

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN KARYA FILM “PERMEN”  
DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D *FRAME BY FRAME***



**Winda Ayu Widyanti**  
NIM 1700220033

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

**2021**

**PENCIPTAAN KARYA FILM “PERMEN”  
DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D *FRAME BY FRAME***

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



Disusun oleh:

**Winda Ayu Widyanti**  
NIM 1700220033

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

**2021**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

### **PENCIPTAAN KARYA FILM “PERMEN” DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D FRAME BY FRAME**

diajukan oleh **Winda Ayu Widyanti**, NIM 1700220033, 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 ..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Tanto Harthoko, M.Sn.**  
NIDN 0011067109

Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Pandan Pareanom P., M.Kom.**  
NIDN 0502018601

Cognate / Anggota Penguji

  
**Tegar Andito, 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



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

## PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Winda Ayu Widyanti

No. Induk Mahasiswa : 1700220033

Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN KARYA FILM “PERMEN”  
DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D *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, 28 Mei 2021



**Winda Ayu Widyanti**  
NIM 1700220033

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

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

Nama : Winda Ayu Widyanti

No. Induk Mahasiswa : 1700220033

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 KARYA FILM “PERMEN” DENGAN TEKNIK ANIMASI  
2D 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, 28 Mei 2021

Yang menyatakan



**Winda Ayu Widyanti**

NIM 1700220033

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi 2D yang berjudul “Permen” hingga selesai. Karya ini diciptakan untuk memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta sebagai capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan film animasi 2D “Permen” berawal dari hasil brainstorming ide cerita, serta terinspirasi dari pengalaman pribadi dan imajinasi penulis. Cerita dikemas dengan sebaik mungkin dengan genre fantasi dan komedi. Film animasi merupakan salah satu media yang menarik untuk bercerita sekaligus menyampaikan pesan. Karya Tugas Akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan bimbingan, motivasi, kasih sayang, dan dukungan materil;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Prof. Dr. M. Agus Bruhan, 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 Program Studi D-3 Animasi;
7. Mahendra Suminto, M.Sn. selaku Sekretaris Program Studi D-3 Animasi;
8. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
9. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II;
10. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn. selaku Cognate;
11. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
12. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 17;
13. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta dari berbagai jurusan, yang telah membantu proses produksi *clean-up*, *coloring* dan *music scoring*;

Semoga karya animasi 2D “Permen” memberikan manfaat, baik dari hasil akhir film dan laporan tugas akhir. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan karya-karya selanjutnya.

Yogyakarta, 28 Mei 2021

**Winda Ayu Widyanti**



## **ABSTRACT**

*Animated film “Permen” is about a little girl overcomes her fear with her new friend who has real form of mythical creature called Barongan. The theme of fear being adapted into this film, aims to make the audience can easily understand the film’s message. This film has fantasy and comedy genre which is expected to be entertaining the audience.*

*The making of animated film “Permen” used a frame-by-frame 2D animation technique and go through 3 main phases, pre-production (story writing, concept and survey, character design, and storyboard), production (animatic storyboard, background, animation key-pose and in-between, clean-up, coloring, export file, dialog, music scoring, and sound effect), and post-production (compositing, editing, rendering, and mastering).*

*2D animated film “Permen” duration are 4 minutes and 6 seconds long, has the total shot about 54 shots and 42 backgrounds, with HDTV format 1920 x 1080 pixel, 24 fps (frame per second). This animated film applies 12 Principles of Animation (Squash & Stretch, Anticipation, Staging, Pose to Pose, Follow Through & Overlapping Action, Slow-in & Slow-out, Arcs, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid Drawing, and Appeal).*

*Keywords: Animation, Frame-by-Frame, Permen, Fear, Barongan*



## INTISARI

Film animasi “Permen” bercerita tentang seorang anak menghadapi ketakutan dengan bantuan teman barunya yang berupa makhluk mitologi Barongan. Tema tentang ketakutan diangkat bertujuan agar penonton mudah dalam memahami makna yang disampaikan. Serta film ini memiliki genre fantasi dan komedi yang diharapkan dapat menghibur penonton.

Pembuatan film animasi “Permen” menggunakan teknik animasi 2D *frame-by-frame* dan melalui 3 tahap proses, yaitu pra produksi (penulisan cerita, konsep dan riset, desain karakter, serta *storyboard*), produksi (*animatic storyboard, background, penganimasian key-pose* dan *in-between, clean-up, coloring, export file, dialog, music scoring, dan sound effect*), serta pasca produksi (*compositing, editing, rendering, dan mastering*).

Film animasi 2D “Permen” berdurasi 4 menit 6 detik, memiliki jumlah *shot* sebanyak 53 *shots* dan 42 *backgrounds* dengan format HDTV 1920 x 1080 *pixel*, 24 *fps (frame per second)*. Serta diterapkan 12 Prinsip Animasi (prinsip *Squash & Stretch, Anticipation, Staging, Pose to Pose, Follow Through & Overlapping Action, Slow-in & Slow-out, Arcs, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid Drawing, dan Appeal*).

Kata Kunci: Animasi, *Frame-by-Frame*, Permen, Ketakutan, Barongan

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Pernyataan Orisinalitas Karya Ilmiah .....	iii
Pernyataan Persetujuan Publikasi .....	iv
Kata Pengantar .....	v
<i>Abstract</i> .....	vii
Intisari .....	viii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Gambar .....	xi
Daftar Tabel .....	xiii
Bab I Pendahuluan	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan .....	2
D. Sasaran .....	3
E. Indikator Capaian Akhir .....	3
Bab II Eksplorasi	
A. Landasan Teori .....	7
B. Tinjauan Karya .....	8
Bab III Perancangan	
A. Cerita .....	12
B. Desain Karakter .....	20
C. Desain <i>Environment</i> .....	24
D. Desain <i>Asset</i> .....	25
E. Desain Suara .....	26
F. <i>Timeline</i> .....	26
Bab IV Perwujudan	
A. Pra Produksi	
1. Konsep Dasar .....	28
2. Desain Karakter .....	28

3. <i>Storyboard</i> .....	33
<b>B. Produksi</b>	
1. <i>Animatic Storyboard</i> .....	37
2. <i>Background</i> .....	40
3. <i>Penganimasian (Animating)</i> .....	46
4. <i>Clean-Up</i> .....	48
5. <i>Coloring</i> .....	49
6. <i>Export File</i> .....	51
7. <i>Dialog</i> .....	52
8. <i>Music Scoring</i> .....	54
9. <i>Sound Effect</i> .....	56
<b>C. Pasca Produksi</b>	
1. <i>Compositing</i> .....	58
2. <i>Editing</i> .....	60
3. <i>Rendering</i> .....	61
4. <i>Mastering</i> .....	62
<b>Bab V Pembahasan</b>	
A. <i>Pembahasan Isi Film</i> .....	63
B. <i>Penerapan 12 Prinsip Animasi</i> .....	69
C. <i>Analisa Biaya Produksi</i> .....	78
<b>Bab VI Penutup</b>	
A. <i>Kesimpulan</i> .....	82
B. <i>Saran</i> .....	82
<b>Daftar Pustaka</b> .....	84
<b>Lampiran</b> .....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Serial Animasi “Hilda” .....	9
Gambar 2.2	Serial Animasi “The Pink Panther” .....	10
Gambar 2.3	Serial Animasi “Mickey Go Local: Our Floating Dreams” .....	11
Gambar 3.1	Konsep Desain Karakter Aili .....	20
Gambar 3.2	Konsep Desain Karakter Baba Kecil .....	21
Gambar 3.3	Konsep Desain Karakter Baba Besar .....	22
Gambar 3.4	Konsep Desain Karakter Baro .....	23
Gambar 3.5	Konsep Desain Karakter Wennie .....	23
Gambar 3.6	Konsep Desain <i>Environment</i> .....	24
Gambar 3.7	Foto Referensi <i>Environment</i> .....	25
Gambar 3.8	Desain <i>Asset</i> .....	26
Gambar 4.1	Desain Karakter Aili .....	29
Gambar 4.2	Desain Karakter Baba .....	30
Gambar 4.3	Desain Karakter Baro .....	31
Gambar 4.4	Desain Karakter Wennie .....	32
Gambar 4.5	Desain Karakter Figuran .....	32
Gambar 4.6	<i>Storyboard</i> Halaman 1 .....	33
Gambar 4.7	<i>Storyboard</i> Halaman 2 .....	34
Gambar 4.8	<i>Storyboard</i> Halaman 3 .....	34
Gambar 4.9	<i>Storyboard</i> Halaman 4 .....	35
Gambar 4.10	<i>Storyboard</i> Halaman 5 .....	35
Gambar 4.11	<i>Storyboard</i> Halaman 6 .....	36
Gambar 4.12	<i>Storyboard</i> Halaman 7 .....	36
Gambar 4.13	<i>Screenshot</i> Pembuatan <i>Animatic Storyboard</i> .....	40
Gambar 4.14	Sketsa <i>Background Scene</i> 1 .....	41
Gambar 4.15	<i>Background Scene</i> 1 .....	41
Gambar 4.16	<i>Background Scene</i> 2 .....	42
Gambar 4.17	<i>Background Scene</i> 3 .....	42
Gambar 4.18	<i>Background Scene</i> 4 .....	43
Gambar 4.19	<i>Background Scene</i> 5 .....	43
Gambar 4.20	<i>Background Scene</i> 6 .....	44
Gambar 4.21	<i>Background Scene</i> 7 dan 9 .....	44
Gambar 4.22	<i>Background Scene</i> 8 .....	45
Gambar 4.23	<i>Background Scene</i> 10 .....	45
Gambar 4.24	<i>Background Scene</i> 11 .....	46
Gambar 4.25	<i>Screenshot</i> Tahap <i>Animating</i> .....	47
Gambar 4.26	<i>Screenshot</i> <i>Keypose</i> .....	47
Gambar 4.27	<i>Screenshot</i> <i>In-Between</i> .....	48
Gambar 4.28	<i>Screenshot</i> Proses <i>Clean-Up</i> .....	49
Gambar 4.29	<i>Screenshot</i> Pembuatan Garis <i>Stroke</i> .....	49
Gambar 4.30	<i>Screenshot</i> Proses <i>Coloring</i> Warna Dasar .....	50
Gambar 4.31	<i>Screenshot</i> Proses <i>Coloring</i> <i>Lighting</i> dan <i>Shading</i> .....	51
Gambar 4.32	<i>Screenshot</i> Proses <i>Export File</i> .....	51
Gambar 4.33	<i>Screenshot</i> Hasil <i>Export File Animate</i> .....	52
Gambar 4.34	<i>Screenshot</i> Hasil <i>Export File Background</i> .....	52

Gambar 4.35	<i>Screenshot</i> Proses Perekaman Dialog .....	54
Gambar 4.36	Potret Layar Pembuatan <i>Music Scoring &amp; Sound Effect</i> .....	55
Gambar 4.37	Potret Layar Pembuatan <i>Sound Effect &amp; Music Scoring</i> .....	57
Gambar 4.38	<i>Screenshot</i> Pengunduhan <i>Sound Effect</i> .....	58
Gambar 4.39	<i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing</i> .....	59
Gambar 4.40	<i>Screenshot</i> Proses <i>Export File Compositing</i> .....	59
Gambar 4.41	<i>Screenshot</i> Hasil <i>Export File Compositing</i> .....	60
Gambar 4.42	<i>Screenshot</i> Proses <i>Editing</i> .....	61
Gambar 4.43	<i>Screenshot</i> Proses <i>Rendering</i> .....	62
Gambar 4.44	<i>Screenshot</i> Proses <i>Mastering</i> .....	62
Gambar 5.1	<i>Scene</i> Prolog Film “Permen” .....	63
Gambar 5.2	<i>Scene</i> Pemicu Konflik 1 Film “Permen” .....	64
Gambar 5.3	<i>Scene</i> Pemicu Konflik 2 Film “Permen” .....	64
Gambar 5.4	<i>Scene</i> Preposisi 1 Film “Permen” .....	65
Gambar 5.5	<i>Scene</i> Preposisi 2 Film “Permen” .....	65
Gambar 5.6	<i>Scene</i> Konflik Film “Permen” .....	66
Gambar 5.7	<i>Scene</i> Klimaks 1 Film “Permen” .....	67
Gambar 5.8	<i>Scene</i> Klimaks 2 Film “Permen” .....	67
Gambar 5.9	<i>Scene</i> Anti-klimaks Film “Permen” .....	68
Gambar 5.10	<i>Scene</i> Resolusi Film “Permen” .....	68
Gambar 5.11	<i>Scene</i> Epilog Film “Permen” .....	69
Gambar 5.12	Penerapan <i>Squash &amp; Stretch</i> .....	70
Gambar 5.13	Penerapan <i>Anticipation</i> .....	71
Gambar 5.14	Penerapan <i>Staging</i> .....	72
Gambar 5.15	Penerapan <i>Pose to Pose</i> .....	72
Gambar 5.16	Penerapan <i>Follow Through &amp; Overlapping Action</i> .....	73
Gambar 5.17	Penerapan <i>Slow In &amp; Slow Out</i> .....	74
Gambar 5.18	Penerapan <i>Arcs</i> .....	74
Gambar 5.19	Penerapan <i>Secondary Action</i> .....	75
Gambar 5.20	Penerapan <i>Timing</i> .....	76
Gambar 5.21	Penerapan <i>Exaggeration</i> .....	76
Gambar 5.22	Penerapan <i>Solid Drawing</i> .....	77
Gambar 5.23	Penerapan <i>Appeal</i> .....	78

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Treatment Animasi 2D “Permen” .....	13
Tabel 3.2	Timeline Film Animasi “Permen” .....	27
Tabel 4.1	<i>Master Breakdown</i> Film “Permen” .....	37
Tabel 4.2	Dialog Karakter Film “Permen” .....	53
Tabel 4.3	<i>Spotting Notes</i> Film “Permen” .....	54
Tabel 4.4	Daftar <i>Sound Effect</i> Film “Permen” .....	56
Tabel 4.5	Detail <i>Editing</i> .....	60
Tabel 5.1	Biaya Tenaga Kerja.....	78
Tabel 5.2	Biaya Alat & <i>Software</i> .....	79
Tabel 5.3	Biaya Tidak Langsung .....	79
Tabel 5.4	Biaya <i>Mastering</i> Film “Permen” .....	79
Tabel 5.5	Biaya <i>Merchandise</i> dan Perlengkapan Pameran .....	80
Tabel 5.6	Biaya Total Produksi Film Animasi “Permen” .....	80



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Masa-masa paling menyenangkan dan penuh petualangan adalah saat masa kecil. Anak-anak memiliki emosi dasar seperti kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, dan ketakutan. Diantara emosi tersebut, yang paling unik adalah ketakutan. Suatu hal sederhana seperti halnya boneka ataupun patung, dapat membuat anak kecil ketakutan. Menurut Arjanto (2015), “Rasa takut yang dialami anak di usia sekolah akan mendatangkan rasa cemas yang berlebihan. Menariknya, rasa takut ini akan hilang apabila anak memiliki rasa cinta, keinginan untuk berkorban dan menyenangkan hati orang lain. Apabila anak berhasil mengatasi rasa takut dengan kekuatan cinta yang dimilikinya, ia tidak akan merasa takut pada apa dan siapapun”. Oleh karena itu, karya Tugas Akhir ini mengangkat tema tentang emosi ketakutan sebab emosi yang dapat dialami oleh semua orang.

Selain itu, hiburan dalam bentuk film dapat membuat seakan ikut merasakan emosi-emosi tersebut dan dapat dinikmati semua usia dan kalangan dari masa ke masa, khususnya anak-anak. Salah satu jenis film adalah animasi, maka karya Tugas Akhir ini berupa film animasi 2D berjudul “Permen”. Konsep atau ide awal didapat dengan metode *brainstorming*, dan mendapatkan tema pertemanan, emosi ketakutan, serta balas budi. Film “Permen” bercerita tentang ketakutan seorang anak dan bagaimana si tokoh utama tersebut menghadapi ketakutan dengan bantuan teman barunya. Film animasi anak-anak umumnya bersifat menghibur dan terdapat amanat yang baik, sehingga penonton mudah dalam memahami makna yang disampaikan. Judul “Permen” diambil dari konteks cerita dalam film. Cerita terinspirasi dari imajinasi dan hal-hal yang dialami anak-anak, serta pengalaman pribadi. Oleh karena itu, film animasi “Permen” memiliki genre fantasi dan komedi.

Konsep film animasi 2D “Permen” mengadaptasi unsur-unsur budaya lokal Jawa Tengah, seperti karakter mitologi Barongan. Menurut Ayuningtyas (2018:139), “Barongan adalah karakter dalam mitologi Jawa dan akulturasi Bali”. Konsep karakter dari Jawa tersebut didukung dengan *environment* yang

menggunakan referensi latar kota Kudus, Jawa Tengah. Film “Permen” dikerjakan secara digital dengan komputer, mulai dari pra produksi hingga pasca produksi berlangsung. Film disajikan dengan gaya gambar sederhana dengan garis tegas dan pewarnaan *color-block* (warna dasar padat dan kontras). Serta merupakan film bisu, sehingga dalam menyampaikan cerita dilakukan pemaksimalan visual seperti akting karakter dan melengkapinya dengan penerapan 12 Prinsip Animasi.

Animator dari Disney, Frank Thomas & Ollie Johnston, yang memperkenalkan prinsip animasi tersebut melalui buku “The Illusion of Life: Disney Animation”. *The animators continued to search for better methods of relating drawings to each other and had found a few ways that seemed to produce a predictable result. To everyone’s surprise, they became the fundamental principles of animation: 1. Squash and Stretch, 2. Anticipation, 3. Staging, 4. Straight Ahead & Pose to Pose, 5. Follow Through & Overlapping Action, 6. Slow in & Slow out, 7. Arcs, 8. Secondary Action, 9. Timing, 10. Exaggeration, 11. Solid Drawing, 12. Appeal* (Thomas dan Johnston, 1981:47). Proses produksi Film “Permen” ini menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame*, sebab termasuk salah satu teknik yang telah dipelajari sebelumnya. Berdasarkan pemaparan tersebut, judul Tugas Akhir ini yaitu “Penciptaan Karya Film *Permen* dengan Teknik Animasi 2D *Frame by Frame*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, berikut rumusan masalahnya:

1. Bagaimana menerapkan struktur plot cerita dalam film animasi “Permen” dengan baik.
2. Bagaimana proses produksi film animasi 2D “Permen” dengan teknik *frame by frame*.

## **C. Tujuan**

Tujuan yang hendak dicapai yaitu:



1. Menjelaskan struktur plot cerita yang telah diterapkan ke dalam film animasi “Permen”.
2. Menjabarkan proses produksi film animasi 2D “Permen” dengan teknik *frame by frame*.

#### **D. Sasaran**

Sasaran pasar atau target audiens dari karya film “Permen” adalah anak usia Sekolah Dasar. Menurut Handayani (2016), “Anak usia 7-12 tahun merupakan masa anak memasuki tahap remaja. Di tahap tersebut, rasa ingin tahu anak untuk mengeksplorasi berbagai hal sangatlah tinggi”. Berikut detail target audien untuk film “Permen”.

1. Usia : 7 - 12 tahun
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pendidikan : Sekolah Dasar
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia

#### **E. Indikator Capaian Akhir**

Indikator capaian akhir karya film ini dibuat dalam bentuk sebagai berikut:

- Judul : Permen  
Genre : Fantasi, Komedi  
Teknik : Animasi dua dimensi (digital)  
Durasi : 4 menit 6 detik  
Resolusi : HDTV 1920 x 1080 px, rasio 16:9  
Frame Rate : 24 fps  
Format Video : MP4

Indikator capaian akhir dapat dicapai melalui 3 tahapan proses dalam pembuatan film animasi, yaitu tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Berikut indikator yang membuat film animasi 2D “Permen” tercapai dalam pengerjaannya:

## 1. Pra Produksi

Proses pra produksi dimulai dari pencarian ide cerita, konsep dan riset, desain, hingga *storyboard*, berikut uraian dari tiap prosesnya:

### a. Penulisan Cerita

Penulisan cerita dalam animasi 2D “Permen” dilakukan secara bertahap mulai dari pencarian ide, membuat premis dan *logline*, penulisan sinopsis, serta pembuatan *treatment* dan skenario.

### b. Konsep dan Riset

Konsep visual yang diangkat dalam film animasi “Permen” yaitu mengacu pada visual animasi 2D serial TV seperti di Nickelodeon, Netflix, dan Cartoon Network. Selain itu, konsep musik untuk *original soundtrack* yang akan digunakan adalah musik instrumental. Riset dilakukan dengan cara mencari informasi secara *online* terhadap konsep yang dimaksud, namun gambar latar film akan dilakukan riset secara *offline*/langsung ke lokasi untuk pengambilan gambar. Riset untuk konsep musik akan didiskusikan dengan komposer musik.

### c. Desain

Konsep karakter dan *environment* sebagian mengadaptasi budaya Jawa dan lingkungan kota Kudus, seperti karakter mitologi Barongan. Menurut Alfianingrum (2016:3), “Barongan merupakan simbol atau gambaran si raja hutan yang besar, singo barong dan macan gembong”. Desain karakter anak-anak menyesuaikan cerita, yaitu siswa SD yang penampilannya sesuai kepribadian mereka masing-masing.

### d. Storyboard

*Storyboard* film animasi 2D “Permen” dibuat sesuai dengan skenario. *Storyboard* berisi penggambaran adegan dan ekspresi karakter, dialog, lokasi, *sound effect*, pengambilan kamera, serta nomor *scene* dan *shot*.

## 2. Produksi

Tahapan dalam proses produksi, yaitu terdapat *animatic storyboard*, background, penganimasian (*animating*), serta musik dan *sound effect*. Tahapan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

### a. *Animatic Storyboard*

Rangkaian *shot* pada *storyboard* diedit menjadi bentuk video yang sudah menunjukkan durasi tiap *shot*, serta terdapat *sound effect* dan latar musik. *Animatic Storyboard* dapat membantu menentukan *timing* saat proses penganimasian (*animating*).

### b. *Background*

Gambar latar/*background* dan properti dalam film animasi 2D “Permen” dibuat sesuai *storyboard* dan digambar secara digital dengan teknik *layering*, pembuatan ilustrasi poster dan sampul DVD juga digambar di tahap ini.

### c. Penganimasian (*Animating*)

Penganimasian (*animating*) dalam film animasi 2D “Permen” menggunakan teknik *frame by frame*, dilakukan dengan tahap pembuatan *keypose*, *inbetween*, *clean-up*, kemudian *coloring*. Pada tahap ini menerapkan 12 Prinsip Animasi. Proses penganimasian sepenuhnya dilakukan secara digital menggunakan *software* komputer.

### d. Musik dan *Sound Effect*

*Background* musik/*original soundtrack* dan *sound effect* yang akan menjadi pengantar *mood* dalam film animasi “Permen”. Produksi musik akan dibantu oleh seorang komposer musik. Sedangkan untuk *sound effect* akan mengambil dari lisensi gratis dan sebagian direkam sendiri.

## 3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap akhir/penyelesaian, terdapat *compositing*, *editing*, *rendering*, dan *mastering*. Berikut penjelasannya:

**a. *Compositing dan Editing***

Tahap penggabungan *shot* animasi, *background*, *sound effect*, musik, *opening* dan *closing/credit* film, serta pengaturan *color grading*.

**b. *Rendering***

Setelah *editing* dan *compositing* selesai, dilakukan *rendering* film ke format video *full HD*.

**c. *Mastering***

Hasil akhir film selanjutnya di-*mastering*, pembakaran *file* video ke dalam piringan DVD guna diserahkan untuk kelengkapan ujian.

**4. *Display dan Merchandise***

Display karya dilakukan dengan pemutaran film setelah karya Tugas Akhir ini selesai dibuat, serta dilengkapi dengan adanya *merchandise*, poster film, dan dokumentasi selama produksi.

