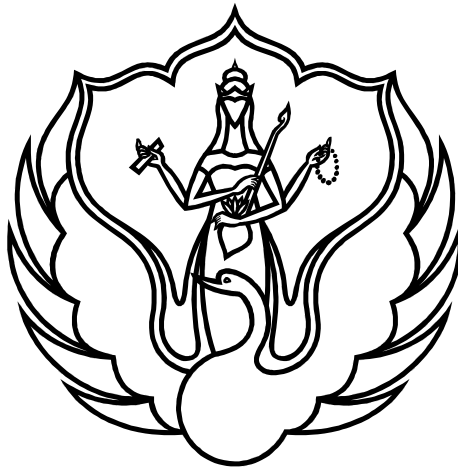


LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM  
“LUNCH”  
DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D DIGITAL**



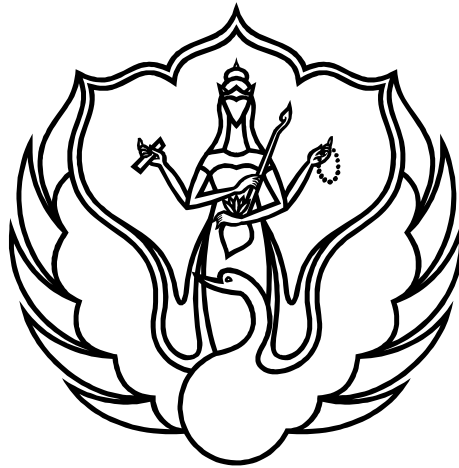
**Yusuf Efyand Iskandar**  
NIM 1700199033

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

**2020**

**PENCIPTAAN FILM  
“LUNCH”  
DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D DIGITAL**

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



Disusun oleh:

**Yusuf Efyand Iskandar**  
NIM 1700199033

**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 "LUNCH" DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D DIGITAL

Disusun oleh:  
**Yusuf Efyand Iskandar**  
NIM 1700199033

Telah diuji dan dinyatakan memenuhi syarat oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446), Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ... 03. AUG. 2020 ..

Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Mahendra Dewa Suminto, M. Sn.**  
NIDN 0018047206


Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Andri Nur Patrio, M. Sn.**  
NIDN 0029057506

Cognate / Anggota Penguji

  
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S. Kom., M. T.**  
NIDN 0016108001

Ketua Program Studi

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



## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Yusuf Efyand Iskandar  
No. Induk Mahasiswa : 1700199033  
Judul Tugas Akhir : **Penciptaan Film “LUNCH” 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, 18 Juli 2020

Yang menyatakan

  
F3387AHF586564006

  
**Yusuf Efyand Iskandar**  
NIM 1700199033

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Yusuf Efyand Iskandar

No. Induk Mahasiswa : 1700199033

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 "LUNCH" 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, 18 Juli 2020

Yang menyatakan



METERAN (PS)  
TEMPER  
F06TBAHP586564001  
6000  
ENAM RIBURUPIAH

**Yusuf Efyand Iskandar**

NIM 1700199033

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya proses penciptaan karya film animasi 2D “Lunch” dapat terselesaikan dengan lancar. Terima kasih atas semua kerja keras dan usaha yang dilakukan demi terciptanya karya tugas akhir film animasi 2D “Lunch” sehingga penulis dapat menyelesaikan masa perkuliahan di FSMR (Fakultas Seni Media Rekam) program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Karya film animasi 2D “Lunch” menceritakan se-ekor ayam sedang memburu cacing yang kabur dari nampan makan siangnya, dengan tujuan menghibur dan menyampaikan pesan kepada khalayak tentang nafsu dan keserakahan manusia.

Karya tugas akhir ini juga terwujud atas adanya dukungan dari beberapa pihak, oleh sebab itu ucapan terima kasih penulis tujukan kepada:

1. Kedua orang tua Ibu dan Bapak, Apri Suparyanti dan Lukman Efendi yang memberikan dukungan baik secara materil dan moril;
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. 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 Ses Prodi dan Dosen pembimbing I;
8. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Wali dan pembimbing II;
9. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Dosen 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. Ninda Diniya yang terlibat dalam proses *storyboarding*, Rahardian sebagai pencipta *background music*, Samantha Sabila yang telah membantu dalam proses *animating* dan Wahyu Nurul Iman yang telah menyelesaikan proses *coloring*.

Semoga karya tugas akhir ‘‘Lunch’’ dapat menghibur dan memberi manfaat bagi khalayak, dan diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 18 Juli 2020

**Yusuf Efyan Iskandar**

## ***ABSTRACT***

*Human nature sometimes never feels enough of what one has, and makes it try desperately to get more, for the sake of passion. However, not all efforts go the way they want, instead they end in disappointment and make them lose what they already have. This human nature is represented by a rooster and made in a 2D animated film entitled "Lunch", so that the messages can be conveyed to the public.*

*2D animation is a method used in making the final project "Lunch", with stages; pre-production (character design, story script writing and storyboarding, scoring), production (animating, coloring, compositing) and post-production (editing, rendering and mastering).*

*Animated film " Lunch " is done digitally, using several software such as Photoshop, Toonboom, After Effects, with a frame rate of 24 frames per second in a duration of 1 minute 5 seconds and HDTV format 1920 x 1080. 12 Principles of Animation (Pose to Pose and Straight Ahead, Appeal, Exaggeration, Follow through, arcs, Timing and Spacing, Slow in Slow out, Secondary Action, Solid Drawing, Stech and Squash, Staging and Anticipation) are also applied in the making process.*

*Keywords: Film, Animation, Lunch.*



## ABSTRAK

Sifat manusia terkadang tidak pernah merasa cukup dengan apa yang dimiliki, dan membuatnya berusaha mati-matian untuk mendapatkan hal lebih, demi nafsu semata. Namun tidak semua upaya berjalan sesuai keinginan, malah berakhir dengan kekecewaan dan membuat mereka kehilangan apa yang telah mereka miliki. Sifat manusia inilah yang dipresentasikan oleh se-ekor ayam jago dan dikemas dalam bentuk film animasi 2D berjudul ‘‘Lunch’’, agar pesan dapat disampaikan kepada khalayak.

Animasi 2D merupakan metode yang digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir ‘‘Lunch’’, dengan tahapan; praproduksi (desain karakter, penulisan naskah cerita dan *storyboarding, scoring*), produksi (*animating, coloring, compositing*) dan pascaproduksi (*editing, rendering dan mastering*).

Film animasi ‘‘Lunch’’ dikerjakan secara digital, menggunakan beberapa software seperti *Photoshop, Toonboom, After Effect*, dengan *frame rate 24 frame per detik* dalam durasi 1 menit 5 detik dan format HDTV 1920 x 1080. 12 Prinsip Animasi (*Pose to Pose and Straight Ahead, Appeal, Exaggeration, Follow through, arcs, Timing and Spacing, Slow in Slow out, Secondary Action, Solid Drawing, Stretch and Squash, Staging dan Anticipation*) juga diterapkan dalam proses pembuatannya.

Kata kunci: Film, Animasi 2D, *Lunch*.

## 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.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan.....	2
D. Target Audien .....	2
E. Indikator Capaian Akhir .....	3
BAB II EKSPLORASI.....	5
A. Landasan Teori .....	5
B. Tinjauan Karya .....	6
BAB III PERANCANGAN .....	10
A. Cerita .....	10
B. Naskah .....	11
C. Desain .....	14
D. <i>Software</i> .....	20
E. <i>Background Music</i> .....	20
BAB IV PERWUJUDAN .....	21
A. Praproduksi.....	21
B. Produksi .....	25
C. Pascaproduksi .....	30
D. <i>Merchandising</i> .....	30
BAB V PEMBAHASAN .....	33
A. Pembahasan Isi Film .....	33
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	35
C. Analisis Biaya Produksi .....	42
BAB VI PENUTUP .....	43
A. Kesimpulan.....	43
B. Saran .....	43
DAFTAR PUSTAKA .....	44
LAMPIRAN.....	45
CV PENULIS.....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tinjauan Karya <i>Cracke</i> .....	7
Gambar 2.2 Tinjauan Karya <i>Dinner</i> .....	8
Gambar 2.3 Tinjauan Karya <i>Oddbods</i> .....	9
Gambar 3.1 Desain Si Jago .....	14
Gambar 3.2 Desain Cacing .....	15
Gambar 3.3 Desain Burung .....	15
Gambar 3.4 Tampilan Background Film Animasi “Lunch” .....	16
Gambar 3.5 Tampilan Ember dan Nampan sebagai Properti.....	16
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> Halaman 1 dan Halaman 2 .....	17
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> Halaman 3 dan Halaman 4 .....	18
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> Halaman 5 dan Halaman 6 .....	19
Gambar 4.1 Desain Si Jago .....	22
Gambar 4.2 Desain Cacing .....	22
Gambar 4.3 Desain Burung.....	23
Gambar 4.4 <i>Screenshot</i> Proses Pengerjaan <i>Animatic Storyboard</i> .....	24
Gambar 4.5 <i>Background</i> Film Animasi “Lunch” .....	25
Gambar 4.6 <i>Screenshot</i> Proses <i>Animating</i> Film Animasi “Lunch” .....	26
Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> Proses Pengerjaan Tahap <i>Coloring</i> Si Jago.....	27
Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> Proses <i>Coloring</i> Cacing.....	27
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing</i> Film Animasi “Lunch” .....	28
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> Proses <i>Scoring</i> Musik Film Animasi “Lunch” .....	29
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> Proses <i>Editing</i> Film “Lunch”.....	30
Gambar 4.12 Tampilan <i>Mockup</i> Desain <i>Merchandise</i> Kaos .....	31
Gambar 4.13 Desain <i>Postcard</i> .....	32
Gambar 4.14 Desain Stiker Film Animasi “Lunch” .....	32
Gambar 5.1 Seekor Cacing Kabur dari Nampan.....	33
Gambar 5.2 Si Jago Mengejar Cacing.....	34
Gambar 5.3 Si Jago Akan Memakan Cacing .....	34
Gambar 5.4 Si Jago Kaget.....	35
Gambar 5.5 Tampilan Prinsip <i>Squash and Stretch</i> .....	36
Gambar 5.6 Tampilan Prinsip <i>Anticipation</i> .....	36
Gambar 5.7 Tampilan Prinsip <i>Arcs</i> .....	37
Gambar 5.8 Tampilan Prinsip <i>Straight Ahead dan Pose to Pose</i> .....	37
Gambar 5.9 Tampilan Prinsip <i>Follow Thought</i> .....	38
Gambar 5.10 Tampilan Prinsip <i>Staging</i> .....	39
Gambar 5.11 Tampilan Prinsip <i>Timing</i> .....	39
Gambar 5.12 Tampilan Prinsip <i>Solid Drawing</i> .....	40
Gambar 5.13 Tampilan Prinsip <i>Appeal</i> .....	41
Gambar 5.14 Tampilan Prinsip <i>Exageration</i> .....	41

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Ide pembuatan karya tugas akhir “Lunch”, terinspirasi dari salah satu serial animasi ciptaan Squeeze Studio berjudul “Crake”, dimana dalam serial animasi ini hanya ada satu karakter, yaitu seekor burung unta, yang menceritakan lika-liku kehidupannya dalam melindungi telur-telurnya dari marabahaya. Selain menghibur serial ini juga memberi pesan moral yang dalam bagi anak-anak, yaitu perjuangan seorang ibu dalam menjaga dan melindungi calon anaknya dari mara bahaya, karena film animasi tidak melulu hanya sebagai media hiburan semata, namun juga dapat dijadikan media yang efektif untuk menyampaikan pesan, atau problematika yang ada dalam kehidupan sehari-hari meskipun karya ini dibuat dengan durasi cukup pendek, namun tetap dibekali unsur naratif didalamnya. Menurut Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul *Memahami Film: Edisi 2* (2017:63), “Sependek apapun cerita dalam film umumnya mengandung naratif, yang merupakan kumpulan dari rangkaian peristiwa berkesinambungan satu sama lain”.

Tema pada karya ini juga terinspirasi dari sifat manusia yang terkadang tidak pernah cukup dengan apapun dan berapapun materi yang mereka miliki, yang kemudian membuat mereka berusaha mati-matian untuk mendapatkan hal lebih, demi memuaskan diri sendiri. Namun tidak semuanya berjalan mulus, dalam beberapa kasus, justru berakhir dengan kekecewaan dan membuat mereka kehilangan semua yang telah mereka miliki. Dari problematika manusia inilah muncul ide penciptaan karya tugas akhir “Lunch”, dimana karakter utamanya seekor ayam bangkok jantan kesayangan pemiliknya yang diberi setumpuk Cacing sebagai makan siang, namun karena ketidakpuasannya, ia kemudian berusaha mengejar satu ekor Cacing yang lepas, yang pada akhirnya membuatnya kehilangan setumpuk Cacing yang lainnya.

Karakter ayam dalam karya tugas akhir ini dipilih karena ayam merupakan hewan yang sangat dekat dengan kehidupan masyarakat Indonesia, siapapun dari kita pasti pernah memelihara ayam, atau paling tidak memiliki atau melihat tetangga di sekitar kita yang memiliki ayam. Tujuan dari dibuatnya karya ini selain sebagai media hiburan, juga agar semua yang menontonnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang akan diselesaikan.

1. Proses pembuatan film pendek animasi “Lunch” menggunakan Teknik 2D digital.
2. Bagaimana cara agar menjadikan film animasi tidak hanya sebagai media hiburan, melainkan juga media penyampaian pesan, atau problematika dalam kehidupan sehari-hari.

## **C. Tujuan**

Tujuan dari pembuatan karya tugas akhir “Lunch” adalah:

1. Menciptakan sebuah karya animasi dua dimensi sebagai tugas akhir dan syarat untuk kelulusan.
2. Menciptakan sebuah karya yang tidak hanya menghibur, tapi juga mampu memberi pesan moral yang dalam dari sebuah konsep dan cerita yang sederhana, dengan karakter utama yang dekat dengan kehidupan orang Indonesia.

## **D. Target Audien**

- |                              |                                    |
|------------------------------|------------------------------------|
| 1. Usia                      | : 6 - 26 tahun                     |
| 2. Jenis kelamin             | : Laki-laki dan perempuan          |
| 3. Latar belakang pendidikan | : Latar belakang pendidikan apapun |
| 4. Status sosial             | : Semua kalangan                   |
| 5. Negara                    | : Semua negara                     |

## **E. Indikator Capaian Akhir**

Capaian akhir dari karya tugas akhir ini adalah sebuah film pendek animasi 2D dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

### **1. Penulisan Naskah**

Naskah cerita dari karya “Lunch” dilakukan secara bertahap, dari pencarian ide, melihat referensi hingga proses *brainstorming* telah dilakukan sebelum membuat skenario yang akan diproses ke dalam bentuk *storyboard*.

### **2. Riset dan Konsep**

Telah dilakukan beberapa proses riset untuk menentukan konsep yang akan digunakan dari segi visual, tokoh serta desain karakter dan *background*, riset dilakukan menggunakan metode observasi, karena cerita terinspirasi dari lingkungan sekitar, juga pengambilan beberapa referensi dari internet.

### **3. Storyboard**

Berpatokan pada skenario serta desain karakter dan *background*, *storyboard* dibuat dengan proses *digital drawing* dengan mempertimbangkan aspek penceritaan dan sinematografi.

### **4. Animatic**

Rangkaian panel pada *storyboard* akan disusun menggunakan perangkat lunak *After Effect* menjadi bentuk video, dengan menambahkan *sound fx*, *background*, jumlah *frame* serta durasi, yang nantinya menjadi patokan dalam proses *animating*.

### **5. Suara**

Tanpa adanya dialog karya animasi “Lunch” tetap menggunakan *sound fx* dan *background* untuk membangun suasana serta memberikan emosi sebagai pendukung visual dan cerita.

### **6. Background**

Karya tugas akhir “Lunch”, hanya akan menggunakan 1 gambar *background* dengan 2 gradasi warna langit dan 1 warna sebagai latar,

*background* dikerjakan dengan menggunakan media digital dengan perangkat lunak *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*.

## **7. Penganimasian**

Teknik Penganimasian karakter dalam film “Lunch” akan digambar per *2-frame* demi menghemat waktu pengerjaan, dan menggunakan *24 frame per second*, dengan tidak mengurangi estetika dan 12 prinsip animasi. Proses ini kan dilakukan secara digital, menggunakan perangkat lunak *Toonboom*, *Adobe Flash*, dan *Adobe Animate CC*, dengan mengacu pada *animatic*

## **8. Editing dan Compositing**

Tahap ini mulai melakukan memberi *background* gambar pada karakter yang telah dianimasikan, memberi efek *shadow* dan *lighting*, dengan tujuan agar karakter terlihat menyatu dengan *background*, lalu menyusun semua *scene* secara berurutan sesuai dengan *timing* pada *animatic* pada komputer .

## **9. Rendering**

Tahap ini kita meng-*eksport* hasil penggabungan *scene* menjadi bentuk video utuh dengan format dan ukuran yang telah ditentukan, dengan menambahkan logo *opening*, logo instansi, dan *credit title*, sehingga menjadi sebuah karya film utuh yang siap untuk ditonton.

## **10. Mastering**

Tahap terakhir adalah pembakaran atau men-copy hasil film “Lunch” ke dalam CD guna diserahkan sebagai kelengkapan ujian tugas akhir.

Demikian tahapan yang dapat diuraikan untuk sementara, sebagai acuan dan tolak ukur jalannya produksi. Selah poin-poin diatas telah terselesaikan, karya dapat dianggap selesai, yang nantinya akan diujikan dan dipublikasi.