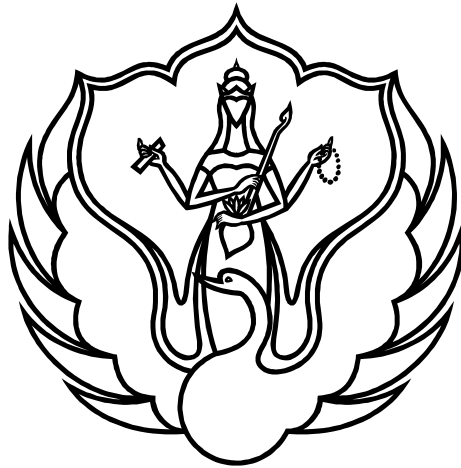


LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI “*BIG RIVAL*” DENGAN  
TEKNIK *2D DIGITAL ANIMATION***



**Muhammad Krisnandika Mahawikan**  
NIM 1600175033

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

**2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

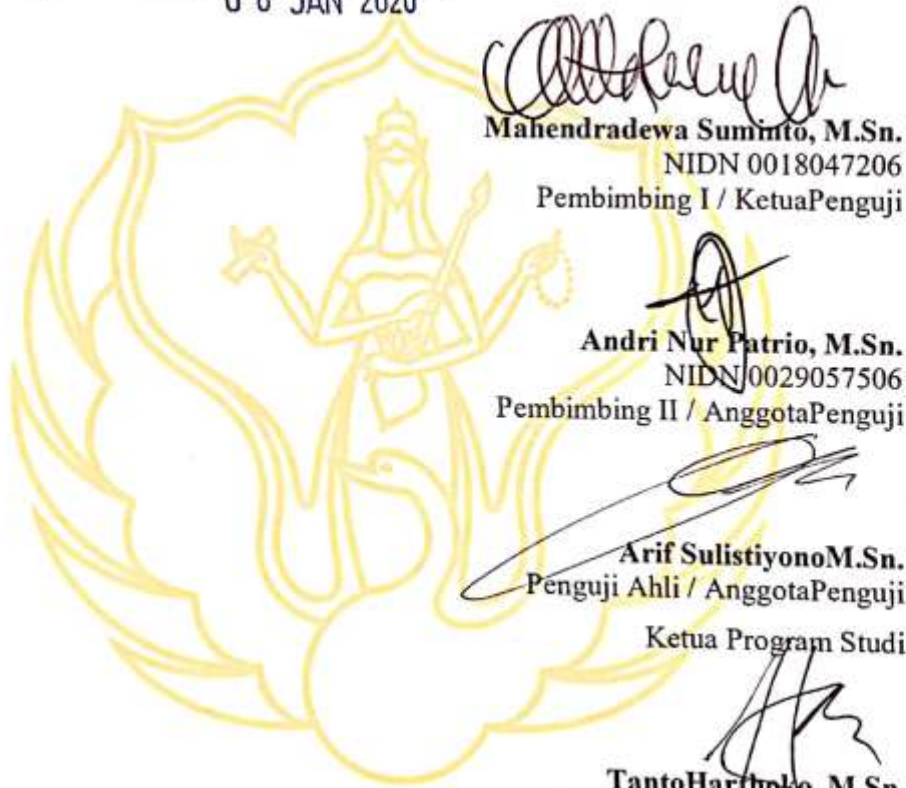
Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

### **PENCIPTAAN FILM ANIMASI “BIG RIVAL” DENGAN TEKNIK 2D DIGITAL ANIMATION**

Disusunoleh:

**Muhammad Krisnandika Mahawikan**  
NIM 1600175033

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





**Mahendradewa Suminto, M.Sn.**  
NIDN 0018047206  
Pembimbing I / Ketua Penguji



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



**Arif Sulistiyono M.Sn.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji  
Ketua Program Studi



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

Mengetahui,  
Dekan



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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi 2D yang berjudul “*BIG RIVAL*” hingga selesai. Karya ini dibuat dalam rangka untuk memenuhi syarat dari kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan karya inilah yang merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan film animasi 2D “*BIG RIVAL*” adalah cerita Fabel yang terinspirasi dari dua ekor kodok yang berebut mangsa, dikemas dalam sebuah rangkaian cerita ringan dan menghibur melalui film animasi yang merupakan salah satu media yang menarik untuk bercerita dan menyampaikan pesan moral

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

1. Orang tua tercinta, bapak Petit Septy Grandi dan ibu Kartika Sari
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Marsudi, S.Kar., M.Hum., Selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi,
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku pembimbing I.
8. Andri Nur Partio, M.Sn., selaku dosen pembimbing II
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
10. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2015
11. Teman-teman yang telah membantu produksi saat *Animate*, *Sound*, dan *Composing*.

Semoga hasil akhir karya Animasi 2D “*BIG RIVAL*” memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 28 Desember 2018

**Muhammad Krisnandika Mahawikan**

## ABSTRAK

Film animasi berjudul “*BIG RIVAL*” bercerita tentang seekor kodok bernama Kome. Kome yang sedang bersantai di pinggir jalan tiba-tiba melihat seekor lalat melintas di depannya. Namun sayangnya Kome tidak mendapatkan lalat tersebut dikarenakan seekor kodok di sebelahnya telah mengambil lalat tersebut terlebih dahulu dan membuat Kome merasa jengkel. Animasi ini memiliki pesan agar selalu mengambil kesempatan yang ada secepat mungkin, karena kesempatan yang sama tidak akan datang dua kali. Film animasi ini berdurasi 1 menit 27 detik, dengan desain karakter yang *simple* serta didukung *background* yang mendukung *setting* pada film ini, serta dibantu dengan *backsound* yang mendukung dalam film ini, karena dalam film ini tidak ada dialog didalamnya. Target *audience* untuk film animasi ini adalah anak – anak hingga dewasa. Film ini dibuat dengan teknik animasi dua dimensi (2D) dimana dalam prosesnya hampir keseluruhan langsung menggunakan digital. Agar lebih memudahkan proses pembuatan film yang terbilang cukup singkat ini. Untuk pembuatan desain karakter awal, menggunakan teknik *digital sketch*.

Kata kunci : Animasi 2D, Kodok, *Digital Drawing*.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR BAGAN .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan.....	2
D. Target Audien .....	2
E. Indikator Capaian Akhir .....	2
BAB II EXPLORASI.....	5
A. Landasan Teori .....	5
B. Tinjauan Karya .....	8
BAB III PERANCANGAN .....	10
A. Sinopsis Cerita .....	10
B. Treatment.....	11
C. Naskah .....	20
D. <i>Storyboard</i> .....	22
E. Desain Karakter .....	23
F. Musik .....	24
G. Durasi .....	24
BAB IV PERWUJUDAN .....	24
A. Praproduksi .....	24
1. Konsep Dasar.....	24
2. Desain Karakter .....	24
3. <i>Stillomatic</i> .....	25
B. Produksi .....	26

1. <i>Background</i> .....	26
2. <i>Animating</i> .....	27
3. <i>Coloring</i> .....	29
4. <i>Rendering Animate</i> .....	29
5. <i>Music dan Sound Effect</i> .....	30
C. Pascaproduksi.....	30
1. <i>Composite</i> .....	30
2. <i>Rendering dan Burn</i> .....	31
BAB V PEMBAHASAN .....	32
A. Pembahasan Isi Film .....	32
1. Prolog.....	32
2. Preposisi.....	32
3. Konflik .....	32
4. Resolusi.....	32
B. Penerapan Prinsip Animasi .....	32
C. Analisa Biaya Produksi .....	36
1. Biaya Tenaga Kerja.....	36
2. Biaya Perlengkapan Tambahan.....	36
3. Biaya Tidak Langsung .....	37
4. Biaya Total .....	37
5. Harga Jual Film .....	37
BAB VI PENUTUP .....	39
A. Kesimpulan .....	39
B. Pelajaran.....	39
DAFTAR PUSTAKA .....	41
LAMPIRAN.....	42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Refrensi dari “Larva” eps “Frog” .....	8
Gambar 2.2 Refrensi film animasi “UP” .....	8
Gambar 2.3 Refrensi film animasi “The Owl” .....	9
Gambar 3.1 Storyboard lembar pertama.....	16
Gambar 3.2 Storyboard lembar kedua .....	17
Gambar 3.3 Storyboard lembar ketiga.....	18
Gambar 3.4 Storyboard lembar keempat .....	19
Gambar 3.5 Storyboard lembar kelima.....	20
Gambar 3.6 Storyboard lembar keenam .....	21
Gambar 3.7 Storyboard lembar ketujuh.....	22
Gambar 3.8 desain karakter.....	23
Gambar 3.9 <i>Background</i> .....	24
Gambar 4.1 Desain karakter Kome .....	25
Gambar 4.2 Desain karakter Koru .....	26
Gambar 4.3 <i>Stillomatic</i> menggunakan <i>Adobe Premiere</i> .....	26
Gambar 4.4 <i>Screenshot</i> pembuatan <i>background</i> .....	27
Gambar 4.5 <i>Screenshot</i> pembuatan <i>animate</i> menggunakan <i>Toon Boom</i> .....	29
Gambar 4.6 <i>Screenshot</i> pembuatan <i>outline</i> pada <i>animate</i> .....	29
Gambar 4.7 <i>Screenshot coloring outline</i> pada <i>animate</i> .....	30
Gambar 4.8 <i>Sreenshot</i> folder dan file hasil <i>render</i> . .....	31
Gambar 4.9 <i>Sreenshot compositing</i> .....	31
Gambar 5.1 <i>Sreenshot shot 12</i> .....	34
Gambar 5.2 <i>Sreenshot shot 3</i> .....	35
Gambar 5.3 <i>Sreenshot shot 1</i> .....	35
Gambar 5.4 <i>Sreenshot shot 1</i> .....	36
Gambar 5.5 <i>Sreenshot shot 2</i> .....	36



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Treatment</i> animasi “ <i>BIG RIVAL</i> ” .....	11
Tabel 5.1 Biaya tenaga kerja proses produksi animasi “ <i>BIG RIVAL</i> ” .....	37
Tabel 5.2 Biaya perlengkapan tambahan proses produksi animasi “ <i>BIG RIVAL</i> ” ....	37
Tabel 5.3 Biaya tidak langsung proses produksi animasi “ <i>BIG RIVAL</i> ” .....	38
Tabel 5.4 Biaya total proses produksi animasi “ <i>BIG RIVAL</i> ” .....	38

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

“*BIG RIVAL*“ menggunakan bahasa Inggris agar mudah di pahami bagi seluruh Negara. “*BIG RIVAL*“ menceritakan tentang se ekor kodok yang selalu gagal dalam mendapatkan makanan karena selalu di rebut oleh kodok yang berada di sebelahnya. Cerita ini akan disajikan dalam bentuk film pendek animasi 2D, film animasi ini nantinya tanpa menggunakan dialog. Sehingga semua cerita dan pesan hanya disampaikan dengan adegan-adegan dalam film.

Pembuatan karya tugas akhir ini akan banyak menggunakan proses digital. Untuk *animating* digunakan teknik animasi 2D *drawing frame by frame* secara digital, untuk gambar latar belakang juga dibuat secara *digital*, agar dalam proses produksi nantinya dapat lebih cepat, sesuai dengan konsep, serta dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Banyak animasi pendek yang simpel, menarik dari segi cerita dan bagus di segi visual. Banyak animasi pendek yang menginspirasi untuk mencoba membuatnya, itulah dasar ide membuat animasi “*BIG RIVAL*” ini.

Adakalanya seseorang ingin mencoba keluar dari zona nyaman dan mencoba style baru. Mencoba menggunakan *style* yang lucu untuk di tuangkan di animasi “*BIG RIVAL*” ini.

Animasi sendiri merupakan media yang cukup menarik dan digemari sekarang ini, terutama sebagai sarana hiburan dan ajang berekspresi para seniman animasi. Animasi 2D khususnya memiliki daya tarik tersendiri, mulai dari seni penggambaran gerakan suatu karakter ataupun objek yang ingin dianimasikan, hingga komponen pendukung seperti *background* dan properti

yang digambar sedemikian rupa untuk memperoleh hasil yang memiliki nilai seni dan indah untuk ditonton.

### **A. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, animasi sederhana memudahkan anak – anak untuk dapat mencerna cerita dengan lebih baik. Pembuatan konsep animasi sederhana membutuhkan pemikiran dari sudut pandang anak – anak.

### **B. Tujuan**

Tujuan dari pembuatan karya animasi 2D “*BIG RIVAL*” ini adalah :

1. Untuk menciptakan sebuah film animasi 2D dengan dengan menggabungkan cerita dan visual yang menarik
2. Untuk menyelesaikan tugas akhir
3. Untuk memacu para animator, 2D khususnya agar bisa keluar dari zona nyaman dan ber eksperimen lewat karyanya
4. Untuk menciptakan sebuah film animasi 2D yang *fun*
5. Untuk menyampaikan pesan bahwa hidup tidak harus serakah

### **C. Target Audien**

1. Usia : 6 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
4. Status sosial : Semua kalangan, terutama anak – anak dalam Bimbingan orangtua
5. Negara : Internasional

### **D. Indikator Capaian Akhir**

Capaian akhir dari produksi karya tugas akhir ini adalah hingga benar-benar menjadi sebuah karya animasi yang utuh, dengan tahapan sebagai berikut:

## 1. Penulisan cerita

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

## 2. Desain karakter

Pembuatan desain karakter dilakukan setelah erita karena dapat membantu sebagai gambaran awal, dan memahami visual di dalam cerita. Desain karakter juga di butuhkan di dalam *storyboard*.

## 3. *Storyboard*

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

## 4. Musik

Karya animasi “*BIG RIVAL*” ini memerlukan sebuah *background music* sebagai pelengkap didalamnya, untuk membangun suasana yang diperlukan. Tidak hanya *Background Music* saja, di dalam animasi “*BIG RIVAL*” juga terdapat *Sound Effect* yang bertujuan membuat suasana dalam animasi semakin menarik.

## 5. *Storyboard* bergerak

Dibuat dari susunan gambar *storyboard* yang berurutan namun sudah menunjukkan gambaran jelas tampilan karya animasi nanti, dari awal hingga akhir. Musik dan efek suara juga sudah disusun didalamnya sehingga alur penganimasian sudah benar-benar terlihat. 12 prinsip animasi juga dirancang dalam proses ini.

## 6. Penganimasian (*Animating*)

Tahap ini adalah proses inti, karakter animasi dan propertinya dianimasikan dengan teknik *drawing frame by frame*. Proses *animate* dilakukan dengan tahap pembuatan *keyframe*, lalu *inbetween*, setelah itu dilakukan *clean up*, dan terakhir *colouring*. Semua proses *animate* dilakukan sepenuhnya menggunakan computer/laptop. Pada tahap inilah penerapan 12 prinsip

animasi dilakukan. *Animating* yang dilakukan, sepenuhnya menyesuaikan dengan *storyboard* bergerak yang telah dibuat sebelumnya, mulai dari adegan hingga durasi sesuai dengan *storyboard* bergerak.

#### **7. Background**

Latar belakang dan properti dibuat dengan teknik *digital painting* sesuai dengan keterangan naskah. Pembuatan *background* dilakukan dengan teknik *layering*, sehingga dapat dipisah antara *Background* utama dengan *Frontgroundnya* dan ditata sedemikian rupa untuk mencapai visual yang diinginkan. Pembuatan poster dan cover karya juga dibuat dalam proses ini.

#### **8. Compositing**

Pada tahap ini dilakukan penggabungan antara hasil animasi yang telah di-*animate* dengan *background* maupun properti yang ada, musik, *sound fx*, dan *credit tittle*. Proses pemberian visual efek juga dilakukan ditahap ini menyesuaikan kebutuhan efek yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pada tahapan ini juga dilakukan pengecekan semua tahapan yang telah diselesaikan sebelumnya mulai dari *animate* hingga musik, apabila tidak ada masalah yang ditemukan dari hasil produksi sebelumnya, maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

#### **9. Rendering**

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

#### **10. Mastering**

Tahap terakhir adalah karya yang telah selesai diproduksi dibakar dalam piringan CD guna diserahkan untuk kelengkapan ujian Tugas Akhir.

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