

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

LAPORAN TUGAS AKHIR  
Untuk memenuhi Sebagian persyaratan  
Menapai derajat Ahli Madya  
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:  
**Iqtifa Amaria**  
1800239033

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

**2021**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

### **CHARACTER DESIGNER, STORY WRITER, SCRIPT WRITER, STORYBOARD ARTIST DAN ANIMATOR 2D DALAM PEMBUATAN ANIMASI TUMBUH**

Diajukan oleh **Iqtifa Amaria**, NIM 1800239033, 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 20 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji



**Mahendradewa Suminto, M. Sn.**

NIP 19710611 199803 1 002

Pembimbing II / Anggota Penguji



**Pandan Pareanom Purwachandra, M. Kom.**

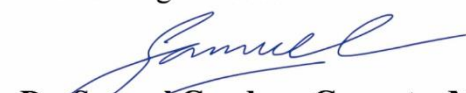
NIP 19860102 201404 1 001

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 00 1



Dean Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Dr. Irwandi, M.Sn.**

NIP 19771127 200312 1 002

**HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS  
KARYA ILMIAH**

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Iqtifa Amaria

No. Induk Mahasiswa : 1800239033

Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “TUMBUH”  
DENGAN TEHNIK *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 di produksi 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, 3 Maret 2021

Yang menyatakan



**Iqtifa Amaria**  
NIM. 1800239033

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

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

Nama : Iqtifa Amaria

No. Induk Mahasiswa : 1800239033

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 ANIMASI 2D “TUMBUH”  
DENGAN TEHNIK *FRAME BY FRAME***

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti NonEksklusif 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 Maret 2021

Yang menyatakan



**Iqtifa Amaria**

NIM.1800239033

Perihal: **Permohonan Mengikuti Ujian TA**

Yth, Ketua Program Studi D-3 Animasi  
Jurusan Televisi  
Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dengan hormat, saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Iqtifa Amaria

No. Induk Mahasiswa : 1800239033

Program Studi : D-3 Animasi

Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “TUMBUH”  
DENGAN TEHNIK *FRAME BY FRAME***

Setelah melalui proses pembimbingan dan memenuhi rangkaian persyaratan yang diperlukan, Bersama ini saya mengajukan permohonan untuk mengikuti ujian Tugas Akhir, pada periode Semester 6 Tahun ajaran 2020 / 2021

Atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini saya ucap terima kasih.

Yogyakarta, 4 Maret 2021

Hormat saya,



**Iqtifa Amaria**

NIM. 1800239033

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



**Mahendradewa Suminto, M. Sn.**  
NIP. 9720418 199802 1 001



**Pandan Parcanom Purwahandra, M. Kom.**  
NIP. 19860102 201404 1 001

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur atas segala nikmat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat kasih sayang-Nya, sehingga sampai pada detik ini masih diberikan Kesehatan dan kelancaran guna menyelesaikan proses belajar. Segala proses belajar, berkesenian dan berkarya selama enam semester baik dalam hal akademik maupun non-akademik dapat dituangkan dalam sebuah penciptaan karya seni tugas akhir. Penciptaan tugas akhir film animasi “TUMBUH” dengan tehnik *digital 2D frame by frame* ini sebagai syarat kelulusan Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.

Karya seni tugas akhir ini menjadi cerminan nyata, bahwa akhir itu bukanlah akhir yang sebenarnya melainkan awal pijakan berproses dan berkesenian, emosi dan doa akan senantiasa menjadi pelengkap tersendiri di setiap langkah yang dijalani.

Karya tugas akhir film animasi 2D berjudul “TUMBUH” ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari orang sekitar serta teman-teman yang selalu mendukung. Terima kasih banyak disampaikan kepada:

Ucapan terimakasih juga diucapkan kepada:

1. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Kedua orang tua Ayah dan Ibu tercinta, yang memberikan doa dan dukungan;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, S. Sn., M. Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Lilik Kustanto, S. Sn., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S. Kom., M.T., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I;

8. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
9. Prodi D-3 Animasi ISI Yogyakarta;
10. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta. Dinda Firstana Lukman, Dyah Aditya, Alfi Nur, Biyyi, Khatijah, Zuhdi Bari Daffa;

Semoga hasil akhir karya animasi 2D “TUMBUH” bergenre *slice of life* memberikan manfaat baik. Meskipun karya ini jauh dari kata sempurna tetapi sangat diharapkan diharapkan film ini membawa manfaat untuk kedepannya kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 4 Maret 2021



**Iqtifa Amaria**

NIM.1800239033



## **ABSTRAK**

Film animasi 2D yang berjudul “TUMBUH” bergenre *slice of life* ini menceritakan tentang kegiatan berkebun seorang anak laki-laki bernama Gogu di sela kesibukannya bersekolah. Teknik yang digunakan dalam pembuatan film animasi “TUMBUH” adalah *frame by frame* secara digital. Untuk tampilan visualnya akan dibuat dengan menggunakan warna-warna yang tenang, cerah dan bentuk gambar yang terlihat simpel namun akan ditambah dengan beberapa detail. Hal tersebut yang diharapkan akan menjadi daya tarik dari film pendek animasi 2D ini.

Kata kunci: TUMBUH, animasi 2D bergenre *slice of life, digital*.

## DAFTAR ISI

|  |     |
|--|-----|
| Halaman Sampul Luar.....                           | i   |
| Halaman Judul .....                                | ii  |
| Halaman Pengesahan .....                           | iii |
| Halaman Pernyataan Orisinalitas Karya Ilmiah ..... | iv  |
| Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi .....     | v   |
| Halaman Persembahan .....                          | vi  |
| Kata Pengantar .....                               | vii |
| Abstrak .....                                      | iix |
| Daftar Isi.....                                    | ix  |
| Daftar Gambar .....                                | x   |
| Isi Proposal:                                      |     |
| 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 .....                           | 1   |
| A. Landasan Teor.....                              | 1   |
| B. Tinjauan Karya .....                            | 2   |
| BAB III. PERANCANGAN .....                         | i   |
| A. Cerita. ....                                    | 14  |
| B. <i>Pipeline</i> .....                           | 19  |
| C. Desain Karakter .....                           | 19  |
| D. Desain <i>Background</i> .....                  | 22  |
| E. Desain <i>Asset</i> .....                       | 23  |
| F. Suara .....                                     | 25  |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| <b>Gambar 1</b> Film Animasi ““NOON” karya Cindy Yang.....        | 10 |
| <b>Gambar 2</b> Film Animasi “Billie” karya Maki Yoshikura.....   | 11 |
| <b>Gambar 3</b> Film Animasi “ <i>Series Gravity Falls</i> ”..... | 11 |
| <b>Gambar 4</b> Referensi Desain Karakter dan Aset .....          | 11 |
| <b>Gambar 5</b> Desain Awal Karakter Gogu, Daisy dan Beqi.....    | 11 |

|                                       |        |
|---------------------------------------|--------|
| BAB IV PERWUJUDAN.....                | 26     |
| A. Praproduksi .....                  | 26     |
| B. Produksi .....                     | 64     |
| C. Pascaproduksi .....                | 72     |
| D. <i>Merchandising</i> .....         | 73     |
| <br>BAB V PEMBAHASAN .....            | <br>76 |
| A. Pembahasan Isi Film .....          | 76     |
| B. Penerapan 12 Prinsip Animasi ..... | 77     |
| C. Analisa Biaya Produksi .....       | 86     |
| <br>BAB VI PENUTUP.....               | <br>89 |
| A. Kesimpulan .....                   | 89     |
| B. Saran .....                        | 89     |
| <br>DAFTAR PUSTAKA.....               | <br>91 |
| LAMPIRAN .....                        | 92     |

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kegiatan bercocok tanam merupakan aktifitas yang bisa dijadikan sebagai hobi juga pengisi waktu luang oleh siapa saja. Tidak hanya orang dewasa, kegiatan ini juga banyak digemari oleh anak-anak. Karena media tanam sangat beragam dan dapat langsung menjadi wadah untuk mengekspresikan diri serta menjadikan waktu luang lebih berkualitas. Masa pandemi ini penulis mengamati anak-anak di sekitar lingkungan penulis banyak melakukan aktifitas di dalam rumah masing-masing, namun karena penjelasan tentang alam yang masih terbatas menjadikan mereka lebih asik bermain gadget atau menonton TV, hal tersebut membuat penulis merasa resah, karena waktu senggang tersebut sebenarnya dapat dimanfaatkan dengan kegiatan yang lebih bermanfaat. Dengan harapan ingin menumbuhkan minat anak bercocok tanam penulis-pun akhirnya mendapatkan ide untuk menuangkannya ke dalam suatu karya berbentuk cerita yang kemudian akan penulis realisasikan menjadi animasi 2D bergenre *slice of life*,

Pada pembuatan karya tugas akhir animasi 2D bergenre *slice of life* ini teknik yang digunakan adalah Teknik *frame by frame*. Semua *frame* digambar satu persatu, diawali dengan membuat *key drawing* lalu menyisipkan gambar *inbetween* diantara kedua *key drawing*-nya (Gunawan, 2013:27). Selain itu, dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, membuat proses pembuatan animasi 2D kini dapat dilakukan langsung secara digital. Selain karena lebih terbiasa menggunakan teknik itu, juga untuk menghemat waktu dan biaya pengeluaran selama proses produksi animasi.

Film animasi “TUMBUH” untuk tampilan visualnya rencana akan dibuat dengan menggunakan warna-warna yang tenang, cerah dan bentuk gambar yang terlihat simpel namun akan ditambah dengan beberapa detail. Hal tersebutlah yang diharapkan akan menjadi daya tarik dari film pendek animasi 2D bergenre *slice of life* ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana menciptakan film animasi 2D bergenre *slice of life* dengan teknik *frame by frame* untuk mengenalkan kegiatan bercocok tanam kepada anak-anak, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membuat anak-anak tertarik pada kegiatan bercocok tanam dan agar mereka dapat mengurangi pemakaian gadget saat waktu luang, menciptakan film animasi 2D bergenre *slice of life* dengan teknik *frame by frame* secara tepat.

## **C. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai melalui pembuatan karya tugas akhir ini adalah:

1. Menciptakan karya film animasi 2D bergenre *slice of life* dengan teknik *frame by frame*.
2. Menumbuhkan minat untuk lebih mengenal alam dan lingkungan sekitar.
3. Mengenalkan kegiatan bercocok tanam.
4. Memberi tontonan baru kepada penonton.

## **D. Sasaran**

Berikut adalah target audien yang ingin dicapai dari segi demografis:

1. Usia : Anak anak 4-12 tahun
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : SD-SMP
4. Status Ekonomi sosial : Semua Kalangan
5. Negara : Indonesia

## E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari tugas akhir ini memiliki indikator tahapan produksi sebagai berikut:

### 1. Pra-Produksi

#### a) Penulisan cerita

Dilakukan secara bertahap mulai dari menentukan ide cerita, penulisan sinopsis, *treatment*, hingga skenario.

#### b) Riset/Konsep

Melakukan riset untuk kebutuhan memperkuat cerita, bentuk dari desain karakter, dan merancang sebuah gambaran visual.

#### c) Desain Karakter

Selain itu, dalam pembuatan desain karakter akan dibuat dengan berbagai tampak, ekspresi si tokoh, dan warna kunci.

#### d) *Storyboard*

Menerjemahkan skenario menjadi beberapa potongan-potongan gambar.

#### e) *Stillomatic*

Berupa *storyboard* yang diubah bentuk menjadi video. Dan menampilkan keterangan durasi dan jumlah *frame* didalamnya.

#### f) *Animatic*

Menambahkan gerakan *keyframe*, *sound effects*, dan musik referensi pada *stillomatic*. Ditahap ini jumlah durasi dan *shot* tidak dapat diubah-ubah lagi.

#### g) *Sound*

Menentukan dan mencari *sound effects* beserta musik referensi yang cocok dengan film. Rencananya penggunaan *sound effects* akan ditampilkan untuk menggambarkan suasana hati si tokoh dalam cerita, dan bunyi suara dari objek yang ada.

### 2. Produksi

a) *Background*

Keseluruhan dibuat secara digital. Sesuai dengan konsep bentuk dan warna yang sudah ditentukan.

b) *Animate*

Terdiri dari *keyframe* dan *inbetween*. Tahap pembuatan gerakan *animate inbetween* sendiri dilakukan dengan menggunakan teknik *frame by frame* secara digital. Dan gambaran *animate* ini masih berupa sketsa kasar.

c) *Clean-up*

Hasil dari proses *animate* akan di *lineart* ulang. Untuk membersihkan garis sketsa yang terlihat kurang rapi.

d) *Coloring*

Pemberian warna pada gerakan *animate* yang sudah melalui proses *clean-up*.

### 3. Pasca-Produksi

a) *Compositing*

Proses penggabungan antara *background* dengan *animate*, dan pemberian *sound effect*. Untuk durasi menyesuaikan dengan *animatic*.

b) *Editing*

Semua *file compositing* akan digabungkan dengan musik *scoring* dan efek visual.

c) *Rendering*

Mengeksport *file compositing* yang sudah selesai dalam bentuk video utuh. Sudah dilengkapi dengan *opening* dan *credits title*.

d) *Mastering*

Melakukan proses *burning file* film kedalam kepingan CD. Kemudian akan dikemas ke dalam *casing/box* CD yang sudah diberi sampul *full color*.

Dengan terpenuhinya indikator tersebut, maka karya tugas akhir ini dapat dinyatakan selesai.

