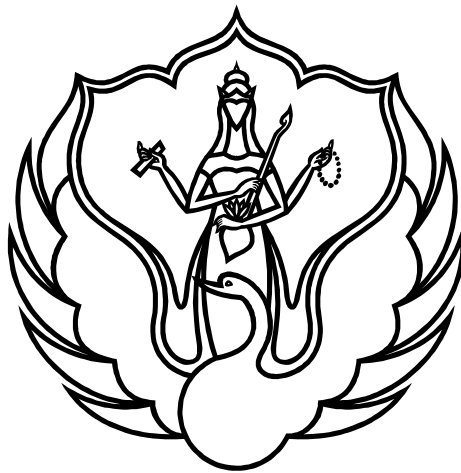


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“LAMPU MERAH”**



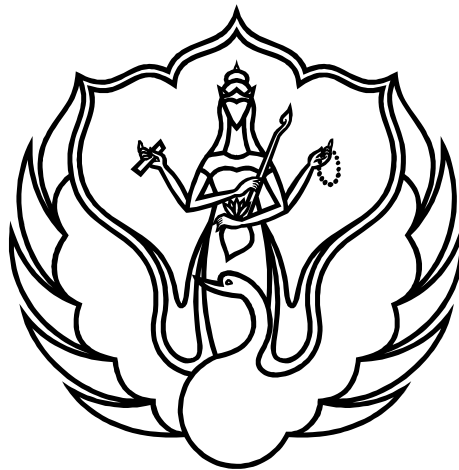
Noor Fadhila Reza Ramadhan
NIM 160178033

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

2019

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “LAMPU MERAH”

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



Disusun oleh:

Noor Fadhila Reza Ramadhan
NIM 1600178033

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

2019

HALAMAN PENGESAHAN


Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “LAMPU MERAH”

Disusun oleh:

Noor Fadhila Reza Ramadhan
NIM 1600178033

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 ... 10 JUL 2019 ..



Tanto Harthoko, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji

Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
Pembimbing II / Anggota Penguji

Pandan Pareanom Purvacandra, M.Kom.
Penguji Ahli / Anggota Penguji
Ketua Program Studi

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



HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Noor Fadhila Reza Ramadhan

No. Induk Mahasiswa : 1600178033

Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “LAMPU
MERAH”**

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, 26 Juni 2019

Yang menyatakan

Noor Fadhila Reza Ramadhan

NIM 1600178033

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

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

Nama : Noor Fadhila Reza Ramadhan

No. Induk Mahasiswa : 1600178033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “LAMPU MERAH”

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, 26 Juni 2019

Yang menyatakan

Noor Fadhila Reza Ramdhan

NIM 1600178033

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke Hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, kekuatan, dan semangat sehingga dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta, serta penciptaan film animasi 2D yang berjudul “*Lampu Merah*” hingga selesai. Karya ini dibuat guna untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi jenjang D-3 Animasi ISI Yogyakarta.

Film animasi 2D “*Lampu Merah*” adalah film yang bercerita tentang perjuangan seorang pengemudi mobil dalam menahan rasa kantuk saat berhenti di sebuah lampu merah. Alur Cerita yang ringan namun dengan konflik yang lebih kompleks sehingga menarik untuk ditonton.

Terselesaikannya karya ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak yang selalu memberi semangat sekaligus motivasi sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih disampaikan kepada:

1. Kedua Orang tua, bapak Muhajirin dan ibu Dwi Retno Sri Ambarwati
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum., Selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi
6. Bapak Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Pembimbing I sekaligus Ketua Program Studi D-3 Animasi
7. Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku dosen pembimbing II
8. Bapak Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom., selaku penguji ahli
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
10. Teman – teman Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2016

Semoga dengan karya tugas akhir animasi 2D “*Lampu Merah*” ini dapat memberikan manfaat baik dari karya film maupun penulisan laporan. Kritik dan saran sangat dibutuhkan guna memperbaiki sekaligus membangun agar lebih baik di masa mendatang.

Yogyakarta, 26 Juni 2019

Noor Fadhila Reza Ramadhan

ABSTRAK

Film animasi 2D “Lampu Merah” menceritakan tentang perjuangan seorang pengemudi mobil yang berusaha menahan rasa kantuk saat berhenti di sebuah lampu merah. Durasi film animasi ini adalah 3 menit 4 detik, dengan gaya animasi yang dilebih - lebihkan dimana beberapa adegan mengambil *angle* dari sudut pandang si karakter dengan ilusi yang ia alami. Film ini dibuat menggunakan teknik 2D dengan proses pengerjaan secara digital melalui *photoshop* untuk *animatic* dan *after effect* untuk *compositing*. Seluruh proses *animating* menggunakan prinsip *Pose to pose* dimana terdapat *key frame* dan *inbetween* di dalamnya. Musik dalam animasi ini dibuat menggunakan game *Punk O Matic 2* dan untuk penggabungan semua proses kerja mulai dari *animating*, *compositing*, dan musik dikerjakan menggunakan *Adobe Premiere* yang termasuk dalam proses *editing*, dimana tahap ini adalah tahap untuk menggabungkan seluruh proses produksi yang telah dikerjakan dan di susun sesuai rancangan *scenario*, *treatment* dan *storyboard*.

Kata kunci : Animasi 2D, Mengantuk, Ilusi, Lampu merah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan	3
D. Target Audien	3
E. Indikator Capaian Akhir	4
1. Praproduksi	4
2. Produksi	5
3. Pascaproduksi	5
BAB II EKSPLORASI	
A. Landasan Teori.....	7
B. Tinjauan Karya.....	8
1. <i>Afternoon Class</i>	8
2. <i>Feels Like Summer</i>	9
3. <i>Paperman</i>	10
BAB III PERANCANGAN	
A. Konsep	11
B. Cerita.....	11
1. Tema	11
2. Sinopsis.....	11
3. <i>Treatment</i>	12
4. Skenario	15

C. Desain Visual.....	19
1. Karakter Utama.....	19
2. <i>Background</i>	22
3. <i>Storyboard</i>	23
D. <i>Software</i>	25
1. <i>Adobe Photoshop CS 3</i>	25
2. <i>Adobe After Effect CS 5</i>	25
3. <i>Adobe Premiere pro CC 2015</i>	25
E. <i>Music</i>	25

BAB IV PERWUJUDAN

A. Praproduksi	26
1. Konsep Dasar	26
2. Desain Karakter	26
3. <i>Stillomatic</i>	27
B. Produksi	28
1. <i>Background</i>	28
2. <i>Animating</i>	30
3. <i>Compositing</i>	31
4. Musik	50
C. Pascaproduksi	52
1. <i>Editing</i>	52
2. <i>Mastering</i>	54
D. <i>Merchandising</i>	54
E. Evaluasi.....	55

BAB V PEMBAHASAN

A. Pembahasan Film	56
1. Preposisi.....	56
2. Konflik.....	58
3. Resolusi.....	59
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi	61
1. <i>Straight Ahead and Pose to pose</i>	61
2. <i>Slow in and Slow out</i>	62
3. <i>Secondary action</i>	62
4. <i>Exaggeration</i>	63

5. <i>Appeal</i>	64
C. Anggaran Biaya	65
1. Biaya Perlengkapan	65
2. Biaya Tenaga Kerja	65
3. Biaya <i>overhead</i>	66
4. Biaya <i>Merchandise</i> Pameran	66
D. Total Biaya dan Harga Jual Animasi	66
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	69

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 <i>Screenshot</i> animasi <i>Afternoon Class</i>	8
2. Gambar 2.2 <i>Screenshot videoclip</i> animasi <i>Feels Like Summer</i>	9
3. Gambar 2.3 <i>Screenshot</i> animasi <i>Paperman</i>	10
4. Gambar 3.1 Konsep pembuatan karakter Nopendi.....	20
5. Gambar 3.2 <i>Screenshot</i> dari animasi <i>Afternoon class</i> dan <i>Paperman</i>	21
6. Gambar 3.3 Konsep <i>Background eksterior</i>	22
7. Gambar 3.4 Konsep <i>Background interior</i>	22
8. Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> halaman 1	23
9. Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> halaman 2.....	23
10. Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> halaman 3	24
11. Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> halaman 4	24
12. Gambar 4.1 Desain karakter Nopendi.....	26
13. Gambar 4.2 Desain karakter Nopendi.....	27
14. Gambar 4.3 Proses pengerjaan <i>Stillomatic</i>	27
15. Gambar 4.4 <i>Stillomatic</i>	28
16. Gambar 4.5 <i>Background</i> dari <i>shot 1</i>	29
17. Gambar 4.6 Proses pembuatan <i>background shot 1</i>	29
18. Gambar 4.7 <i>Frame 1</i> pada <i>shot 5</i>	30
19. Gambar 4.8 Seluruh <i>frame</i> pada <i>shot 5</i>	30
20. Gambar 4.9 Hasil <i>export frame</i> dari <i>shot 5</i>	31
21. Gambar 4.10 Proses <i>compositing</i>	31
22. Gambar 4.11 Pengaturan durasi dalam <i>compositing</i>	32
23. Gambar 4.12 <i>compositing shot 1</i>	32
24. Gambar 4.13 <i>compositing shot 2</i>	33
25. Gambar 4.14 <i>compositing shot 3</i>	33
26. Gambar 4.15 <i>compositing shot 4</i>	34
27. Gambar 4.16 <i>compositing shot 5</i>	34
28. Gambar 4.17 <i>compositing shot 6</i>	35
29. Gambar 4.18 <i>compositing shot 7</i>	35
30. Gambar 4.19 <i>compositing shot 8</i>	35
31. Gambar 4.20 <i>compositing shot 9</i>	36

32. Gambar 4.21 <i>compositing shot 10</i>	36
33. Gambar 4.22 <i>compositing shot 11</i>	37
34. Gambar 4.23 <i>compositing shot 12</i>	37
35. Gambar 4.24 <i>compositing shot 13</i>	38
36. Gambar 4.25 <i>compositing shot 14</i>	38
37. Gambar 4.26 <i>compositing shot 15</i>	39
38. Gambar 4.27 <i>compositing shot 16</i>	39
39. Gambar 4.28 <i>compositing shot 17</i>	39
40. Gambar 4.29 <i>compositing shot 18</i>	40
41. Gambar 4.30 <i>compositing shot 19</i>	40
42. Gambar 4.31 <i>compositing shot 20,22</i>	40
43. Gambar 4.32 <i>compositing shot 21</i>	41
44. Gambar 4.33 <i>compositing shot 23</i>	41
45. Gambar 4.34 <i>compositing shot 24</i>	42
46. Gambar 4.35 <i>compositing shot 25</i>	42
47. Gambar 4.36 <i>compositing shot 26</i>	42
48. Gambar 4.37 <i>compositing shot 27</i>	42
49. Gambar 4.38 <i>compositing shot 28</i>	43
50. Gambar 4.39 <i>compositing shot 29</i>	43
51. Gambar 4.40 <i>compositing shot 30</i>	43
52. Gambar 4.41 <i>compositing shot 31</i>	44
53. Gambar 4.42 <i>compositing shot 32</i>	44
54. Gambar 4.43 <i>compositing shot 33</i>	44
55. Gambar 4.44 <i>compositing shot 34</i>	45
56. Gambar 4.45 <i>compositing shot 35</i>	45
57. Gambar 4.46 <i>compositing shot 36</i>	45
58. Gambar 4.47 <i>compositing shot 37, 39, 41</i>	46
59. Gambar 4.48 <i>compositing shot 38, 40, 42</i>	46
60. Gambar 4.49 <i>compositing shot 43, 44</i>	46
61. Gambar 4.50 <i>compositing shot 45</i>	47
62. Gambar 4.51 <i>compositing shot 46</i>	47
63. Gambar 4.52 <i>compositing shot 47</i>	48
64. Gambar 4.53 <i>compositing shot 48</i>	48
65. Gambar 4.54 <i>compositing shot 49</i>	48

66. Gambar 4.55 <i>compositing shot 50</i>	49
67. Gambar 4.56 Tahap <i>rendering</i> dalam proses <i>compositing</i>	49
68. Gambar 4.57 Hasil <i>Compositing</i>	49
69. Gambar 4.58 Tampilan dari <i>game Punk-O-Matic 2</i>	50
70. Gambar 4.59 Tampilan kode dalam <i>game Punk-O-Matic 2</i>	51
71. Gambar 4.60 <i>Conveter</i> untuk <i>game Punk-O-Matic 2</i>	51
72. Gambar 4.61 Proses <i>editing</i>	52
73. Gambar 4.62 Tahap <i>rendering</i> dalam proses <i>editing</i>	52
74. Gambar 4.63 <i>Timeline</i> untuk <i>shot</i>	53
75. Gambar 4.64 <i>Timeline</i> untuk musik dan <i>sound effect</i>	53
76. Gambar 4.65 <i>List</i> keseluruhan <i>shot</i> pada proses <i>editing</i>	53
77. Gambar 4.66 Desain <i>sticker</i>	54
78. Gambar 4.67 Desain kaos	54
79. Gambar 5.1 <i>Screenshot shot 1</i>	56
80. Gambar 5.2 <i>Screenshot shot 5</i>	57
81. Gambar 5.3 <i>Screenshot shot 6</i>	57
82. Gambar 5.4 <i>Screenshot shot 23</i>	58
83. Gambar 5.5 <i>Screenshot shot 26</i>	58
84. Gambar 5.6 <i>Screenshot shot 35</i>	59
85. Gambar 5.7 <i>Screenshot shot 37</i>	59
86. Gambar 5.8 <i>Screenshot shot 46</i>	60
87. Gambar 5.9 <i>Screenshot shot 45</i>	60
88. Gambar 5.10 <i>Screenshot shot 49</i>	60
89. Gambar 5.11 <i>pose to pose</i> pada <i>shot 13</i>	61
90. Gambar 5.12 <i>Slow in and slow out</i> pada <i>shot 13</i>	62
91. Gambar 5.13 <i>Slow in and slow out</i> pada <i>shot 15</i>	62
92. Gambar 5.14 <i>Secondary action</i> pada <i>shot 47</i>	63
93. Gambar 5.15 <i>Exagerration</i> pada <i>shot 38</i>	63
94. Gambar 5.16 <i>Exagerration</i> pada <i>shot 40</i>	64
95. Gambar 5.17 <i>Exagerration</i> pada <i>shot 42</i>	64
96. Gambar 5.18 <i>Appeal</i> pada desain karakter.....	64
97. Gambar 6.1 Dokumentasi pribadi foto <i>interior</i> mobil	70
98. Gambar 6.2 Dokumentasi pribadi foto <i>interior</i> mobil	70
99. Gambar 6.3 Dokumentasi pribadi foto lampu lalu lintas	70

100. Gambar 6.4 Poster animasi “Lampu Merah”	71
101. Gambar 6.5 <i>Cover DVD</i> animasi “Lampu Merah”	72
102. Gambar 6.6 <i>Label DVD</i> animasi “Lampu Merah”	72
103. Gambar 6.7 Infografis.....	73
104. Gambar 6.8 Foto dokumentasi.....	74
105. Gambar 6.9 Dokumentasi saat ujian	75
105. Gambar 6.10 CV	76

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Treatment film animasi “Lampu Merah”	15
2. Tabel 4.1 <i>Compositing shot 1</i>	32
3. Tabel 4.2 <i>Compositing shot 2</i>	33
4. Tabel 4.3 <i>Compositing shot 3</i>	33
5. Tabel 4.4 <i>Compositing shot 4</i>	33
6. Tabel 4.5 <i>Compositing shot 5</i>	34
7. Tabel 4.6 <i>Compositing shot 6</i>	34
8. Tabel 4.7 <i>Compositing shot 7</i>	35
9. Tabel 4.8 <i>Compositing shot 8</i>	35
10. Tabel 4.9 <i>Compositing shot 9</i>	36
11. Tabel 4.10 <i>Compositing shot 10</i>	36
12. Tabel 4.11 <i>Compositing shot 11</i>	37
13. Tabel 4.12 <i>Compositing shot 12</i>	37
14. Tabel 4.13 <i>Compositing shot 13</i>	38
15. Tabel 4.14 <i>Compositing shot 14</i>	38
16. Tabel 4.15 <i>Compositing shot 15</i>	38
17. Tabel 4.16 <i>Compositing shot 16</i>	39
18. Tabel 4.17 <i>Compositing shot 17</i>	39
19. Tabel 4.18 <i>Compositing shot 18</i>	40
20. Tabel 4.19 <i>Compositing shot 19</i>	40
21. Tabel 4.20 <i>Compositing shot 20,22</i>	30
22. Tabel 4.21 <i>Compositing shot 21</i>	41
23. Tabel 4.22 <i>Compositing shot 23</i>	41
24. Tabel 4.23 <i>Compositing shot 24</i>	41
25. Tabel 4.24 <i>Compositing shot 25</i>	42
26. Tabel 4.25 <i>Compositing shot 26</i>	42
27. Tabel 4.26 <i>Compositing shot 27</i>	42
28. Tabel 4.27 <i>Compositing shot 28</i>	43
29. Tabel 4.28 <i>Compositing shot 29</i>	43
30. Tabel 4.29 <i>Compositing shot 30</i>	43
31. Tabel 4.30 <i>Compositing shot 31</i>	44

32. Tabel 4.31 <i>Compositing shot 32</i>	44
33. Tabel 4.32 <i>Compositing shot 33</i>	44
34. Tabel 4.33 <i>Compositing shot 34</i>	45
35. Tabel 4.34 <i>Compositing shot 35</i>	45
36. Tabel 4.35 <i>Compositing shot 36</i>	45
37. Tabel 4.36 <i>Compositing shot 37, 39, 41</i>	46
38. Tabel 4.37 <i>Compositing shot 38, 40, 42</i>	46
39. Tabel 4.38 <i>Compositing shot 43, 44</i>	46
40. Tabel 4.39 <i>Compositing shot 45</i>	47
41. Tabel 4.40 <i>Compositing shot 46</i>	47
42. Tabel 4.41 <i>Compositing shot 47</i>	47
43. Tabel 4.42 <i>Compositing shot 48</i>	48
44. Tabel 4.43 <i>Compositing shot 49</i>	48
45. Tabel 4.44 <i>Compositing shot 50</i>	49
46. Tabel 5.1 Biaya perlengkapan.....	64
47. Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja.....	64
48. Tabel 5.3 Biaya <i>overhead</i>	64
49. Tabel 5.4 Biaya merchandise pameran	65
50. Tabel 5.5 Harga jual animasi	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengemudi merupakan salah satu aktivitas yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Aktivitas ini juga dinilai cukup menguras fisik karena membutuhkan kondisi tubuh yang prima untuk mencegah kemungkinan terburuk saat mengemudi. Salah satu masalah saat mengemudi yaitu mengabaikan kondisi fisik pengemudi, mulai dari kelelahan hingga mengantuk. Kelelahan maupun mengantuk, kedua faktor tersebut menjadi penyebab sebagian besar kecelakaan lalu lintas.

Kondisi fisik pengemudi yang tidak sehat dan menahan rasa kantuk berpotensi membahayakan diri sendiri dan pengendara lainnya. Selain faktor dari tubuh, faktor luar pun berpengaruh, salah satunya saat pengemudi berjalan di jalanan yang panjang dan lurus. Jalan yang panjang dan cenderung lurus tersebut dapat membuat pengemudi menjadi bosan dan mudah mengantuk. Namun tidak dapat dipungkiri juga beberapa pengemudi membiarkan rasa kantuk datang karena mereka pikir masih bisa ditahan sampai tujuan. Rasa kantuk yang sebenarnya merupakan sinyal untuk istirahat ini menjadi hal yang sepele di kalangan pengemudi. Khususnya untuk pekerja kantoran yang sering begadang dan tidak punya banyak waktu untuk istirahat.

Pergantian pola tidur dari yang normalnya malam untuk tidur berganti menjadi siang merupakan suatu hal yang sering dilakukan oleh pekerja yang membutuhkan waktu begadang. Hal ini juga yang sering dilakukan untuk mencegah kantuk berlebihan saat begadang yaitu meminum kopi. Kopi merupakan minuman yang dianggap paling manjur untuk menghilangkan rasa kantuk. Namun kandungan kafein pada kopi yang dikonsumsi secara berlebihan justru akan berbahaya untuk tubuh. Kafein dapat meningkatkan performa jantung lebih cepat dari keadaan normal. Selain itu, bagi para pengemudi akan

menjadi tidak nyaman karena kandungan kafein dapat meningkatkan produksi urin sehingga akan lebih sering buang air. Hal tersebut akan mengganggu pengemudi karena harus tetap pada jalurnya untuk sampai tujuan. Akan lebih baik jika meminum kopi dan istirahat secukupnya. Karena Kopi maupun minuman penambah stamina hanya menjaga mata terbuka, tapi otak tetap lelah. Beberapa faktor itulah yang mendasari tema pada film animasi ini.

Animasi telah menjadi media yang mulai diminati banyak kalangan, baik anak-anak maupun orang dewasa. Animasi Menurut Agus Suheri (2006: 2) “Merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi bisa direkam di media analog, seperti buku, film gambar bergerak, rekaman video atau di media digital, termasuk sejumlah format, seperti GIF animasi, animasi Flash atau video digital. Film animasi merupakan salah satu media alternatif untuk menyampaikan cerita hiburan, edukasi, sejarah, infografis, bahkan dokumenter. Animasi dan perkembangannya cukup merata, mengingat teknologi begitu gencar mempengaruhi manusia-manusia pencipta. Hegarty (2004:343) menjelaskan bahwa dengan perkembangan teknologi dewasa ini, film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Teknik 2D dipilih agar penggambaran visual dan pergerakan dalam setiap frame terlihat lebih dramatis sehingga konflik yang dibangun dalam cerita akan lebih menarik. Walaupun harus menggambar *frame by frame* dalam tiap adegan, teknik 2D lebih ringkas dan tidak memerlukan spesifikasi komputer yang tinggi untuk membuatnya. Terlebih lagi untuk menyatukan antara susunan *frame* yang bergerak dengan *background* agar menjadi satu *shot* utuh, cukup pindah ke dalam *software* pengolah video sehingga tidak semua dikerjakan dalam satu *software* saja yang kemungkinan dapat menghambat kinerja *software* itu sendiri.

Animasi 2D “Lampu Merah” ini bisa sangat jelas menyampaikan pesan meskipun tidak ada *voice over* dan *dubbing*, cukup lewat *acting* dari karakter

yang langsung diberikan telah menyampaikan pesan yang dimaksud. Dari uraian tersebut teknik 2D dipilih agar dapat di visualiasikan secara menarik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut :

1. Membangun cerita yang menarik dan menghibur lewat animasi 2D “Lampu Merah”
2. Memproduksi sebuah film animasi “Lampu Merah” dengan teknik 2D

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “Lampu Merah” antara lain :

1. Menyampaikan pesan tentang bahaya mengantuk saat berkendara.
2. Menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D dengan menggabungkan unsur cerita, visual yang diimbangi dengan konflik yang menarik, serta audio yang sesuai.

D. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi pendek 2D “Lampu Merah” ini adalah :

1. Usia : 15 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Global

E. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari film animasi 2D “Lampu Merah” ini adalah sebagai berikut:

1. Praproduksi

a. Penulisan cerita

Proses dibangunnya sebuah ide cerita berdasarkan pengalaman yang kemudian diceritakan kembali melalui film animasi ini. Sekaligus membangun cerita yang berbeda dimana hilangnya konsentrasi akibat mengantuk saat mengemudi adalah konflik utama dalam film ini.

b. Riset dan pengumpulan data

Dilakukan beberapa riset seperti pengalaman kerabat saat mengantuk di perjalanan sekaligus melihat berita dan laman internet tentang mengantuk saat berkendara.

c. *Design character*

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan 1 tokoh utama yang dirancang mulai dari *character concept art* kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet dan expression sheet* sebagai panduan dalam proses *animating*. Tidak ada tokoh pembantu dalam animasi ini.

d. Sinopsis

Perjuangan Seorang pemuda yang berjuang menahan kantuk saat berhenti di lampu merah.

e. Skenario

Tahap lanjutan dari sebuah sinopsis yang didalamnya memuat cerita yang lebih lengkap yang kemudian dijabarkan menjadi pembagian scene, babak dan deskripsi. Penjelasan rinci dari *scene* awal dimana ia mengemudi sampai berhenti di lampu lalu lintas dengan kondisi sangat mengantuk.

f. *Storyboard*

Storyboard akan dibuat dengan teknik *digital* menggunakan *Adobe Photoshop CS 3*, yang nantinya juga akan menjadi acuan dalam pembuatan *stillomatic*.

2. Produksi

a. *Background/Environment*

Background dan *environment* yang digunakan dalam film animasi lebih mengutamakan ruang *interior* dalam mobil dimana tokoh tersebut berada. Proses pembuatan akan dibuat secara *digital* menggunakan *Adobe Photoshop CS 3*.

b. *Animating*

Seluruh proses pembuatan *key frame*, *inbetween*, *clean up* dan *coloring* akan dikerjakan langsung menggunakan *Adobe Photoshop CS 3*. Cara ini digunakan guna mempercepat proses *animating*.

c. *Compositing*

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* yang akan dikerjakan menggunakan *Adobe After Effect CS 5*.

d. *Musik dan Sound effect*

sound effect yang digunakan akan dibuat sendiri atau mencari *free sound effect* di *youtube*. Pembuatan musik menggunakan game *Punk-o-Matic 2*. Dimana dalam *game* tersebut *player* dapat membuat musik sesuai dengan keinginan dengan cara yang mudah.

3. Pascaproduksi

a. *Editing*

Proses penggabungan potongan *shot* yang telah selesai pada tahap *compositing*. *Software* yang digunakan untuk proses *editing* yaitu *Adobe Premiere CC 2015*

b. *Render and Mastering*

Tahap final dalam proses pembuatan animasi “Lampu Merah”, yaitu proses meng-*export file* video dan audio yang telah digabungkan

kedalam bentuk satu file film utuh dengan format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam *compact disc* (CD) dan dimasukkan ke dalam wadah CD dan diberi sampul. Urutan proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari urutan awal hingga akhir jika telah terpenuhi maka karya animasi siap untuk dipublikasikan.