

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEW FAMILY”  
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***



**Lestina Rifana Sagala**  
NIM 1700206033

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

**2021**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEW FAMILY”  
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

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



Disusun oleh:

**Lestina Rifana Sagala**  
1700206033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**


## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

### **PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEW FAMILY” DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

diajukan oleh **Lestina Rifana Sagala**, NIM 1700206033, 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 ...6 Januari 2021.. dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Arief Sulistiyono, M.Sn.**

NIDN 0022047607

Pembimbing II / Anggota Penguji

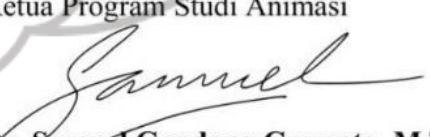
  
**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.**

NIDN 0023017613

Cognate / Anggota Penguji

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

Ketua Program Studi Animasi

  
**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



Dekan 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 : Lestina Rifana Sagala

No. Induk Mahasiswa : 1700206033

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "NEW FAMILY"  
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

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, 18 Desember 2020

Yang menyatakan



Lestina Rifana Sagala  
1700206033



*N.B.: \* Asli 1 x bermaterai 6000*



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

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

Nama : Lestina Rifana Sagala

No. Induk Mahasiswa : 1700206033

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:

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEW FAMILY”  
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

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, 18 Desember 2020

Yang menyatakan



Lestina Rifana Sagala

1700206033



*N.B.: \* Asli 1 x bermeterai 6000*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga terciptalah karya animasi 2D yang berjudul “*New Family*”. Karya ini diciptakan dalam rangka untuk memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta, karya inilah yang merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan film animasi 2D “*New Family*” awalnya muncul dari *brainstorming* untuk cerita tugas akhir. Cerita dikemas dengan sebaik mungkin dengan genre *slice of life*. Saya mengharapkan agar film ini dapat diterima masyarakat.

Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa iringan doa dan bantuan dari orang-orang sekitar. Karena itu, tidak lupa juga ucapan terima kasih dan doa untuk disampaikan kepada:

1. Kepada orangtua dan keluarga yang telah memberikan dorongan, motivasi, dan kasih sayang;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. 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, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi D-3Animasi,
7. Arif Sulistiyono, M, Sn. Selaku dosen pembimbing I, sekaligus dosen wali;
8. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I, selaku dosen pembimbing II;
9. Nuria Indah Kurnia Dewi, M.Sn. selaku anggota penguji;

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 menyelesaikan terciptanya karya ini;

Semoga hasil akhir karya animasi “*New Family*” memberikan manfaat baik dari hasil akhir karya dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 30 Desember 2020



**Lestina Rifana Sagala**

## ABSTRAK

Film animasi pendek “New Family” merupakan sebuah cerita bergenre *Slice of Life* yang menggabungkan imajinasi dan edukasi pengenalan suatu daerah di Indonesia. Dengan sajian cerita yang mengedukasi dan tampilan visual yang mendukung diharapkan dapat menjelaskan alur cerita film ini. Film pendek “New Family” menceritakan sebuah keluarga yang mendapatkan seorang anggota keluarga baru. Berlatar di sebuah kampung di daerah Sumatra Utara, terdapat unsur edukasi yang diharapkan memberikan informasi kepada penonton tentang beberapa tempat wisata yang ada di Sumatra Utara.

Film animasi pendek “New Family” memiliki durasi 4 menit 53 detik dengan format HDTV 1920 x 1080 px 24 fps (*frame per second*). Pada animasi ini menerapkan 12 Prinsip Animasi (*squash and stretch, anticipation, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping, slow in and slow out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, dan appeal*). Pembuatan film ini menggunakan proses digital 2D dengan Teknik *frame by frame*. *Background* dan *asset* juga dibuat secara digital dengan pewarnaan yang sederhana dan pemilihan warna cerah yang terkesan menyegarkan.

Kata kunci : Animasi, *Slice of life*, *Frame by frame*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	1
C. Tujuan.....	2
D. Target Audien.....	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
<b>BAB II EKSPLORASI .....</b>	<b>6</b>
1. Landasan Teori .....	6
2. Tinjauan Karya.....	8
<b>BAB III PERANCANGAN.....</b>	<b>11</b>
A. Cerita .....	11
1. Tema .....	11
2. Sinopsis .....	11
3. <i>Treatment</i> .....	12
4. Naskah .....	21
B. Desain Karakter.....	29
1. Karakter .....	29
2. <i>Storyboard</i> .....	31
3. Lingkungan. ....	37
4. <i>Software</i> .....	38
5. <i>Background Music</i> .....	39
<b>BAB IV PERWUJUDAN.....</b>	<b>40</b>
A. Praproduksi.....	40
1. Konsep .....	40
2. Desain Karakter .....	40

3. <i>Animatic</i> .....	42
B. Produksi.....	43
1. <i>Background</i> .....	43
2. <i>Animating</i> .....	44
3. <i>Dubbing</i> .....	45
4. <i>Scoring</i> .....	45
C. Pasca Produksi.....	46
1. <i>Compositing</i> .....	46
2. <i>Editing</i> .....	47
3. <i>Mastering</i> .....	47
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
A. Pembahasan Isi Film .....	48
1. Prolog .....	48
2. Preposisi .....	48
3. Konflik .....	49
4. Resolusi .....	49
5. Epilog .....	49
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	49
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>58</b>
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>.60</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi <i>Star vs. the Forces of Evil</i> episode 1.....	8
Gambar 2.2 Film Animasi <i>Gravity Falls</i> .....	9
Gambar 2.3 Film Animasi <i>Gravity Falls</i> (2).....	9
Gambar 2.4 Beberapa karakter yang ada dalam Ghibli Studio.....	10
Gambar 2.5 Kiki Delivery Service dari Ghibli Studio.....	10
Gambar 3.1 Karakter utama “Tina Sagala”.....	29
Gambar 3.2 Karakter kedua “Hanami Miruka”.....	30
Gambar 3.3 <i>Storyboard</i> “New Family” halaman 1.....	31
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> “New Family” halaman 2.....	32
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> “New Family” halaman 3.....	32
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> “New Family” halaman 4.....	33
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> “New Family” halaman 5.....	33
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> “New Family” halaman 6.....	34
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> “New Family” halaman 7.....	34
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> “New Family” halaman 8.....	35
Gambar 3.11 <i>Storyboard</i> “New Family” halaman 9.....	35
Gambar 3.12 <i>Storyboard</i> “New Family” halaman 10.....	36
Gambar 3.13 <i>Storyboard</i> “New Family” halaman 11.....	36
Gambar 3.14 Suasana lingkungan rumah Ompung.....	37
Gambar 3.15 Suasana lingkungan rumah Ompung 2.....	37
Gambar 3.16 Hasil <i>background</i> “New Family” <i>scene</i> 4.....	38
Gambar 4.1 <i>Character sheet</i> Tina Sagala.....	41
Gambar 4.2 <i>Character sheet</i> Hanami Miruka.....	41
Gambar 4.3 Karakter Riris Marito.....	42
Gambar 4.4 <i>Screenshot</i> pembuatan <i>animatic</i> dan <i>storyboard</i> .....	42
Gambar 4.5 <i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>background</i> 1.....	43
Gambar 4.6 <i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>background</i> 2.....	43
Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> proses <i>animating keyframe</i> .....	44

Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> proses <i>animating Rough Skecth</i> .....	44
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> proses <i>animating clean up, coloring dan shading</i> .....	45
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> proses <i>compositing scene 09-02 dalam software after effect</i> .....	46
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> proses <i>compositing scene 07-01 dalam software after effect</i> .....	46
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> proses <i>compositing scene 04-03 dalam software after effect</i> .....	47
Gambar 5.1 Penerapan <i>Squash and Stretch</i> .....	50
Gambar 5.2 Penerapan <i>Anticipation</i> .....	50
Gambar 5.3 Penerapan <i>Staging</i> .....	51
Gambar 5.4 Penerapan <i>Straight Ahead</i> .....	52
Gambar 5.5 Penerapan <i>follow through</i> .....	52
Gambar 5.6 Penerapan <i>overlapping action</i> .....	53
Gambar 5.7 Penerapan <i>Slow in and Slow out</i> .....	53
Gambar 5.8 Penerapan <i>Arcs</i> .....	54
Gambar 5.9 Penerapan <i>Secondary Action</i> .....	55
Gambar 5.10 Penerapan <i>Timing</i> .....	55
Gambar 5.11 Penerapan <i>Exaggeration</i> .....	56
Gambar 5.12 Penerapan <i>Solid Drawing</i> .....	57
Gambar 5.13 Penerapan <i>Appeal</i> .....	57

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menjadi salah satu factor penyebab melesat naiknya industry kreatif di Indonesia. Terlebih industri kreatif dalam bidang animasi. Dilihat dari penggunaannya, media animasi juga sudah menjadi bagian dari kebutuhan masyarakat. Mulai dari penghibur, periklanan, perfilman, dan sebagai media pemberi informasi lainnya. Dengan fungsi tersebut, kita dapat menggunakan animasi sebagai media pemberi informasi yang menarik bagi segala kalangan untuk pembuatan film animasi yang bersifat edukasi.

Suku Batak adalah salah satu suku bangsa terbesar di Indonesia yang berasal dari Pantai Barat dan Pantai Timur di Provinsi Sumatera Utara. Suku Batak ini terbagi menjadi 6 jenis, yaitu suku Batak Toba, suku Batak Karo, suku Batak Pakpak, suku Batak Simalungun, suku Batak Angkola, dan suku Batak Mandailing. Di wilayah ini juga memiliki destinasi wisata yang terkenal di Indonesia yaitu Danau Toba. Dengan keindahan dan kekayaan alam yang dimiliki Danau Toba yang memukau membuat banyak orang mengetahui keberadaannya. Terlebih pada pulau Samosir yang dikelilingi oleh bukit Barisan dan berada tepat di tengah-tengah Danau Toba menjadikannya sebagai fokus utama set lokasi dalam karya pembuatan film animasi “New Family”.

Pembuatan film animasi 2D “New Family” menggunakan latar budaya suku Batak dan latar tempat di Sumatera Utara. Pemilihan latar ini diharapkan dapat memberikan sekilas informasi kepada audiens tentang kebudayaan suku Batak. Terlebih dengan budaya dan sifat terbuka yang dimiliki oleh orang batak terhadap orang lain. Film ini memiliki genre *slice of life* dengan sedikit bumbu fantasi yang bertemakan persahabatan dan mengambil Panguruan sebagai lokasi kejadiannya.



Karena berlokasi ditempat ini, film ini akan memberikan sedikit informasi tentang budaya batak. Baik itu dari segi tata cara pemanggilan satu dengan yang lainnya, aksen bicara, kehidupan sehari-hari, bahkan kekayaan alam yang ada disekitarnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diharapkan penonton dapat terhibur serta dapat memahami isi pesan apa saja yang disampaikan dalam cerita karya animasi “New Family”.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan di selesaikan sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara memproduksi sebuah film pendek animasi 2D.
- b. Bagaimana cara memperkenalkan wisata dan budaya suku Batak secara tidak langsung melalui film animasi “New Family”?

## **C. Tujuan**

Tujuan dari pembuatan karya animasi 2D “New Family” ini adalah:

1. Memproduksi film pendek animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.
2. Memperkenalkan wisata dan budaya suku Batak secara tidak langsung dalam cerita animasi “New Family”

## **D. Target Audiens**

Target audien penciptaan karya film animasi 2D “New Family” ini adalah:

1. Usia : 6 – 12 tahun
2. JenisKelamin : Perempuan dan Laki – Laki
3. Status : Anak sekolah dasar
4. Negara : Indonesia
5. Bahasa Pengantar : Bahasa Indonesia

## **E. Indikator Capaian Akhir**

Capaian akhir dari produksi karya Tugas Akhir ini akan dibuat menjadi sebuah karya animasi yang utuh dan sempurna dengan tahapan sebagai berikut:

### **1. Penulisan Cerita**

Penulisan cerita adalah tahap awal dalam pembuatan sebuah film animasi. Dengan pencarian ide, penentuan *premis*, *logline*, sinopsis, dan *treatment*. Hingga pada tahap akhir akan menjadi sebuah naskah cerita yang jelas dan lengkap. Begitu juga dengan cerita animasi “New Family” yang sudah dibuat melalui tahap tersebut agar terangkai dengan baik.

### **2. Riset dan pembuatan konsep**

Tahap selanjutnya dilakukan beberapa pencarian riset untuk membangun visual dan dunia dari karakter film animasi 2D “New Family”. Lokasi tempat animasi “New Family” berada di Samosir, Sumatera Utara. Yang membuat riset terhadap lingkungan dan masyarakat pada pulau Samosir sangat dibutuhkan.

### **3. Storyboard**

*Storyboard* animasi 2D “New Family” dibuat sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat sebelumnya. Dari naskah tersebut digambarkanlah rancangan adegan animasi yang akan dibuat. Didalam *storyboard* harus menyertakan keterangan pengambilan kamera, durasi, dan penunjuk arah animasi yang akan dibuat. Ini dilakukan agar mempermudah pemahaman saat membuat *animate*.

### **4. Animatic**

*Animatic* adalah rangkaian *shot* dan *scene* pada *storyboard* yang diubah ke dalam bentuk video yang didalamnya sudah berisikan keterangan durasi tiap *shot*, adegan, musik, maupun efek secara garis besar.

## 5. Suara/Musik

Suara dan musik sangat dibutuhkan dalam pembuatan film animasi 2D “New Family” dikarenakan berlokasi di Samosir, Sumatera Utara. Suara alunan musik khas batak saat menunjukkan pemandangan Danau Toba akan sangat memperkuat kesan tempat tersebut.

## 6. Penganimasian (*Animating*)

*Animating* adalah tahap yang sangat penting dalam pembuatan animasi. Proses dimulai dari membuat *keyframe*, lalu diperhalus dengan *inbetween*, setelah animasi terlihat benar dan halus dilanjutkan dengan melakukan *clean up*. *Clean up* dilakukan agar hasil animasi terlihat bersih. Dan sentuhan terakhir dengan memberi warna dan *shading*. Dikarenakan menggunakan *shading* terlalu banyak, durasi pembuatan animasi 2D “New Family” menjadi jauh lebih lama.

## 7. *Background*

Pembuatan *background animasi* 2D “New Family” dibuat dengan teknik digital dengan mengikuti deskripsi yang ada pada naskah cerita. Penggambaran dan pewarnaan dibuat agar terlihat simpel namun padat.

## 8. *Editing dan Compositing*

Tahap ini adalah saat dimana melakukan penggabungan hasil dari *animate*, *background*, musik, *dubbing* dan *sound effect* yang sudah dibuat. Pada tahap ini penambahan visual efek dan transisi sangat dibutuhkan guna mendukung pembangunan cerita yang diinginkan.

## 9. *Rendering*

*Rendering* adalah proses akhir dari semua tahapan penggabungan yang telah dilakukan dalam menjadikannya 1 kesatuan format video *full HD* yang sudah tersusun dari awal sampai akhir sesuai durasi animatic yang telah dibuat.

## 10. Mastering

Terakhir karya animasi 2D “New Family” dibakar dalam piringan DVD dan dikemas menggunakan *case* berwarna transparan. DVD ini guna sebagai kelengkapan dalam pembuatan karya Tugas Akhir.

