

PENCIPTAAN FILM “I LUP YOU” DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D DIGITAL

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



Disusun oleh:

Huni Adnasari
NIM 1700196033

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

2021

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM “I LUP YOU” DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D DIGITAL

diajukan diajukan oleh **Huni Adnasari**, NIM 1700196033, Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90446**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji



Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Pembimbing II / Anggota Penguji



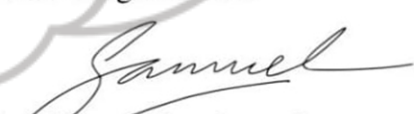
Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506

Cognate / Anggota Penguji



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.

Ketua Program Studi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn, M.A.
NIP 19740313 200012 1 001

Dean Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Huni Adnasari

No. Induk Mahasiswa : 1700196033

Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM “I LUP YOU” DENGAN
TEKNIK ANIMASI 2D DIGITAL**

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, 4 Januari 2021

Yang menyatakan



Huni Adnasari
NIM 1700196033

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

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

Nama : Huni Adnasari
No. Induk Mahasiswa : 1700196033
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 “I LUP YOU” DENGAN
TEKNIK ANIMASI 2D DIGITAL**

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, 4 Januari 2021
Yang menyatakan




Huni Adnasari
NIM 1700196033

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, sehingga proses perjalanan menuju mata kuliah Tugas Akhir berjalan dengan lancar. Tugas akhir ini akan menjadi akhir masa perkuliahan di D-3 Animasi, dan menjadi awal yang baru sebuah perjalanan kehidupan selanjutnya.

Karya Tugas Akhir penciptaan film animasi 2D berjudul “I Lup You” diciptakan dengan sepenuh upaya, film dengan teknik animasi 2D *digital* ini membawa kisah tentang pasangan upil yang ingin selalu bersama, mereka mengalami banyak rintangan dan terpisah satu sama lain. Pasangan ini hampir putus asa tapi akhirnya mereka dipertemukan kembali. Dengan dukungan banyak pihak, film ini dapat tercipta, oleh karena itu, diucapkan banyak terimakasih atas dukungan dari banyak pihak yang telah membantu dan mendukung terselesainya film animasi 2D “I Lup You”. Ucapan terimakasih diberikan kepada :

1. Orang tua tersayang, yang selalu mendukung dan memberikan doa
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Lilik Kustanto, S.Sn, M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku Ketua Jurusan Animasi
7. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku dosen pembimbing I
8. Andri Nur Patrio, M. Sn., selaku dosen pembimbing II
9. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku penguji ahli
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta

11. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2017

12. Teman-teman yang telah membantu produksi dan memberikan motivasi

Semoga hasil akhir karya animasi 2D “I Lup You” memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir. Susunan laporan ini telah dibuat dengan sebaik-baiknya, namun tak luput dari banyak kekurangannya. Oleh karena jika ada kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 4 Januari 2021



Huni Adnasari



ABSTRAK

Film pendek adalah sebuah karya film fiksi yang berlangsung kurang dari 30 menit. Peran yang dimainkan oleh skenario keseluruhan disesuaikan. Membuat film pendek adalah genre romansa, aksi dan komedi, jika mendengar kata romansa tampaknya sudah tidak asing lagi di telinga kita terutama untuk seseorang yang telah berpasangan. Dalam konteks hubungan asmara biasanya menyiratkan ungkapan cinta atau keinginan seseorang secara emosional dalam dan terhubung dengan orang lain. Film romansa itu sendiri selalu identik dengan hal-hal menyenangkan, kebahagiaan, tetapi juga berunsur kesedihan dan pengorbanan pelakunya.

Film Animasi 2D “I Lup You” menceritakan tentang pasangan upil yang ingin selalu bersama, mereka mengalami banyak rintangan dan terpisah satu sama lain. Pasangan ini hampir putus asa tapi akhirnya mereka dipertemukan kembali. Film animasi ini berdurasi 2 menit 36 detik, pembuatan film animasi “I Lup You” menggunakan proses *digital* di dalamnya. Untuk *animating* digunakan teknik animasi 2D *drawing frame by frame* dan *pose to pose* dimana terdapat juga pembuatan *keyframe* dan *inbetween* didalamnya dengan cara *digital* menggunakan komputer, gambar *background* juga dibuat secara *digital* tanpa meninggalkan nilai seni dari teknik gambar tradisional menggunakan tangan. Dengan adanya genre film pendek romansa, aksi dan komedi, alternatif lain untuk dunia film untuk memberikan sentuhan menarik untuk penontonnya.

Kata kunci : Animasi, Romansa, Digital

DAFTAR ISI

JUDUL KARYA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan.....	2
D. Target Audien.....	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
1. Praproduksi.....	3
2. Produksi.....	4
3. Pascaproduksi.....	5
BAB II EKSPLORASI	
A. Landasan Teori.....	6
B. Tinjauan Karya.....	7
1. Oktapodi.....	7
2. Larva.....	8
3. Trolls (The Beat Goes On!).....	8
4. Karya fotografi taman Paseban oleh Radar Jogja.....	9
BAB III PERANCANGAN	
A. Konsep.....	10
B. Cerita.....	10

1. Tema.....	10
2. Logline.....	10
3. Sinopsis.....	11
4. Presentasi/Visualisasi.....	11
5. <i>Treatment</i>	12
6. Skenario.....	14
C. Desain Visual.....	17
1. Karakter.....	17
2. <i>Background</i>	19
3. <i>Storyboard</i>	19
D. <i>Software</i>	25
1. <i>Adobe Photoshop CC 2015</i>	25
2. <i>Toon Boom Harmony 16.0</i>	25
3. <i>Adobe After Effect CC 2015</i>	25
4. <i>Adobe Audition CC 2015</i>	25
5. <i>Adobe Premiere pro CC 2015</i>	25
E. Musik.....	25

BAB IV PERWUJUDAN

A. Praproduksi.....	26
1. Konsep Dasar.....	26
2. Desain Karakter.....	26
B. Produksi.....	28
1. <i>Background</i>	28
2. <i>Animating</i>	28
3. <i>Compositing</i>	31
4. Musik.....	31
C. Pascaproduksi.....	32
1. <i>Editing</i>	32
2. <i>Rendering</i>	32
3. <i>Mastering</i>	32
D. <i>Merchandising</i>	32
E. Evaluasi.....	33

BAB V PEMBAHASAN

A. Pembahasan Film.....	34
1. Preposisi.....	34
2. Konflik.....	36
3. Resolusi.....	37
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	38
1. <i>Straight Ahead and Pose to pose</i>	38
2. <i>Squash dan Stretch</i>	39
3. <i>Timing</i>	39
4. <i>Exaggeration</i>	40
C. Anggaran Biaya.....	40
1. Biaya Perlengkapan.....	40
2. Biaya Tenaga Kerja.....	41
3. Biaya <i>overhead</i>	41
D. Total Biaya dan Harga Jual Animasi.....	41

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	42
B. Saran.....	42

DAFTAR PUSTAKA.....43

LAMPIRAN..... 44

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Film Animasi “Oktapodi”.....	7
2. Gambar 2.2 <i>Screenshot Scene</i> Serial Animasi “Larva”.....	8
3. Gambar 2.3 Serial Animasi “Trolls (The Beat goes On!)”	8
4. Gambar 2.4 Karya fotografi oleh Radar Jogja.....	9
5. Gambar 3.1 Desain Karakter Up.....	17
6. Gambar 3.2 Desain Karakter Il.....	17
7. Gambar 3.3 Desain Karakter Kula.....	18
8. Gambar 3.4 Konsep <i>background shot</i> 5.....	19
9. Gambar 3.5 <i>Storyboard</i>	19
10. Gambar 4.1 Desain karakter Up.....	26
11. Gambar 4.2 Desain karakter Il.....	27
12. Gambar 4.3 Desain karakter Kula.....	27
13. Gambar 4.4 <i>background</i> dari <i>shot</i> 5.....	28
14. Gambar 4.5 <i>frame</i> sebelum <i>clean up</i> pada <i>shot</i> 8.....	29
15. Gambar 4.6 <i>frame</i> sesudah <i>clean up</i> pada <i>shot</i> 8.....	29
16. Gambar 4.7 <i>frame</i> sebelum <i>clean up</i> pada <i>shot</i> 21.....	30
17. Gambar 4.8 <i>frame</i> sesudah <i>clean up</i> pada <i>shot</i> 21.....	30
18. Gambar 4.9 hasil <i>export frame</i> dari <i>shot</i> 8.....	30
19. Gambar 4.10 proses <i>compositing</i> pada <i>shot</i> 10.....	31
20. Gambar 4.11 Proses <i>Composer Music</i>	31
21. Gambar 4.12 Proses <i>editing</i>	32
22. Gambar 4.13 Desain <i>sticker</i>	33
23. Gambar 4.14 Desain kaos.....	33
24. Gambar 5.1 <i>Background shot</i> 1.....	34
25. Gambar 5.2 <i>Background shot</i> 5.....	35
26. Gambar 5.3 <i>Screenshot shot</i> 1.....	35
27. Gambar 5.4 <i>Screenshot shot</i> 5.....	36
28. Gambar 5.5 <i>Screenshot shot</i> 6.....	36
29. Gambar 5.6 <i>Screenshot shot</i> 12.....	37
30. Gambar 5.7 <i>Screenshot shot</i> 17.....	37
31. Gambar 5.8 <i>Screenshot shot</i> 18.....	38
32. Gambar 5.9 <i>Straight ahead</i> dan <i>pose to pose shot</i> 13.....	38
33. Gambar 5.10 <i>Squash</i> dan <i>Stretch</i> pada <i>shot</i> 12.....	39
34. Gambar 5.11 <i>Timing</i> pada <i>shot</i> 14.....	39
35. Gambar 5.12 <i>Exaggeration</i> pada desain karakter.....	40

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 <i>Treatment</i> film animasi “I Lup You”.....	12
2. Tabel 5.1 Biaya perlengkapan.....	40
3. Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja.....	41
4. Tabel 5.3 Biaya <i>overhead</i>	41
5. Tabel 5.4 Total Biaya.....	41



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan hiburan, edukasi dan informasi. Hal ini dikarenakan cerita pada film animasi memiliki unsur audio dan visual yang menarik sehingga membuat apresiator enggan melewatkan adegan-adegan yang terdapat dalam film tersebut. Film yang berjudul “I Lup You” mengangkat konsep animasi 2D bergenre romansa, aksi dan komedi. Disajikan dengan alur cerita yang mengajak penonton memahami setiap adegan yang ada.

Karya tugas akhir berjudul “I Lup You” ini menceritakan tentang kotoran hidung yang biasa disebut upil. Film ini menceritakan dua karakter upil, yaitu upil laki-laki dan upil perempuan. Mereka adalah pasangan upil yang ingin selalu bersama. Tanpa diduga si upil perempuan dikeluarkan dari hidung anak yang sedang bermain di taman. Mereka berdua terpisah dan upil laki-laki berjuang menyelamatkan upil perempuan walaupun banyak rintangan yang dihadapinya. Cerita ini akan disajikan dalam film animasi 2D tanpa dialog, sehingga semua cerita dan pesan hanya disampaikan secara visual. Dramatisasi adegan aksi, komedi dan romansa ini didukung dengan bentuk karakter yang unik. Film ini mengajak penonton untuk memperluas ruang eksplorasi dengan adegan *surprise* yang ada.

Film ini berpusat pada perjuangan karakter untuk menemukan kembali cinta sejatinya, misalnya kisah cinta pasti selalu mengalami sebuah hambatan, bagaimana karakter mengatasi berbagai hambatan tersebut. Latar tempat akan memperlihatkan salah satu taman yang berada di Yogyakarta. Proses *animating* menggunakan teknik animasi 2D *drawing frame by frame* yang dikerjakan secara digital, untuk gambar latar juga dibuat secara digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pembahasan sebelumnya dapat diambil rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana proses produksi film animasi “I Lup You” yang dilakukan dengan teknik 2D digital.
2. Bagaimana menyampaikan pesan tentang pentingnya kesetiaan dan perjuangan pasangan didalam suatu hubungan melalui film animasi 2D “I Lup You

C. Tujuan

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

1. Melakukan proses produksi kepada audiens melalui karya film animasi 2D “I Lup You” dengan teknik 2D digital.
2. Menyampaikan pesan tentang pentingnya kesetiaan dan perjuangan pasangan didalam suatu hubungan melalui film animasi 2D “I Lup You”.

D. Target Audien

Target audiens penciptaan karya film animasi pendek 2D “I Lup You” ini adalah :

1. Usia : 21 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
4. Status sosial : Dewasa
5. Negara : Semua negara

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari produksi karya tugas akhir ini adalah sebuah film animasi 2D digital utuh dengan tahapan sebagai berikut:

1. Praproduksi

Pra-Produksi merupakan proses persiapan dalam sebuah produksi auditif-visual. Tahap-tahap persiapan pada Pra-Produksi antara lain:

a. Penulisan Cerita

Penulisan cerita “I Lup You” dilakukan secara bertahap mulai dari pencarian ide, sinopsis, hingga pembuatan naskah secara lengkap, dan jelas sebagai acuan untuk pembuatan *storyboard* pada tahapan selanjutnya.

b. Riset dan Pengumpulan Data yang diperlukan

Dilakukan beberapa riset seperti konsep visual, meliputi konsep karakter, *background*, warna dan latar musik .

c. Desain Karakter

Pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan tokoh utama dalam bentuk 2D karakter yang menggambarkan fisiologi, psikologi, dan sosiologi dari tokoh tersebut. Penciptaan karakter dan perwatakan disesuaikan dengan kebutuhan cerita demi mempermudah tercapainya pesan dan isi dari cerita tersebut.

d. Background

Latar belakang dan properti film “I Lup You” dibuat dengan teknik *digital painting* sesuai keterangan naskah. Pembuatan *background* dilakukan dengan teknik *brush* walaupun kesannya tidak realistis, tetapi cocok dengan karakternya.

e. Storyboard

Storyboard dirancang sesuai dengan naskah. *Storyboard* berisi gambarkan rancangan animasi yang akan dibuat, di dalamnya juga terdapat keterangan scene, adegan, ekspresi tokoh, *sound fx*, dan durasi di setiap *cut*.

2. Produksi

Produksi adalah proses inti dalam proses pembuatan film animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah beberapa tahap yang dilakukan dalam proses produksi:

f. *Key Animation*

Pembuatan *key animation* tahap awal adalah dengan membuat *rough key animation*, yaitu sketsa animasi yang masih berbentuk kasar.

g. *Inbetween*

Karakter animasi dan propertinya dianimasikan satu per satu menggunakan bantuan *software* animasi dengan *frame rate* 12-25fps. Penganimasian menggunakan teknik 2D *onion skin* yang mempermudah proses *in between* setelah adanya *keyframe*. Hal ini memungkinkan untuk melihat *frame by frame* sebelum atau sesudah *keyframe*.

h. *Coloring*

Tahap *coloring* yaitu proses pemberian warna pada karakter dan *background* yaitu warnanya soft sehingga nyaman untuk ditonton. Tahap *coloring* dilakukan setelah proses *in between*.

i. *Compositing*

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian mengatur bagaimana baiknya sehingga nampak menyatu dengan memberikan efek khusus digital seperti penggunaan *grading* dan pencahayaan tambahan.

j. *Musik*

Karya film animasi ini memerlukan sebuah *background music* sebagai pelengkap didalamnya. Musik yang digunakan menyesuaikan dengan tempo gerakan animasi untuk lebih membangun emosional. Ada beberapa sound effect mungkin akan ditambahkan.

3. Pasca Produksi

Proses terakhir dalam pembuatan film animasi yaitu:

k. *Editing*

Proses penggabungan antara *shot* animasi yang telah di-*compositing* dengan musik dan *sound effect*.

l. *Render and Mastering*

Tahap final dalam proses pembuatan animasi “I Lup You”, 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 DVD dan dimasukkan ke dalam wadah DVD dan diberi sampul. Urutan proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya dari awal hingga akhir, jika telah terpenuhi maka karya animasi siap untuk dipublikasikan.

m. *Display dan Merchandising*

Display karya dilakukan setelah film animasi selesai dibuat, dan *merchandising* mencakup media pengenalan dan promosi seperti poster, stiker, dan media lainnya dan *merchandising* juga sebagai pelengkap untuk keperluan *display* nantinya.