

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

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



Disusun oleh:  
**Dinda Firstiana Lukman**  
1800238033

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

**2021**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul

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

**DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

Diajukan oleh **Dinda Firstiana Lukman**, NIM 1800238033, Program Studi D-3 Animasi Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90446**), telah ditanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



**Mahendradewa Suminto, M. Sn.**

NIDN 0018047206

Pembimbing II/Anggota Penguji



**Arif Sulistiyono, M.Sn.**

NIDN 0022047607

Cognate / Anggota Penguji



**Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19870520 201903 2 015

Ketua Program Studi



**Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., M.T.**

NIP 19801016 200501 1 001

Ketua Jurusan Televisi



**Lilik Kustanto, S.Sn, M.A.**

NIP 1974033 200012 1 001



Dean Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Irawandi, M.Sn.**

NIP. 19771127 200312 1 002

**HALAMAN PERNYATAAN  
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Dinda Firstiana Lukman

No. Induk Mahasiswa : 1800238033

Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “SARAPANKU”  
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 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, 6 Maret 2021  
Yang menyatakan

**Dinda Firstiana Lukman**  
NIM. 1800238033

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

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

Nama : Dinda Firstiana Lukman

No. Induk Mahasiswa : 1800238033

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**

**“SARAPANKU”**

**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, 6 Maret 2021

Yang menyatakan

**Dinda Firstiana Lukman**

NIM.1800238033

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 : Dinda Firstiana Lukman  
NIM : 1800238033  
Program Studi : D-3 Animasi  
Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “SARAPANKU”  
DENGAN TEKNIK *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 (Gasal/Genap). Tahun ajaran 2021/ 2022

Atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini saya ucap terima kasih.

Yogyakarta, 2 Juni 2021  
Hormat saya,

  
**Dinda Firstiana Lukman**  
NIM. 1800238033

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

  
**Mahendradewa Suminto, M.Sn.**  
NIP. 19720418 199802 1 001

Dosen Pembimbing II

  
**Arif Sulistiyono, M.Sn.**  
NIP. 19760422 200501 1 002

## 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. Peniptaan tugas akhir film animasi “Sarapanku” dengan teknik *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 “Sarapanku” ini tidak akan teripta tanpa adanya dukungan dari orang sekitar serta teman-teman yang selalu mendukung. Terima kasih banyak disampaikan kepada:

Ucapan terimakasih juga diucapkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Kedua orang tua Ayah dan Ibu tercinta, yang memberikan doa dan dukungan;
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. Iqtifa Amaria, Dyah Aditya, Samantha Sabila, Erika Marlia Pramita;

Semoga hasil akhir karya animasi 2D “Sarpanku” 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, 6 Maret 2021



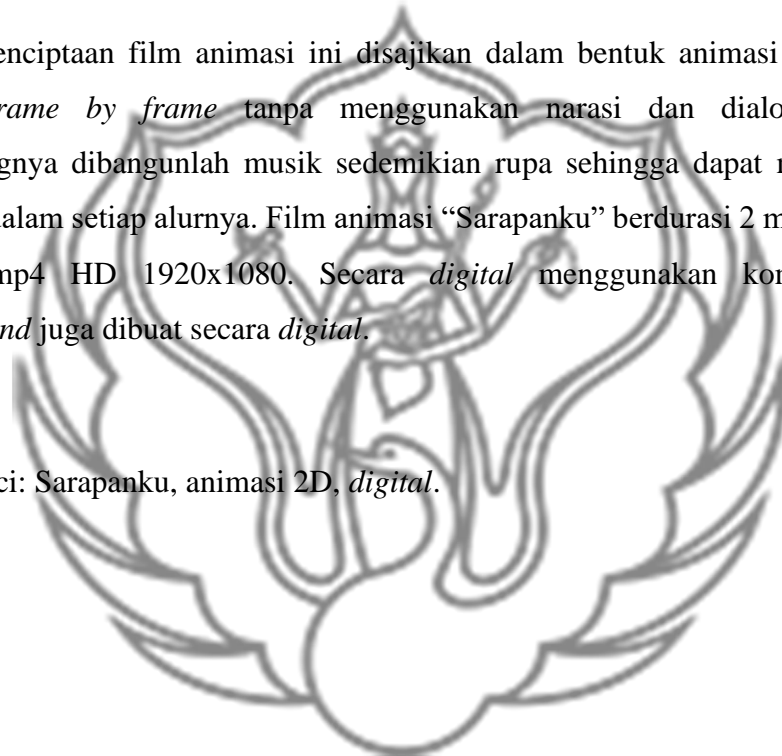
**Dinda Firstiana Lukman**

## ABSTRAK

Kegiatan bangun pagi sangat susah dilakukan apabila belum terbiasa dan merebut makanan yang bukan miliknya adalah Tindakan yang tidak baik. Film animasi pendek “Sarpanku” merupakan sebuah cerita *Slice of Life* cerita sederhana namun diharapkan dapat mengerti dengan adanya visual yang akan mendukung dan menjelaskan alur cerita film pendek ini.

Penciptaan film animasi ini disajikan dalam bentuk animasi 2D dengan tehnik *frame by frame* tanpa menggunakan narasi dan dialog. Sebagai penunjangnya dibangunlah musik sedemikian rupa sehingga dapat memperkuat suasana dalam setiap alurnya. Film animasi “Sarpanku” berdurasi 2 menit dengan format mp4 HD 1920x1080. Secara *digital* menggunakan komputer dan *background* juga dibuat secara *digital*.

Kata kunci: Sarpanku, animasi 2D, *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 .....	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel .....	xii
Isi Proposal:	
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	2
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan.....	2
D. Sasaran .....	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
BAB II. EKSPLORASI .....	5
A. Landasan Teori .....	5
B. Tinjauan Karya .....	6
BAB III. PERANCANGAN .....	11
BAB IV. PERWUJUDAN .....	22
A. Praproduksi .....	22
B. Produksi.....	27
C. Pascaproduksi.....	32
BAB V. PEMBAHASAN .....	35
A. Pembahasan Isi Film .....	35
B. Penerapan Prinsip 12 Animasi .....	36
C. Analisa Biaya Produksi .....	42
BAB VI. PENUTUP .....	45
A. Kesimpulan .....	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA .....	46
LAMPIRAN.....	45
CV PENULIS .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Film Animasi “LARVA” karya Tube Entertainmet.....	7
Gambar 1.2 Film Animasi “Spongebob” karya Stephen Hillenburg .....	8
Gambar 1.3 Siput <i>Helix Pomatia</i> .....	9
Gambar 1.4 Ulat <i>Varietas Swallowtail</i> .....	9
Gambar 1.5 Film Animasi “ <i>Are You Okay?</i> ” Karya Cabong Studios .....	10
Gambar 2.1 Desain Karakter Pupu, Ulat & Lili.....	20
Gambar 3.1 Desain Fix Pupu .....	23
Gambar 3.2 Desain Fix Nana .....	23
Gambar 3.3 Desain Fix Ulat.....	24
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> Halaman 1 .....	24
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> Halaman 2 .....	25
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> Halaman 3 .....	25
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> Halaman 4 .....	26
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> Halaman 5 .....	26
Gambar 3.9 <i>Screenshot</i> Pembuatan <i>Animatic Storyboard</i> .....	27
Gambar 3.10 <i>Background</i> “Sarapanku” .....	28
Gambar 3.11 <i>Screenshot</i> Proses <i>Animating</i> .....	29
Gambar 3.12 <i>Screenshot</i> Proses <i>Clean Up</i> .....	29
Gambar 3.13 <i>Screenshot</i> Proses <i>Coloring</i> .....	30
Gambar 3.14 <i>Screenshot</i> Proses <i>Export.wmv</i> .....	31
Gambar 3.15 <i>Screenshot</i> Proses <i>Export .wmv</i> (hasil).....	31
Gambar 3.16 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing</i> .....	32
Gambar 3.17 <i>Screenshot</i> Proses <i>Editing</i> .....	32
Gambar 3.18 <i>Merchandise</i> Kaos.....	33
Gambar 3.19 <i>Merchandise</i> Stiker .....	34
Gambar 4.1 Penerapan <i>Squash and Stretch</i> .....	36
Gambar 4.2 Penerapan <i>Anticipation</i> .....	36
Gambar 4.3 Penerapan <i>Staging</i> .....	37
Gambar 4.4 Penerapan <i>Pose to Pose</i> .....	37
Gambar 4.5 Penerapan <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	38
Gambar 4.6 Penerapan <i>Slow in Slow out</i> .....	38
Gambar 4.7 Penerapan <i>Arcs</i> .....	39
Gambar 4.8 Penerapan <i>Secondary Action</i> .....	39
Gambar 4.9 Penerapan <i>Timing</i> .....	40
Gambar 4.10 Penerapan <i>Exaggeration</i> .....	40
Gambar 4.11 Penerapan <i>Solid Drawing</i> .....	41
Gambar 4.12 Penerapan <i>Appeal</i> .....	41

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Produksi .....	18
Tabel 2.1 Biaya Perlengkapan.....	39
Tabel 2.2 Biaya Praproduksi .....	39
Tabel 2.3 Biaya Produksi.....	39
Tabel 2.4 Biaya Pasca Produksi.....	39
Tabel 2.5 Biaya Tidak Langsung .....	40
Tabel 2.6 Biaya <i>Mastering</i> Film .....	40
Tabel 2.7 Biaya <i>Merchandise</i> dan Perlengkapan Pameran.....	40
Tabel 2.7 Biaya Total.....	41



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kegiatan bangun pagi lebih menyehatkan, hal positif dari bangun pagi adalah bisa berolahraga dipagi hari, lebih bahagia, lebih aktif saat berkegiatan seharian. Kegiatan bangun pagi jika tidak terbiasa maka akan sulit dilakukan, membutuhkan kesadaran diri dan kemauan yang besar untuk bisa bangun pagi. Sarapan juga dilakukan pada pagi hari, jika melewatkan sarapan tubuh akan merasa lemas, berkegiatan seharian menjadi tidak bersemangat, sulit untuk berkonsentrasi dan mudah marah karena merasa lapar. Sarapan sangat penting bagi tubuh karena sebagai sumber energi, untuk mengembalikan energi setelah tidur malam yang Panjang dan menyebabkan perut menjadi kosong. Ini menjadi alasan mengapa sarapan sangat penting dalam memulai hari.

Judul film “Sarpanku” dalam KBBI “Sarapan” yaitu makan pagi hari. Menceritakan seekor siput yang sulit untuk bangun pagi sehingga sarapannya dimakan oleh ulat. Ia pun berusaha untuk bangun lebih pagi agar bisa memakan sarapannya, meski ulat pernah memakan sarapannya, siput tetap membagi sarapannya untuk ulat. Teknik yang digunakan dalam mengerjakan “Sarpanku” adalah teknik *2D drawing frame by frame* menggunakan laptop. Dengan teknik *frame by frame* mempermudah untuk mengkoreksi setiap kesalahan dengan cepat dan dapat cepat pula diadakan perubahan. Membuat suatu pergerakan pada animasi dibutuhkan *keyframe* yang diaplikasikan pada *frame*. *Frame* sebagai penanda setiap gambar dan sebagai durasi atau waktu, setiap detiknya 12 sampai 24 *fps*.

Film animasi mampu memberikan kesan dan rasa tersendiri bagi orang yang melihatnya oleh karna itu film animasi banyak diminati oleh anak-anak sampai dewasa. Film animasi memiliki dua tujuan selain menjadi sarana hiburan ,film animasi juga dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pesan.

Hal ini yang melatar belakangi terciptanya karya “Sarpanku” karena selain untuk memenuhi tugas akhir film animasi ini berkonsep dengan cara tutur penceritaannya sendiri di sebuah film. Sekalipun tidak ada dalam realistik

kehidupan. Hal-hal yang sudah dijelaskan tersebut melatar belakangi lahirnya ide untuk menciptakan film animasi “Sarpanku” dengan teknik *frame by frame*.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana membuat film animasi 2D yang menggambarkan kehidupan siput dengan *teknik frame by frame* ?
2. Bagaimana membuat film animasi 2D untuk target *audiens* anak-anak dengan teknik *frame by frame*?

### **C. Tujuan**

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

1. Menciptakan film animasi 2D dengan teknik *frame by frame* yang menceritakan kehidupan siput.
2. Menciptakan *visual* yang menarik.

### **D. Sasaran**

Target *audiens* film animasi ini adalah:

1. Usia : 13 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
4. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
5. Negara : Semua negara

## **E. Indikator Capaian Akhir**

Capaian akhir dari produksi karya tugas akhir ini adalah hingga benar-benar menjadi sebuah karya animasi yang utuh, dengan tahapan sebagai berikut:

### **1. Penulisan Cerita**

Penulisan cerita “Sarpanku” dilakukan secara bertahap mulai dari ide pencarian ide, Riset, sinopsis, hingga pembuatan naskah secara lengkap, dan jelas sebagai acuan untuk pembuatan *storyboard* pada tahapan selanjutnya.

### **2. Riset dan Pengumpulan Data yang diperlukan**

Dilakukan berbagai riset seperti konsep *visual*, *background* dan warna.

### **3. Desain Karakter**

Pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan tokoh utama dalam bentuk 2D karakter yang menggambarkan fisiologi, psikologi, dan sosioogi dari tokoh tersebut. Penciptaan karakter dan perwatakan disesuaikan dengan kebutuhan cerita demi mempermudah tercapainya pesan dan isi dari cerita tersebut.

### **4. Background**

Latar belakang film “Sarpanku” dibuat dengan tehnik *digital painting* walaupun tidak terkesan realis, tetapi menarik dan cocok dengan tokoh karakter.

### **5. Storyboard**

*Storyboard* dirancang sesuai dengan naskah. *Storyboard* berisi gambaran rancangan animasi yang akan dibuat, didalamnya juga terdapat keterangan *scene*, adegan, ekspresi tokoh.

## **6. Musik**

Karya film animasi ini memerlukan sebuah *background* musik sebagai pelengkap didalamnya. Musik yang digunakan menyesuaikan dengan tempo gerakan animasi untuk lebih membangun emosional.

## **7. Key Animation**

Pembuatan *key animation* tahap awal adalah dengan membuat *key animation*, yaitu kunci dari Gerakan dalam bentuk kasar.

## **8. InBetween**

Karakter animasi dan propertinya dianimasikan satu per satu menggunakan bantuan *software* animasi dengan frame rate 12-25fps.

## **9. Coloring**

Tahap *coloring* yaitu proses penambahan warna pada karakter dan *background* sehingga nyaman untuk ditonton.

## **10. Compositing**

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian mengatur bagaimana baiknya sehingga menjadi lebih baik.

## **11. Editing**

Proses penggabungan antara shot animasi yang telah di *compositing* dengan musik dan *sound effect*.

## **12. Render dan Mastering**

Tahap final pembuatan film animasi “Sarapanku”. Yaitu proses meng-*export file* video dan audio yang telah digabungkan kedalam bentuk satu file film utuh sengan format .mp4.