

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“LAPAR”**



Sanggar Ajisoko
NIM 1600162033

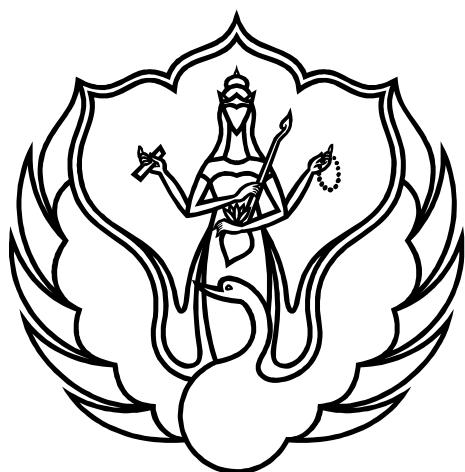
**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D

“LAPAR”

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



Disusun oleh:

Sanggar Ajisoko
NIM 1600162033

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

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

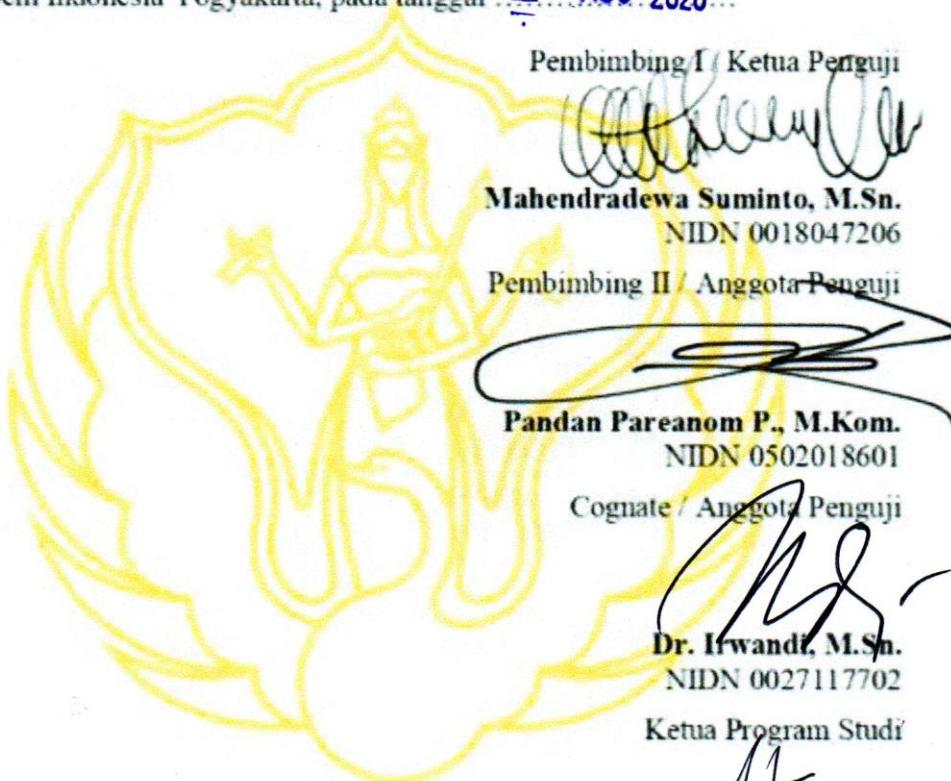
PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “LAPAR”

Disusun oleh:

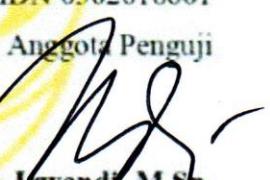
Sanggar Ajisoko

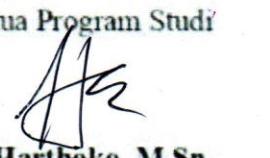
NIM 1600162033

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



Ketua Program Studi


Dr. Irwandi, M.Sn.
NIDN 0027117702


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



HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Sanggar Ajisoko

No. Induk Mahasiswa : 1600162033

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

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, 24 Juli 2020

Yang menyatakan

Sanggar Ajisoko
NIM 1600162033

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

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

Nama : Sanggar Ajisoko

No. Induk Mahasiswa : 1600162033

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-Ekslusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “LAPAR”

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif 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, 24 Juli 2020

Yang menyatakan

Sanggar Ajisoko

NIM 1600162033

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 “*Lapar*” hingga selesai. Karya ini dibuat guna untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi jenjang D-3 Animasi ISI Yogyakarta.

Film animasi 2D “*Lapar*” adalah film yang bercerita tentang sepasang sahabat yang mendadak bermusuhan karena kelaparan yang melanda mereka. Hingga kerja sama menolong orang yang dapat mempersatukan mereka kembali. 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 Suharno dan Ibu Christien Erowati
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Prof. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan selaku Pengaji Ahli
5. Agnes Widiasmoro, 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 Dosen Pembimbing I dan Sekretaris Program Studi D-3 Animasi
8. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II
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 “*Lapar*” 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, 24 Juli 2020

Sanggar Ajisoko

ABSTRACT

The 2D animated film "Hungry" tells the story of a pair of friends who suddenly become hostile because of hunger until they work together to reunite them. The duration of this animated film is 3 minutes 34 seconds, with the style of children's animated characters. This film was made using 2D techniques with digital processing through photoshop for animatic and after effects for compositing. The entire animating process uses the Pose to pose a principle where there is a keyframe and in between. Music in this animation is made using FL Studio software and for combining all work processes starting from animating, compositing, and music, it is done using Adobe Premiere CS 6 which is included in the editing process, where this stage is the stage for combining all the production processes that have been done and done. arrange according to the draft scenario, treatment, and storyboard.

Keywords : 2D Animation, Friends, Cooperation, Hunger

ABSTRAK

Film animasi 2D “Lapar” menceritakan tentang sepasang sahabat yang mendadak bermusuhan karena kelaparan, hingga kerja sama menyatukan mereka kembali. Durasi film animasi ini adalah 3 menit 34 detik, dengan gaya karakter animasi anak-anak. Film ini dibuat menggunakan teknik 2D dengan proses penggeraan 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 *software FL Studio* dan untuk penggabungan semua proses kerja mulai dari *animating*, *compositing*, dan musik dikerjakan menggunakan *Adobe Premiere CS 6* 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, Sahabat, Kerja sama, Lapar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRACT.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
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	6
B. Tinjauan Karya	7
1. Si Juki <i>The Movie</i>	7
2. <i>Thermostat 6</i>	8
3. Legenda Sawung Kampret	9
BAB III PERANCANGAN	
A. Konsep	10
B. Cerita.....	10
1. Tema	10
2. Sinopsis	10
3. <i>Treatment</i>	11
4. Skenario	14

C. Desain Visual	19
1. Karakter Utama.....	19
2. Karakter Pendukung.....	20
3. <i>Background</i>	25
4. <i>Storyboard</i>	26
D. Software	29
1. <i>Adobe Photoshop CS 6</i>	29
2. <i>Adobe After Effect CS 6</i>	29
3. <i>Adobe Premiere pro C6</i>	29
E. <i>Music</i>	29

BAB IV PERWUJUDAN

A. Praproduksi.....	30
1. Konsep Dasar.....	30
2. Desain Karakter	30
B. Produksi	33
1. <i>Background</i>	33
2. <i>Animating</i>	35
3. <i>Compositing</i>	36
4. Musik	53
C. Pascaproduksi.....	54
1. <i>Editing</i>	54
2. <i>Rendering</i>	55
3. <i>Mastering</i>	55
D. <i>Merchandising</i>	56
E. Evaluasi.....	57

BAB V PEMBAHASAN

A. Pembahasan Film.....	58
1. Preposisi	58
2. Konflik	59
3. Resolusi.....	61
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	64
1. <i>Straight Ahead and Pose to pose</i>	64
2. <i>Slow in and Slow out</i>	65
3. <i>Exaggeration</i>	66
4. <i>Secondary Action</i>	67

<i>5. Appeal</i>	68
C. Anggaran Biaya	68
1. Biaya Perlengkapan	68
2. Biaya Tenaga Kerja.....	69
3. Biaya <i>overhead</i>	69
4. Biaya <i>Merchandise</i> Pameran.....	69
D. Total Biaya dan Harga Jual Animasi	70
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 <i>Screenshot</i> animasi Si Juki <i>The Movie</i>	7
2. Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> animasi <i>Thermostat 6</i>	8
3. Gambar 2.3 <i>Screenshot</i> animasi Legenda Sawung Kampret	9
4. Gambar 3.1 Konsep pembuatan karakter Anto	19
5. Gambar 3.2 Konsep pembuatan karakter Toan.....	20
6. Gambar 3.3 Konsep pembuatan karakter Agung	21
7. Gambar 3.4 Konsep pembuatan karakter Pak Bejo.....	22
8. Gambar 3.5 Konsep pembuatan karakter Pak Evan	23
9. Gambar 3.6 Konsep pembuatan karakter Pengendara Motor	24
10. Gambar 3.7 Konsep <i>background</i> eksterior.....	25
11. Gambar 3.8 Konsep <i>background</i> eksterior dengan warna	25
12. Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> halaman 1	26
13. Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> halaman 2	27
14. Gambar 3.11 <i>Storyboard</i> halaman 3	28
15. Gambar 4.1 Desain karakter utama Anto	30
16. Gambar 4.2 Desain karakter utama Toan.....	31
17. Gambar 4.3 Desain karakter pendukung Agung.....	31
18. Gambar 4.4 Desain karakter pendukung Pak Bejo	32
19. Gambar 4.5 Desain karakter pendukung Pak Evan	32
20. Gambar 4.6 Desain karakter pendukung Pengendara Motor.....	33
21. Gambar 4.7 <i>Background</i> dari <i>shot 35</i>	34
22. Gambar 4.8 Proses pembuatan <i>background shot 35</i>	34
23. Gambar 4.9 <i>Frame 1</i> pada <i>shot 20</i>	35
24. Gambar 4.10 Seluruh <i>frame</i> pada <i>shot 20</i>	35
25. Gambar 4.11 Hasil <i>export frame</i> dari <i>shot 20</i>	36
26. Gambar 4.12 Proses <i>compositing</i>	36
27. Gambar 4.13 Pengaturan durasi dalam <i>compositing</i>	37
28. Gambar 4.14 <i>compositing shot 1</i>	37
29. Gambar 4.15 <i>compositing shot 2</i>	38
30. Gambar 4.16 <i>compositing shot 3</i>	38
31. Gambar 4.17 <i>compositing shot 4</i>	38
32. Gambar 4.18 <i>compositing shot 5</i>	39

33. Gambar 4.19 <i>compositing shot</i> 6	39
34. Gambar 4.20 <i>compositing shot</i> 7	39
35. Gambar 4.21 <i>compositing shot</i> 8	40
36. Gambar 4.22 <i>compositing shot</i> 9	40
37. Gambar 4.23 <i>compositing shot</i> 10	40
38. Gambar 4.24 <i>compositing shot</i> 11	41
39. Gambar 4.25 <i>compositing shot</i> 12	41
40. Gambar 4.26 <i>compositing shot</i> 13	41
41. Gambar 4.27 <i>compositing shot</i> 14	42
42. Gambar 4.28 <i>compositing shot</i> 15	42
43. Gambar 4.29 <i>compositing shot</i> 16	42
44. Gambar 4.30 <i>compositing shot</i> 17	43
45. Gambar 4.31 <i>compositing shot</i> 18	43
46. Gambar 4.32 <i>compositing shot</i> 19	43
47. Gambar 4.33 <i>compositing shot</i> 20	44
48. Gambar 4.34 <i>compositing shot</i> 21	44
49. Gambar 4.35 <i>compositing shot</i> 22	44
50. Gambar 4.36 <i>compositing shot</i> 23	45
51. Gambar 4.37 <i>compositing shot</i> 24	45
52. Gambar 4.38 <i>compositing shot</i> 25	45
53. Gambar 4.39 <i>compositing shot</i> 26	46
54. Gambar 4.40 <i>compositing shot</i> 27	46
55. Gambar 4.41 <i>compositing shot</i> 28	46
56. Gambar 4.42 <i>compositing shot</i> 29	47
57. Gambar 4.43 <i>compositing shot</i> 30	47
58. Gambar 4.44 <i>compositing shot</i> 31	47
59. Gambar 4.45 <i>compositing shot</i> 32	48
60. Gambar 4.46 <i>compositing shot</i> 33	48
61. Gambar 4.47 <i>compositing shot</i> 34	48
62. Gambar 4.48 <i>compositing shot</i> 35	49
63. Gambar 4.49 <i>compositing shot</i> 36	49
64. Gambar 4.50 <i>compositing shot</i> 37	49
65. Gambar 4.51 <i>compositing shot</i> 38	50
66. Gambar 4.52 <i>compositing shot</i> 39	50
67. Gambar 4.53 <i>compositing shot</i> 40	50

68. Gambar 4.54 <i>compositing shot</i> 41	51
69. Gambar 4.55 <i>compositing shot</i> 42	51
70. Gambar 4.56 <i>compositing shot</i> 43	51
71. Gambar 4.57 <i>compositing shot</i> 44	52
72. Gambar 4.58 Tahap <i>rendering</i> dalam proses <i>compositing</i>	52
73. Gambar 4.59 Hasil <i>Compositing</i>	52
74. Gambar 4.60 Tampilan dari <i>FL Studio</i>	53
75. Gambar 4.61 Proses <i>editing</i>	54
76. Gambar 4.62 <i>Timeline</i> untuk musik dan <i>sound effect</i>	54
77. Gambar 4.63 Tahap <i>rendering</i> dalam proses <i>editing</i>	55
78. Gambar 4.64 Desain <i>sticker</i>	56
79. Gambar 4.65 Desain kaos	56
80. Gambar 5.1 <i>Screenshot shot</i> 2.....	58
81. Gambar 5.2 <i>Screenshot shot</i> 3.....	59
82. Gambar 5.3 <i>Screenshot shot</i> 6.....	60
83. Gambar 5.3 <i>Screenshot shot</i> 7.....	60
84. Gambar 5.5 <i>Screenshot shot</i> 18.....	61
85. Gambar 5.6 <i>Screenshot shot</i> 34.....	61
86. Gambar 5.7 <i>Screenshot shot</i> 35.....	62
87. Gambar 5.8 <i>Screenshot shot</i> 36.....	62
88. Gambar 5.9 <i>Screenshot shot</i> 40.....	63
89. Gambar 5.10 <i>Screenshot shot</i> 42	63
90. Gambar 5.11 <i>Straight Ahead</i> pada <i>shot</i> 33.....	64
91. Gambar 5.12 <i>Pose to pose</i> pada <i>shot</i> 12	65
92. Gambar 5.13 <i>Slow Out</i> pada <i>shot</i> 37.....	65
93. Gambar 5.14 <i>Slow In</i> pada <i>shot</i> 37	66
94. Gambar 5.15 <i>Exaggeration</i> pada <i>shot</i> 11	66
95. Gambar 5.16 <i>Secondary Action</i> pada <i>shot</i> 36.....	67
96. Gambar 5.17 <i>Secondary Action</i> pada <i>shot</i> 36.....	67
97. Gambar 5.18 <i>Appeal</i> pada desain karakter	68
98. Gambar 6.1 Referensi <i>background</i> gubuk.....	74
99. Gambar 6.2 Referensi <i>background</i> pos satpam	74
100. Gambar 6.3 Referensi <i>background</i> jalan luar desa.....	74
101. Gambar 6.4 Poster Animasi “Lapar”	75
102. Gambar 6.5 <i>Cover DVD</i> animasi “Lapar”	76

103. Gambar 6.6 <i>Label DVD</i> animasi “Lapar”	76
104. Gambar 6.7 Infografis.....	77
105. Gambar 6.8 Dokumentasi foto Produksi TA.....	78
106. Gambar 6.9 Dokumentasi Ujian TA Daring	79
107. Gambar 6.10 Dokumentasi Publikasi Poster TA.....	79
108. Gambar 6.11 Dokumentasi Penayangan Daring	80
109. Gambar 6.12 Dokumentasi Diskusi Daring	80
110. Gambar 6.13 <i>CV</i>	81

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Treatment film animasi “Lapar”	13
2. Tabel 5.1 Biaya perlengkapan.....	68
3. Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja.....	69
4. Tabel 5.3 Biaya <i>overhead</i>	69
5. Tabel 5.4 Biaya merchandise pameran.....	69
6. Tabel 5.5 Total biaya.....	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa manusia lainnya. Misalnya saja hubungan sosialisasi persahabatan, pertemanan dan antar tetangga, dengan adanya interaksi sosial antar tetangga akan mempermudah kita dalam mengatasi masalah di sekitar yang membutuhkan bantuan dari manusia lainnya. Jadi jelas bahwa manusia meskipun mempunyai bakat dan kemampuan, namun bakat tersebut tidak dapat berkembang, itulah sebabnya manusia dikatakan sebagai makhluk sosial (Hartomo, 2000: 77).

Kerja sama pada hakekatnya mengindikasikan adanya dua pihak atau lebih yang berinteraksi secara dinamis untuk mencapai suatu tujuan bersama. Dalam pengertian itu terkandung tiga unsur pokok yang melekat pada suatu kerangka kerja sama, yaitu unsur dua pihak atau lebih, unsur interaksi dan unsur tujuan bersama (Pamudji, 1985: 12-13).

Persahabatan adalah hubungan dimana dua orang menghabiskan waktu bersama, berinteraksi di berbagai situasi, dan juga menyediakan dukungan emosional (Baron & Bryne, 2006). Persahabatan atau pertemanan merupakan istilah yang menggambarkan dimana perilaku kerja sama dan saling mendukung antara dua atau lebih entitas social.

Sahabat adalah orang yang memperlihatkan perilaku yang berbalasan dan reflektif. Namun bagi banyak orang, persahabatan seringkali tidak lebih daripada kepercayaan bahwa seseorang atau sesuatu tidak akan merugikan atau menyakiti diri mereka. Sahabat juga sering kali menghabiskan waktu bersama saat mereka makan karena sedang lapar.

Lapar adalah rasa keinginan terhadap makanan dan berhubungan dengan efek fisiologi lain, seperti kontraksi rimis pada lambung dan rasa gelisah sehingga menuntut ketersediaan makanan yang kuat. Rasa lapar sesungguhnya merupakan

sinyal yang normal yang mengingatkan bahwa tubuh perlu menambah energi yang berkurang. Rasa lapar inilah yang mendorong manusia untuk makan.

Manusia merupakan makhluk sosial dimana mereka saling membutuhkan satu sama lain. Tidak sedikit manusia membutuhkan bantuan maupun pertolongan dalam mengerjakan suatu kegiatan atau pekerjaan. Seperti membuat suatu film animasi, manusia dapat meminta bantuan kepada orang lain untuk membantu nya.

Animasi berasal dari kata “*Animation*” yang dalam bahasa Inggris memiliki kata dasar “*animate*” yang berarti menggerakan. Animasi merupakan sebuah proses penciptaan efek gerak pada sebuah objek mati seakan-akan objek tersebut dapat bergerak. Dengan animasi, serangkaian gambar dapat diubah secara lambat atau cepat, sehingga menjadi menyatu ke dalam visual gerak dan dapat juga digabungkan dengan suara (Vaughan, 2004).

Beberapa hal itu yang akan diangkat menjadi sebuah cerita dan disampaikan dengan sebuah cerita, hiburan dan unsur yang mengandung makna yang bisa di petik didalam animasi “Lapar”. Makna yang di masukan kedalam cerita adalah tentang menanamkan nilai saling bekerja sama kepada kedua tokoh utama yang sebelumnya sahabat menjadi bermusuhan karena lapar, dan kemudian bersatu kembali dengan adanya kerja sama. Pentingnya saling menolong dalam kerja sama untuk membentuk karakter anak sejak dini sehingga dapat memberikan pelajaran yang baik.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara memberikan hiburan kepada penonton melalui animasi 2D “Lapar”
2. Bagaimana cara menyampaikan pesan kerja sama melalui animasi 2D “Lapar” kepada penonton

C. Tujuan

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

1. Memberikan sebuah hiburan kepada penonton dengan membangun cerita yang menarik dan menghibur melalui film animasi 2D “Lapar”
2. Menyampaikan pesan kerja sama melalui animasi 2D “Lapar” kepada penonton dengan memberikan alur cerita yang tidak rumit dan mudah dimengerti

D. Target Audien

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

1. Usia : 7-13 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Pelajar
4. Status sosial : Menengah
5. Negara : Indonesia

E. Indikator Capaian Akhir

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

1. Praproduksi

a. Penulisan cerita

Proses pembuatan ide cerita dibangun berdasarkan pengalaman anak-anak bermain saat lapar dengan teman-teman. Ditambahkan unsur saling berseteru hingga bekerjasama saling menonlong adalah konflik utama dalam film ini.

b. Riset dan pengumpulan data

Dilakukan beberapa riset seperti pengalaman dan mengamati kebiasaan saat anak-anak kelaparan.

c. *Design character*

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan 2 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*.

d. *Sinopsis*

Sepasang sahabat yang mendadak bermusuhan karena kelaparan.

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 kedua karakter yang bersahabat mendadak bermusuhan karena lapar, hingga berteman kembali karena harus bekerjasama menolong orang.

f. *Storyboard*

Storyboard akan dibuat dengan teknik *digital* menggunakan *Adobe Photoshop CS 6*, yang nantinya juga akan menjadi acuan dalam pembuatan *stillomatic*.

2. Produksi

a. *Background/Environment*

Background dan *environment* yang digunakan dalam film animasi lebih mengutamakan di luar ruangan atau *eksterior* di lingkungan luar perumahan dan jalan desa dimana tokoh tersebut berada. Proses pembuatan akan dibuat secara *digital* menggunakan *Adobe Photoshop CS 6*.

b. *Animating*

Seluruh proses pembuatan *key frame*, *inbetween*, *clean up* dan *coloring* akan dikerjakan langsung menggunakan *Adobe Photoshop CS 6*. Cara ini digunakan guna mempercepat proses *animating*.

c. *Compositing*

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* yang akan dikerjakan menggunakan *Adobe After Effect CS 6*.

d. *Musik dan Sound effect*

sound effect yang digunakan akan dibuat sendiri atau mencari *free sound effect* di *youtube*. Pembuatan musik dan *Backsound* nya menggunakan *software FL Studio 12*.

3. Pascaproduksi

a. *Editing*

Proses penggabungan potongan *shot* yang telah selesai pada tahap *compositing*. *Software* yang digunakan untuk proses *editing* yaitu *Adobe Premiere CS 6*.

b. *Render and Mastering*

Tahap final dalam proses pembuatan animasi “Lapar”, yaitu proses meng-*export file* video dan audio yang telah digabungkan kedalam bentuk satu file film utuh yang berdurasi 3 menit 44 detik dengan format *frame* HDTV 1920x1080 px 30 fps .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 penggerjaan karya. Dari urutan awal hingga akhir jika telah terpenuhi maka karya animasi siap dipublikasikan.