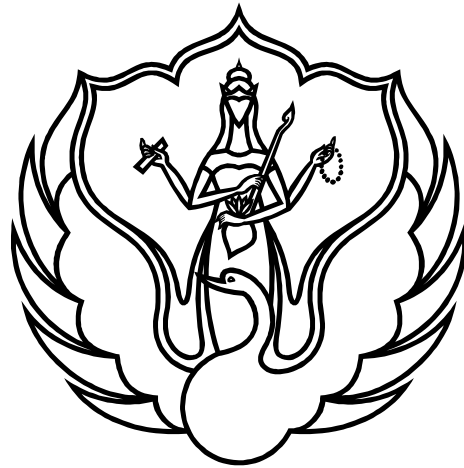


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

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



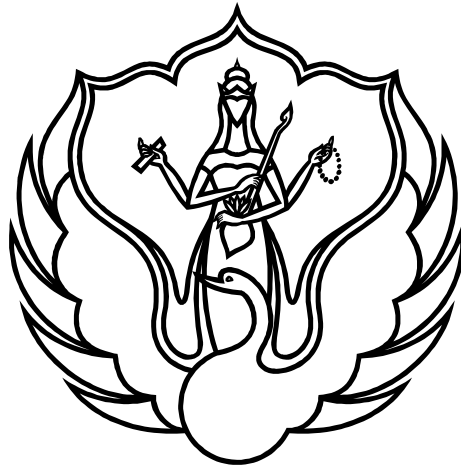
Raditya Satmatanu
NIM 1600158033

**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

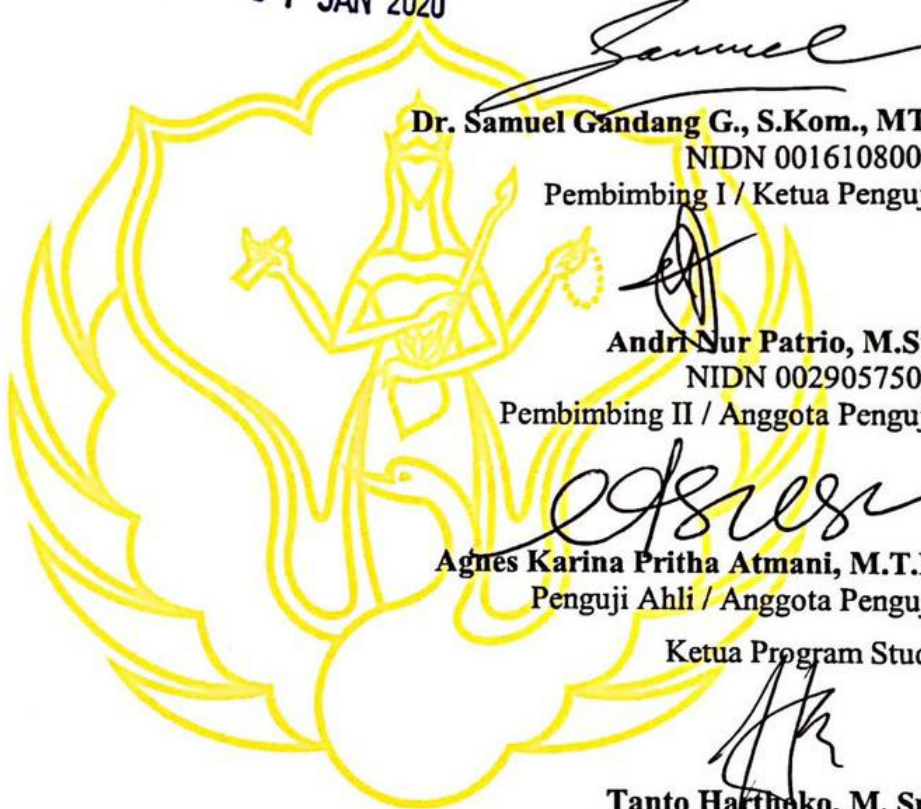
HALAMAN PENGESAHAN

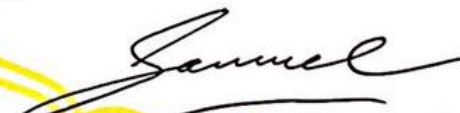
Laporan Tugas Akhir yang berjudul:


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. Identitat 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. Oleh 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.

BAB II

EKSPLOKASI

A. Landasan Teori

Film animasi adalah sebuah karya yang mampu menarik perhatian dan memberikan banyak pesan yang baik. Ada banyak pengertian dari Animasi menurut para ahli :

1. “Animasi berasal dari bahasa Inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera”(Munir, 2013:340).
2. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63).
3. Animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi *stage* atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya (Suciadi, 2003).

Menurut perkataan para ahli, bias disimpulkan bahwa animasi adalah ilusi gambar bergerak yang tercipta dari rangkaian gambar tetap atau *still*, yang secara cepat berganti. Ada banyak jenis Animasi, contohnya animasi 2D. jenis animasi ini adalah animasi yang harus digambar *frame per frame* secara manual dan disusun untuk menciptakan ilusi gerak. Tetapi dengan berkembangnya teknologi, perkembangan animasi 2D menjadi lebih baik. Sekarang gambar manual yang telah digambar bisa di *scan* untuk dirubah menjadi digital, dan satukan menjadi lebih baik. Selain itu dijamin sekarang animasi 2D sudah bisa dibuat sepenuhnya di perangkat digital. Para *animator* tidak harus menggambar manual dulu, mereka bisa langsung menggambar di perangkat digital mereka. Ada juga jenis animasi lainnya seperti Animasi 3D yang prinsipnya seperti

menggerakkan boneka tetapi di perangkat digital, atau animasi *stop motion* dimana harus memotret satu per satu perubahan sebuah object seperti *clay* yang digerakkan atau barang lainnya untuk menunjukkan seolah object itu bergerak.

Dalam animasi, terdapat prinsip animasi yang dirumuskan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston, *animator* dari Walt Disney dalam buku yang berjudul “The Illusion of Life: Disney Animation”. Mereka merumuskan prinsip animasi yang berjumlah 12 buah, antara lain:

1. *Squash and Stretch*. Adalah untuk memberikan rasa berat dan fleksibilitas pada objek yang ditarik. Ini dapat diterapkan pada benda-benda sederhana, seperti bola memantul, atau konstruksi yang lebih kompleks, seperti otot-otot wajah manusia.
2. *Anticipation*. Untuk mempersiapkan penonton untuk suatu tindakan, dan untuk membuat tindakan tersebut tampak lebih realistis.
3. *Staging*. Tujuannya adalah untuk mengarahkan perhatian *audience*, dan memperjelas apa yang paling penting dalam sebuah adegan.
4. *Straight ahead and pose to pose*. ini adalah 2 teknik yang berbeda, *straight ahead* adalah cara menggambar gerakan dari awal gerakan sampai akhir gerakan sekaligus. Sedangkan *pose to pose* adalah teknik menggambar dengan cara menggambar pose awal dan pose akhir dulu setelah itu baru membuat gerakan perantaranya.
5. *Follow through and overlapping action*. Kedua prinsip ini bertujuan supaya animasi yang digambar mengikuti hukum fisika. *Follow through*, berarti bahwa bagian-bagian tubuh yang terikat longgar harus terus bergerak setelah karakter berhenti dan bagian itu harus terus bergerak melampaui titik di mana karakter berhenti dan ditarik kembali ke arah pusat masa. *overlapping action* adalah kecenderungan bagi bagian-bagian tubuh untuk bergerak dengan kecepatan yang berbeda (lengan akan bergerak pada waktu yang berbeda dari kepala dan seterusnya).

6. *Slow in and slow out*. Teknik ini adalah teknik yang memperbanyak gambar di gerakan awal atau akhir, dan mengurangi gambar di gerakan sebaliknya, untuk menekankan tindakan yang lebih cepat.
7. *Arcs*. Sebagian besar tindakan alami cenderung mengikuti lintasan melengkung, dan animasi harus mematuhi prinsip ini dengan mengikuti lengkungan yang tersirat untuk realisme yang lebih besar.
8. *Secondary action*. Menambahkan tindakan sekunder ke tindakan utama memberikan adegan lebih terasa hidup, dan dapat membantu untuk mendukung tindakan utama. Contohnya saat berjalan tangan ikut bergerak atau sambal bersiul.
9. *Timing*. Pengaturan waktu mengacu pada jumlah gambar atau bingkai untuk aksi tertentu, yang berarti kecepatan aksi pada film.
10. *Exaggeration*. Adalah efek yang sangat berguna untuk animasi, karena gerakan animasi yang mengusahakan tindakan realistis yang sempurna, dapat terlihat statis dan membosankan. Tingkat berlebihan tergantung pada apakah seseorang mencari realistis atau gaya tertentu, seperti karikatur atau gaya artis tertentu.
11. *Solid drawing*. memperhitungkan bentuk-bentuk dalam ruang tiga dimensi, atau memberi mereka *volume* dan berat.
12. *Appeal*. Karakter yang dibuat harus menarik. Tidak masalah apapun itu, penjahat atau monster juga bisa menarik.

Dengan adanya prinsip animasi tersebut, maka akan sangat memudahkan para *animator* dalam menggambar.

Internet, kata yang sudah bisasa di jaman sekarang. Internet adalah suatu jaringan komunikasi yang menghubungkan satu media elektronik dengan media yang lainnya. Atau dengan kata lain, internet adalah penghubung antara satu perangkat ke perangkat lainnya. Ada banyak kegunaan dari internet, secara umum internet digunakan untuk berbagi pesan dengan perangkat lain, seperti berkomunikasi, saling mengirim pesan *text* atau *video*. Dengan semakin mudahnya untuk berkomunikasi dengan pihak lain, maka internet menjadi salah

satu media untuk mendapatkan keuntungan. Sekarang internet sudah menjadi salah satu *E-commerce*.

E-commerce merupakan suatu istilah yang sering didengar atau digunakan dimasa ini. Ada banyak sekali pengertian *E-commerce* yang diutarakan oleh para ahli:

1. Perdagangan elektronik atau yang disebut juga *E-commerce*, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari *E-commerce* adalah penggunaan internet dan komputer dengan *browser web* untuk membeli dan menjual produk. (McLeod Pearson, 2008 : 59).
2. *Electronic commerce* atau selanjutnya disebut *E-commerce* merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi internet. Pengertian *E-commerce* itu sendiri adalah suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen, dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik (Munir Fuady, 2002).
3. *E-commerce* merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik. (David Baum, 1999).
4. *Electronic commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti radio, televisi dan jaringan computer atau *internet*. (Jony Wong, 2010 : 33).

Menurut pengertian para ahli di atas, bias disimpulkan bahwa *e-commerce* adalah kegiatan perdagangan yang dilakukan menggunakan media elektronik. Seperti telepon, radio, televise ataupun internet.

Flash Sale merupakan salah satu bentuk dari strategi perdagangan elektronik yang menggunakan diskon untuk menarik perhatian pembeli. Untuk memaasang diskon, harga yang sesuai dengan produk tersebut perlu dipasang. Menurut Milton Friedman (1876), harga atau *price* adalah sejumlah uang, barang atau jasa yang ditukarkan pembeli untuk mendapatkan produk atau jasa

yang disediakan oleh penjual. Tetapi walau harga yang ditawarkan sudah sesuai dengan barang yang dijual, kadang barang tersebut tetap tidak ada yang mau melirik. Karena itu perlu adanya diskon.

Menurut Kotler and Armstrong (2008:9), diskon adalah pengurangan harga langsung terhadap pembelian selama periode waktu tertentu.

Diskon sangat berpengaruh terhadap cara menentukan pilihan dari pembeli. Mayoritas pembeli akan memperhatikan sebuah barang yang mendapatkan diskon. Karena itulah *flash sale* hadir. Tetapi dalam *flash sale*, ketersediaan barang cenderung sedikit dan periode *flash sale* terbilang sangat cepat. Karena itulah butuh usaha untuk mendapatkan barang yang diinginkan.

Kata sial dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bisa berarti:

- 1) tidak mujur dan segala usahanya selalu tidak berhasil (seperti sukar mendapat rezeki, sukar mendapat jodoh)
- 2) malang; celaka; buruk nasibnya
- 3) anak yang malang;
- 4) anak yang membawa sial;
- 5) mendatangkan kecelakaan (kemalangan dsb); buruk pengaruhnya
- 6) si celaka; jahanam (Kasar)

Dari arti kata sial diatas, kata Sial adalah kata yang menggambarkan sebuah kondisi tertentu dimana seseorang kurang beruntung dalam suatu hal atau sesuatu yang tidak diharapkan.

B. Tinjauan Karya

Sebelum membuat film animasi “SIAL!”, Akan seperti apakah visual yang ditampilkan nantinya. Karena itu dibutuhkan sebuah referensi untuk pembuatan animasi ini. Tinjauan karya yang dipakai untuk animasi ini diantaranya:

1. Film Animasi pendek Dua Dimensi “Bandung Lautan Api”

Film yang dibuat oleh Canan Animation Studio ini adalah Film yang berkisah tentang sejarah Bandung tahun 1956 lalu.



Gambar 2.1 Film animasi pendek “Bandung Lautan Api”

Film animasi ini sebagai referensi untuk pembuatan *background*. *Background* dalam “Bandung Lautan Api” di rasa sangat cocok dengan film yang ingin dibuat. Dengan sedikit penyesuaian warna dan bentuk dari bangunan, menyesuaikan dengan konsep yang ingin dibuat.

2. Film pendek “Arthur short Action movie Parkour”

Film pendek yang disutradarai oleh Serge Remmelli ini adalah film yang mengusung parkour didalamnya.



Gambar 2.2 Film pendek “Arthur short Action movie Parkour”

Gerakan parkur dalam film pendek ini akan menjadi contoh yang sangat bagus dalam gerakan seseorang dalam dunia nyata, ini akan menjadi tolak ukur yang baik untuk menciptakan gerakan seorang manusia nyata. Oleh karena itu film pendek ini akan menjadi salah satu referensi untuk gerakan animasi.

3. Serial Film Animasi Dua Dimensi “Avatar the Legend of Aang”

Film ini adalah film animasi yang menceritakan seorang avatar pengendali udara yang berusaha menyelamatkan dunia dari negara api. Serial film animasi ini dirilis pada 2005 dan telah banyak ditayangkan di berbagai Negara di dunia.



Gambar 2.3 Film Animasi “Avatar the Legend of Aang”

Film Animasi “Avatar the Legend of Aang” ini juga memiliki berbagai gerakan yang menarik didalamnya, gerakannya yang bersifat hiperbolik akan sangat baik sebagai referensi untuk film animasi yang akan dibuat. Oleh karena itu film animasi ini akan menjadi salah satu referensi untuk gerakan dalam film animasi “SIAL!” yang akan dibuat

BAB III

PERANCANGAN

A. Identitas Tugas Akhir

- a) Judul Film : “SIAL!”
- b) Format : Film Animasi
- c) Durasi : 3 menit
- d) Target *Audience* : 13 tahun keatas

B. Sinopsis Cerita

Sari, 20 tahun, seorang mahasiswi. Pada hari minggu, dimana semua perkuliahan tidak ada. Sari cuma diam di kosnya yang berantakan seperti biasanya, bukannya dia tidak punya keinginan untuk pergi keluar, tetapi hari ini memang harus tetap di kosnya, karena hari ini Sari tidak mau ketinggalan *flash sale* sebuah produk di toko *online*. *flash sale* nya dimulai jam 8 pagi dan sekarang masih jam 7.30 . masih ada 30 menit lagi sebelum *flash sale* dimulai. Sambil menunggu, ia tiduran di kasurnya sambil bermain ponsel.

Tak lama kemudian internet tidak lagi bias diakses, dia mengecek sisa kuotanya dan ternyata memang sudah habis. Sari mulai panik, padahal *flash sale* tinggal sebentar lagi tapi malah kuotanya habis, dia pun mulai berlari keluar, mencari toko aksesoris dan perlengkapan ponsel yang menjual kuota internet, tetapi karena hari minggu, semua toko yang sari tahu tutup semua.

Sari sedih dan capek karena semua toko yang dikunjunginya pada tutup. dia mungkin tidak akan bisa ikut *flash sale* itu, sampai ketika dia melihat sebuah kertas yang menempel dipohon, kertas itu adalah iklan sebuah konter ponsel. tempatnya agak jauh, tapi itu masih memberinya harapan, ia mulai berlari, berlari menyusuri jalan, berlari melewati segala rintangan, sebentar lagi dia akan sampai, ia mulai gembira.

Setelah sampai di tempat tujuan, Sari hanya bisa berdiri tak bergerak, tak bisa berkata apapun, hanya berdiri seperti sebuah patung. itu karena Sari tidak

bisa menemukan apa yang dia cari. yang ada disana hanyalah sebuah toko tutup yang menempel sebuah iklan konter dengan tulisan *coming soon*.

C. *Treatment*

Dalam pembuatan film animasi “SIAL!”, diperlukan sebuah *treatment* untuk menentukan garis besar adegan dan jalan cerita film tersebut. Berikut ini adalah *treatment* untuk film animasi “SIAL!”:

Tabel 3.1 *Treatment* “SIAL!”

No.	<i>Sequence</i>	Pokok Materi	Durasi
1	SC. 01 - EXT. DEPAN KOS - PAGI	Matahari bersinar dengan cerahnya. Sekor burung bertengger di pagar pembatas lantai 2 depan sebuah kamar kos.	5 detik
2	SC. 02 - INT. DALAM KAMAR KOS -PAGI	Sari sedang tiduran dikasurnya sambil bermain <i>smartphone</i> miliknya. dia melirik ke dinding kamar, disana terdapat sebuah kertas besar yang bertuliskan catatan tentang <i>flash sale</i> , yang akan berlangsung pukul 08.00 AM. Sari melirik ke jam, menunjukkan pukul 07.30 AM. Ia kembali bermain dengan ponsel miliknya sambil tersenyum senang. Tak lama kemudian internet tidak bias diakses lagi, dia	25 detik

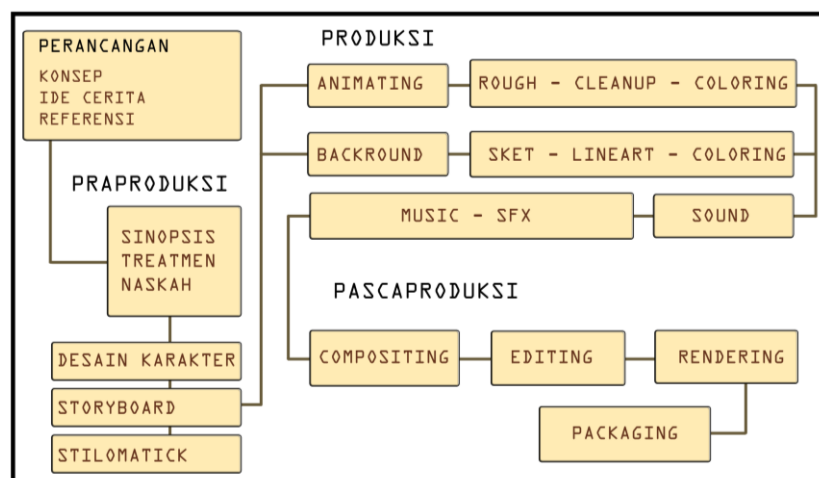
		mengecek sisa kuotanya dan ternyata memang sudah habis. Sari mulai panik, dia pun keluar kamarnya.	
3	<i>SC. 03 - EXT.</i> DEPAN KOS - PAGI	Pintu kamar kos sari terbuka dengan kerasnya. Terlihat sosok Sari yang keluar kamarnya langsung menutup pintu dan mulai berlari.	7 detik
4	<i>SC. 04 - EXT.</i> DEPAN KONTER HP PERTAMA – PAGI	Sari melihat ke arah konter HP yang tutup, dia mulai berlari lagi	8 detik
5	<i>SC. 05 - EXT.</i> DEPAN KONTER HP KEDUA – PAGI	Sari melihat konter HP kedua yang tutup juga, Sari berlari lagi	4 detik
6	<i>SC. 06 - EXT.</i> DEPAN KONTER HP KETIGA – PAGI	Sari melihat konter HP ketiga juga tutup	4 detik
7	<i>SC. 07 - EXT.</i> DEPAN POHON – PAGI	Lari Sari mulai melambat, ia pun berhenti di depan sebuah pohon dengan nafas berat karena kelelahan. Sari melirik ke pohon dan melihat	8 detik

		<p>sebuah brosur konter HP. Sari langsung berlari begitu saja.</p>	
8	<p><i>SC. 08 - EXT.</i> DIPINGGIR LAPANGAN – PAGI</p>	<p>Sari berlari lewat pinggir lapangan. Di lapangan tersebut terlihat 3 orang anak sedang bermain bola. Anak tersebut menendang bolanya terlalu keras dan melayang menuju Sari. Sari berhenti dan melompat menendang balik bola kepada 3 anak itu. Ketiga anak itu terkena bola yang ditendang Sari dan pingsan. Sari lanjut berlari</p>	<p>15 detik</p>
9	<p><i>SC. 9 - EXT.</i> PASAR KAGET – PAGI</p>	<p>Sari berlari melewati gang sempit, keluar dari gang sempit, yang menunggunya adalah sebuah pasar yang ramai. Ia terdiam sejenak karena ragu lewat atau tidak. Tapi ia memutuskan untuk melanjutkan melewati pasar. Di pasar ia kaget oleh kucing, menghindari orang yang bawa barang, dan menabrak seseorang yang sedang bawa minum. Sari</p>	<p>20 detik</p>

		melewati kerumunan orang dan terus berlari.	
10	SC. 10 - EXT. DIDALAM KOS SARI – PAGI	Jam dinding menunjukkan pukul 08.25	5 detik
11	SC. 11 - EXT. DEPAN KONTER HP YANG DITUJU – PAGI	Sari melihat sebuah toko tutup yang tertempel sebuah sepanduk dengan tulisan <i>coming soon</i> . Dia terlihat kaku tak bergerak.	25 detik

D. Pipeline

Dalam pembuatan sebuah film animasi pastilah membutuhkan rancangan tahapan dalam pembuatan. Rancangan ini dinamakan *pipeline*. *Pipeline* sendiri sifatnya tidak tetap, strukturnya dirancang oleh *director* pembuat film tersebut. Berikut ini adalah *pipeline* untuk film animasi “SIAL!”.

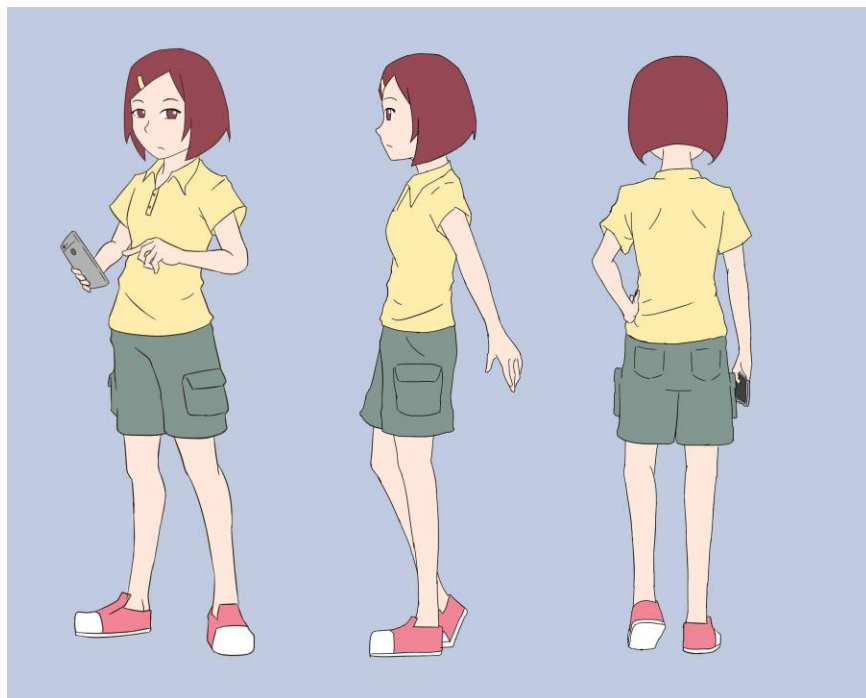


Gambar 3.1 Pipeline produksi film animasi “SIAL!”

E. Desain Karakter

1. Sari

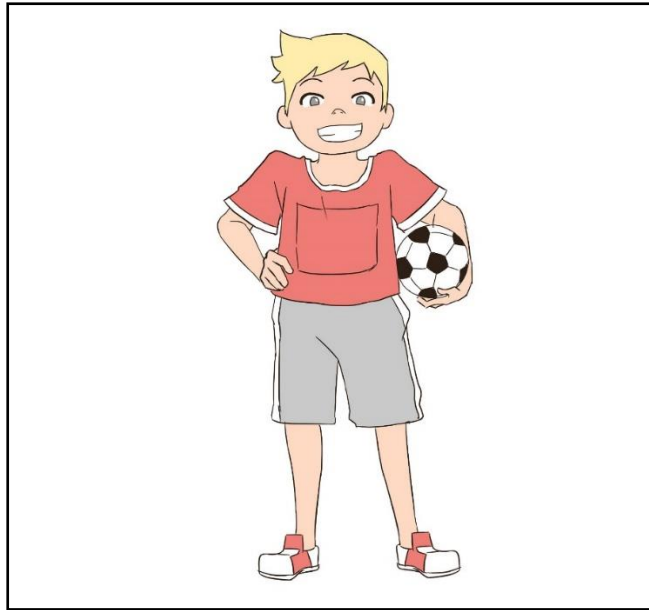
Sari adalah tokoh utama dalam cerita ini. ia adalah seorang mahasiswi yang bertumbuh pendek dan kurus, dengan tinggi 160cm, berumur 20 tahun. Memiliki sifat pemalas dan tidak sabaran. Sari adalah penggila diskon, dia sampai mencetak tulisan dalam kertas besar dan menempelkannya di dinding agar dia tidak lupa.



Gambar 3.2 Desain karakter Sari 1

2. Bagas

Bagas adalah karakter pendukung yang akan muncul saat Sari melewati lapangan. Bagas juga akan muncul di akhir video untuk mengakhiri film. Bagas adalah anak periang berumur 13 tahun, yang suka main bola bersama teman temannya. Tetapi seperti halnya anak kebanyakan, bagas juga ingin membalas jika dia jahati.



Gambar 3.3 Desain karakter Bagas 1

F. Lingkungan

Lingkungan dalam film animasi akan bertempat di lingkungan perumahan dan juga pasar. Ada beberapa tempat yang digunakan di cerita ini seperti tempat kos, gang sempit, pasar kaget, lapangan, dan toko aksesoris ponsel.

G. Musik

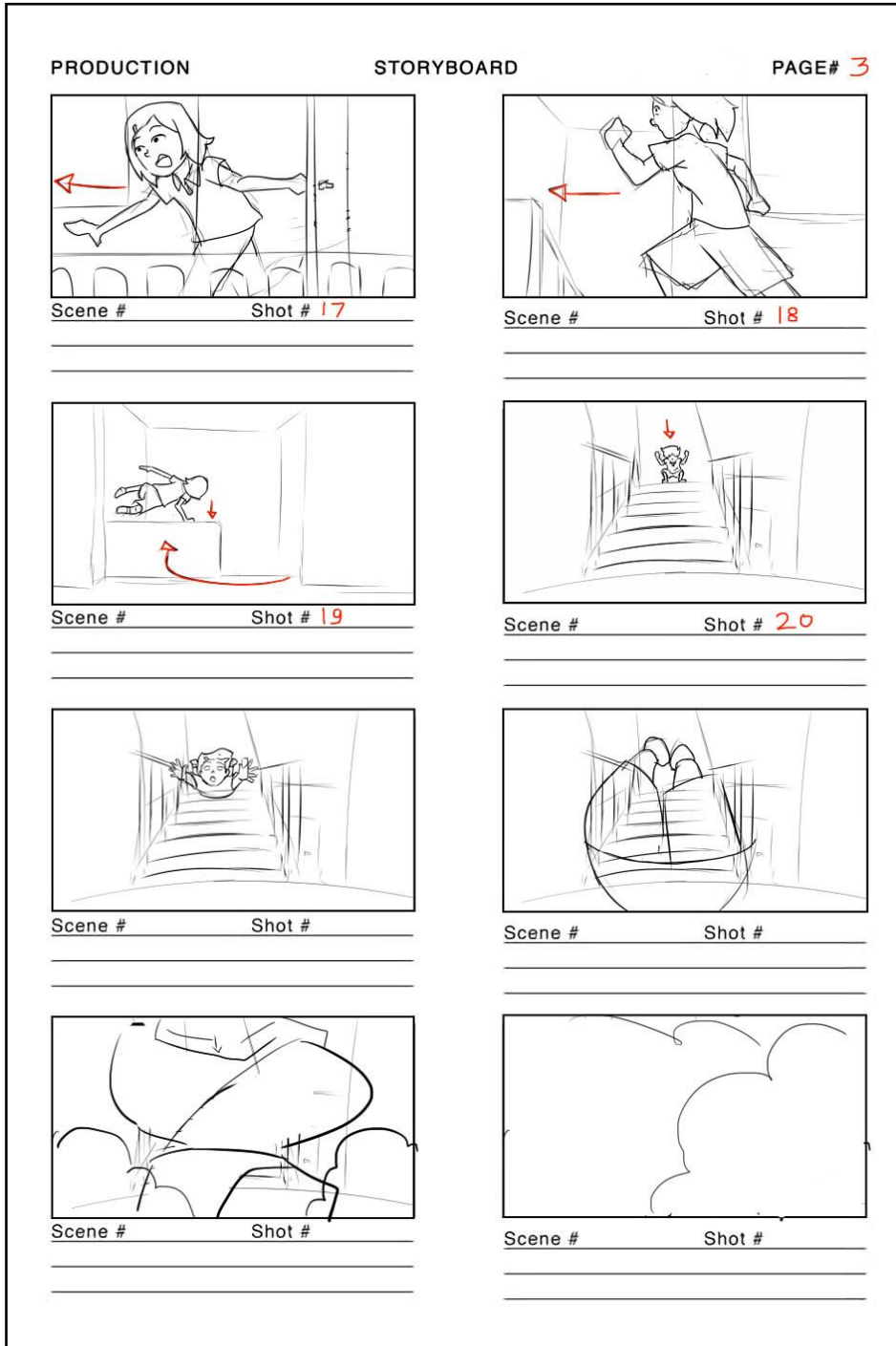
Sound dan *music* yang digunakan dalam film animasi ini menggunakan musik dengan ritme pelan yang berubah menjadi ritme cepat sesuai dengan cerita yang dibangun.

H. Durasi

Durasi yang dibutuhkan pada film ini sekitar 3 menit 47 detik. Sudah termasuk *opening* dan *credit title*.

I. Storyboard

Berikut adalah salah satu adegan di *Storyboard* dalam pembuatan film animasi “SIAL!”



Gambar 3.4 *Storyboard* shot 17 sampai 20

Storyboard menggambarkan saat Sari bergegas keluar dari kamarnya untuk mencari toko sebagai tempat membeli kuota internet yang habis. Agar Sari tidak ketinggalan *flash sale* yang diselenggarakan oleh sebuah toko *online*, Sari harus bergegas membeli kuota internet, karena *event* besar seperti ini tidak sering terjadi.

Shot 17, Sari membuka pintu kamarnya dengan keras. Sari menutup pintu dan langsung berlari. *Shot 18*, Sari berlari melewati kamar kos lainnya dan sampai di dekat tangga. Dilanjutkan *Shot 19*, dimana Sari melihat tangga dan dan berbelok dengan cepat menuju tangga. Sari berpikir akan terlalu lama bila menuruni tangga satu persatu, maka ia lebih memilih melompat langsung kebawah. Tangga kos dibuat tidak langsung lurus melainkan berbelok, maka Sari tidak langsung sampai dilantai satu. *Shot 20* Sari mendarat dipertengahan tangga, membungkukkan badannya untuk meredam guncangan yang didapat saat melompat sebelumnya, sekaligus untuk ancang ancang. Setelah itu melompat turun ke bawah menggunakan gaya terbang, dimana tangannya dan mukanya berada di depan. Sari mulai mendekati tanah, menekuk tubuhnya dan berguling di tanah. Ini untuk meredam dampak saat dia jatuh agar tidak cedera. Sari mendarat dengan aman dengan posisi berjongkok. Debu beterbangan kekamera dan menutupinya.

J. Software

Software yang digunakan dalam proses pembuatan animasi “SIAL” adalah sebagai berikut:

1. Paint Tool Sai

Paint Tool Sai digunakan untuk membuat *storyboard* dan beberapa sketsa kasar.

2. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop digunakan untuk membuat *background*.

3. Toonboom Studio.

Toonboom Studio digunakan untuk membuat *Animatic*, *cleanup* dan *coloring*.

4. *Adobe After Effect*

Adobe After Effect digunakan untuk *compositing* dan *editing* per *shot*.

5. *Adobe Premier Pro*

Adobe Premier Pro digunakan untuk *compositing* dan *efek* transisi keseluruhan.

BAB IV

PERWUJUDAN

A. Praproduksi

1. Konsep Dasar

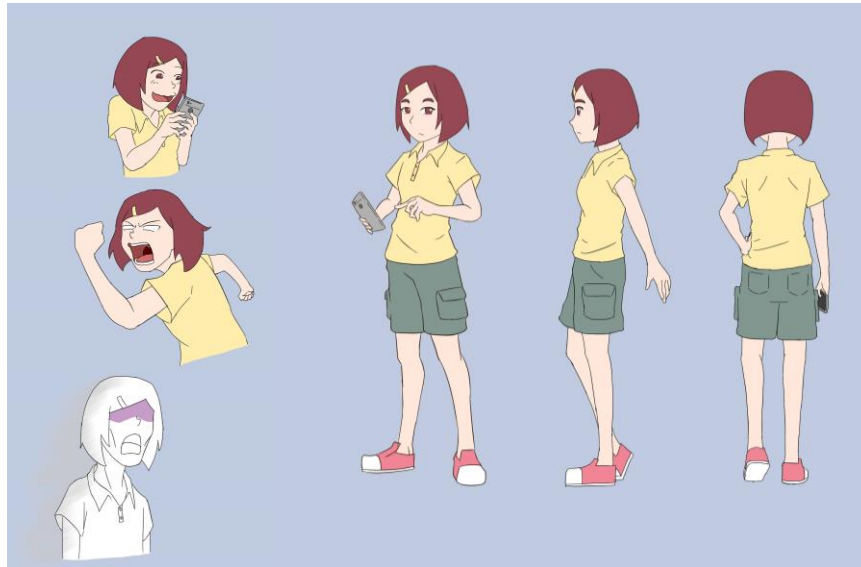
Konsep dasar dari animasi “SIAL!” ini adalah tentang ketidakmujuran seorang mahasiswi yang ingin mendapatkan barang dari *flash sale*, tetapi terhalang oleh habisnya kuota internet. Konsep ini didasari dari pengalaman pribadi saat melakukan pembelian *online* di sebuah *e-commerce* yang cukup besar di Indonesia. Animasi yang dibuat menggunakan sudut pandang sang tokoh utama, dimana penonton akan mengerti apa yang dirasakan karakter utama dan seolah menjadi dirinya. Dengan cerita yang sederhana dan pokok permasalahan sehari-hari ini, diharapkan penonton akan merasa santai dan menikmati film ini.

2. Desain Karakter

a. Sari

Sari adalah tokoh utama dalam cerita ini. Ia adalah seorang mahasiswi yang bertumbuh pendek dan kurus, dengan tinggi 160cm, berumur 20 tahun. Memiliki sifat pemalas dan tidak sabaran. Sari adalah penggila diskon, dia sampai mencetak tulisan dalam kertas besar dan menempelkannya pada dinding agar tidak lupa.

Pembuatan sifat karakter Sari, didasarkan dari sifat banyak orang jaman sekarang yang tidak bisa lepas dari internet. Internet telah menjadi kebutuhan pokok jaman sekarang, karena itu kalau secara mendadak tidak bisa mengakses internet, orang akan cenderung tidak nyaman dan mencoba untuk segera bisa terhubung kembali.



Gambar 4.1 Desain karakter Sari 2

b. Bagas

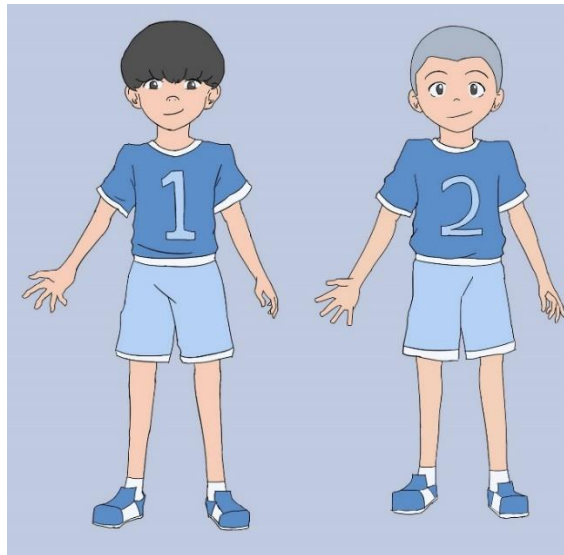
Bagas adalah karakter pendukung yang akan muncul saat Sari melewati taman, bagas juga akan muncul di akhir video untuk mengakhiri film. Bagas adalah anak periang berumur 13 tahun, yang suka main bola bersama teman temannya. Tetapi seperti halnya anak kebanyakan. Bagas juga ingin membalas jika dia diperlakukan jahat.



Gambar 4.2 Desain karakter Bagas 2

c. Teman Bagas

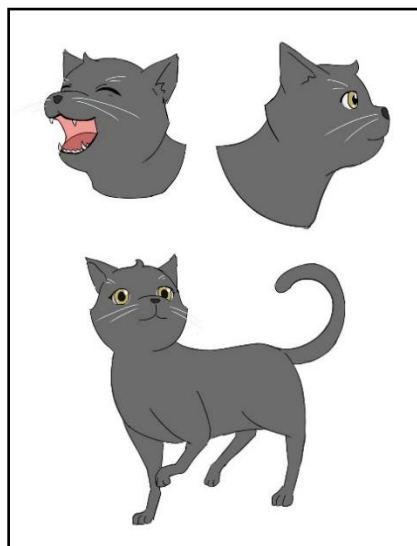
Karakter pendukung seperti Bagas. Merka adalah teman teman Bagas yang selalu bermain bersama dengan bagas di taman.



Gambar 4.3 Desain karakter Teman Bagas

d. Kucing

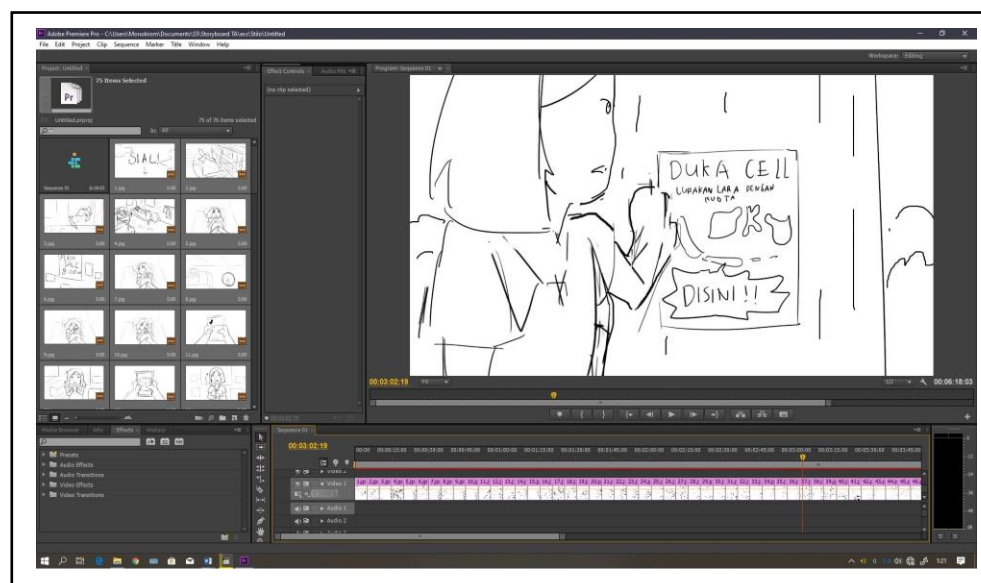
Kucing di film ini menjadi pelengkap di akhir video, supaya tidak hanya manusia yang ada film animasi ini.



Gambar 4.4 Desain karakter Kucing

3. *Stillomatic*

Setelah naskah dan *storyboard* setelah disusun, selanjutnya dibuat menjadi *stillomatic*, *storyboard* disusun menjadi sebuah video utuh dan diberi efek transisi dan *timing*. Proses penyusunan *stillomatic* ini menggunakan *software Adobe Premiere Pro CS6*. Setelah *stillomatic* disusun, selanjutnya adalah di-render dengan *format mp4 h264*. Tujuan dari proses ini adalah sebagai panduan dasar dalam menentukan *timing* setiap *shot animating*.

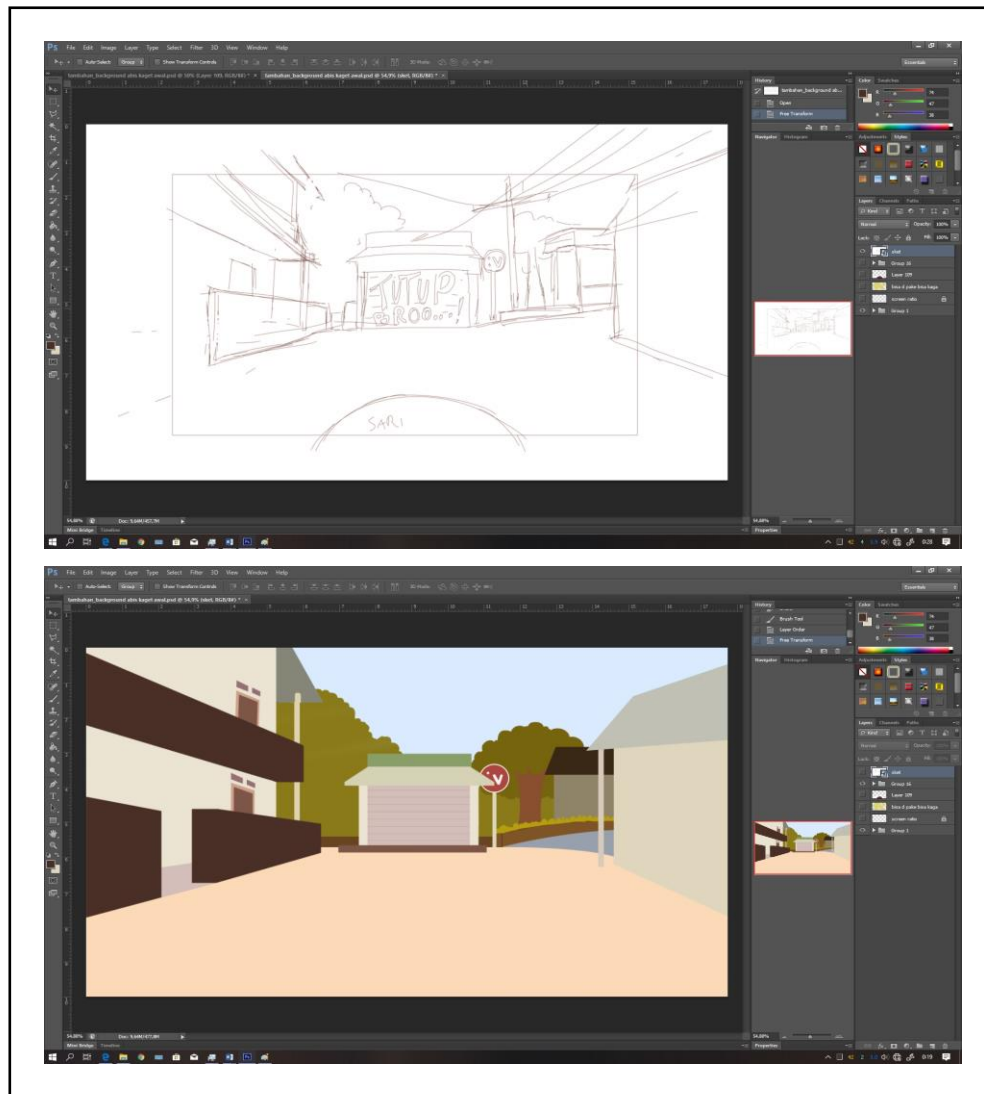


Gambar 4.5 Screenshot penyusunan *stillomatic*

B. Produksi

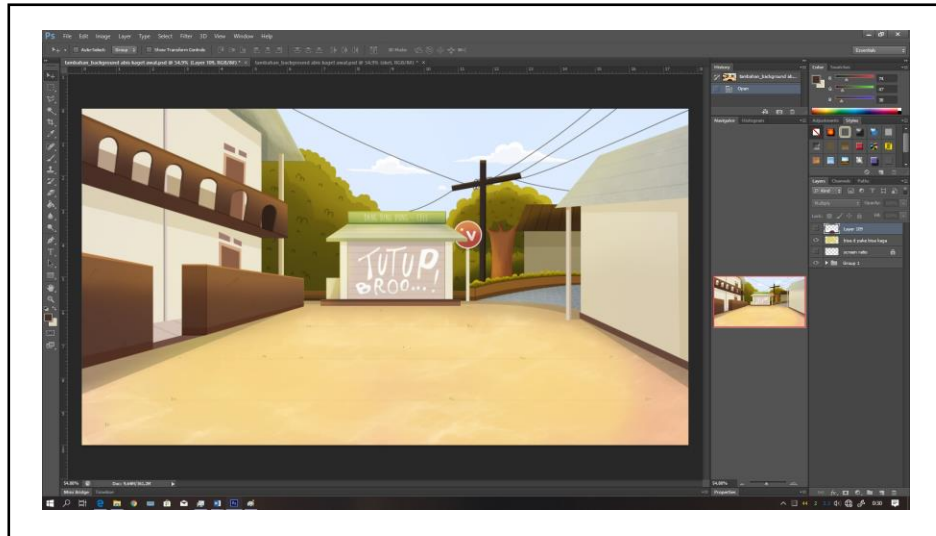
1. *Background*

Background dibuat tidak menyerupai bentuk benda asli, supaya lebih menegaskan bahwa ini film animasi. pewarnaan yang digunakan di sini adalah warna yang agak cerah agar menggambarkan suasana yang energik. Teknik yang digunakan untuk membuat *background* adalah dengan menggambar langsung di *software* komputer. *Software* yang digunakan untuk mengerjakan *background* adalah *adobe photoshop CS6*. *Software* ini dipilih karena mempunyai banyak fitur yang mendukung untuk pengerjaan *background* dalam animasi.



Gambar 4.6 Screenshot pembuatan *background* dasar

Pengerjaan *background* dimulai dari pembuatan sketsa terlebih dahulu, setelah sketsa selesai, kemudian memberi warna dasar pada semua benda yang tertera. Setiap penggambaran benda, diwajibkan dipisah pada *layer* yang berbeda, untuk memudahkan dalam proses pengerjaan. Selanjutnya adalah memberi bayangan, pencahayaan, tekstur dan gradasi pada setiap objek yang digambar dalam *background* tersebut.



Gambar 4.7 Screenshot pembuatan *background* jadi

Setelah semua proses dilakukan, tinggal proses *export file* tersebut dalam *format* yang beragam sesuai dengan kebutuhan. Contohnya ada sebuah rumput yang diletakkan di depan karakter, maka rumput itu harus di-*export* dengan format *png*, supaya bagian *background* yang tidak tergambar selain rumput bisa transparan dan memudahkan dalam proses *composite* selanjutnya. Sedangkan untuk *background* yang berada dibagian belakang, di *export* dengan format *jpg*, supaya ukuran file tidak terlalu besar dan tidak berat saat proses *composite*.



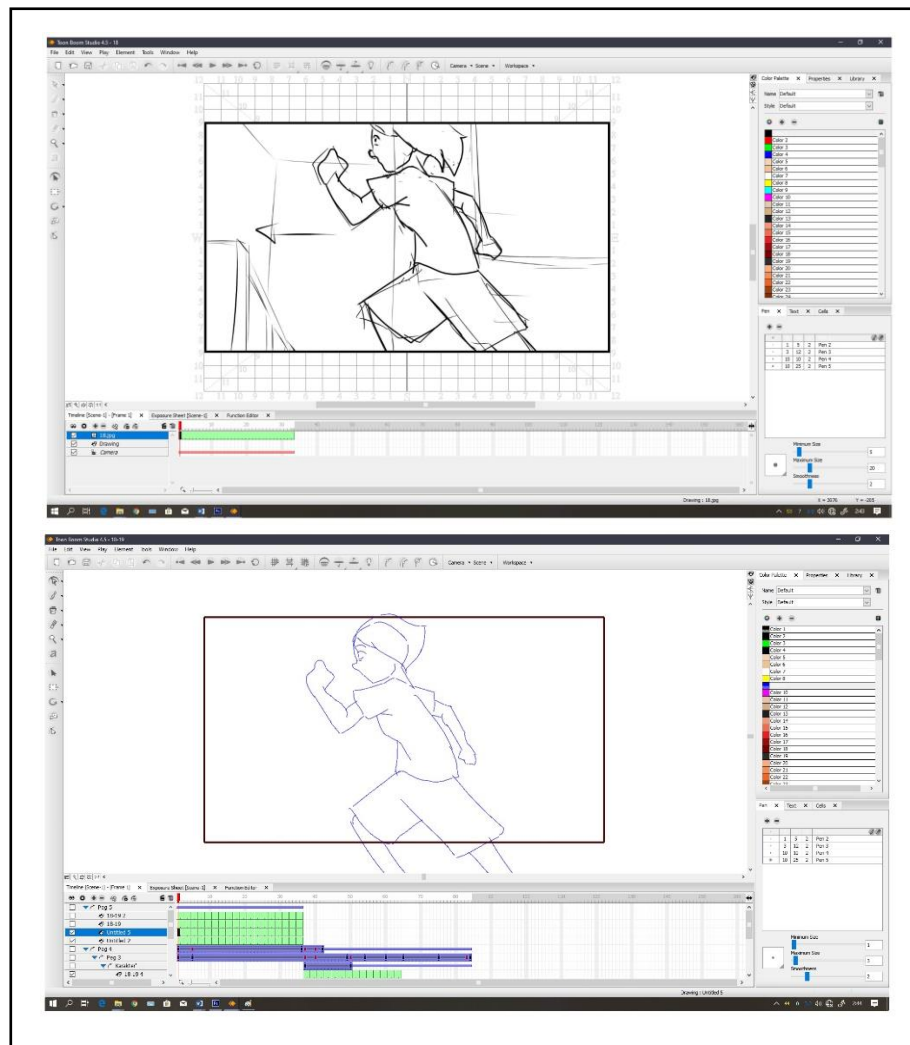
Gambar 4.8 *Background* konter ponsel yang tutup.



Gambar 4.9 *Background* dalam kamar dan gang

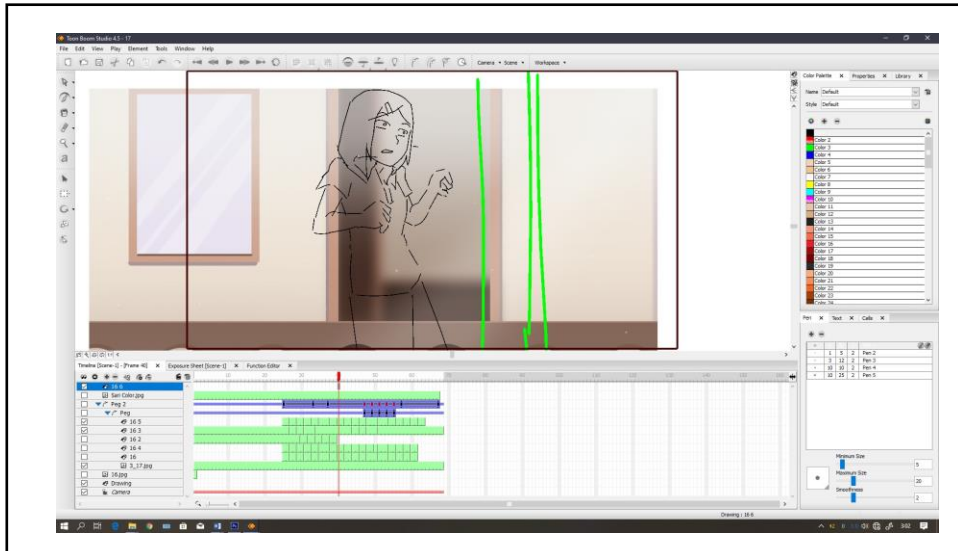
2. *Animating*

Metode pembuatan film animasi “SIAL!” menggunakan teknik *frame by frame full digital*. Software yang digunakan adalah *toonboom studio 4.5*. Software *toonboom studio* dipilih karena cukup ringan dan walaupun banyak gambar dalam satu lembar kerja, *toonboom studio* masih bisa menjalankannya dengan cukup baik. Selain itu, *software* tersebut juga sangat mudah untuk dioperasikan, dengan adanya *shortcut* pada *keyboard*, yang posisinya sangat memudahkan dan mudah untuk dihapalkan, membuat *toonbomm studio* menjadi pilihan yang terbaik dalam pembuatan *animating* pada film animasi “SIAL!”.



Gambar 4.10 Screenshot membuat *rough* dari *storyboard*

Pembuatan *animating* adalah berupa gambar kasar atau *rough*. *Storyboard* sebelumnya dibuat untuk menjadi patokan gerakan, maka potongan *storyboard* tersebut di-*import* ke *software toonboom*, sebagai acuan dalam pembuatan *rough* ini. Gambar dalam *storyboard* dibuat untuk acuan kasar saja, maka karakter dalam *storyboard* pasti tidak mirip dengan desain karakter yang telah dibuat, karena itu tidak bisa hanya cuma *tracing* dari *storyboard* secara langsung. Tinggi badan dan lainnya akan berbeda, oleh karena itu walaupun ini cuma gambar kasar, minimal harus menyamakan proporsi dari desain karakter, supaya dalam proses selanjutnya tidak akan kerepotan.

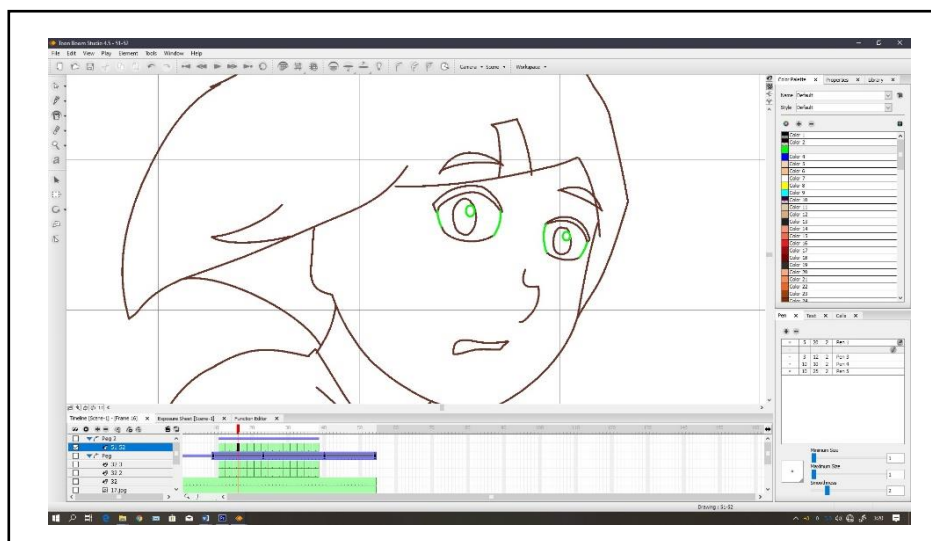


Gambar 4.11 Screenshot proses pembuatan *rough*

Gambar 4.11 adalah proses pembuatan *rough*, dimana jika semua *rough* telah selesai digambar, selanjutnya adalah *cleanup* dan *detailing*.

3. *Cleanup dan Detailing*

Pada tahap ini, *cleanup* dan *detailing* dikerjakan langsung, tujuan kenapa kedua proses ini digabung adalah supaya mempermudah pengerjaan.

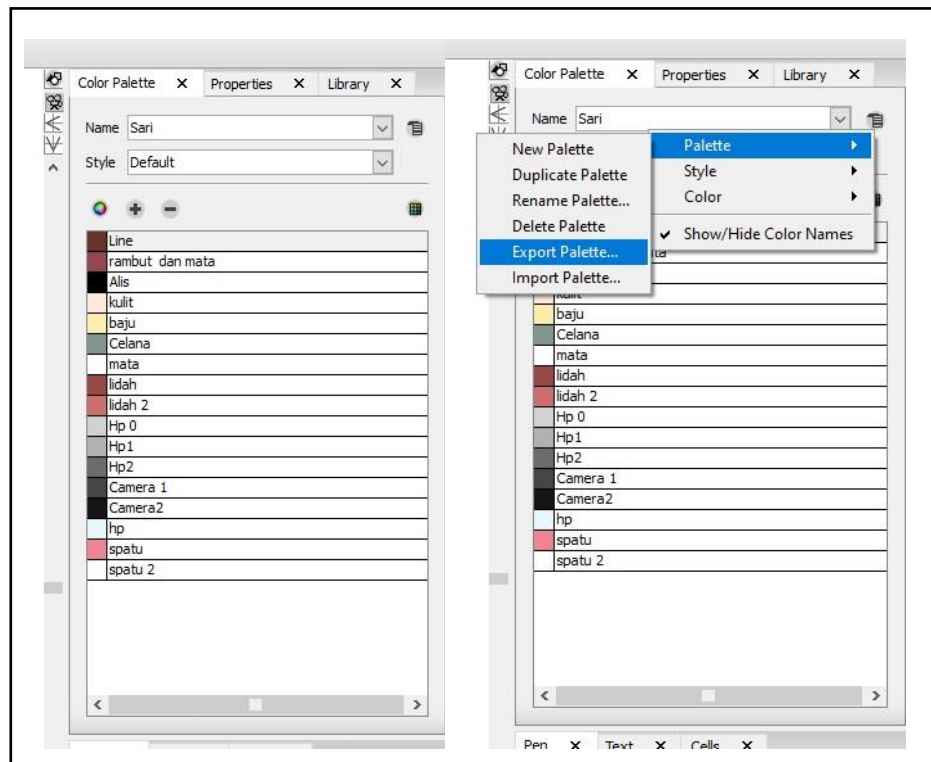


Gambar 4.12 *Cleanup dan detailing*

Cleanup dan *detailing* dilakukan dengan cara *tracing rough animating* yang sebelumnya dibuat satu persatu. Garis hijau dalam Gambar 4.12 adalah garis yang nantinya akan dihapus, membuat warnanya berbeda untuk memudahkan dalam mengenali dan supaya tidak terlewat saat menghapusnya.

4. *Coloring*

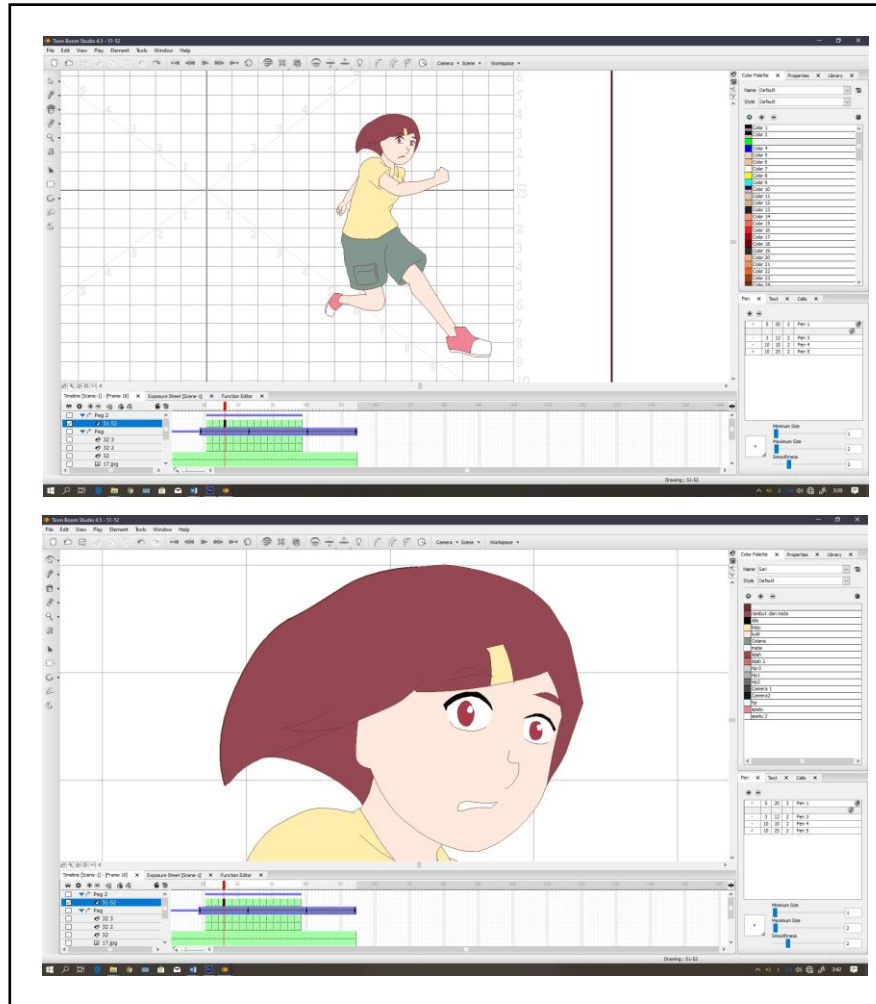
Berikutnya adalah proses *coloring*, sebelum memberi warna pada karakter yang sudah di *cleanup* dan *detailing*, perlu menyiapkan palet warna dalam aplikasi *toonboom studio*. Palet warna berada dibagian kanan dari lembar gambar.



Gambar 4.13 *Screenshot* palet warna didalam *toonboom studio*

Sangat perlu untuk membuat susunan warna yang rapi dan mudah dimengerti di aplikasi *toonbom studio*, hal itu akan memudahkan dalam memberikan warna tidak hanya pada lembar kerja yang sekarang, tetapi juga lembar kerja berikutnya. Palet yang dibuat bisa di-*export* dan di-*import* pada

lembar kerja yang berikutnya, hal ini berakibat tidak perlunya membuat palet warna lagi untuk lembar kerja yang berikutnya. Selanjutnya tinggal memberi warna sesuai dengan palet yang dibuat.

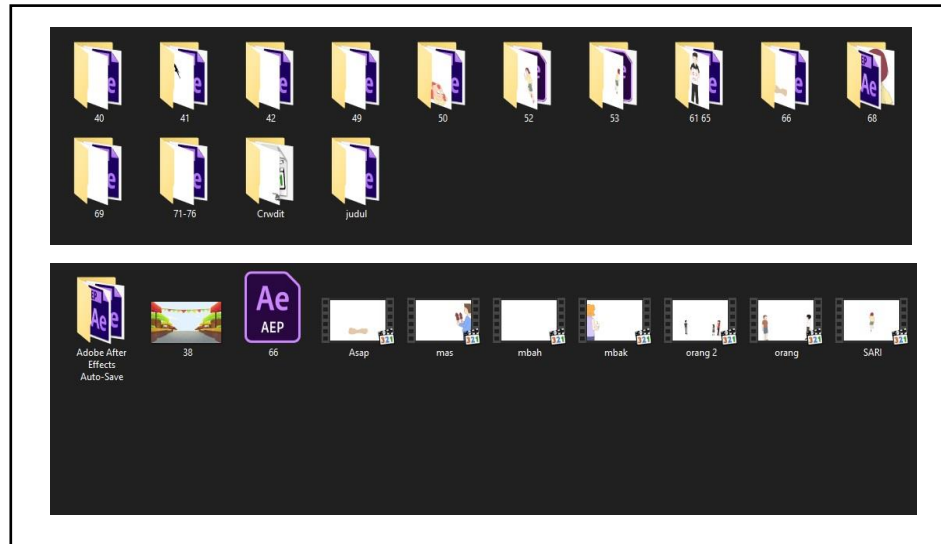


Gambar 4.14 Screenshot coloring didalam toonboom studio.

5. *Rendering Animate*

Saat semua *animate* telah diberi warna, maka semuanya harus di-*render*. Format render yang dipakai adalah *mov*, dengan *compressor type png* dan *depth setting* adalah *Millions of Colors+*. Pengaturan ini dimaksudkan agar gambar yang di-*render* dalam format *mov* tersebut memiliki kualitas yang baik dan bisa transparan, seperti halnya format *png*, tetapi dalam sebuah video. Dengan video yang langsung transparan tanpa perlu *greenscreen* atau

sejenisnya, akan bisa langsung digabungkan di *after effect*. Selain itu *file* yang dihasilkan juga tidak akan terlalu banyak, jika dibandingkan dengan *render image sequence* yang hasilnya adalah *file* foto *png*.



Gambar 4.15 Screenshot folder dan file hasil render.

6. *Music dan Sound Effect*

Pemberian music dalam film animasi “SIAL” akan dibuat menyesuaikan visual dalam film. *Music* akan dibuat oleh orang yang memang sudah ahli dalam pembuatan *music scoring* untuk film.



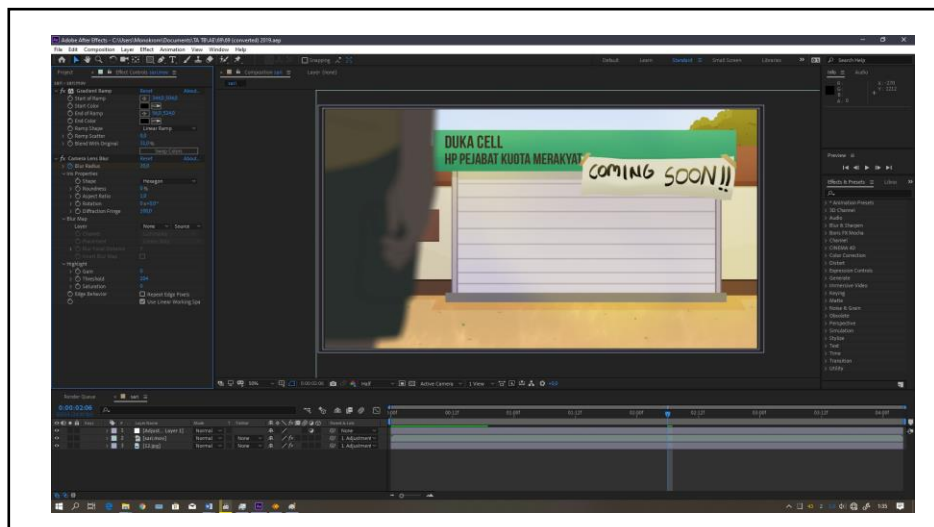
Gambar 4.16 Screenshot pembuatan music dan sound effect

Pembuatan musik menggunakan teknik digital yaitu menggunakan *DAW* (*Digital Audio Workstation*). Menulis notasi nada kedalam *midi* yang kemudian diteruskan ke beberapa *plugin* instrumen seperti drum, gitar dan lainnya. Untuk menyinkronkan *timing*, *scoring* dan film, musik dan film digabungkan di sebuah *software video editing* untuk di *preview*.

B. Pascaproduksi

1. Composite

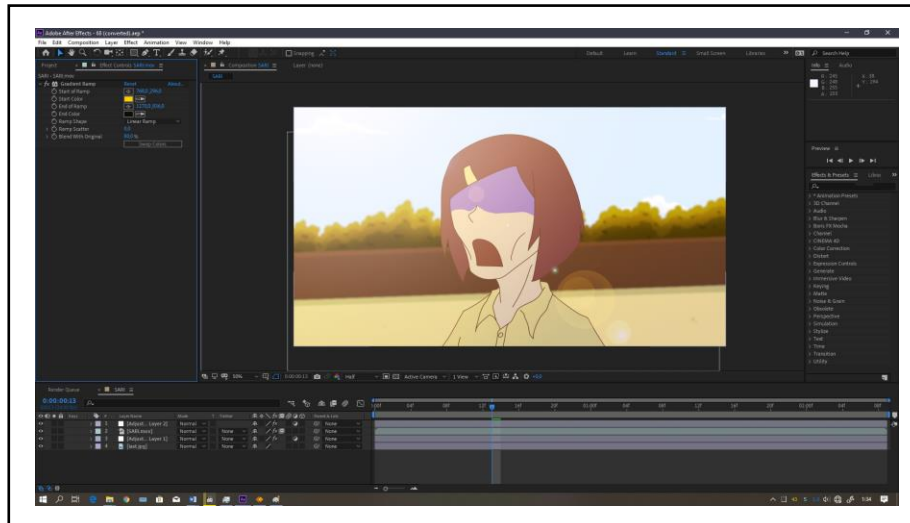
Composite disini adalah penggabungan antara video *animate* yang telah di-render dan *background* yang telah dibuat. Kedua *file* tersebut disusun dan diberi efek untuk membuatnya menjadi lebih bagus. Ada beberapa efek yang ditambahkan dalam video. *Software* yang digunakan dalam proses *composite* adalah *Adobe After Effect CC*.



Gambar 4.17 Screenshot menambahkan efek *blur* dan *color grading*.

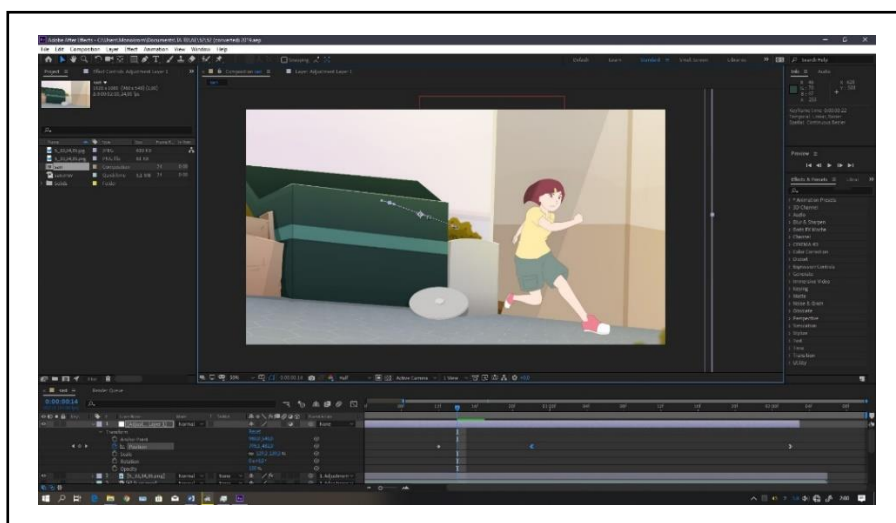
Pertama adalah *blur camera* untuk menegaskan mana yang lebih diutamakan untuk dilihat penonton dalam video, entah itu *object* yang dekat atau yang jauh. Tidak hanya *blur camera*, ada juga jenis *blur* lain seperti *fast blur* untuk menegaskan sebuah *object* yang bergerak cepat. Efek kedua adalah *color grading*, efek ini memberikan sedikit perubahan warna pada *object* yang ditambahkan. Dengan memberikan efek ini akan membuat *object* sedikit

menyatu dengan *background*. Selain itu juga bisa memberikan sebuah efek kedalaman pada video, semisal objek yang sangat dekat dengan kamera pasti akan memiliki warna yang lebih gelap dibandingkan dengan objek yang jauh, dikarenakan kamera akan menerima cahaya lebih sedikit.



Gambar 4.18 Screenshot menambahkan efek *lightning*.

Efek ketiga adalah pemberian *lightning*. Efek ini memberikan pencahayaan pada video, seakan ada sumber cahaya yang menerangi tempat tersebut. Efek ini juga akan sedikit menyatukan antara *background* dan *animate*.

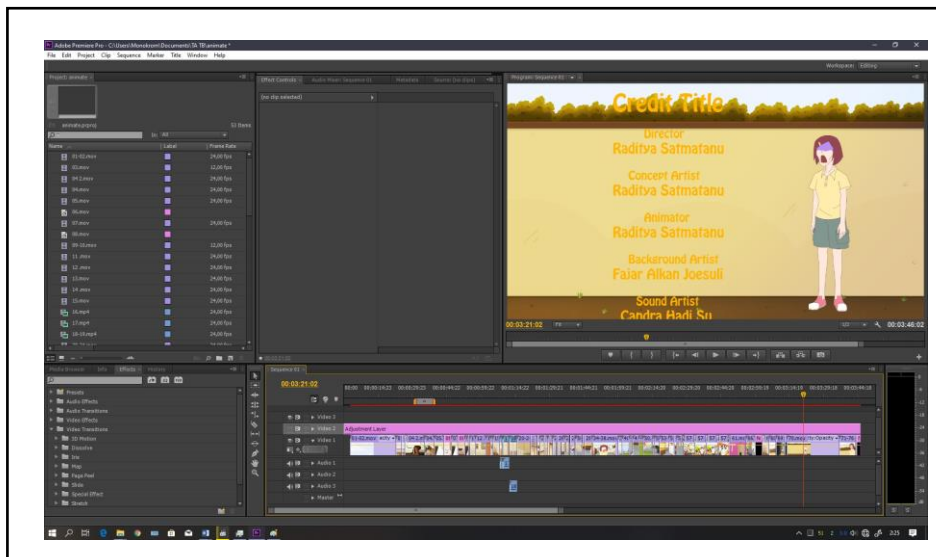


Gambar 4.19 Screenshot menambahkan pergerakan kamera.

Efek keempat adalah pergerakan kamera. Didalam video ini pergerakan dari kamera akan banyak mengikuti sang karakter, dengan begitu penonton akan bisa lebih fokus dengan sang karakter. Jika sebuah *shot* telah selesai di *composite*, maka *shot* tersebut di-*export* atau *render*. *Format render* yang digunakan adalah *QuickTime*, karena tidak memerlukan *file* yang transparan makan *Depth setting* yang digunakan adalah *Millions of Colors*. *QuickTime* dipilih karena kualitas *render file* tersebut bagus dan ukuran per *file* tidak terlalu besar.

2. *Editing*

Setelah semua *file composite* telah selesai di-*render*, selanjutnya adalah *editing*. *Editing* dilakukan menggunakan *software Adobe Premier Pro CS6*. Setiap *shot composite* akan disusun menjadi satu video utuh, dengan memberikan *timing* yang pas sesuai dengan *stillomatic* yang dibuat sebelumnya. *Sound* yang sebelumnya telah dibuat juga digabungkan dalam proses ini. Video transisi juga ditambahkan untuk memberikan sebuah kesan tertentu.



Gambar 4.20 *Screenshot proses editing*

3. *Render dan Burn*

Setelah proses pengeditan selesai, *file* selanjutnya di *export* dalam bentuk video. Video hasil *export* akan memiliki *format mp4 H264*, berukuran *1920 x 1080 pixel*, atau *FullHD*. *Format file* ini dipilih karena, ini adalah *format* video umum dimasa sekarang. Memberikan kualitas bagus dengan hasil ukuran *file* yang kecil. Mayoritas *device* dimasa ini juga telah bisa memutar jenis *format* ini. Setelah proses *export* selesai, selanjutnya adalah *burn* video tersebut dalam piringan *DVD* dengan *packaging DVD case*. *DVD* dan *case* juga diberi stiker dan sampul.

BAB V

PEMBAHASAN

Film animasi “SIAL!” sudah melalui banyak proses pengembangan, dan melewati banyak masalah.

A. Pembahasan Isi Film

1. Prolog

Bagian awal film dimulai dengan visual langit biru dengan awan, kemudian kamera mulai turun ke sebuah rumah kos. Burung terbang kesebuah kamar kos , kamera beralih dari luar kos ke dalam sebuah kamar kos, memperlihatkan Sari di kasurnya. Dalam tahap ini penonton diperkenalkan dengan tokoh Sari dengan sifat pemalas dan suasana santai dalam film.

2. Preposisi

Pada tahap preposisi, *audience* diperlihatkan tujuan sang karakter utama, dengan memperlihatkan poster yang menempel pada dinding. Poster itu memperlihatkan tulisan *flash sale* yang sangat besar.

3. Konflik

Konflik dimulai setelah beralih dari dinding yang memiliki poster ke sebuah jam yang terpasang di dinding yang lain dimana waktu *flash sale* hampir dimulai, tetapi tiba tiba Sari tidak bisa mengakses internet. Sari mulai berlari untuk mencari toko aksesoris ponsel yang buka untuk membeli paket internet. Tetapi tidak ada yang buka

4. Resolusi

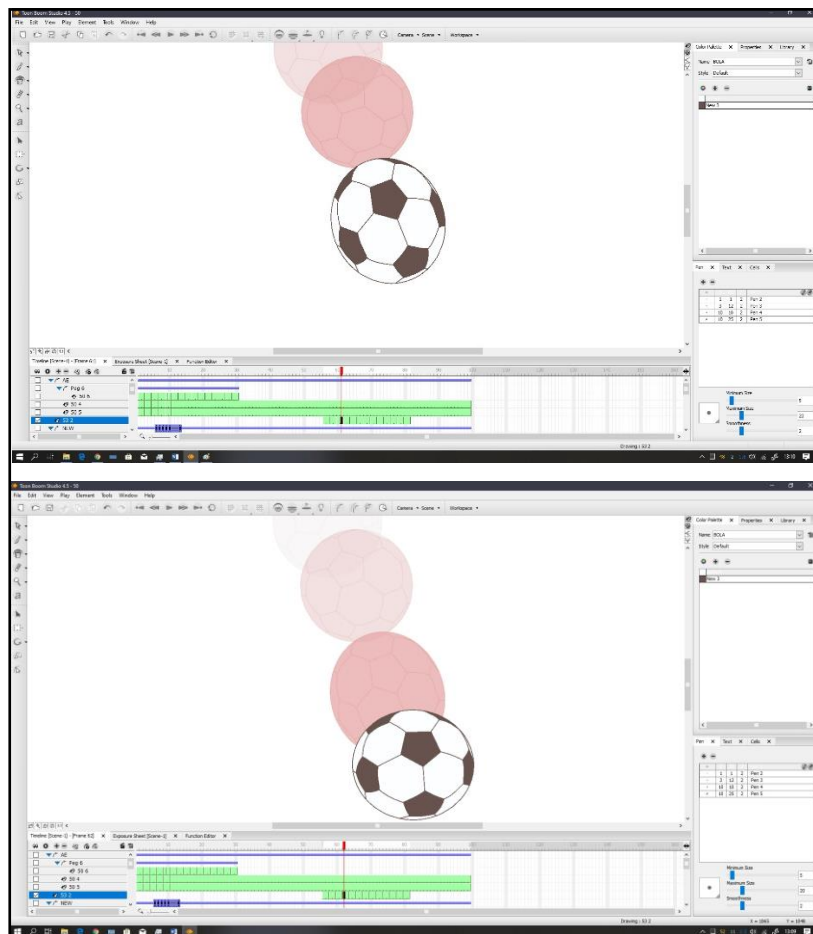
Resolusi dijelaskan ketika akhirnya Sari kecapekan dan melihat sebuah poster toko aksesoris ponsel. Sari mulai bersemangat berlari menuju

tempat yang tertera pada poster, dengan kecepatan tinggi tidak menghiraukan yang rintangan yang ada. Tetapi ternyata tokonya bahkan berlum resmi dibuka. Sari hanya bisa diam mematung tak bisa berkata kata, karena sudah terlambat untuk mengikuti *flash sale*.

B. Penerapan Prinsip Animasi

1. *Stretch and Squash*

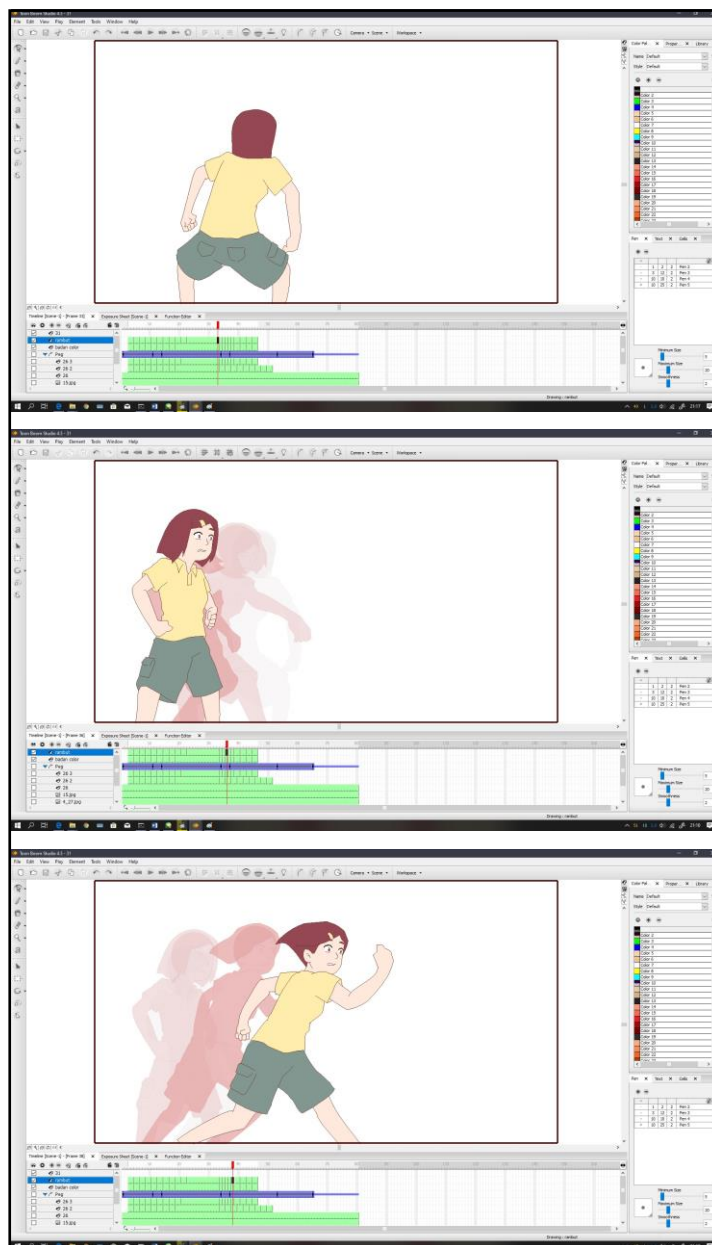
Squash and Stretch adalah prinsip untuk memberikan rasa berat dan fleksibilitas pada objek yang ditarik. Salah satu shot yang menggunakan prinsip ini adalah *shot 40*, pada adegan bola jatuh dari langit, setelah mengenai muka Bagas dan teman temannya. Bola tampak lebih lonjong saat jatuh dari ketinggian, dan tampak lebih pipih saat menyentuh tanah.



Gambar 5.1 Screenshot toonboom shot 40

2. Anticipation

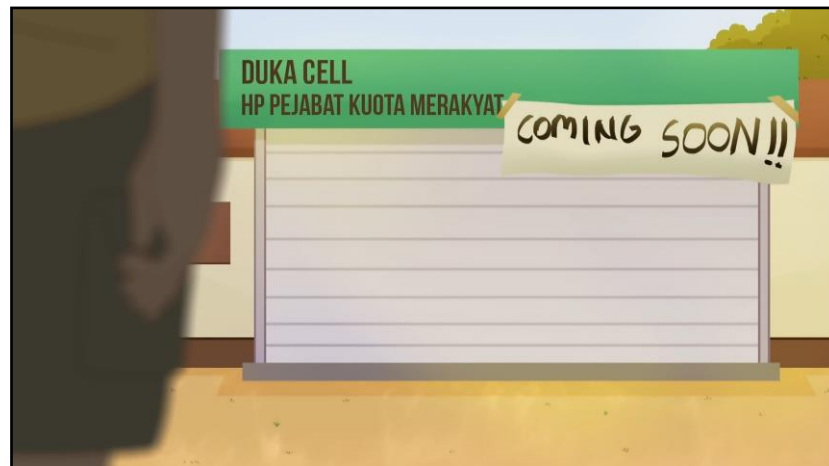
Anticipation adalah gerakan untuk mempersiapkan penonton untuk suatu tindakan, atau bisa disebut gerakan pendahuluan yang bertujuan untuk membuat tindakan tersebut tampak lebih realistis. Salah satu *shot* yang memakai prinsip animasi ini, adalah *shot 27* pada adegan Sari berlari dari posisi diam sehabis melihat toko yang tutup.



Gambar 5.2 Screenshot toonboom shot 27

3. Staging

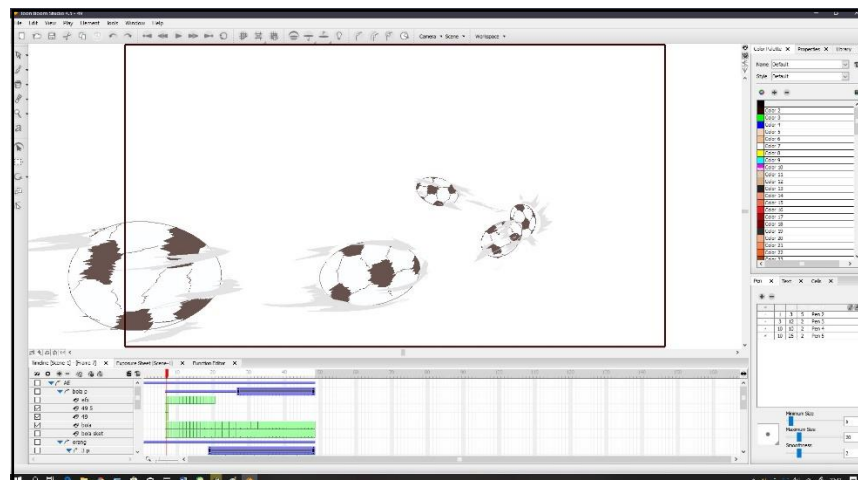
Staging bertujuan untuk mengarahkan perhatian penonton, dan memperjelas apa yang paling penting dalam sebuah adegan. Prinsip ini diterapkan pada semua *shot* dalam film, dengan menggunakan efek *blur camera* dalam *compositing*.



Gambar 5.3 Cuplikan adegan *shot* 56

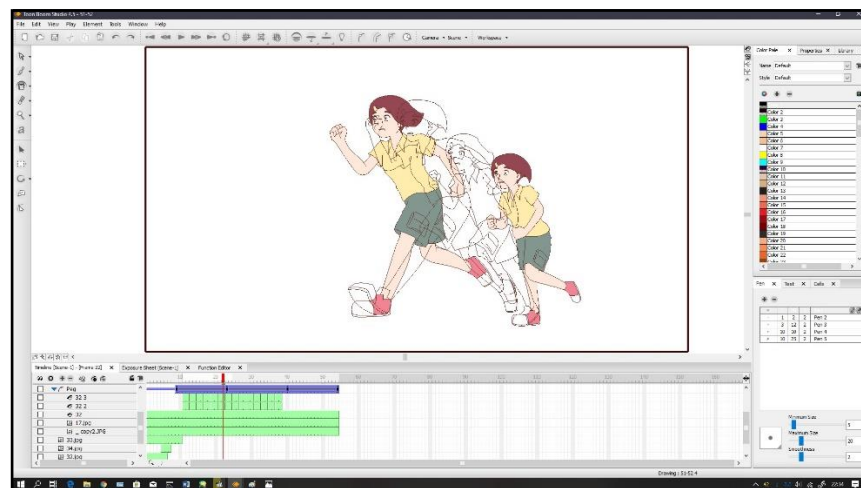
4. Straight ahead and pose to pose

Straight ahead and pose to pose ini adalah 2 teknik yang berbeda, *straight ahead* adalah cara menggambar gerakan dari awal gerakan sampai akhir gerakan sekaligus.



Gambar 5.4 Screenshot *toonboom* *shot* 39

Pose to pose adalah tehnik menggambar dengan cara menggambar pose awal dan pose akhir dulu, setelah itu baru membuat gerakan perantaranya. Teknik yang digunakan tergantung dengan gambar yang dibuat. Sebagian besar menggunakan tehnik *pose to pose* dalam film, hal ini bertujuan supaya gambar karakter tidak berubah di akhir gambar. Tetapi untuk gambar *non* karakter akan lebih mudah memakai *Straight ahead*, seperti gerakan bola yang memantul atau gerakan bola terbang. salah satu shot yang menggunakan *Straight ahead*, adalah *shot 39*. Pada adegan bola mengenai tiga orang anak dan mereka terpental ke belakang. Contoh *shot* yang memakai *pose to pose*, adalah *shot 41*, pada adegan Sari berbelok di gang sempit.

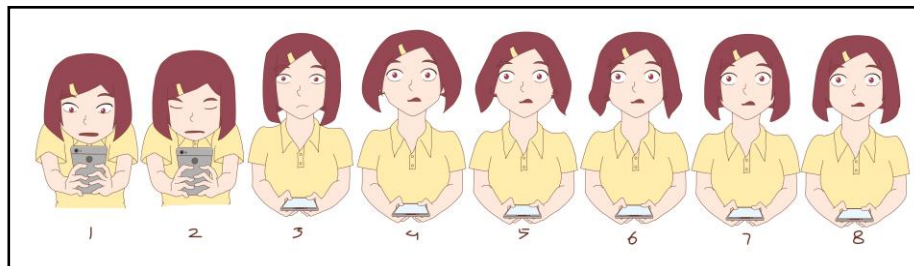


Gambar 5.5 Screenshot toonboom shot 41

5. *Follow through and overlapping action*

Follow through and overlapping action. Kedua prinsip ini bertujuan supaya animasi yang digambar mengikuti hukum fisika. *Follow through*, berarti bahwa bagian-bagian tubuh yang terikat longgar harus terus bergerak setelah karakter berhenti dan bagian itu harus terus bergerak melampaui titik di mana karakter berhenti dan ditarik kembali kearah pusat masa. *Overlapping action* adalah kecenderungan bagi bagian-bagian tubuh untuk bergerak dengan kecepatan yang berbeda (lengan akan bergerak pada waktu

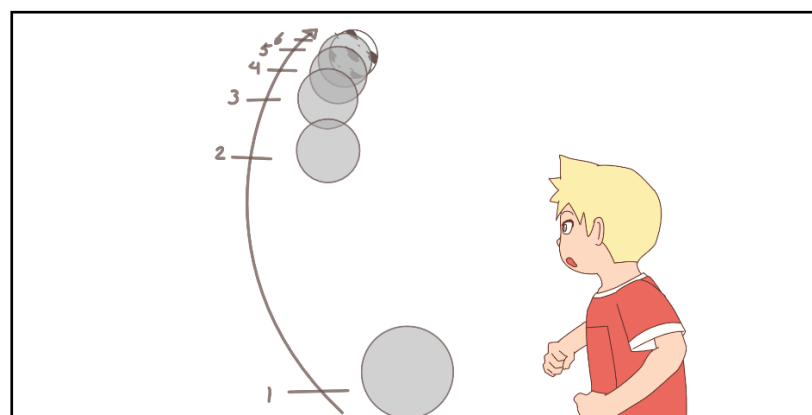
yang berbeda dari kepala dan seterusnya). Prinsip ini diterapkan disemua shot yang karakternya bergerak. Salah satu *shot* yang memakai prinsip ini, adalah *shot* 14, pada adegan Sari mendongak melihat jam yang ada didinding. Disini terlihat bahwa rambut Sari bergerak pada waktu yang berbeda daripada kepala yang mendongak, dan tidak langsung berhenti setelah kepala berhenti bergerak.



Gambar 5.6 Runtutan gerakan *shot* 14

6. *Slow in and slow out*

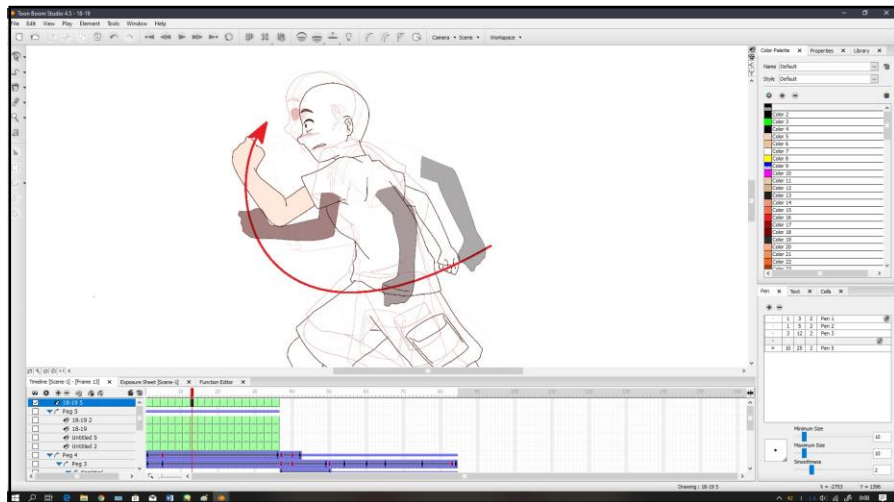
Slow in and slow out. Teknik ini adalah teknik yang memperbanyak gambar di gerakan awal atau akhir, dan mengurangi gambar di gerakan sebaliknya, untuk menekankan tindakan yang lebih cepat. Prinsip ini di terapkan di beberapa benda atau karakter yang cepat. Contoh *shot* yang memakai prinsip ini, adalah *shot* 34, pada saat bola yang melayang. Gambar bola digambar lebih sedikit didekat camera, sedangkan saat menjauhi kamera, gambar bola lebih banyak.



Gambar 5.7 Lintasan gerak bola *shot* 34

7. Arcs

Arcs adalah prinsip animasi yang mengacu pada lengkungan. Sebagian besar tindakan alami cenderung mengikuti lintasan melengkung, dan animasi harus mematuhi prinsip ini dengan mengikuti lengkungan yang tersirat untuk realisme yang lebih besar. Prinsip ini diterapkan hampir pada semua *shot* yang ada gerakannya. Contoh *shot* yang menggunakan prinsip ini, adalah *shot* 18, pada saat Sari berlari di balkon menuju tangga setelah menutup pintu. Terlihat bahwa tangan Sari membentuk sebuah lintasan lengkung saat berlari.



Gambar 5.8 Screenshot toonboom shot 18

8. Secondary action.

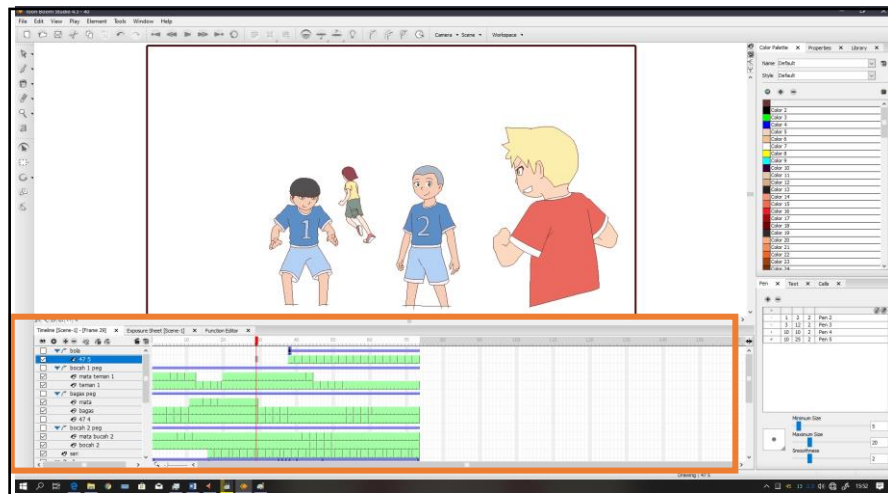
Secondary action, menambahkan tindakan sekunder ke tindakan utama memberikan adegan lebih terasa hidup, dan dapat membantu untuk mendukung tindakan utama. Contohnya saat berjalan tangan ikut bergerak atau sambal bersiul. Prinsip ini digunakan disemua karakter yang bergerak. Contoh *shot* yang menggunakan prinsip ini adalah *shot* 18, pada adegan Sari berlari di balkon menuju tangga, setelah menutup pintu kamar. Saat Sari berlari menuju tangga, terlihat bahwa tangan ikut bergerak dan rambut Sari ikut berkibar.



Gambar 5.9 Cuplikan adegan *shot 18*

9. *Timing*

Timing. Pengaturan waktu mengacu pada jumlah gambar atau bingkai untuk aksi tertentu, yang berarti kecepatan aksi pada film. Prinsip ini diaplikasikan pada saat pengerjaan *animating* pada *toonboom*. Dimana harus menentukan berapa banyak *frame* yang dibutuhkan agar sebuah gerakan terasa enak dipandang. Contohnya seperti *shot 34*, dimana setiap karakter dalam *shot* ini memiliki *timing* gerakan yang berbeda.



Gambar 5.10 Screenshot *toonboom shot 34*

10. Exaggeration

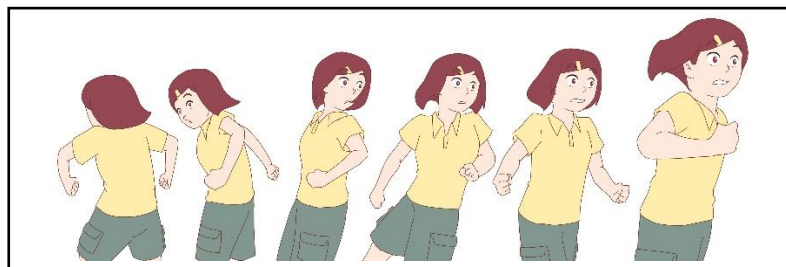
Exaggeration adalah efek yang sangat berguna untuk animasi, karena gerakan animasi yang mengusahakan tindakan realistis yang sempurna dapat terlihat statis dan membosankan. Tingkat berlebihan tergantung pada apakah seseorang mencari realisme atau gaya tertentu, seperti karikatur atau gaya artis tertentu. Prinsip ini diterapkan dalam beberapa *shot* dalam film. Tidak banyak *shot* yang menggunakan prinsip ini, karena gerakan berlebihan di film hanya sebagai pemanis saja. Contoh *shot* yang memakai prinsip ini, adalah *shot* 21, pada saat Sari kaget melihat apa yang ada didepannya.



Gambar 5.11 Cuplikan adegan *shot* 21

11. Solid drawing

Solid drawing adalah prinsip memperhitungkan bentuk-bentuk dalam ruang tiga dimensi, atau memberi mereka *volume* dan berat. Prinsip ini diterapkan dalam semua *shot*, diterapkan saat pembuatan *animating* dalam *toonboom*. Contoh *shot* yang menggunakan prinsip ini, adalah *shot* 27, pada saat Sari berlari berbalik arah, setelah melihat toko yang tutup.



Gambar 5.12 Rentetan gerakan *shot* 27

12. Appeal

Appeal adalah prinsip animasi yang menonjolkan karakter. Karakter yang dibuat harus menarik dan memiliki sesuatu sebagai penanda diri selama film berlangsung. Tidak masalah apapun itu, penjahat atau monster juga bisa memilikinya. Keunikan Sari sebagai tokoh utama dalam film animasi, dan berbeda dari karakter lainnya adalah rambut pendek dan mata yang keduanya berwarna merah. Jepit rambut warna kuning yang Sari pakai juga menjadi aksesoris untuk lebih menonjolkan karakternya.



Gambar 5.13 Potongan gambar *shot 21*

C. Analisa Biaya Produksi

Dalam pembuatan film animasi, dibutuhkan biaya untuk menunjang proses produksi. Dengan adanya perhitungan biaya produksi, maka kualitas sebuah film dapat diperkirakan kedepannya. Perhitungan biaya ini juga bisa sebagai acuan dan pembandingan untuk pembuatan film animasi kedepannya. Detail biaya dikelompokkan menjadi, biaya tenaga kerja, biaya perlengkapan tambahan dan biaya tidak langsung.

Tabel 5.1 Biaya tenaga kerja

No	Profesi	Jumlah	Biaya	Total
1	<i>Sutradara</i>	1	Rp 500.000,00	Rp 500.000,00
2	<i>Consept Art</i>	1	Rp 400.000,00	Rp 400.000,00
3	<i>Animator</i>	1	Rp 2.000.000,00	Rp 2.000.000,00
4	<i>Backround Artist</i>	1	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
5	<i>Sound Artist</i>	1	Rp 400.000,00	Rp 400.000,00
6	<i>Editor</i>	1	Rp 400.000,00	Rp 400.000,00
	Total			Rp 4.700.000,00

Tabel 5.2 Biaya perlengkapan tambahan

No	barang	Jumlah	Biaya	Total
1	<i>DVD-R</i>	6	Rp 5.000,00	Rp 30.000,00
2	<i>DVD case</i>	3	Rp. 5.000,00	Rp 15.000,00
3	<i>Print Cover Case DVD</i>	3	Rp. 3.000,00	Rp 5.000,00
4	<i>Print Label DVD</i>	3	Rp. 5.000,00	Rp 15.000,00
5	Poster A2	3	Rp 30.000,00	Rp 150.000,00
6	Stiker per kertas A3	5	Rp 6.000,000	Rp 30.000,00
7	Gantungan kunci	10	Rp 12.000,00	Rp 12.000,00
8	Kaos	5	Rp 60.000,00	Rp 300.000,00
	Total			Rp 557.000,00

Tabel 5.3 Biaya tidak langsung

No	Kebutuhan	Bulan	Biaya per bulan	Total
1	Transportasi	6	Rp 100.000,00	Rp 600.000,00
2	Internet	6	Rp 120.000,00	Rp 720.000,00
3	Konsumsi	6	Rp 1.000.000,00	Rp 6.000.000,00
4	Sewa Tempat	6	Rp 300.000,00	Rp 1.800.000,00
5	Listrik	6	Rp 50.000,00	Rp 300.000,00
6	Biaya tak terduga	1	Rp 2.000.000,00	Rp 2.000.000,00
		Total		Rp 11.420.000,00

D. Biaya total

Biaya total dalam produksi film animasi “SIAL!”, jika dihitung dari rincian biaya Tabel 5.1, Tabel 5.2, dan Tabel 5.3 adalah sebagai berikut:

Tabel 5.4 Biaya total

No	Biaya	Rincian	Biaya per bulan	Total
1	Biaya Produksi	Tabel 5.1	Rp 100.000,00	Rp 4.700.000,00
2	Biaya Perlengkapan Tambahan	Tabel 5.2	Rp 120.000,00	Rp 557.000,00
3	Biaya Tidak Langsung	Tabel 5,3	Rp 1.000.000,00	Rp 11.420.000,00
		Total		Rp 16.677.000,00

E. Harga jual Film

Analisa biaya produksi juga sebagai acuan dalam harga jual film. Dengan harga produksi yang telah ditetapkan, jika diambil minimal 50% untuk

keuntungannya, maka harga jual untuk film animasi “SIAL!” adalah minimal Rp 25.015.500,00.

Jika harga film dihitung setiap frame, dengan total durasi film adalah 3 menit 47 detik atau 227 detik. Maka total *frame* jika 227 detik dikali 24 *frame* adalah 5448 *frame*. Jika harga jual minimal Rp 25.015.500,00 dibagi 5448 *frame*, maka setiap *frame* dalam film animasi “SIAL!” akan dihargai Rp 4.591,68.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan laporan, penciptaan film animasi “SIAL!” telah mencapai target pembuatan film dengan melewati berbagai proses pengerjaan. Berikut ini adalah kesimpulan dari hasil pembuatan film animasi “SIAL!”.

1. Pembuatan film animasi “SIAL!” telah diselesaikan sesuai tujuan awal pembuatan, yaitu pembuatan film animasi 2D *full digital*, menggunakan *software animation toonboom studio*, serta memberikan gambaran sebuah permasalahan yang sering dialami banyak orang.
2. Penciptaan film animasi “SIAL!” dengan menerapkan 12 prinsip animasi sesuai dengan yang semestinya, dengan teknik *frame by frame animate* komputer. Durasi film keseluruhan 3 menit 47 detik dengan *format mp4 FullHD 1920 x 1080 px 24 fps*.

B. Pelajaran

Selama proses pembuatan film animasi “SIAL!” terdapat berbagai kesalahan serta masalah yang harus dihadapi, seperti kehilangan data, jadwal yang tidak sesuai target, dan sering menggambar ulang animating karena ingin lebih baik. Kesalahan serta masalah tersebut dapat diambil berbagai pelajaran untuk menjadikan film animasi yang akan datang bisa lebih baik dari yang sekarang. Pelajaran yang dapat diambil dalam proses pembuatan film animasi “SIAL!” tersebut adalah:

1. Menambah jumlah referensi berbagai macam gerakan dan ekspresi dalam karakter animasi, agar karakter yang dibuat bisa terlihat lebih hidup.
2. Menambah anggota yang sesuai keahliannya dalam pengerjaan, jika sekiranya kesulitan.

3. Harus sering *backup* semua pekerjaan secara berkala ke perangkat atau *device* lainnya, untuk mengurangi resiko kehilangan. Dalam pengerjaan pasti akan terjadi masalah, dan itu tidak bisa dihindarkan.
4. Istirahat yang cukup, karena tubuh akan lebih segar dan dapat mengerjakan dengan lebih efektif

DAFTAR PUSTAKA

- Jony Wong. 2010. *Internet Marketing for Beginners*. PT Elex Media.
Komputindo.
- McLeod Pearson. 2008. *Sistem Informasi Manajemen*. Salemba. Jakarta.
- Baum, David. (1999). *E-commerce* , Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Fuady, Munir, 2002, *Hukum Tentang Pembiayaan Konsumen*, Penerbit PT. Citra.
Aditya Bakti, Bandung.
- Kotler, Philip and Gary Armstrong. 2008. *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Edisi. 12.
Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Frank Thomas And Ollie Johnston. 1981. *Disney Animation: The Illusion of Life*,
United States: Abbeville Press

LAMPIRAN

A. Poster, Desain Cover dan Label DVD



Poster film animasi "SIAL!"

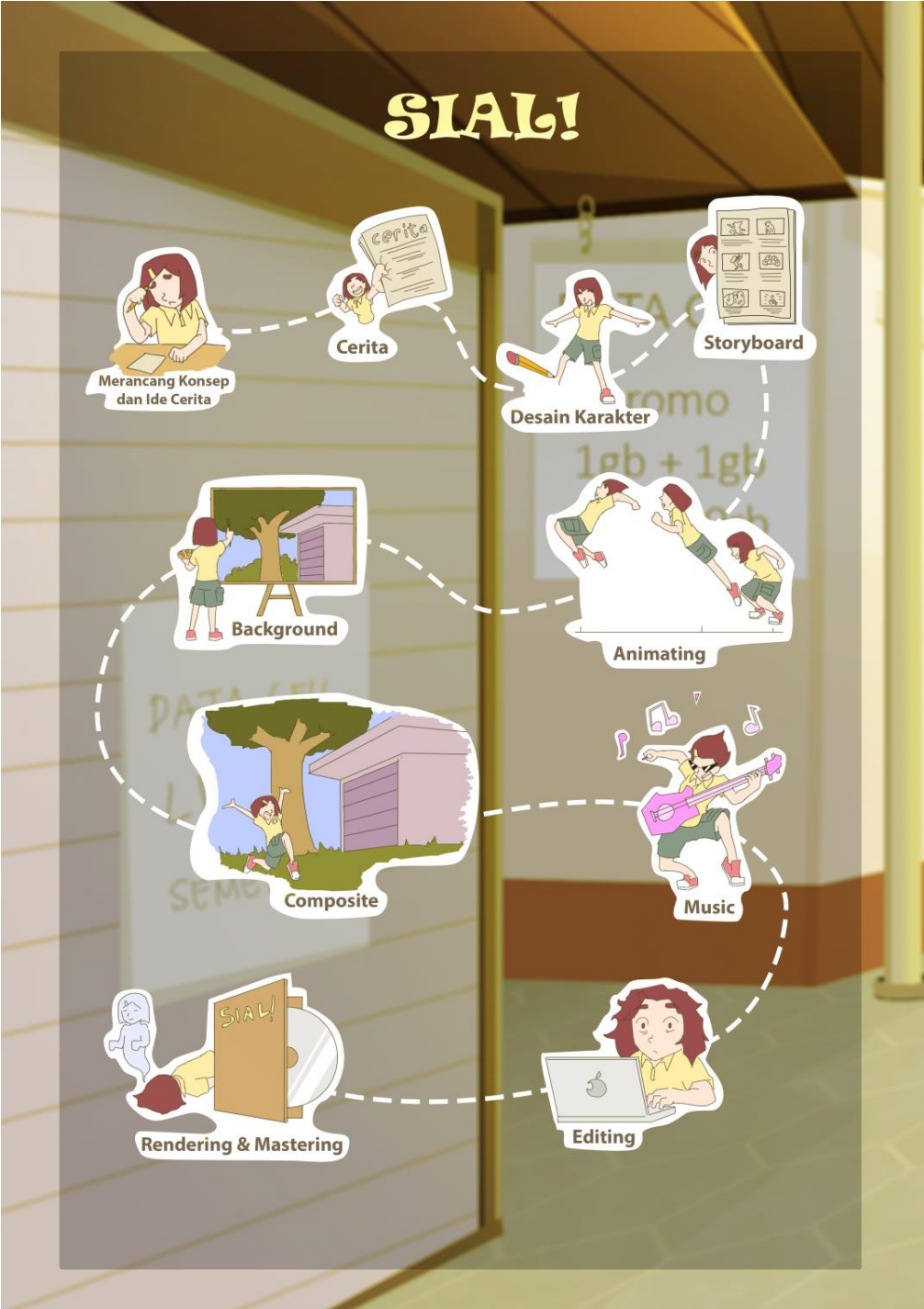


DVD case cover film animasi "SIAL!"



DVD label film animasi "SIAL!"

B. Infografis Pipeline



C. Desain Merchandise

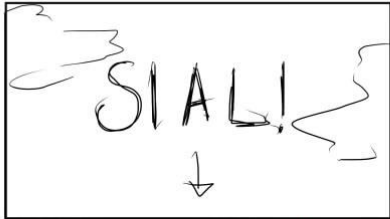
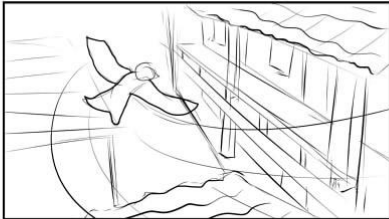
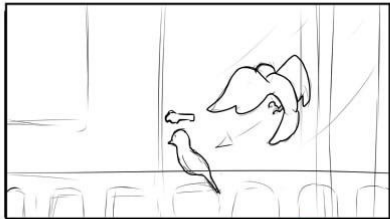
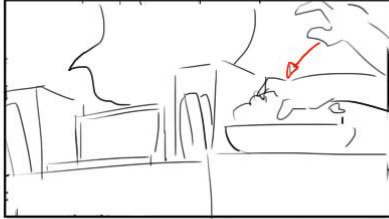






Mock up T-Shirt

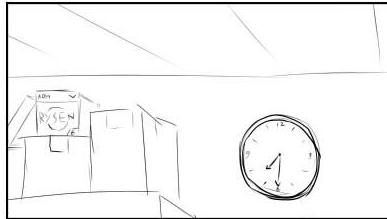


Desain Sticker Kartu Internet "SIAL!"

D. Storyboard

PRODUCTION	STORYBOARD	PAGE#
 <p>Scene # _____ Shot # 1</p> <p>Judul</p>	 <p>Scene # _____ Shot # 2</p> <p>burung menuju salah satu kamar kos</p>	
 <p>Scene # _____ Shot # 3</p> <p>burung berfengger di balkon sebuah kamar</p>	 <p>Scene # _____ Shot # 4</p> <p>tampak korden berkilat, lalu tangan Sri mengambil makanan</p>	
 <p>Scene # _____ Shot # 5</p> <p>Sri memakan makanan sambil bermain HP</p>	 <p>Scene # _____ Shot # 6</p> <p>Sambil mengunyah, melihat sesuatu di dinding</p>	
 <p>Scene # _____ Shot # 7</p>	 <p>Scene # _____ Shot # 8</p> <p>menengok kearah sebaliknya</p>	

Storyboard animasi "SIAL!" halaman 1



Scene # Shot # 9
Jam menunjukkan pukul
07:30



Scene # Shot # 10
menengok kembali ke HP sambil
meraih makanan, lalu kaget



Scene # Shot # 11
HP menunjukkan koneksi
terputus



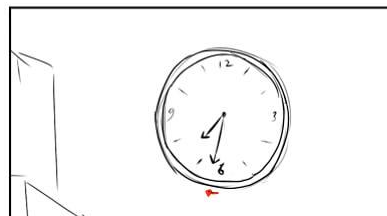
Scene # Shot # 12
Sari duduk di kasur sambil
mengotak atik HP nya



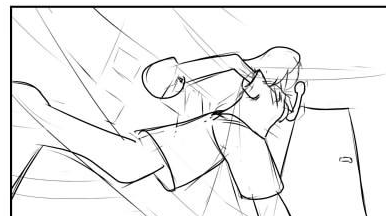
Scene # Shot # 13
Paket internet sudah habis,
tangan Sari gemeteran



Scene # Shot # 14
menengok ke Jam dinding



Scene # Shot # 15
Jarum jam bergerak menuju pukul
07:31

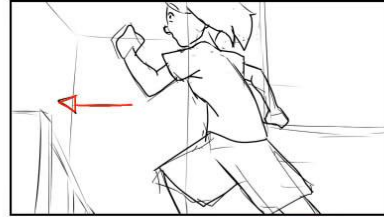


Scene # Shot # 16
Sari beranjak dari kasur
menuju pintu



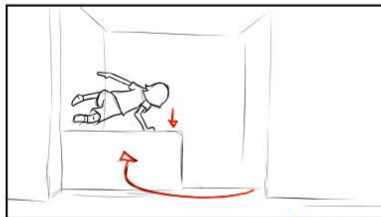
Scene # Shot # 17

Sari keluar pintu



Scene # Shot # 18

Sari berlari menuju tangga



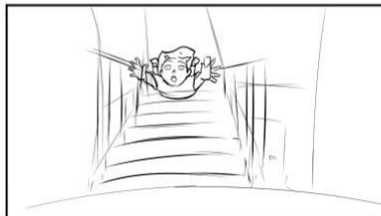
Scene # Shot # 19

melompat ke tangga



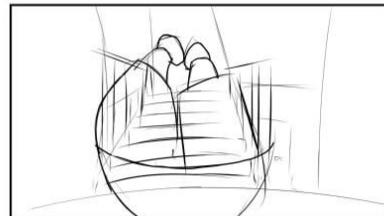
Scene # Shot # 20

mendarat



Scene # Shot #

melompat lagi



Scene # Shot #

berguling



Scene # Shot #

mencoba berhenti



Scene # Shot #

asap menutupi layar

PRODUCTION

STORYBOARD



Scene # Shot # 21
asap mulai menghilang,
wajah Sari mulai terlihat



Scene # Shot #
wajah Sari tampak bangga
dan senang



Scene # Shot #
Sari kaget



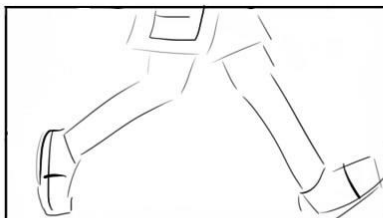
Scene # Shot # 22
Toko tutup



Scene # Shot # 23
Sari terkejut sampai jadi
TUA



Scene # Shot # 24
Sari selesai terkejut langsung
beranjak berlari



Scene # Shot # 25
Sari berlari

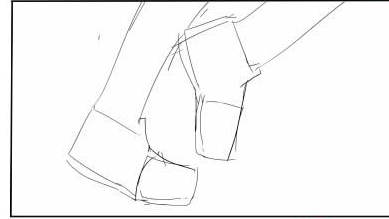


Scene # Shot # 26
menuju toko kedua



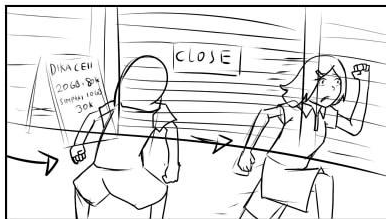
Scene # Shot # 27

Sari melihat toko tutup dan langsung berlari lagi



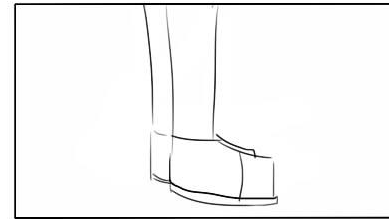
Scene # Shot # 28

Sari berlari



Scene # Shot # 29

Sari melihat toko tutup dan lanjut berlari



Scene # Shot # 30

Sari berhenti berlari



Scene # Shot # 31

Sari capok, ia melirik ke kirinya



Scene # Shot #

Sari terkejut



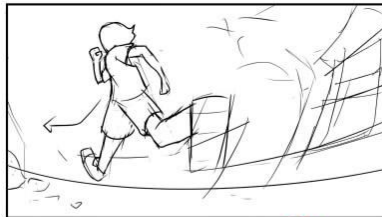
Scene # Shot # 32

Poster iklan toko aksoris HP



Scene # Shot #

Sari langsung menghilang meninggalkan ascp



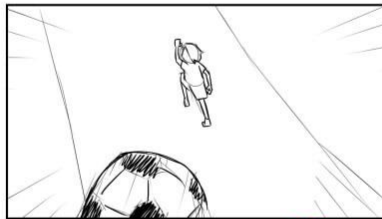
Scene # Shot # 33

Sari berlari



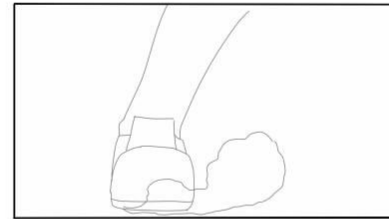
Scene # Shot # 34

bola menuju Sari yang berlari di pinggir lapangan



Scene # Shot # 35

bola semakin mendekat!!!



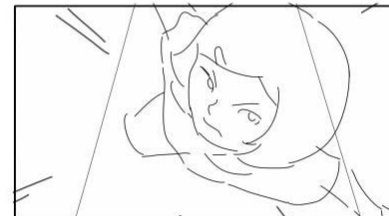
Scene # Shot # 36

Sari berhenti



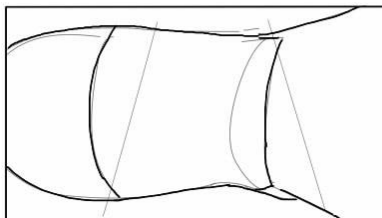
Scene # Shot # 37

Sari bersiap



Scene # Shot #

Sari melompat



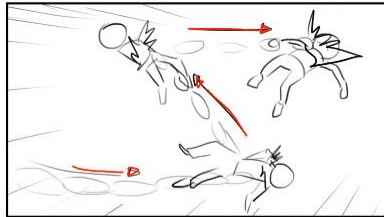
Scene # Shot #

daaaaann ?

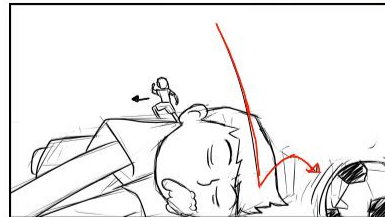


Scene # Shot # 38

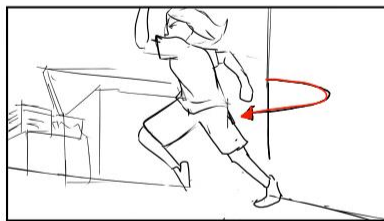
TEMBAAAK!!!



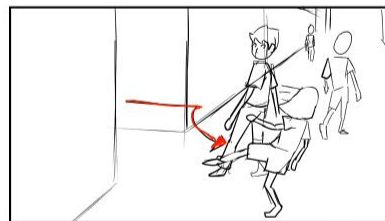
Scene # Shot # 39
bola terbang mengenai
ketiga bocah



Scene # Shot # 40
Para bocah panik, bola jatuh dari
langit, dan sari lanjut berlari



Scene # Shot # 41
berlari di gang sempit



Scene # Shot # 42
Keluar dari gang sempit hampir
menabrak orang lain



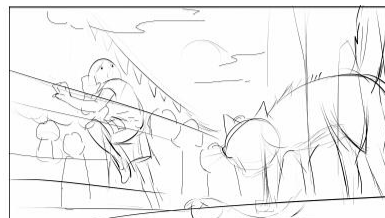
Scene # Shot #
Sari Kaget



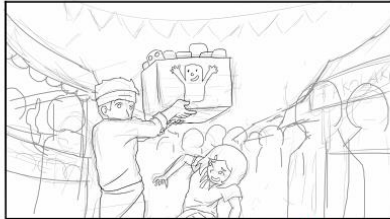
Scene # Shot # 43
Sari melihat posor



Scene # Shot # 44
Sari berlari menuju keramaian



Scene # Shot # 45
gambar diam dengan eset
3D layer yang pertama



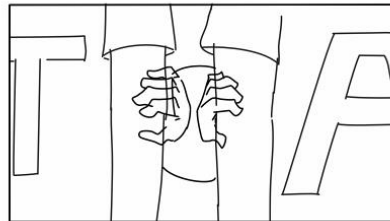
Scene # Shot # 46
gambar diam dengan eset
3D layer yang kedua



Scene # Shot # 47
gambar diam dengan eset
3D layer yang ketiga



Scene # Shot # 48
gambar diam dengan eset
3D layer yang keempat



Scene # Shot # 49
Sari mencokor keluar
dari keramaian



Scene # Shot #
Sari berhasil keluar, tetapi
terpental kedepan



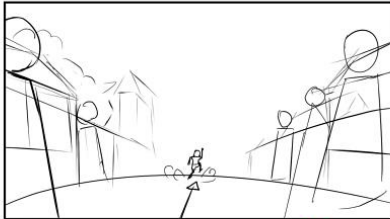
Scene # Shot #
Sari jatuh



Scene # Shot #
Sari bangkit



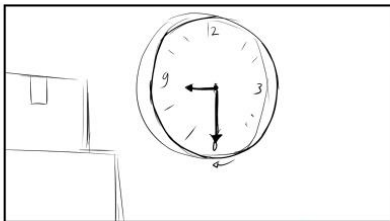
Scene # Shot #
dan Sari lanjut lari



Scene # Shot # 50
Sari menjauh dari pasar



Scene # Shot # 51
black screen



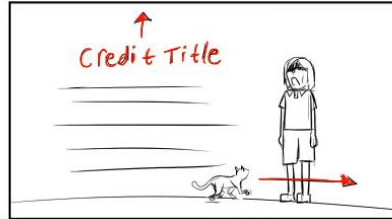
Scene # Shot # 52
Jam menunjukkan pukul 08:30



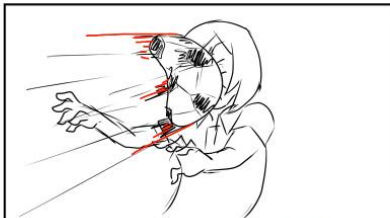
Scene # Shot # 53
Sari cuma berdiri tidak bergerak



Scene # Shot # 54
Sari melihat togo yang TUTUP



Scene # Shot # 55
Credit title dan kucing lewat



Scene # Shot # 56
bola datang ke muka Sari

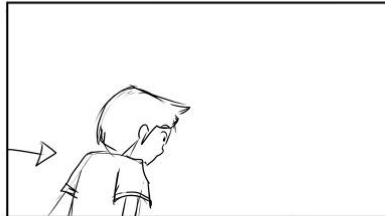


Scene # Shot #
dan, Sari terjatuh

PRODUCTION

STORYBOARD

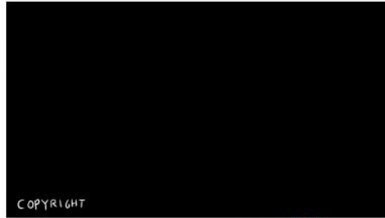
PAGE# 10



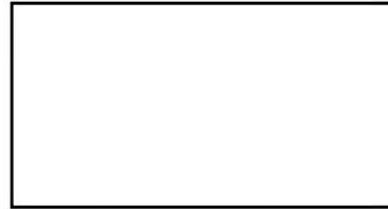
Scene # _____ Shot # 56
bagas masuk layar



Scene # _____ Shot # _____
bagas memberi Jempol



Scene # _____ Shot # 57
layar hitam



Scene # _____ Shot # _____



Scene # _____ Shot # _____



Scene # _____ Shot # _____

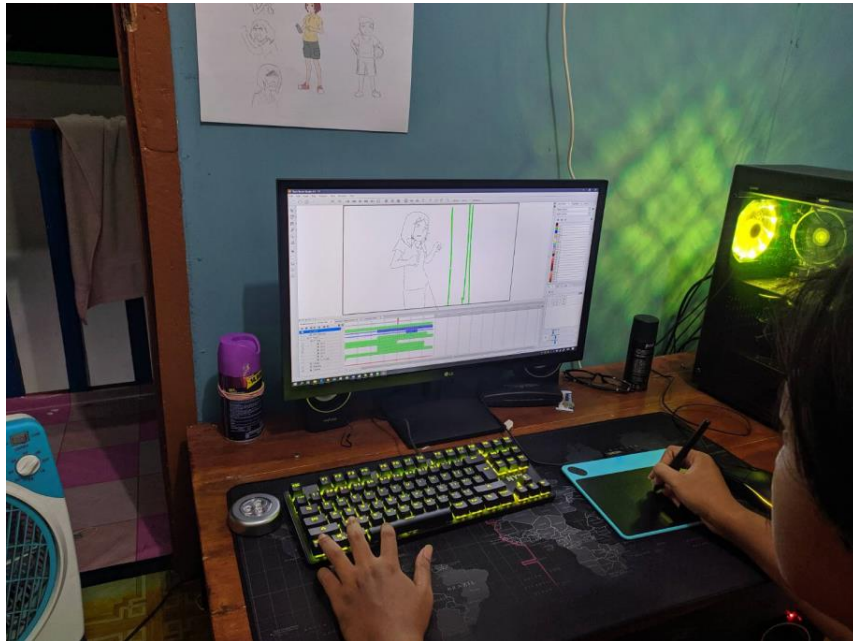


Scene # _____ Shot # _____

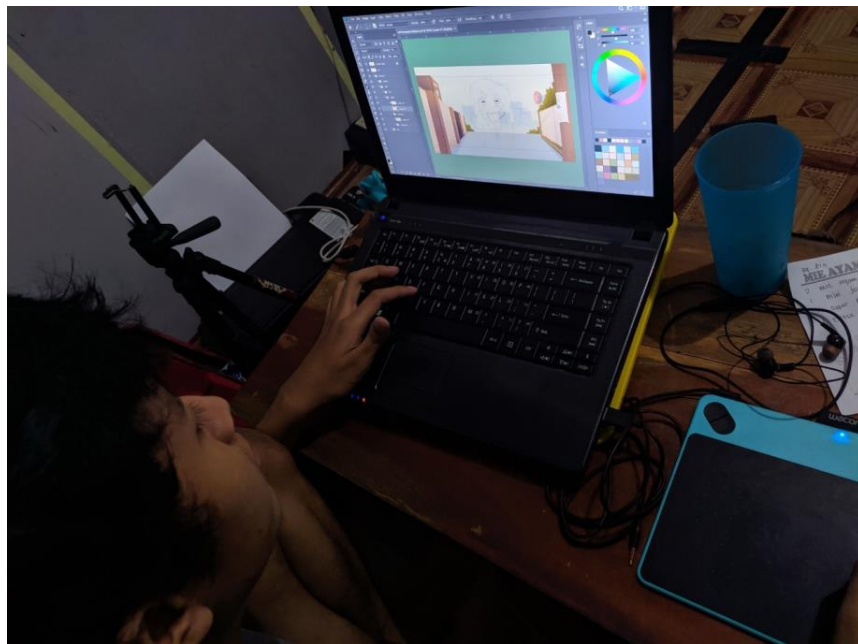


Scene # _____ Shot # _____

E. Dokumentasi



Proses Pengerjaan *Rough Animating*



Proses pengerjaan *Background animasi*



Proses pengerjaan *Clean up animating*



Proses pengerjaan *Coloring animating*



Proses *editing* animasi




Dokumentasi Suasana Sidang foto 1



Dokumentasi Suasana Sidang foto 2

G. Curriculum Vitae

CURICULUM
VITAE



f i w

RADITYA SATMATANU

ANIMATOR

✉ satmatanu35@gmail.com | 📞 +62 88232829284 | 🏠 Central Java, Indonesia

PROFILE

I'm just a student who is trying to graduate

<h3>LANGUAGE</h3> <p>Indonesia ██████████</p> <p>Java ██████████</p> <p>English ██████████</p>	<h3>EDUCATION</h3> <p>2009 - 2012 SMP N 1 JEPARA</p> <p>2012 - 2015 SMK N 2 JEPARA</p> <p>2016 - 2020 INSTITUT SENI INDONESIA</p>
<h3>SKILLS</h3> <p>Drawing ██████████</p> <p>2D Animation ██████████</p> <p>3D Animation ██████████</p> <p>Illustration ██████████</p> <p>Editing ██████████</p> <p>Compositing ██████████</p>	<h3>JOB EXPERIENCE</h3> <p>JULY 2018 - SEPTEMBER 2018 Internship Student in Animarska Studio</p> <p>OCTOBER 2018 - FEBRUARI 2019 Freelancer Animator in Animarska Studio</p>

