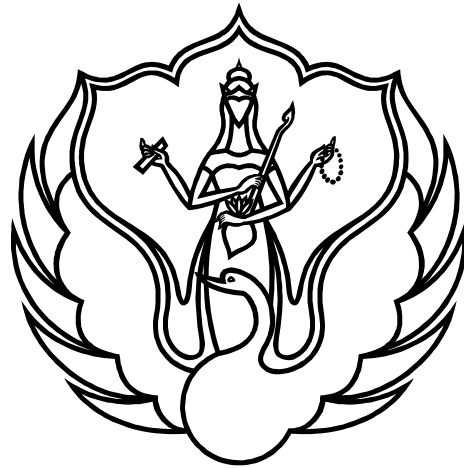


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI “SIAL!” DENGAN
TEKNIK *2D DIGITAL ANIMATION***



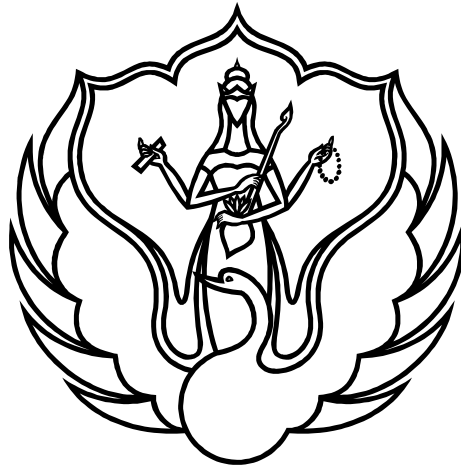
Raditya Satmatanu
NIM 1600158033

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

2020

PENCIPTAAN FILM ANIMASI “SIAL!” DENGAN TEKNIK *2D DIGITAL ANIMATION*

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



Disusun oleh:

Raditya Satmatanu
NIM 1600158033

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

2020


HALAMAN PENGESAHAN

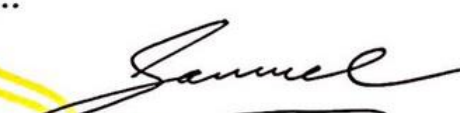
Laporan Tugas Akhir yang berjudul:


PENCIPTAAN FILM ANIMASI “SIAL!” DENGAN TEKNIK 2D DIGITAL ANIMATION


Disusun oleh:
Raditya Satmatanu
NIM 1600158033


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


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


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
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



HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Raditya Satmatanu
No. Induk Mahasiswa : 1600158033
Judul Tugas Akhir : **Penciptaan Film Animasi “SIAL!” Dengan Teknik
2D Digital Animation**

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



Raditya Satmatanu
NIM 1600158033

*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 : Raditya Satmatanu

No. Induk Mahasiswa : 1600158033

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 “SIAL!” Dengan Teknik 2D Digital Animation

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



Raditya Satmatanu

NIM 1600158033

*N.B.: * Asli 1 x bermaterai 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 “SIAL!” 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 Widiasmoro, 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. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Pembimbing II;
9. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., 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 dari berbagai jurusan. Fajar Alkan Joesuli, Chandra Hadi, Reza Ramadhan, Naufal Satria, Krisnandika, Ghanis Kamillabid, dan Rizal Dwi yang turut terlibat 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

Raditya Satmatanu

ABSTRAK

Sebuah film animasi pendek yang terinspirasi dari pengalaman pribadi banyak orang. Animasi ini bercerita soal mahasiswi berusia 20 tahun yang ingin mengikuti *flash sale* sebuah toko *online* tetapi ada rintangan yang harus dihadapi. Animasi ini menggunakan desain karakter yang sederhana dan *background* yang mendukung. Cerita dari film ini cukup sederhana tetapi dikemas dengan dinamis menggunakan visual dan audio yang saling mendukung, serta film ini tidak menggunakan dialog. Target audience untuk film animasi ini adalah remaja, karena film ini kemungkinan menggambarkan diri para remaja masa kini.

Dengan konsep tersebut, film animasi “SIAL!” dibuat dengan teknik animasi dua dimensi (2D), dalam proses pembuatan seluruhnya akan dilakukan dengan digital. Digambar dengan teknik animasi *frame to frame* dengan mengacu kepada 12 prinsip animasi. Durasi film animasi “SIAL!” adalah 3 menit 47 detik,

Kata kunci : waktu, internet, kesialan, hiburan, animasi 2D.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xii
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.....	7
A. Landasan Teori	7
B. Tinjauan Karya	11
BAB III PERANCANGAN.....	14
A. Identitas Tugas Akhir	14
B. Sinopsis Cerita	14
C. Treatment.....	15
D. <i>Pipeline</i>	18
E. Desain Karakter	19
1. Sari (Karakter Utama)	19
2. Bagas (Karakter Pendukung).....	19
F. Lingkungan.....	20
G. Musik	20
H. Durasi.....	20
I. <i>Storyboard</i>	21
J. <i>Software</i>	22
BAB IV PERWUJUDAN	24

A. Praproduksi	24
1. Konsep Dasar	24
2. Desain Karakter	26
3. <i>Stillomatic</i>	27
B. Produksi	27
1. <i>Background</i>	27
2. <i>Animating</i>	30
3. <i>Clean Up dan Detailing</i>	32
4. <i>Coloring</i>	33
5. <i>Rendering Animate</i>	34
6. <i>Music dan Sound Effect</i>	35
C. Pascaproduksi	36
1. <i>Composite</i>	36
2. <i>Editing</i>	38
3. <i>Rendering dan Burn</i>	39
BAB V PEMBAHASAN	40
A. Pembahasan Isi Film	40
1. Prolog	40
2. Preposisi	40
3. Konflik	40
4. Resolusi	40
B. Penerapan Prinsip Animasi	41
C. Analisa Biaya Produksi	49
1. Biaya Tenaga Kerja	50
2. Biaya Perlengkapan Tambahan	50
3. Biaya Tidak Langsung	51
4. Biaya Total	51
5. Harga Jual Film	51
BAB VI PENUTUP	53
A. Kesimpulan	53
B. Pelajaran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Film Animasi pendek “Bandung Lautan Api”	12
Gambar 2.2 Film pendek “Arthur short Action movie Parkour”	12
Gambar 2.3 Film Animasi “Avatar the Legend of Aang”	13
Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> produksi film animasi “SIAL!”	18
Gambar 3.2 Desain karakter Sari 1	19
Gambar 3.3 Desain karakter Bagas 1	20
Gambar 3.4 Halaman 3 <i>storyboard</i>	21
Gambar 4.1 Desain karakter Sari 2	25
Gambar 4.2 Desain karakter Bagas 2	25
Gambar 4.3 Desain karakter teman Bagas	26
Gambar 4.4 Desain karakter kucing	26
Gambar 4.5 <i>Screenshot</i> penyusunan <i>stillomatic</i>	27
Gambar 4.6 <i>Screenshot</i> pembuatan <i>background</i> dasar	28
Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> pembuatan <i>background</i> jadi	29
Gambar 4.8 <i>Background</i> konter ponsel yang tutup.	29
Gambar 4.9 <i>Background</i> dalam kamar dan gang.	30
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> membuat <i>rough</i> dari <i>storyboard</i>	31
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>rough</i>	32
Gambar 4.12 <i>Cleanup</i> dan <i>detailing</i>	32
Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> palet warna didalam <i>toonboom studio</i>	33
Gambar 4.14 <i>Screenshot</i> <i>coloring</i> didalam <i>toonboom studio</i>	34
Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> <i>folder</i> dan <i>file</i> hasil <i>render</i>	35
Gambar 4.16 <i>Screenshot</i> pembuatan <i>music</i> dan <i>sound effect</i>	35
Gambar 4.17 <i>Screenshot</i> menambahkan <i>efek blur</i> dan <i>color grading</i>	36
Gambar 4.18 <i>Screenshot</i> menambahkan <i>efek lightning</i>	37
Gambar 4.19 <i>Screenshot</i> menambahkan pergerakan kamera.	37

Gambar 4.20 <i>Screenshot</i> proses editing	38
Gambar 5.1 <i>Screenshot toonboom shot 40</i>	41
Gambar 5.2 <i>Screenshot toonboom shot 27</i>	42
Gambar 5.3 Cuplikan adegan <i>shot 56</i>	43
Gambar 5.4 <i>Screenshot toonboom shot 39</i>	43
Gambar 5.5 <i>Screenshot toonboom shot 41</i>	44
Gambar 5.6 Runtutan gerakan <i>shot 14</i>	45
Gambar 5.7 Lintasan gerak bola <i>shot 34</i>	45
Gambar 5.8 <i>Screenshot toonboom shot 18</i>	46
Gambar 5.9 Cuplikan adegan <i>shot 18</i>	47
Gambar 5.10 <i>Screenshot toonboom shot 34</i>	47
Gambar 5.11 Cuplikan adegan <i>shot 21</i>	48
Gambar 5.12 Rentetan gerakan <i>shot 27</i>	48
Gambar 5.13 Potongan gambar <i>shot 21</i>	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Treatment</i> animasi “SIAL!”	15
Tabel 5.1 Biaya tenaga kerja	50
Tabel 5.2 Biaya perlengkapan tambahan	50
Tabel 5.3 Biaya tidak langsung	51
Tabel 5.4 Biaya total proses	51

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cerita ini terbentuk dari berbagai hal yang tiba tiba terlintas dalam pemikiran, mencari ide yang baik tapi gampang dimengerti. Membuat film yang bagus tetapi dengan ide yang sederhana, karena itulah terlintas dalam pikiran untuk menggunakan sebuah kejadian dimasa lalu yang sedikit menyebalkan. Dimana saat itu sebuah brand ponsel tertentu sedang melakukan *flash sale* di sebuah toko *online*, sebuah *event* dimana setiap orang saling berebut barang yang mereka inginkan. Setiap orang berlomba untuk menjadi yang tercepat. Dengan kondisi seperti itu maka akan sangat menyulitkan untuk mendapatkan barang yang diinginkan. Bahkan hanya berselang 1 menit setelah event itu dibuka, barang yang tersedia sudah habis terjual. Apalagi saat mencoba eventnya dimulai, seketika *server* toko tersebut langsung *down* dikarenakan banyaknya orang yang mengikutinya. Alhasil sering kali *loading* lama saat memilih barang yang diinginkan, dan setelah selesai *loading*, barang sudah habis terjual. Ini sangat menyabalkan bagi kebanyakan orang yang mengikutinya, apalagi didaerah yang sinyalnya kurang bagus, akan sangat tidak menguntungkan.

Ada juga pemikiran yang lainnya, seperti masalah kuota. Di Indonesia sekarang ini para *perovider* layanan telekomunikasi sudah mulai beralih dari pulsa ke kuota. tapi bukan berarti pulsa sudah ditinggalkan, cuma berkurang saja yang menggunakannya. Kuota ini sendiri sistemnya hampir sama seperti pulsa dimana kita harus mengisinya dahulu sebelum menggunakan layanannya. Walau ada provider yang memberikan opsi bayar diakhir setiap bulan, tetapi kebanyakan masyarakat lebih memilih bayar duluan. Tidak bisa dipungkiri kalau kuota sendiri sekarang sudah menjadi kebutuhan utama masyarakat, alhasil akan sangat menyebalkan jika pada saat penting, kuota internet habis. Hal inilah yang menjadi salah satu inspirasi untuk menciptakan film animasi”SIAL!”

Pada suatu saat ketika sedang menonton youtube, terdapat sebuah video yang menarik perhatian di beranda. video tersebut adalah tentang parkour, saat itu juga terlintaslah dalam pikiran untuk membuat film yang tokoh utamanya berlarian kesana kemari. Ada juga saat ketika setelah menonton film animasi Captain Tsubasa, terlintas dalam benak juga untuk memasukkan unsur bola dalam cerita ini.

Ada pula banyak ide yang masuk dari setelah berbicara dengan teman teman. Alhasil dengan banyaknya informasi yang masuk, malah menjadi bingung untuk mengimplementasikannya. Dengan pertimbangan berbagai hal, maka diputuskanlah untuk membuat film animasi ini dengan membuatnya mudah dimengerti oleh penonton, karena itu banyak sekali ide yang tiba tiba muncul harus ditahan supaya tidak malah membuat film animasi “SIAL!” menjadi tambah rumit

Salah satu alasan membuat film animasi “SIAL!” ini adalah karena pengalaman pribadi, dimana saat ada sesuatu yang mendesak pasti ada halangan yang tak terduga menghalangi. Seperti saat sedang hampir juara 1 saat main *game online* tiba tiba koneksi putus, atau saat sedang mau mandi lupa bawa handuk, ada juga saat mengerjakan tugas dan mau selesai, listrik mati padahal belum disimpan. Ini menjadi masalah yang sering dihadapi, tidak hanya oleh satu dua orang, banyak orang yang mengalami hal yang serupa. olah karena itu hal tersebut menjadikan motivasi untuk membuat film animasi “SIAL!”. Dengan mengusung pokok permasalahan kesialan yang sudah biasa dalam masyarakat jaman sekarang. Dengan mengusung pokok permasalahan kuota habis saat mau mengikuti *flash sale* yang membuat kebanyakan orang kesal, film animasi ini akan membuatnya menjadi hal yang menarik dan menghibur untuk ditonton dan dinikmati.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari cerita tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Membuat film animasi yang menarik hanya dengan ide yang sederhana.
2. Mengusung pokok permasalahan yang sudah biasa dalam kehidupan masyarakat jaman sekarang menjadi sebuah film animasi yang menghibur.
3. Membuat para penonton nanti akan berpikir kalau film ini memang menggambarkan masyarakat masa kini.

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dan perancangan tugas akhir ini diantaranya :

1. Membuat sebuah film animasi *2D full digital*, dengan menggunakan *animation software toonboom studio*.
2. Memberi gambaran tentang permasalahan yang sering dialami banyak orang, berupa kesialan tidak bisa mengakses internet saat sedang mengikuti *flash sale*, yang digambarkan dengan sebuah film animasi.

D. Target Audien

Target market untuk film animasi ini adalah :

1. Negara : Semua Negara
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 : SIAL!
Genre : Komedi, Keseharian
Teknik : Animasi Dua Dimensi (Digital)
Durasi : 3 menit 47 detik
Format video : HDTV 1920x1080 24 fps (frame per second)
Render : Format mp4, H264

Ide film animasi “SIAL!” cukup sederhana, walaupun begitu perlu adanya indikator target untuk film ini. Berikut adalah capaian akhir yang harus dicapai dalam pembuatan film “SIAL!”

1. Penulisan Cerita

Film animasi ini ingin mengusung pokok permasalahan yang sesimpel mungkin. Untuk itu ide yang didapatkan tentang film ini dari pengalaman pribadi sendiri. Penulisan cerita dilakukan secara bertahap, mulai dari pembuatan cerita, struktur tiga babak, hingga pembuatan naskah secara lengkap sebagai acuan *storyboard*

2. *Concept Art*

Hasil akhir film animasi ini diharapkan menjadi menarik walaupun hanya dengan pokok permasalahan yang sederhana, untuk itu penganimasian film animasi ini akan banyak mengusung hiperbola. Untuk pembuatan desain karakter dan penokohan film animasi ini disesuaikan pada penonton, untuk itu penggambaran karakter dan penokohan dalam film animasi ini semudah mungkin.

3. Naskah Skenario

Naskah dan scenario film animasi ini dibuat berdasarkan sinopsis yang telah penulis buat, disusun dengan rapi dan detail agar berbagai hal dapat digambarkan dengan lebih mudah.

4. Storyboard

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, untuk itu semua adegan dalam *storyboard* tergantung pada skenario entah itu *angle camera* maupun durasi per *shot* nya.

5. Animating

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. Untuk adegan animasinya beberapa akan menggunakan hiperbola dan gerakan yang mungkin sulit dilakukan dalam film yang bukan animasi. Untuk pewarnaannya sendiri akan menggunakan warna dasar tanpa bayangan.

6. Sound

Sound sendiri jika memungkinkan akan menggunakan musik yang dibuat sendiri. Dan untuk sound efek juga akan dibuat sendiri. Namun jika tidak memungkinkan, maka akan mencari *sound* dari internet, tentu saja yang *free licence*.

7. Editing dan Compositing

Pada tahap ini, animating, *background* dan *sound* sudah selesai, selanjutnya adalah *compositing*, disini semua potongan adegan dan musik akan disatukan. Jika semua itu sudah disatukan selanjutnya adalah memberikan efek pada film animasi ini supaya terlihat lebih indah dan menarik. Proses selanjutnya adalah *rendering menggunakan format mp4 x264 full HD*.

8. *Mastering dan Merchandising*

Kemudian film animasi ini di masukkan *DVD* atau perangkat penyimpanan lainnya dan dikemas dengan rapi serta mengaplikasikan animasi ini dalam bentuk yang lainnya seperti kaos, stiker dan gantungan kunci.

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

