

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**CHARACTER DESIGNER, STORY WRITER, SCRIPT
WRITER, STORYBOARD ARTIST DAN CAMERAMAN
DALAM PEMBUATAN ANIMASI *STOP MOTION* POPIPO
BERJUDUL MAKAN**



Dyah Aditya

NIM 1800237033

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

2021

**CHARACTER DESIGNER, STORY WRITER, SCRIPT
WRITER, STORYBOARD ARTIST DAN CAMERAMAN
DALAM PEMBUATAN ANIMASI *STOP MOTION*
POIPO BERJUDUL MAKAN**

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



Disusun oleh:

Dyah Aditya
NIM 1800237033

**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 CAMERAMAN DALAM PEMBUATAN ANIMASI *STOP MOTION* POPIPO BERJUDUL MAKAN

Diajukan oleh **Dyah Aditya**, NIM 1800237033, 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


Andri Nur Patrio, M.Sn.

NIDN 19750529 200003 1 002

Pembimbing II / Anggota Penguji


Mahendradewa Suminto, M.Sn.

NIDN 19720418 199802 1 001

Cognate / Anggota Penguji


Nuri 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


Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Dyah Aditya

No. Induk Mahasiswa : 1800237033

Judul Tugas Akhir : **CHARACTER DESIGNER, STORY WRITER, SCRIPT WRITER, STORYBOARD ARTIST DAN CAMERAMAN DALAM PEMBUATAN ANIMASI *STOP MOTION* POPIPO BERJUDUL MAKAN**

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 dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta,

Yang menyatakan



Dyah Aditya
1800237033

HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Dyah Aditya

No. Induk Mahasiswa : 1800237033

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:

**CHARACTER DESIGNER, STORY WRITER, SCRIPT WRITER,
STORYBOARD ARTIST DAN CAMERAMAN DALAM PEMBUATAN
ANIMASI STOP MOTION POPIPO BERJUDUL MAKAN**

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,

Yang menyatakan



Dyah Aditya

NIM 1800237033

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga saya dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta dan mampu menyelesaikan proses penciptaan film animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” dan laporan tugas akhir yang berjudul “*Character Designer, Story Writer, Script Writer, Storyboard Artist Dan Cameraman* dalam Pembuatan Animasi *Stop Motion* Popipo Berjudul Makan” dengan baik.

Terselesainya animasi stop motion POPIPO berjudul “Makan” pasti tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan dorongan dari:

1. Kedua orang tua, Bapak Triyono dan Ibu Suminah
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
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., M.A Selaku Ketua Jurusan Televisi
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T. Selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi
7. Mahendra Suminanto, M.Sn. Selaku Sekertaris Program Studi D-3 Animasi
8. Andri Nur Patrio, M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing Satu
9. Mahendradewa Suminto, M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing Dua
10. Nuria Indah Kurnia Dewi, 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 18
13. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta yang telah membantu dalam proses pembuatan musik animasi

Semoga dengan terselesainya laporan Tugas Akhir dan film animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” dapat memberikan manfaat serta hiburan yang baik bagi pembaca dan penonton. Masukan serta saran yang

membangun sangat dibutuhkan guna memperbaiki dan memberikan manfaat untuk masa dan kesempatan yang akan datang.

Yogyakarta,



Dyah Aditya



ABSTRACT

In an increasingly advanced world, animation is now a necessity. Animation techniques also vary, ranging from 2-Dimensional, 3-Dimensional, Motion Graphic and Stop Motion. Stop motion animation technique was chosen because it has its own appeal in the making and the finished result. Just like stop motion, food also has appeal. The appeal in the food can be lifted and developed into an animated story. POPIPO stop motion animation “Makan” focuses on the conflict in the friendship of three chickens fighting over food. In making POPIPO animation entitled “Makan” using a stop motion technique, namely by manually moving a model or character that has been made into a physical object.

Keywords: Animation, Stop Motion, Food, Conflict



ABSTRAK

Dalam dunia yang semakin maju, kini animasi menjadi sebuah kebutuhan. Teknik pembuatan animasi pun beragam, mulai dari animasi 2 Dimensi, 3 Dimensi, *Motion Graphic* dan *Stop Motion*. Teknik animasi *stop motion* dipilih karena memiliki daya tarik tersendiri dalam pembuatan maupun hasil jadinya. Sama halnya dengan *stop motion*, makanan juga memiliki daya tarik. Daya tarik dalam makanan tersebut dapat diangkat dan dikembangkan menjadi sebuah cerita animasi. Animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” mengangkat konflik dalam persahabatan tiga ayam yang sedang memperebutkan makanan. Dalam pembuatan animasi POPIPO berjudul “Makan” tersebut menggunakan teknik *stop motion*, yaitu dengan menggerakkan secara manual model atau karakter yang sudah dibuat menjadi objek fisik.

Kata kunci: Animasi, *Stop Motion*, Makanan, Konflik



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
ISI LAPORAN	
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	2
D. Target Audience	3
E. Indikator Capaian Akhir	3
BAB II. EKSPLORASI	5
A. Landasan Teori	5
B. Tinjauan Karya	7
BAB III. PERANCANGAN.....	9
BAB IV. PERWUJUDAN.....	23
A. Praproduksi	23
B. Produksi	25
C. Pasca Produksi	29
BAB V. PEMBAHASAN	30
A. Pembahasan Film	30
B. Anggaran Biaya	32
C. Total Biaya dan Harga Jual Animasi	33
BAB VI. PENUTUP	34
A. Kesimpulan	34

B. Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN	36
CV PENULIS	41



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Poster Film Larva	7
2. Gambar 2. Poster Film Shaun the sheep	7
3. Gambar 3. desain Karakter Pipo dalam Animasi Popipo	12
4. Gambar 4. desain Karakter Poli dalam Animasi Popipo	13
5. Gambar 5. desain Karakter Pora dalam Animasi Popipo	13
6. Gambar 6. Riset Anak Ayam	15
7. Gambar 7. Sketsa Kasar Karakter Pipo	16
8. Gambar 8. Sketsa Digita Karakter Pipo	16
9. Gambar 9. Coloring Karakter Pipo	17
10. Gambar 10. Pembuatan Model Karakter	18
11. Gambar 11. Storyboard POPIPO berjudul “Makan” page 1	18
12. Gambar 12. Storyboard POPIPO berjudul “Makan” page 2	19
13. Gambar 13. Storyboard POPIPO berjudul “Makan” page 3	19
14. Gambar 14. Rancangan awal <i>background</i>	20
15. Gambar 15. Model Karakter Pipo	23
16. Gambar 16. Model Karakter Poli	24
17. Gambar 17. Model Karakter Pora	24
18. Gambar 18. Percobaan Pembuatan Kerangka Kaki	24
19. Gambar 19. Model Karakter POPIPO	25
20. Gambar 20. Pembuatan Stillomatic Menggunakan <i>Software</i> Wondershare Filmora	25
21. Gambar 21. Background Shot 2	26
22. Gambar 22. Proses <i>Animating</i> Shot 24	26
23. Gambar 23. Percobaan Pengameraan Dengan Menggunakan Hp	27
24. Gambar 24. Percobaan Pengameraan Dengan Menggunakan Kamera	28
25. Gambar 25. <i>Compositing</i> Menggunakan <i>Software</i> Adobe Animate CC 2019	29
26. Gambar 26. Awal Konflik	31
27. Gambar 27. <i>Puncak Konflik</i>	31
28. Gambar 28. Poster	36
29. Gambar 29. Desain Box CD	37
30. Gambar 30. Desain CD.....	38
31. Gambar 31. Infografis	39

32. Gambar 32. Proses Edit Gambar tampak Belakang	40
33. Gambar 33. Proses Edit Gambar tampak Samping	40
34. Gambar 34. Proses Pengambilan Gambar Proses Animating	40
35. Gambar 35. Jadwal Produksi Tugas Akhir	41
36. CV Penulis	42



DAFTAR TABEL

1.	Tabel 1. Biaya Perlengkapan	32
2.	Tabel 2. Biaya Tenaga Kerja	32
3.	Tabel 3. Biaya Merchandise	32
4.	Tabel 4. Biaya Overhead	33
5.	Tabel 5. Biaya Harga Jual Animasi	33



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam perkembangan dunia yang semakin maju, animasi kini menjadi sebuah kebutuhan. Tidak hanya sebagai sarana hiburan saja tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana pendidikan dan edukasi. “Pada kehidupan masyarakat modern, animasi menjadi salah satu kebutuhan. Bukan hanya sebagai kebutuhan hiburan semata, namun dapat berfungsi sebagai alat pendidikan, penerangan, iptek, edukasi sosial keagamaan, serta hal-hal lain yang tidak dapat diuraikan dengan kata maupun gelaran *audio visual non animasi*.” (Partono Soenyoto, 2017 : V).

Ada beberapa macam teknik pembuatan animasi sebagai media hiburan, pendidikan maupun edukasi, diantaranya adalah animasi 2D, 3D, *Motion Graphic* dan *Stop Motion*. “Dalam pengembangannya, teknik dalam menciptakan animasi menjadi beragam, yaitu animasi 2 dimensi, 3 dimensi, dan animasi stop motion. Animasi ini sering disebut pula Claymation karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat). Sebagai objek yang digerakkan.” (Nadya, 2012 : 77).

Animasi *stop motion* adalah jenis animasi yang dibuat dengan cara memotret sedikit demi sedikit gerakan yang dihasilkan oleh model atau objek yang digerakkan oleh animator. Teknik animasi stop motion terdiri dari dua kata yaitu stop dan motion. Stop berarti berhenti dan motion berarti gerakan/bergerak. Teknik stop motion ini menggunakan prinsip frame to frame, seperti animasi 2 dimensi. Yang membedakan animasi stop motion dan animasi 2 dimensi adalah cara menghidupkan karakternya. (Nadya, 2012 : 78).

Keunikan dalam animasi *stop motion* adalah cara pembuatannya yang manual dengan menggerakkan model mati menjadi karakter yang seolah-olah hidup nyata. Dan jelas berbeda dengan hasil pembuatan dari teknik lainnya, *stop motion* menghasilkan kesan visual yang khas dan memiliki daya tarik tersendiri. Dengan begitu animasi *stop motion* mampu bersaing dengan teknik animasi yang lain.

Animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” mengangkat cerita tentang konflik dalam persahabatan tiga ekor ayam yang memperebutkan makanan. Dalam perebutan makanan tersebut salah satu dari mereka harus menerima risiko karena telah memakan makanan sendirian.

Makanan adalah sesuatu yang wajib dikonsumsi oleh makhluk hidup untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan tubuh. Semua makhluk hidup pasti membutuhkan makanan, hanya saja makanan yang dikonsumsi berbeda-beda. Tanpa makanan tentunya tubuh kita tidak mendapatkan asupan dan kemungkinan tubuh akan melemah jika tidak segera diberi asupan. Dengan adanya makanan tubuh kita mampu bekerja dengan baik dan pastinya mampu untuk melaksanakan aktifitas sehari-hari.

Dalam kisah sehari-hari mungkin saja kita pernah mengalami atau melihat perebutan makanan. Terkadang kita enggan untuk mengalah dan ingin memaksakan kehendak sendiri. Keegoisan tersebut terkadang menjadi salah satu penyebab terjadinya sebuah konflik dalam pertemanan. Konflik tersebut melatar belakangi pembuatan cerita POPIPO berjudul “Makan”. Pesan moral yang ingin disampaikan dalam konflik cerita perebutan makanan tersebut adalah untuk saling berbagi dan tidak egois.

B. Rumusan Masalah

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

1. Pembuatan karakter, cerita, *scenario*, *storyboard* dan menjadi juru kamera dalam pembuatan animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan”
2. Menciptakan animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” yang menarik

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka tujuan yang diharapkan antara lain:

1. Terciptanya karakter, cerita, *scenario*, *storyboard* dan hasil pengameraan dalam pembuatan animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan”.
2. Memberikan hiburan kepada penonton dengan animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” yang menarik

D. Target Audien

Target audience untuk penciptaan animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” adalah:

1. Usia : 12 - 17 Tahun
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pendidikan : SMP dan SMA
4. Status Sosial : Menengah keatas
5. Negara : Indonesia dan Internasional

Pemilihan status sosial menengah keatas dikarenakan target pemasaran animasi POPIPO berjudul “Makan” adalah youtube yang mayoritas penggunanya adalah menengah keatas.

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dalam pembuatan film animasi POPIPO berjudul “Makan” sesuai dengan pekerjaan yang di dapatkan adalah:

1. Riset dan Pengumpulan Data

Dilakukan beberapa riset dan pengumpulan data untuk mendapatkan informasi tentang ayam dan konflik pertengkaran dalam kehidupan pertemanan dengan tujuan untuk pembentukan karakter dan cerita.

2. Karakter

Terdapat tiga karakter yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan”. Pembuatan karakter dimulai dengan pembuatan sketsa karakter tampak dari beberapa sisi. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan model nyata menggunakan plastisin.

3. Cerita

Pembentukan cerita dibuat simpel dan menarik dengan mengambil konflik keseharian dalam pertemanan.

4. Storyboard

Storyboard dalam film animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” dibuat sesuai dengan naskah yang ada.

5. Stillomatic

Pembuatan *stilomatic* mengambil dari setiap shot adegan yang terdapat dalam *storyboard*.

6. Kamera

Proses pengameraan dilakukan untuk menangkap setiap pose karakter. Nantinya setiap pose yang diambil tersebut akan digabung dan dijadikan suatu gerakan yang utuh. Alat yang digunakan dalam proses pengameraan adalah kamera handphone.

