Pembimbing I / KetuaPenguji



Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506
Pembimbing II / AnggotaPenguji



Arif Sulistiyono, M.Sn.
Penguji Ahli / AnggotaPenguji
Ketua Program Studi



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

Mengetahui,
Dekan



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



HALAMAN PERNYATAAN

ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Rouf Ibnu Sholih

No. IndukMahasiswa : 1600148033

JudulTugasAkhir : **Penciptaan Iklan Layanan Masyarakat “JALAN PULANG” Tentang Penyalahgunaan Fungsi Trotoar**

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

*

Rouf Ibnu Sholih
NIM 1600148033

*N.B.: * Asli 1 x bermaterai6000*

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

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

Nama : Rouf Ibnu Sholih

No. IndukMahasiswa : 1600148033

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 karyaseni/skripsi saya yang berjudul:

**Penciptaan Iklan Layanan Masyarakat “JALAN PULANG” Tentang
Penyalahgunaan Fungsi Trotoar**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/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

*

Rouf Ibnu Sholih

NIM 1600148033

*N.B.: * Asli 1 x bermaterai6000*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan iklan layanan masyarakat yang berjudul “Jalan Pulang” hingga selesai. Karya ini dibuat dalam rangka untuk memenuhi syarat dari kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses kuliah inilah yang merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” tentang penyalahgunaan fungsi trotoar ini mengangkat topik tentang penyalahgunaan trotoar yang biasa terjadi di lingkungan sekitar. Trotoar yang seharusnya digunakan oleh pejalan kaki itu banyak yang menggunakannya sebagai tempat berjualan, angkringan dan tempat parkir, sehingga banyak pejalan kaki yang terganggu bahkan sampai terpaksa berjalan di badan jalan. Dengan dikemas menjadi sebuah cerita pendek, diharapkan iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” ini dapat menyampaikan pesan dan menyadarkan masyarakat tentang pentingnya menggunakan trotoar dengan benar.

Karya tugas akhir ini tercipta dengan berbagai macam dukungan baik secara tenaga maupun pendanaan. Juga dukungan dari berbagai pihak dari dosen maupun teman-teman. Terima kasih disampaikan kepada :

1. Orangtua tercinta, bapak Madkhan Sholikhan dan ibu Parini
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 Animasi;
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Pembimbing I;
8. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Pembimbing II;

9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
10. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2016;
11. Teman-teman yang telah membantu produksi.

Semoga hasil akhir karya iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” dapat memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi maupun laporan tugas akhir. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar penulis dapat melakukan perbaikan yang lebih baik lagi.

Yogyakarta,

Rouf Ibnu Sholih

ABSTRAK

Iklan layanan masyarakat berjudul “Jalan Pulang” bercerita tentang seorang anak perempuan 8 tahun yang sedang pulang dari apotek membelikan obat untuk ibunya yang sedang sakit. Ketika berjalan di trotoar ia menemui banyak hal yang menghalanginya berjalan, seperti penjual snack, angkringan dan parkir kendaraan di trotoar. Hal itu membuatnya harus turun ke badan jalan hingga ia tertabrak motor di jalan dan gagal membawakan obat untuk ibunya yang sedang sakit. Film ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang hak pejalan kaki di jalan. Trotoar yang seharusnya untuk pejalan kaki tidak baik jika disalahgunakan dan menghalangi pejalan kaki. Dengan disajikan dengan cerita pendek yang mengangkat dari masalah yang terjadi di lingkungan sekitar diharapkan film ini dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Kata kunci: Iklan, Jalan, Trotoar,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LatarBelakang.....	1
B. RumusanMasalah.....	2
C. Tujuan	2
D. Target Audien	2
E. IndikatorCapaianAkhir	2
BAB II EXPLORASI.....	6
A. LandasanTeori	6
B. TinjauanKarya	10
BAB III PERANCANGAN	14
A. IdentitatTugasAkhir.....	14
B. SinopsisCerita.....	14
C. Treatment.....	15
D. <i>Pipeline</i>	16
E. DesainKarakter	17
F. Lingkungan.....	18
G. Musik	18
H. Durasi.....	19
I. <i>Storyboard</i>	19
J. <i>Software</i>	19
BAB IV PERWUJUDAN	20
A. Praproduksi	20
1. KonsepDasar.....	20
2. DesainKarakter	20
3. <i>Stillomatic</i>	24
B. Produksi	25
1. <i>Background</i>	25
2. <i>Animating</i>	26
3. <i>Clean Up</i>	27

4. <i>Coloring</i>	28
5. <i>Music dan Sound Effect</i>	29
C. Pascaproduksi.....	29
1. <i>Composite</i>	29
2. <i>Editing</i>	30
3. <i>Rendering dan Burn</i>	30
BAB V PEMBAHASAN	31
A. Pembahasan Isi Film	31
1. <i>Preposisi</i>	31
2. <i>Konflik</i>	31
3. <i>Resolusi</i>	32
B. Penerapan Prinsip Animasi	32
C. Analisa Biaya Produksi	38
1. <i>Biaya Tenaga Kerja</i>	39
2. <i>Biaya Perlengkapan Tambahan</i>	39
3. <i>Biaya Tidak Langsung</i>	40
4. <i>Biaya Total</i>	40
5. <i>Harga Jual Film</i>	40
BAB VI PENUTUP	41
A. <i>Kesimpulan</i>	41
B. <i>Pelajaran</i>	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Serial Animasi “Gravity Falls”	10
Gambar 2.2 Serial Animasi “Spongebob Squarepants”	11
Gambar 2.3 Serial Animasi “Phineas & Ferb”	11
Gambar 2.4 Film Animasi Pendek “ <i>Draw With Me</i> ”	12
Gambar 2.5 Film Animasi “ <i>The Awakening Lullaby</i> ”	12
Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> produksi film animasi “ <i>Blocked Way</i> ”	16
Gambar 3.2 Desain karakter.....	17
Gambar3.3 <i>Storyboard</i>	19
Gambar4.1 Desain karakter Clara	21
Gambar 4.2 Desain karakter Ibu	21
Gambar 4.3 Desain karakter Penjual Snack.....	22
Gambar 4.4 Desain karakter Pemilik Angkringan	23
Gambar 4.5 Desain karakter Agung	23
Gambar 4.6 Desain Karakter Udin.....	24
Gambar 4.7 <i>Sreenshot</i> penyusunan <i>stillomatic</i>	25
Gambar 4.8 Pembuatan <i>background (lineart)</i>	25
Gambar 4.9 Pembuatan <i>background (coloring)</i>	26
Gambar 4.10 Proses <i>animate</i>	26
Gambar 4.11 Proses <i>clean-up</i>	27
Gambar 4.12 Proses <i>coloring</i>	28
Gambar 4.13 Hasil <i>coloring</i>	28
Gambar 4.14 Pembuatan sound.	29
Gambar 4.15 Proses <i>composite</i>	30
Gambar 5.1 <i>Sreenshot Adobe Flash scene 1 shot 2</i>	32
Gambar 5.2 <i>Sreenshot Adobe Flash scene 4 shot 1</i>	33
Gambar 5.3 <i>Adobe Flash scene 1 shot 2</i> dengan <i>onion skin</i>	33
Gambar 5.4 <i>Sreenshot Adobe Flash scene 4 shot 5</i>	34
Gambar 5.5 Cuplikan adegan <i>scene 1 shot 2</i>	35
Gambar 5.6 <i>Sreenshot Adobe Flash scene 4 shot 5 full</i>	35
Gambar 5.7 <i>Adobe Flash scene 4 shot 5</i> dengan <i>onion skin</i>	36

Gambar 5.8 Cuplikan <i>scene 1 shot 2</i>	36
Gambar 5.9 <i>Sreenshot Adobe Flash scene 4 shot 4</i>	37
Gambar 5.10 <i>Sreenshot Adobe Flash scene 3 shot 4</i>	37
Gambar 5.11 Rentetan gerakan <i>scene 1 shot 2</i>	38

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Treatment</i> animasi “Jalan Pulang”	15
Tabel 5.1 Biaya tenaga kerja proses produksi animasi “Jalan Pulang”	39
Tabel 5.2 Biaya perlengkapan tambahan proses produksi animasi “Jalan Pulang”	39
Tabel 5.3 Biaya tidak langsung proses produksi animasi “Jalan Pulang”	40
Tabel 5.4 Biaya total proses produksi animasi “Jalan Pulang”	40

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Trotoar adalah fasilitas umum yang seharusnya diperuntukkan untuk pejalan kaki. Namun, terkadang banyak orang yang menyalahgunakannya hingga para pejalan kaki tidak mendapatkan kenyamanannya saat berjalan di trotoar. Misalnya para pedagang, parkir kendaraan, dan lain-lain yang beraktivitas di trotoar sehingga mengganggu pejalan kaki yang berjalan di trotoar.

Di lingkungan sekitar kita kadang dapat ditemui penyalahgunaan fasilitas umum seperti trotoar. Di trotoar kadang dapat ditemui antara lain; penjual barang, penjual makanan dan buah-buahan, warung makan, angkringan, parkir kendaraan, dan lain-lain. Pada dasarnya trotoar diperuntukkan untuk pejalan kaki. Masih banyak pejalan kaki yang harus turun ke badan jalan raya karena terhalang oleh aktivitas penyalahgunaan trotoar itu.

Hal mendasar yang melatarbelakangi pembuatan karya tugas akhir ini adalah untuk menyampaikan kepada masyarakat tentang penggunaan trotoar. Pesan yang terkandung dalam karya tugas akhir ini tidak disampaikan secara langsung, akan tetapi tersirat di dalam cerita yang akan disajikan kepada penonton. Dengan adegan-adegan yang ditunjukkan dalam karya tugas akhir ini diharapkan dapat menjadikan sindiran dan memberikan kesadaran kepada masyarakat tentang penggunaan trotoar.

Dengan menggunakan film animasi diharapkan dapat menarik perhatian penonton di kalangan semua umur. Animasi merupakan salah satu media alternatif untuk menyampaikan cerita hiburan dan pesan yang menarik. Cerita yang kuat dan penampilan gambar yang bagus juga merupakan pendukung film animasi menjadi menarik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu menyadarkan masyarakat tentang penggunaan fungsi trotoar yang benar melalui film animasi 2D yang menarik.

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dan menciptakan iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” ini diantaranya :

1. Membuat iklan layanan masyarakat tentang penyalahgunaan trotoar
2. Memberikan pesan kepada masyarakat tentang fungsi trotoar yang benar.
3. Membuat film animasi 2D “Jalan Pulang” menggunakan beberapa dari 12 prinsip animasi

D. Target Audien

Target market untuk iklan layanan masyarakat ini adalah :

1. Negara : Indonesia
2. Usia : 13 tahun keatas
3. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
4. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
5. Status sosial : Semua kalangan

E. Indikator Capaian Akhir

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

- Judul : Jalan Pulang
- Genre : Keseharian, Menyentuh
- Teknik : Animasi Dua Dimensi (Digital)
- Durasi : 1 menit
- Format video : HDTV 1920x1080 24 fps (frame per second)
- Render : Format mp4, H264

Ide iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” cukup sederhana, walaupun begitu perlu adanya indikator target untuk film ini. Berikut adalah capaian akhir yang harus dicapai dalam pembuatan film “Jalan Pulang”.

1. Penulisan Cerita

Iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” bercerita tentang seorang anak perempuan berusia 8 tahun bernama Clara yang sedang berjalan di trotoar setelah membeli obat untuk ibunya yang sedang sakit. Akan tetapi jalannya selalu terganggu oleh orang-orang yang menyalahgunakan trotoar sehingga mengganggu pejalan kaki. Clara pun terpaksa harus turun ke badan jalan sehingga tertabrak motor dan gagal membawakan obat untuk ibunya.

2. Riset & Concept

Riset yang dilakukan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” ini dengan mengamati aktivitas masyarakat di trotoar yang ada di kota Yogyakarta. Kemudian mengolah cerita yang menarik agar meyakinkan masyarakat tentang penggunaan trotoar yang semestinya.

3. Naskah Skenario

Naskah dan skenario iklan layanan masyarakat “Jalan Pulang” ini dibuat berdasarkan sinopsis yang telah dibuat oleh penulis, disusun dengan rapi dan detail agar berbagai hal dapat digambarkan dengan lebih mudah.

4. Storyboard

Setelah cerita “Jalan Pulang” selesai dibuat, tahap selanjutnya membuat *treatment* agar bisa di visualisasikan menjadi *storyboard*. Pembuatan *storyboard* mengacu pada *treatment* yang sudah dibuat dan dilakukan dengan teknik digital agar mempercepat proses pra-produksi.

Storyboard adalah gambar adegan per adegan sesuai dengan naskah skenario yang sudah dibuat sebelumnya, jika skenario dibuat dengan baik dan detail maka pembuatan *storyboard* akan lebih mudah.

5. *Stilomatic*

Setelah *storyboard* selesai dibuat, tahap selanjutnya membuat *stilomatic* agar menjadi patokan durasi pada film animasi “*Blocked Way*”. Pembuatan *stilomatic* antara lain mengambil gambar yang sudah ada dalam *storyboard*, lalu membuatnya menjadi bentuk video menggunakan *software Adobe Premiere Pro*.

6. *Rough Animating*

Rough animation secara bahasa artinya adalah animasi kasar. Dalam proses ini mulai masuk ke tahap pembuatan animasi menggunakan *Adobe Flash*. Pembuatan *rough animation* sendiri merupakan pengembangan dari *stilomatic* yang sudah menjadi film animasi akan tetapi garisnya masih kasar. Dalam tahap ini sudah termasuk *key animation & in-between*.

Animating dalam film animasi ini akan dibuat menggunakan *24fps*. Walau akan ada *frame* yang diulang tetapi dengan *24fps*, akan memudahkan dalam mengatur *timing* gerakan dalam animasi tersebut.

7. *Clean-up & Coloring*

Tahap selanjutnya setelah *rough animation* selesai adalah *clean-up & coloring*. Tahap ini merupakan pembersihan garis pada animasi yang dibuat agar menjadi lebih rapi. Setelah garisnya rapi tahap selanjutnya adalah *coloring*, yaitu memberikan warna pada animasi yang dibuat.

8. Sound

Music & sound effect dalam film animasi “*Blocked Way*” menggunakan musik yang dibuat sendiri. Pembuatan musik ini dilakukan bersama rekan yang biasa membuat musik. . Dan untuk sound efek juga akan dibuat sendiri.

9. Background

Pembuatan *background* menggunakan teknik digital dengan *storyboard* yang menjadi acuannya. *Storyboard* yang merupakan sketsa keseluruhan film animasi ini digambar bagian *environment*-nya menjadi lebih rapi dan diwarnai yang kemudian menjadi *background* pada film animasi ini.

10. Editing dan Compositing

Editing merupakan proses penggabungan antara *shot* animasi yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Dalam proses ini juga dilakukan penggabungan *music & sound effect*. Proses ini dilakukan menggunakan *software Adobe Premiere Pro*.

11. Mastering dan Merchandising

Tahap terakhir adalah meng-*export file video* dan *audio* yang telah digabungkan dalam *software Adobe Premiere Pro* menjadi bentuk film utuh dengan format .mp4. kemudian dilakukan *burning* ke dalam DVD lalu dikemas dan diberi sampul.

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