

PUBLIKASI ILMIAH  
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

Pembimbing:

1. Andri Nur Patrio, M.Sn.
2. Mahendradewa Suminto, M.Sn.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

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

Disusun oleh:

**Dyah Aditya**  
1800237033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446). Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal .....

Pembimbing I



**Andri Nur Patrio, M.Sn.**  
NIDN 0029057506

Pembimbing II



**Mahendradewa Suminto, M.Sn.**  
NIDN 0018047206

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



**Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.**  
NIP 19801016 200501 1 001

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

Dyah Aditya  
1800237033  
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

**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

## **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*



## 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.

## F. Tinjauan Karya

Adapun karya film animasi yang menjadi referensi dalam pembuatan karya Animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” adalah sebagai berikut:

### 1. Film Animasi Larva



Gambar 1. Poster Film Larva  
(Sumber: <https://pin.it/4b5uG2j>)

Dalam film Animasi Larva banyak terkandung konflik cerita yang menarik. Animasi Larva menceritakan kisah keseharian dua ekor larva yang berwarna merah dan kuning. Selalu ada konflik menarik yang terjadi dalam setiap seri Animasi Larva. Salah satu konflik yang terjadi dalam film larva diadaptasi dan dikembangkan untuk pembuatan Animasi POPIPO berjudul “Makan”.



## 2. Film Animasi Shaun the Sheep



Gambar 2. Poster Film Shaun the sheep

(Sumber: <https://pin.it/4SaqS4I>)

Animasi Shaun the Sheep adalah animasi yang menceritakan kisah domba bernama Shaun yang memiliki kecerdasan layaknya manusia dan selalu mendapatkan berbagai masalah yang disebabkan oleh teman-temannya. Dibalik cerita yang menarik ada hal yang unik dalam proses pembuatannya. Berbeda dengan animasi pada umumnya yang menggunakan proses pembuatan modern dan dengan proses gambar, Animasi Shaun the Sheep dibuat dengan teknik *stop motion* yang sudah jarang digunakan dalam proses pembuatan animasi pada umumnya. Dengan teknik pembuatan animasi *stop motion*, hasil visual yang dihasilkan pun memiliki khasnya tersendiri. Teknik pembuatan animasi *stop motion* diadaptasi untuk pembuatan Animasi POPIPO dengan melihat dari teknik pembuatan model karakter dan penggerakan model karakter dalam Animasi Shaun the Sheep.

## PEMBAHASAN

Setelah berbagai proses pembuatan animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” telah dilewati, akhirnya sampai pada proses pembahasan. Berikut adalah pembahasan, baik dari film maupun biaya pembuatan.

### A. Konsep

Film animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” dibuat dengan menggunakan konsep teknis *stop motion*. Konsep teknis tersebut terinspirasi dari film animasi Shaun the Sheep. Film animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” memiliki durasi dua menit lima belas detik. Dan untuk penambahan judul dan credit title sendiri total durasi film animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” menjadi tiga menit.

### B. Konflik

Konflik cerita yang ada dalam film animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” diambil dari konflik pertemanan. Konflik yang dibangun adalah konflik perebutan makanan oleh ayam. Karakter ayam dalam animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” berjumlah tiga ekor yang bernama Pipo, Pora dan Poli. Konflik ini terjadi ketika ayam yang memiliki makanan dikelabui oleh ayam lain yang tidak lain adalah sahabatnya sendiri untuk mendapatkan makanan yang hendak dia makan. Dan muncul ayam lain yang juga sahabatnya ingin memakan makanan miliknya. Dan penyelesaian konflik tersebut terjadi ketika ayam gendut bernama Poli kepedasan karena memakan makanan milik sahabatnya yang ternyata adalah cabai.



Gambar 3. Awal Konflik



Gambar 4. Puncak Konflik

### C. Karakter

Popipo adalah sebutan untuk tiga karakter ayam yang bernama Pipo, Pora dan Poli. Mereka adalah sahabat yang selalu hidup bersama disaat senang maupun susah. Berikut ini adalah penjelasan antar karakter dalam animasi *stop motion* POPIPO:

#### a. Pipo

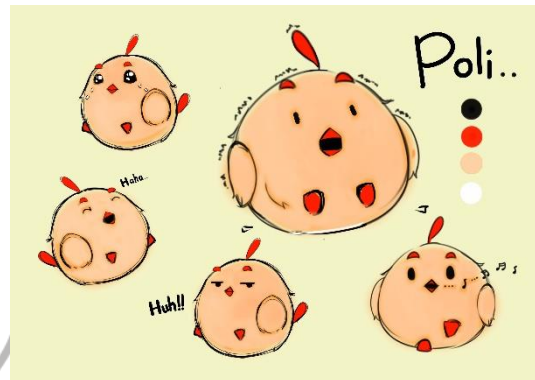


Gambar 5. desain Karakter Pipo dalam Animasi Popipo

Pipo karakter yang mandiri dan pintar. Dia adalah ayam yang baik tetapi sering diganggu dan diusili oleh teman-temannya. Bentuk karakter yang tidak terlalu gendut dan tidak terlalu tinggi dibandingkan dengan teman-temannya mencerminkan sifat yang tidak berlebihan, apa adanya dan tidak sombong. Pemilihan warna kuning pada karakter mencerminkan karakter yang ceria dan bisa diartikan tidak mudah putus asa, dari hal tersebut bisa disimpulkan bahwa karakter Pipo ini adalah karakter yang lebih aktif dan lebih mandiri dibanding teman-temannya. “Warna kuning berasosiasi pada matahari, bahkan pada

mataharinya sendiri, yang menunjukkan keadaan terang dan hangat. Kuning mempunyai karakter terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah, hangat. Kuning melambangkan kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan, kecemerlangan, peringatan, dan humor.” (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2010: 46).

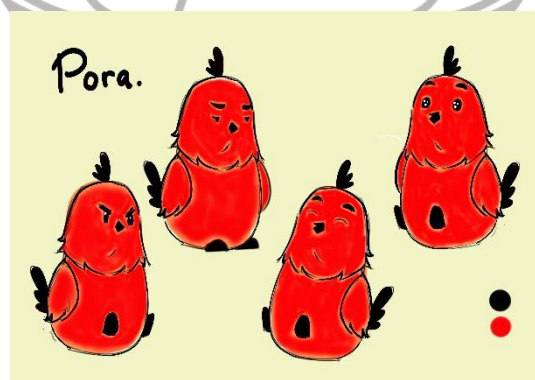
**b. Poli**



Gambar 6. desain Karakter Poli dalam Animasi Popipo

Poli adalah karakter yang malas, jarang mau usaha dan sering menyulitkan teman-temannya. Kerjanya hanya bermalas-malasan. Untuk perihal makan Poli selalu menjadi nomer satu. Bentuk badan yang bulat dan gendut mencerminkan karakter Poli yang rakus dan banyak makan.

**c. Pora**



Gambar 7. desain Karakter Pora dalam Animasi Popipo

Pora adalah karakter yang cerdas, suka mengganggu dan mengakali. Karakter Pora ini sering menyusahkan karakter utama. Badannya yang lebih tinggi daripada karakter yang lain dapat diartikan Pora adalah karakter yang lebih sombong dan lebih angkuh daripada teman-temannya. Warna merah yang

ada pada tubuh Pora mencerminkan karakter yang kuat dan berkuasa. “Dibandingkan dengan warna lain, merah adalah warna paling kuat dan enerjik. Warna ini bersifat menaklukkan, ekspansif, dan dominan (berkuasa).” (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2010: 47).

Pembuatan model karakter dalam animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” terinspirasi dari pembuatan model karakter dalam film animasi *stop motion* Shaun the Sheep. Karakter domba dalam animasi Shaun the Sheep sendiri dibuat dengan membentuk badannya terlebih dahulu dengan menggunakan plastisin atau silicon. Di dalam badan domba yang dibentuk terdapat kawat yang digunakan sebagai kerangka. Setiap bagian anggota tubuh domba dapat di lepas pasang sesuai kebutuhan pada saat proses penganimasian. Beberapa contoh bagian tubuh tersebut adalah bagian mata, kepala, kaki, telinga, rambut, bibir/mulut, dll.

Ekspresi wajah sangat diperhatikan dalam pembentukan karakter. Ekspresi wajah sangat penting untuk menggambarkan kondisi keadaan hati atau perasaan setiap tokoh atau karakter yang dianimasikan. Dalam pembentukan atau perubahan ekspresi dalam animasi Shaun the Sheep dilakukan dengan cara mengubah bentuk kelopak mata, bentuk mulut, tampilan gigi, telinga, rambut dan gerakan tubuh.

Dalam tahap pembentukan karakter dalam animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan” yang pertama dilakukan adalah pembuatan gambaran kasar sketsa ayam. Sketsa yang sudah sempurna lalu digambar ulang menjadi gambar digital dan masuk tahap pewarnaan. Nantinya gambar yang sudah jadi tersebut akan diolah menjadi model atau karakter nyata menggunakan *polimer clay*. Berikut adalah *step by step* pembuatan karakter ayam POPIPO:

**a. Ide**

Sebelum membuat karakter animasi, dibutuhkan sebuah ide. Ide pembuatan karakter animasi bisa didapatkan ketika kita membuat cerita ataupun setelah mencari referensi dari berbagai sumber. Pada awalnya ide pembuatan karakter ayam dalam animasi POPIPO berjudul “Makan”, berasal dari animasi Larva. Pada awalnya karakter animasi POPIPO adalah ulat, dikarenakan bentuknya yang terlalu simpel dan sulit untuk dimodifikasi menjadi karakter yang menarik, pada akhirnya dirubah menjadi karakter ayam. Ide pemilihan

karakter ayam sendiri dipilih karena bentuknya yang unik, memiliki badan, kaki, kepala, ekor dan sayap yang mampu dimodifikasi menjadi bentuk karakter yang menarik.

#### **b. Riset**

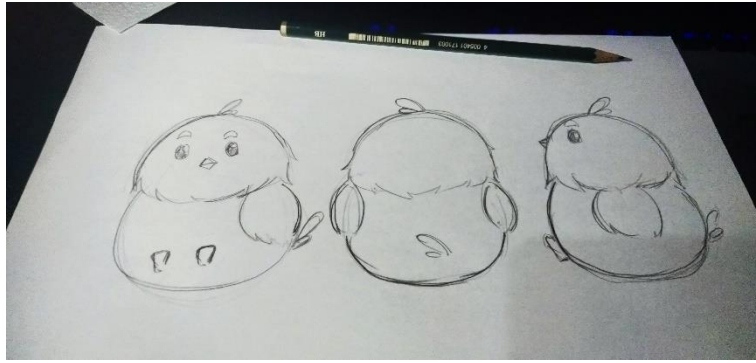
Setelah mendapatkan ide untuk pembuatan karakter, kemudian lanjut pada proses riset atau penelitian. Penelitiannya sendiri dilakukan dengan mencari berbagai referensi bentuk hewan asli dan karakter animasi ayam dari berbagai sumber. Awal penelitian dilakukan dengan mengamati ayam hidup, hal yang diperhatikan adalah bentuk tubuh, kaki, badan, kepala, jengger, paruh, bulu dan cara gerak ayam untuk pembentukan model badan dan pose karakter. Dilanjutkan dengan penelitian atau pencarian referensi gambar animasi ayam untuk pembentukan karakter yang simpel agar tidak terlalu rumit dalam proses pembuatan model nantinya.



Gambar 8. Riset Anak Ayam

#### **c. Pembuatan Sketsa**

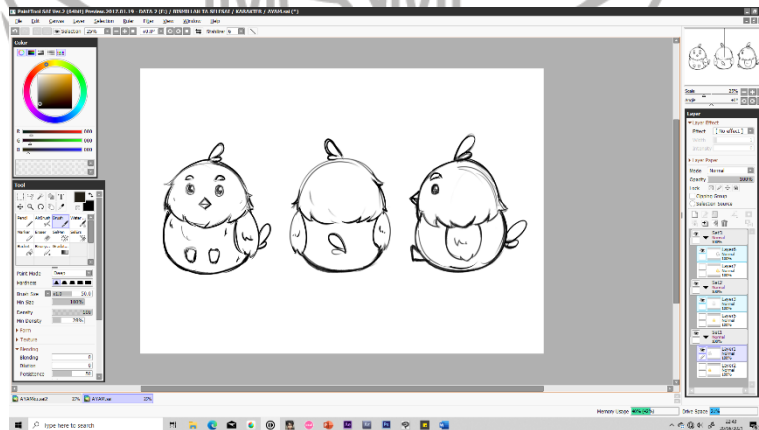
Jika penelitian dirasa cukup, lanjut dengan pembuatan sketsa karakter. Pembuatan sketsa dibuat dengan menggunakan kertas hvs, penghapus, dan pensil. Pembuatan sketsa karakter biasanya dibuat berulang kali, sampai bentuk karakter yang diinginkan didapat. Biasanya sketsa karakter digambar dengan empat pose, yaitu tampak depan, samping, belakang dan tiga per empat. Pose tersebut nantinya akan sangat membantu dalam pembentukan model karakter *stop motion* yang membutuhkan pose dari segala sisi. Ekspresi karakter juga harus diperhatikan dalam pembuatan sketsa, karena sangat penting dan diperlukan saat proses pembentukan model karakter dan produksi animasi.



Gambar 9. Sketsa Kasar Karakter Pipo

#### d. *Digital Drawing*

Setelah bentuk sketsa yang dibuat sudah sesuai dengan keinginan, lanjut dengan proses menggambar secara digital. Proses menggambar secara digital dilakukan agar nantinya proses pewarnaan ataupun perbaikan bentuk karakter akan lebih mudah dan efisien. Proses penggambaran secara digital karakter animasi POPIPO dilakukan dengan menggunakan *software* Paint Tool Sai dan Photoshop. Hal yang dilakukan dalam proses *digital drawing* ini adalah menggambar ulang bentuk ayam dengan mengikuti sketsa yang telah dibuat secara digital. Semua pose karakter yang telah dibuat di dalam sketsa juga harus ikut digambar secara digital. Alat yang digunakan dalam proses digital drawing adalah komputer dan pen tablet.

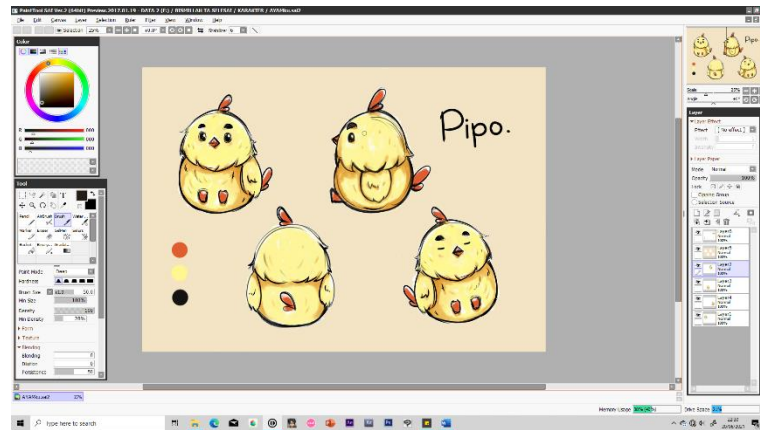


Gambar 10. Sketsa Digital Karakter Pipo

#### e. *Coloring*

Proses selanjutnya setelah *digital drawing* adalah *coloring*. Dalam proses *coloring* ini juga dilakukan secara digital. Alat yang digunakan pun sama dengan proses *digital drawing*, yaitu komputer dan pen tablet. Proses pewarnaan dilakukan dengan pemilihan warna yang cocok dengan sifat dari setiap karakter. Jika dirasa warna yang dipilih sudah cocok dengan sifat karakter maka lanjut

dengan membuat warna dasar. Setelah warna dasar dibuat, lanjut dengan membuat gradasi dan *shading*. Pembuatan gradasi dan shading dalam proses coloring akan sangat berguna untuk menciptakan volume dari karakter dua dimensi. Dengan begitu karakter yang dibuat dan telah *dicoloring* secara digital dapat terlihat lebih hidup.



Gambar 11. Coloring Karakter Pipo

#### f. Pembuatan Model Karakter

Jika seluruh proses pembentukan karakter dari ide hingga *coloring* telah dilakukan, lanjut pada proses yang sangat penting yaitu pembuatan model karakter. Model karakter dibuat dengan menggunakan *polimer clay*. Bahan tersebut dipilih karena bahannya yang mudah dibentuk dan warnanya yang cocok untuk pembentukan karakter POIPO. Setiap pembelian satu paket *polimer clay* terdapat dua belas warna *clay* yang berbeda dan beberapa alat ukir yang dapat berguna untuk membantu membentuk model karakter. Hal yang dilakukan dalam pembuatan model karakter adalah membentuk *clay* dengan sebaik dan semirip mungkin dengan karakter yang telah dibuat, dengan menggunakan tangan dan alat ukir. Pembuatan model karakter dapat dibentuk dengan menggunakan kerangka terlebih dahulu kemudian ditutup dengan *clay*. Tetapi dalam pembuatan model karakter animasi POIPO tidak menggunakan kerangka. Potongan-potongan tubuh seperti kepala, kaki, sayap, jengger, mata dan mulut hanya ditempel menggunakan lem G dan *double tip*. Hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan model karakter *stop motion* adalah bagaimana badan karakter dapat digerakkan secara efisien dan tidak merusak bentuk karakter, sesuai dengan kebutuhan dalam proses *animate* nanti.





Gambar 12. Pembuatan Model karakter POIPIPO

#### D. Pesan Moral

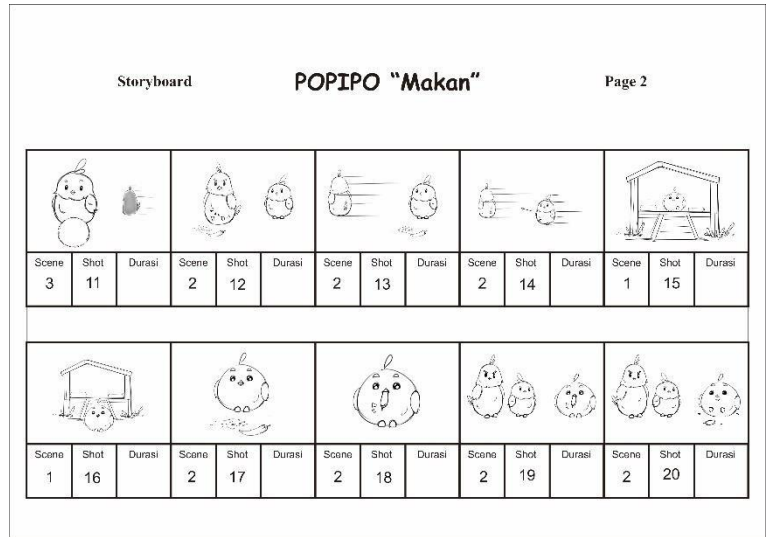
Pesan moral yang ada dalam film animasi *stop motion* POIPIPO berjudul “Makan” adalah kita tidak boleh mengambil yang bukan hak milik kita, karena sesuatu yang dimiliki dan baik bagi orang lain tidak selalu baik untuk diri kita. Pesan moral tersebut bisa terlihat ketika ayam kuning bernama Pipo ingin memakan makanannya namun sahabat-sahabatnya berusaha untuk mengambil makanannya tetapi pada akhirnya salah satu sahabatnya yang telah memakan makanan milik ayam kuning harus bernasib sial karena kepedasan karena memakan cabai milik ayam kuning bernama Pipo.

#### E. Storyboard

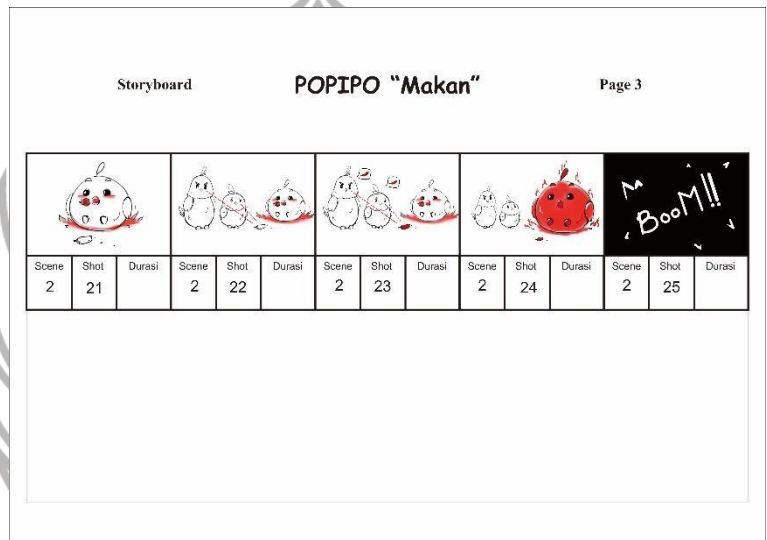
Storyboard POIPIPO “Makan” Page 1

Scene	Shot	Durasi	Scene	Shot	Durasi	Scene	Shot	Durasi	Scene	Shot	Durasi	Scene	Shot	Durasi
1	1		2	2		2	3		2	4		2	5	
Scene	Shot	Durasi	Scene	Shot	Durasi	Scene	Shot	Durasi	Scene	Shot	Durasi	Scene	Shot	Durasi
2	6		2	7		2	8		2	9		3	10	

Gambar 13. Storyboard POIPIPO berjudul “Makan” page 1



Gambar 14. Storyboard POIPIPO berjudul "Makan" page 2



Gambar 15. Storyboard POIPIPO berjudul "Makan" page 3

## F. Anggaran Biaya

### 1. Biaya Perlengkapan

NO	JENIS	JUMLAH	BIAYA	TOTAL
1.	PC	1	Rp 13.000.000	Rp 13.000.000
2.	KEYBOARD	1	Rp 400.000	Rp 400.000
3.	MOUSE	1	Rp 350.000	Rp 350.000
4.	KAMERA	1	Rp 2.000.000	Rp 2.000.000
5.	KARAKTER	3	Rp 100.000	Rp 300.000
6.	BACKGROUND	1	Rp 550.000	Rp 550.000
JUMLAH				Rp 16.600.000

Tabel 1. Biaya Perlengkapan

### 2. Biaya Tenaga Kerja

NO	PEKERJAAN	ORANG	BIAYA	TOTAL
1.	STORY WRITER	1	Rp 100.000	Rp 100.000
2.	CHARACTER DESIGNER	1	Rp 300.000	Rp 300.000
3.	STORYBOARD ARTIST	1	Rp 200.000	Rp 200.000
4.	BACKGROUND ARTIST	1	Rp 300.000	Rp 300.000
5.	MUSIC SCORING	1	Rp 400.000	Rp 400.000
6.	EDITOR	1	Rp 100.000	Rp 100.000
JUMLAH				Rp 1.400.000

Tabel 2. Biaya Tenaga Kerja

### 3. Biaya Merchandise

NO	JENIS	JUMLAH	BIAYA	TOTAL
1.	CD	1	Rp 50.000	Rp 50.000
2.	POSTER	1	Rp 100.000	Rp 100.000
3.	STICKER	1	Rp 20.000	Rp 20.000
4.	KAOS	1	Rp 100.000	Rp 100.000
5.	GANTUNGAN KUNCI	3	Rp 20.000	Rp 60.000
JUMLAH				Rp 330.000

Tabel 3. Biaya Merchandise

#### 4. Biaya Overhead

NO	JENIS	WAKTU	BIAYA
1.	LISTRIK	6 BULAN	Rp 500.000
2.	INTERNET	6 BULAN	Rp 300.000
3.	MAKAN	6 BULAN	Rp 600.000
4.	TRANSPORTASI	6 BULAN	Rp 480.000
JUMLAH			Rp 1.880.000

Tabel 4. Biaya Overhead

#### G. Total Biaya dan Harga Jual Animasi

Dari keseluruhan biaya yang telah dikeluarkan untuk pembuatan animasi *stop motion* POPIPO berjudul “Makan”, maka total biaya dan harga jual animasi adalah sebanyak Rp 20.210.000. Berikut rincian jenis biaya yang dikeluarkan dan total biaya keseluruhan.

NO	JENIS	TOTAL
1.	BIAYA PERLENGKAPAN	Rp 16.600.000
2.	BIAYA TENAGA KERJA	Rp 1.400.000
3.	BIAYA MERCHANDISE	Rp 330.000
4.	BIAYA OVERHEAD	Rp 1.880.000
JUMLAH		Rp 20.210.000

Tabel 5. Biaya Harga Jual Animasi

## H. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan isi laporan “*Character Designer, Story Writer, Script Writer, Storyboard Artist Dan Cameraman Dalam Pembuatan Animasi Stop Motion Popipo Berjudul “Makan”*” yang telah dibuat, kesimpulan yang dapat diambil adalah :

1. Pekerjaan yang dikerjakan dalam pembuatan Animasi *Stop Motion* POPIPO berjudul “Makan” adalah Character Designer, Story Writer, Scrip Writer, Storyboard Artist dan Cameraman.
2. Animasi Stop Motion POPIPO berjudul “Makan” telah selesai dibuat, dengan melakukan banyak eksperimen dalam setiap prosesnya terlebih lagi dalam pembentukan karakter.

## I. Saran

Telah dilalui proses pembuatan animasi stop motion POPIPO berjudul “Makan”, ada beberapa saran yang dapat diambil untuk perbaikan dalam penciptaan animasi *stop motion* kedepannya yaitu:

1. Konsep yang dibuat harus matang. Konsep yang matang akan mempermudah proses produksi nantinya. Kesalahan membuat konsep akan berimbas pada hasil dan pengerjaan yang banyak dan akan menyita waktu lebih banyak.
2. Siap dan mau bereksperimen, karena project animasi *stop motion* termasuk kedalam animasi eksperimental, banyak elemen-elemen animasi yang pembuatan memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Salah satu contohnya adalah membuat karakter berkaki yang mana kakinya harus dapat digerakan dengan baik sesuai dengan kebutuhan animate, membuat kerangka karakter dan lain-lain. Dengan begitu diharuskan untuk lebih bereksperimen dan terus mencoba. Kegagalan pasti ada, tetapi jika terus mencoba dan berusaha maka pasti akan mendapat sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku/Jurnal

Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Rahmah, Ristagama Lailatur. 2014. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2010. *NIRMANA Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Nurchayyo, Dedi Eko. Tanpa Tahun. *TATA CAHAYA LOW KEY DALAM FILM ANIMASI STOP-MOTION CORPSE BRIDE KARYA TIM BURTON*. Surakarta: Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia.

Nadya. 2012. *KAJIAN PERKEMBANGAN ANIMASI STOP MOTION DI INDONESIA*. Jakarta: Universitas Bunda Mulia.

### Laman

<https://crafters.getcraft.com/id-articles/stop-motion-terbaik-tiga-dekade-terakhir>

<https://www.brilio.net/film/12-film-animasi-stop-motion-terbaik-ada-missing-link-200115k.html>

<https://media.neliti.com/media/publications/247272-penciptaan-karya-animasi-stop-motion-kob-b97f3aae.pdf>

<https://reddevilmhdalleswp.wordpress.com/2012/04/01/inilah-proses-pembuatan-animasi-shaun-the-sheep/>

<https://punyani.wordpress.com/2012/09/29/proses-pengerjaan-film-shaun-the-sheep/amp/>