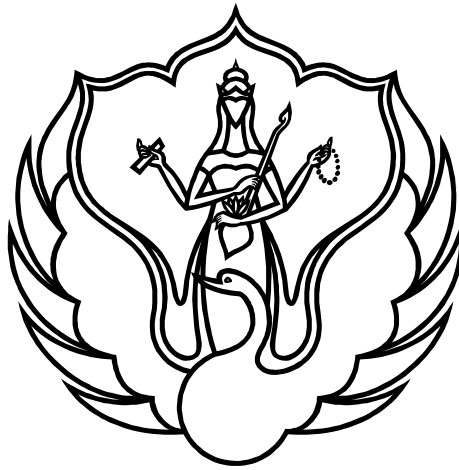


PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “GURUN”

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



Disusun oleh:

Afrianas Dwi Yoga
NIM 1600156033

**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 “GURUN”

diajukan oleh Afrianas Dwi Yoga, NIM 1600156033, 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




Nissa Fijriani, 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



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Afrianas Dwi Yoga
No. Induk Mahasiswa : 1600156033
Judul Proposal Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“GURUN”**

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, 09 Juni 2021
Yang menyatakan



Afrianas Dwi Yoga
NIM 1600156033

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

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

Nama : Afrianas Dwi Yoga

No. Induk Mahasiswa : 1600156033

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 “GURUN”

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 izin 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, 09 Juni 2021

Yang menyatakan



Afrianas Dwi Yoga
NIM 1600156033

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan masa studi perkuliahan dan karya tugas akhir film animasi 2D yang berjudul “*Gurun*” dengan teknik *frame by frame*. Karya ini diciptakan dengan maksud memenuhi syarat kelulusan dari program studi yang ditekuni dan diharapkan dapat memberikan informasi serta ilmu yang bermanfaat untuk generasi selanjutnya terlebih lagi hasil dari pengalaman selama masih menempuh studi di D-3 Animasi ISI Yogyakarta.

Film animasi 2D “*Gurun*” adalah film yang bercerita tentang dua orang anak yang hidup di desa di daerah gurun pasir yang berkelana untuk mencari kehidupan yang lebih baik. Oleh karena itu dibutuhkan riset yang melibatkan beberapa pihak demi terwujudnya konsep yang matang dan bisa dipertanggungjawabkan, sehingga karya tugas akhir ini tidak akan tercipta adanya bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih disampaikan kepada:

1. Kedua Orangtua dan keluarga atas do’a dan dukungan baik dari segi moril, materiil ataupun segalanya hingga terselesaikannya karya ini;
2. Almamater kebanggaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Iswandi, 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, S.Kom., M.T. selaku Ketua Prodi D-3 Animasi
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Wali;
8. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
10. Terimakasih kepada diri sendiri telah bersabar dan berjuang dengan kesadaran maksimal;

11. Teman-teman yang baik hati dari berbagai kalangan, serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberikan dukungan.

Yogyakarta, 09 Juni 2021



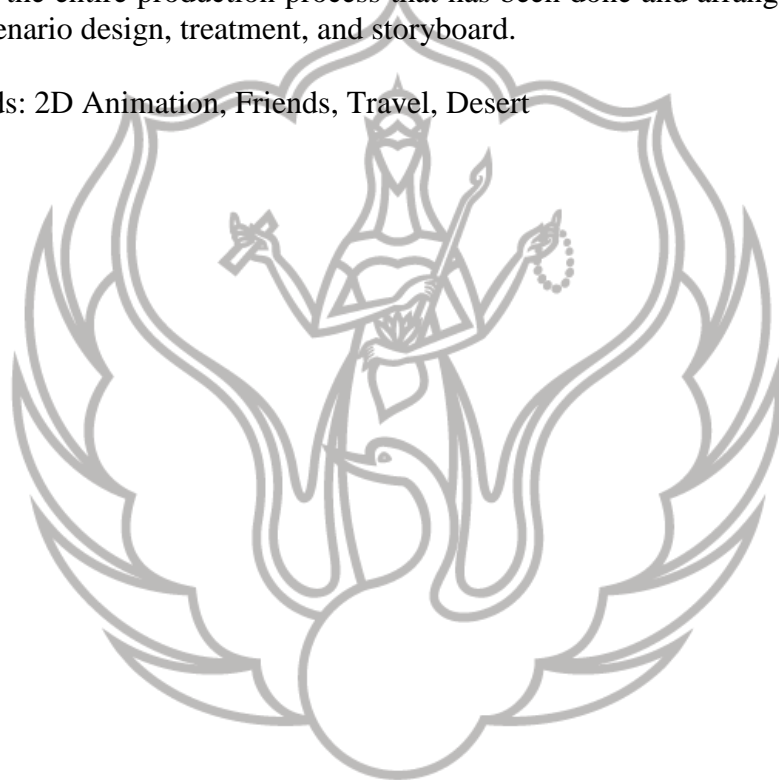
Afrianas Dwi Yoga



ABSTRACT

The 2D animated film “Desert” is a film that tells the story of two children who live in a village in a desert area who travel in search of a better life. The duration of this animated film is 4 minutes 11 seconds, in the style of children's animated characters. This film was made using 2D techniques with digital processing through Adobe Photoshop CC 2020 for animatic and Adobe After Effects for compositing. The whole animating process uses the principle of Pose to pose where there are keyframes and in-betweens in it. The music in this animation was made using Presonus Studio One software and for merging all work processes ranging from animating, compositing, and music was done using Adobe Premiere CC 2020 which is included in the editing process, where this stage is the stage to combine the entire production process that has been done and arranged according to the scenario design, treatment, and storyboard.

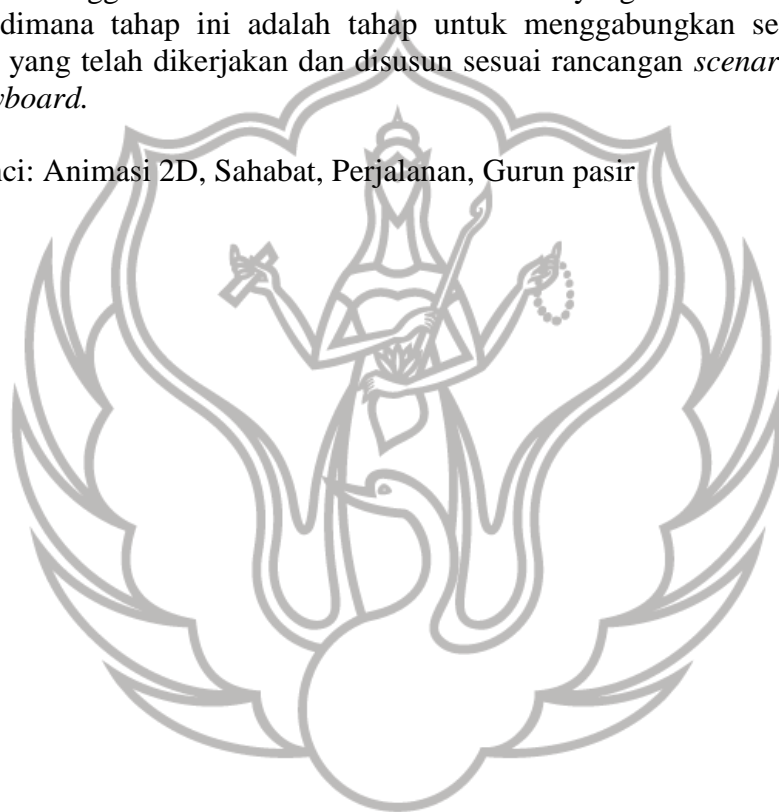
Keywords: 2D Animation, Friends, Travel, Desert



ABSTRAK

Film animasi 2D “*Gurun*” adalah film yang bercerita tentang dua orang anak yang hidup di desa di daerah gurun pasir yang berkelana untuk mencari kehidupan yang lebih baik. Durasi film animasi ini adalah 3 menit 11 detik, dengan gaya karakter animasi anak-anak. Film ini dibuat menggunakan teknik 2D dengan proses pengerjaan secara digital melalui *Adobe photoshop CC 2020* untuk *animatic* dan *Adobe after effect* untuk *compositing*. Seluruh proses *animating* menggunakan prinsip *Pose to pose* dimana terdapat *keyframe* dan *inbetween* di dalamnya. Musik dalam animasi ini dibuat menggunakan *software Presonus Studio One* dan untuk penggabungan semua proses kerja mulai dari *animating*, *compositing*, dan musik dikerjakan menggunakan *Adobe Premiere CC 2020* yang termasuk dalam proses *editing*, dimana tahap ini adalah tahap untuk menggabungkan seluruh proses produksi yang telah dikerjakan dan disusun sesuai rancangan *scenario*, *treatment* dan *storyboard*.

Kata kunci: Animasi 2D, Sahabat, Perjalanan, Gurun pasir



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	3
D. Target <i>Audience</i>	3
E. Indikator Capaian Akhir	3
1. Pra Produksi:.....	3
2. Produksi :	5
3. Pasca Produksi :	5
BAB II EKSPLORASI.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Tinjauan Karya.....	9
BAB III PERANCANGAN	12
A. Cerita.....	12
B. Desain.....	17
C. Storyboard	18
D. Lingkungan	19
E. <i>Software</i>	20
F. <i>Background Music</i>	20
BAB IV PERWUJUDAN	21
A. Praproduksi	21
B. Produksi	24
C. <i>Pasca Produksi</i>	28
BAB V.....	33
PEMBAHASAN	33
A. Pembahasan Isi Film	33
1. Pengenalan	33
2. Konflik	34
3. Resolusi.....	36
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi	37

C. Anggaran Biaya	40
D. Total Biaya.....	41
BAB VI PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 film animasi “Pakan”	9
Gambar 2. 2 film animasi “The Tree”	10
Gambar 2. 3 film animasi “First Hero”	10
Gambar 3. 1 Referensi desain karakter.	17
Gambar 3. 2 Desain karakter.....	18
Gambar 3. 3 storyboard.....	18
Gambar 3. 4 storyboard 2.....	19
Gambar 3. 5 contoh <i>background</i> 1	19
Gambar 3. 6 contoh <i>background</i> 2.....	20
Gambar 4. 1 Desain karakter Gobi.....	22
Gambar 4. 2 Desain ekspresi karakter gobi	22
Gambar 4. 3 Desain karakter Kum.....	23
Gambar 4. 4 Desain ekspresi karakter Kum.....	23
Gambar 4. 5 Proses pembuatan <i>animating storyboard/stillomatic</i>	24
Gambar 4. 6 <i>stillomatic</i>	25
Gambar 4. 7 <i>background</i> dari <i>shot</i> 2.....	26
Gambar 4. 8 <i>background</i> dari <i>shot</i> 14.....	26
Gambar 4. 9 Proses pembuatan <i>keyframe</i>	27
Gambar 4. 10 Proses pembuatan <i>key frame, in between</i> dan <i>coloring</i>	27
Gambar 4. 11 <i>screenshot</i> proses <i>compositing</i> menggunakan <i>photoshop</i>	28
Gambar 4. 12 proses <i>compositing</i> menggunakan <i>Adobe After Effect CC</i>	29
Gambar 4. 13 <i>screenshot import</i> pada <i>Adobe Photoshop CC</i>	29
Gambar 4. 14 tampilan dari <i>Software Presonus Studio One</i>	30
Gambar 4. 15 Tampilan Proses <i>Editing</i> Menggunakan <i>Adobe Premiere Pro</i>	31
Gambar 4. 16 <i>Screenshot</i> Proses <i>Rendering</i>	31
Gambar 5. 1 <i>scene</i> 01	33
Gambar 5. 2 <i>scene</i> 02.....	34
Gambar 5. 3 <i>scene</i> 05.....	34
Gambar 5. 4 <i>scene</i> 3 <i>shot</i> 2	35
Gambar 5. 5 <i>scene</i> 3 <i>shot</i> 6	35
Gambar 5. 6 <i>scene</i> 5 <i>shot</i> 4	36
Gambar 5. 7 <i>scene</i> terakhir pada film “Gurun”	36
Gambar 5. 8 <i>Straight ahead</i> pada <i>scene</i> 2 <i>shot</i> 2	37
Gambar 5. 9 <i>Straight ahead</i> pada <i>scene</i> 2 <i>shot</i> 7	38
Gambar 5. 10 <i>Appel</i> pada desain karakter Kum.....	38
Gambar 5. 11 <i>Staging</i> pada <i>scene</i> 4 <i>shot</i> 3.....	39
Gambar 5. 12 <i>Staging</i> pada <i>scene</i> 3 <i>shot</i> 1.....	40

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bumi adalah planet ketiga dari Matahari yang merupakan planet terdapat dan terbesar kelima dari delapan planet dalam tata surya. Bumi juga merupakan planet terbesar dari empat planet kebumihan Tata Surya. Bumi terkadang disebut dengan dunia atau planet biru. Banyak sekali karakteristik bumi yang mendukung keberlangsungan makhluk hidup. Dilansir dari NASA, bumi dan bulan terbentuk sekitar 4,5 miliar tahun yang lalu. Di bumi ini juga memiliki iklim yang berbeda-beda di setiap daerah, Iklim itu sendiri adalah kondisi rata-rata cuaca berdasarkan waktu yang panjang untuk suatu lokasi di bumi. Iklim di suatu tempat di bumi dipengaruhi oleh letak geografis dan topografi tempat tersebut. Pengaruh posisi relatif matahari terhadap suatu tempat di bumi menimbulkan musim, yang membedakan iklim satu dengan yang lain.

Menurut Glenn T. Trewartha dan Lyke H. Horn. (1995) mengungkapkan bahwa iklim adalah suatu Konsep abstrak yang menyatakan suatu kebiasaan cuaca dan juga sebuah unsur-unsur atmosfer pada sebuah daerah selama jangka waktu yang lama. Namun rotasi bumi dan revolusi bumi juga sangat berperan bagi adanya keragaman iklim. Perubahan cuaca dan iklim dipengaruhi oleh beberapa unsur seperti temperatur tekanan, kelembaban, angin, awan, dan curah hujan. Pengertian cuaca adalah rata-rata udara disuatu daerah yang cukup luas dan dalam kurun waktu yang cukup lama. Iklim dunia dikelompokkan berdasarkan garis lintang dan garis bujur serta suhu. Jenis-jenis iklim didunia diantaranya iklim dingin, iklim pegunungan, iklim artik kutub, iklim sedang dingin, dan iklim gurun.

Permukaan Bumi pada dasarnya dibagi menjadi dua bentuk yang berbeda. Bentuk atau rupa permukaan Bumi adalah berupa daratan dan perairan. Hal ini juga bisa kita lihat dari warna permukaan Bumi, yang mana terdiri dari warna

biru serta putih. Warna biru yang dominan ada di permukaan Bumi menggambarkan perairan dan selebihnya adalah daratan.

Dalam geografi, daratan adalah bagian permukaan bumi yang secara tetap (permanen) tidak tertutupi oleh air laut, dan Ekosistem darat adalah ekosistem yang lingkungan fisiknya berupa daratan. Berdasarkan letak geografisnya (garis lintangnya), ekosistem darat dibedakan menjadi tujuh jenis bioma utama, yaitu hutan hujan tropis, sabana, padang rumput, gurun, hutan gugur, tundra, dan taiga.

Bioma Gurun atau Gurun adalah suatu daerah dimana curah hujannya sangat kecil yaitu kurang dari 250 mm/tahun, suhu sangat tinggi di siang hari dan sangat rendah di malam hari, dan kelembapan udara rendah. Gurun merupakan tempat yang berbahaya, air adalah kunci keselamatan di gurun (Gerald legg, 2007:27). Banyak orang menganggap bahwa gurun memiliki kemampuan yang kecil bila dibandingkan dengan wilayah yang basah untuk kehidupan manusia. Hal ini mungkin saja benar karena bila dilihat dari kondisi alam yang ada dengan keadaan yang kering dan gersang, sinar matahari sangat terik dan disertai dengan penguapan yang tinggi. Hal ini mengakibatkan hanya tumbuhan duri saja yang dapat hidup dan beradaptasi di daerah ini.

Hampir seperempat permukaan bumi daratan merupakan daerah gurun dengan temperatur yang dapat melebihi 55 derajat Celcius pada siang hari dan sangat dingin pada malam hari. Gurun-gurun yang terbesar di dunia antara lain: Gurun Sahara di Afrika Utara, Gurun Sonora di Amerika dan Gurun Kalahari di Afrika Tengah. Lantas bagaimana jika ada orang atau penduduk yang tinggal di daerah gurun pasir. Dari pemikiran tersebut kemudian menjadi sebuah ide cerita yang menceritakan perjalanan dua orang anak yang hidup di daerah gurun pasir untuk mencari air dan menyelamatkan mereka dari cuaca yang ekstrim. Lantas cerita tersebut akan disajikan dalam bentuk film pendek animasi 2D yang berjudul “Gurun”.