



**PEMBUATAN ANIMASI 2D DALAM FILM PENDEK
BERGENRE DRAMA KELUARGA TENTANG
PENGGEMBALA DOMBA DAN SERIGALA BERBASIS
*SUPERIMPOSE***



Program Studi

D4 Produksi Film dan Televisi

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

Mochammad Rizky Adi Palefi

17510160026

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**PEMBUATAN ANIMASI 2D DALAM FILM PENDEK
BERGENRE DRAMA KELUARGA TENTANG PENGGEMBALA
DOMBA DAN SERIGALA BERBASIS *SUPERIMPOSE***

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Terapan Seni**



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : Mochammad Rizky Adi Palefi
NIM : 17510160026
Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D DALAM FILM PENDEK
BERGENRE DRAMA KELUARGA TENTANG PENGGEMBALA
DOMBA DAN SERIGALA BERBASIS SUPERIMPOSE**

Dipersiapkan dan disusun oleh
Mochammad Rizky Adi Palefi
NIM: 17510160026

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji
Pada: Kamis, 8 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

I. Karsam, MA., Ph.D
NIDN. 0705076802

II. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.
NIDN. 0711086702

Penguji

Yunanto Tri Laksono, M.Pd
NIDN. 0704068505

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.07.28
12:42:51 +0700'

Universitas Dinamika
2022.07.28 12:50:56
+0

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.29
08:16:34 +0700'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.08.01
10:42:49 +0700'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS DINAMIKA

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Mochammad Rizky Adi Palefi**
NIM : **17510160026**
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PEMBUATAN ANIMASI 2D DALAM FILM PENDEK BERGENRE DRAMA KELUARGA TENTANG PENGGEMBALA DOMBA DAN SERIGALA BERBASIS SUPERIMPOSE**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 2 Mei 2023



Mochammad Rizky Adi Palefi
NIM : 17510160026

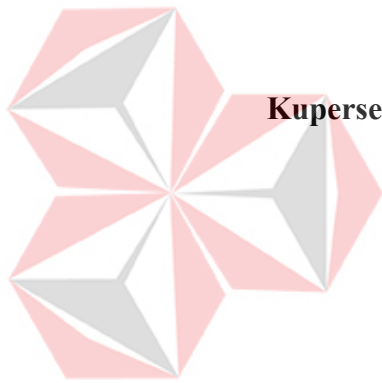
LEMBAR MOTTO



*Hanya syukuri anugerah akan nasib dan takdir
tak menyerah terus berjuang hingga Akhir.*

UNIVERSITAS
Dinamika

PERSEMBAHAN



Kupersembahkan untuk Allah SWT dan kedua Orang tua tercinta

UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Dalam Tugas Akhir ini, ini penulis sebagai pembuat animasi 2D dalam pembuatan film pendek bergenre drama keluarga tentang pengembala domba dan serigala berbasis *superimpose*. Hal ini dilatar belakangi oleh keinginan untuk memunculkan kembali dongeng atau cerita rakyat yang kian mulai meredup untuk ditunjukkan lagi kepada khalayak umum tentunya sebagai media edukasi untuk anak-anak di bawah umur. Bagaimana cara membuat animasi 2D yang berbasis *superimpose* dengan metode pembuatan yang dibuat menggunakan cara menggabungkan gambar satu dengan gambar lain dalam satu layer atau lebih yang berdurasi antara 7 sampai 15 menit. Tujuannya agar film terlihat menarik dikalangan anak usia 3-5 tahun dan terlihat interaktif sebagai media pembelajaran orang tua kepada anak. Semoga dari sini hasil karya mampu menumbuhkan lagi rasa keingintahuan terkait dongeng atau cerita rakyat dengan begitu khalayak umum akan tertarik sebagai sarana edukasi ataupun menambah wawasan tentang dongeng.

Kata kunci: Animasi 2D, Dongeng, Pengembala, *Superimpose*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan kasih sayangnya sehingga Tugas Akhir berjudul Pembuatan Animasi 2D dalam Film Pendek Bergenre Drama Keluarga Tentang Penggembala Domba dan Serigala Berbasis Superimpose dapat dilancarkan dalam segala hal.

Tugas Akhir ini tidak akan berjalan dan berhasil tanpa bantuan beberapa pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua yang memberikan dukungan serta do'a.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam, MA., Ph. D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif dan Dosen Pembimbing I.
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku pembimbing II.
5. Yunanto Tri Laksono, M.Pd selaku Dosen Penguji.
6. Bella Yusha. Z., Angelica sebagai Talent
7. Crew yang telah membantu proses pembuatan Film, dan Gita dari Unesa.
8. Teman-teman di Program Studi Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika
9. Dan pinak yang telah membantu, memberi saran dan memotivasi.

Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua.

Sidoarjo, 9 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Film.....	4
2.2 Animasi	4
2.3 12 Prinsip Animasi.....	4
2.4 Animator	6
2.5 <i>Editing</i>	6
2.6 Cerita Rakyat.....	7
BAB III METODE PENELITIAN	8
3.1 Pendekatan Penelitian	8
3.2 Objek Penelitian.....	8
3.3 Sumber Data.....	8
3.4 Pengumpulan Data	8
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	13
4.1 Penyajian Data	13
4.2 Analisa Data.....	15
4.3 Pra Produksi	16
4.4 Manajemen Produksi.....	20
4.5 Jadwal Kerja.....	21
4.6 Produksi	21
4.7 Pasca Produksi	24

BAB V PENUTUP	31
5.1 Kesimpulan	31
5.2 Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN	33
BIODATA PENULIS	33



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Lokasi Pengambilan Gambar	9
Gambar 3.2 Lokasi Pengambilan Gambar	10
Gambar 4.1 Gambaran Story Board.....	17
Gambar 4.2 Desain Karakter Fikri	18
Gambar 4.3 Desain Karakter Hewan.....	18
Gambar 4.4 Desain Karakter Warga 1	19
Gambar 4.5 Desain Karakter Warga 2	19
Gambar 4.6 Desain Karakter warga 3	20
Gambar 4.7 Pembuatan Animasi.....	23
Gambar 4.8 Pembuatan Animasi.....	24
Gambar 4.9 Editing	24
Gambar 4.10 Editing	25
Gambar 4.11 Editing Superimpose	25
Gambar 4.12 Poster Penggembala Domba dan Serigala.....	26
Gambar 4.13 Cover DVD	27
Gambar 4.14 Kaos.....	27
Gambar 4.15 Kaos.....	28
Gambar 4.16 Tumblr.....	28
Gambar 4. 17 Sticker.....	28
Gambar 4.18 <i>Scene Film</i>	29
Gambar 4.19 Scene Film.....	29
Gambar 4.20 Scene Film.....	29
Gambar 4.21 Scene Film.....	29
Gambar 4.22 Scene Film.....	29
Gambar 4.23 Scene Film.....	30
Gambar 4.24 Scene Film.....	30

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4 1 Analisa Data.....	15
Tabel 4.1 List Alat Produksi	20
Tabel 4.2 Anggaran Biaya.....	21
Tabel 4.3 Jadwal Kerja.....	21
Tabel 4.4 Set Lokasi dalam Animasi	21
Tabel 4.5 Kejadian dan Strategi Mengatasi	23



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Biodata.....	33
Lampiran 2 Bukti Orisinalitas Karya	34
Lampiran 3 Kartu Bimbingan	36
Lampiran 4 Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar.....	37



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada Tugas Akhir, penulis sebagai pembuat animasi yang menanggung atas semua yang berkaitan pada visual film pendek dengan teknik gabungan *liveshoot* dan animasi 2D seperti: rancangan gambar, modelling, editing yang mengacu pada konsep dan naskah.

Tujuan secara umum Tugas Akhir menghasilkan film pendek dengan teknik gabungan *Liveshoot* dan Animasi 2D berjudul dongeng pengembala domba dan serigala. Disisi lain penulis mempunyai tujuan khusus adalah membuat dan menghasilkan visual animasi 2D. Hal ini dilatarbelakangi oleh menurunnya minat membaca dongeng khalayak umum. Menurut Destiana (2019) Sesuatu yang menyangkut pada dongeng dari mendengar dan bercerita dianggap hal yang ketinggalan jaman dan kuno. Padahal sudah lama dongeng itu menjadi bagian dari masyarakat.

Media menjadi salah satunya untuk membangun pengetahuan anak di bawah umur. Dengan media akan memberikan publik informasi tentang dongeng yang mulai terlupakan ialah efektif dan menarik menggunakan wadah visual salah satunya animasi. Munir (2012) Animasi dikatakan sebagai gambar rangkaian yang diurutkan dan disusun sesuai urutan akan menjadi sebuah pergerakan. Oleh sebab itu film animasi dipilih karena lebih menarik bagi anak-anak sebagai media penyampaian guna memberikan tontonan film animasi *liveshoot* tentang dongeng cerita rakyat yang dikemas dengan visual yang menarik.

Menurut Hanna (2011) Cerita fiksi atau tak nyata seperti mitos, epos, legenda, fabel, dan saga disebutnya Dongeng

Tugas Akhir dibuat beralasan ingin mengenalkan kembali dongeng cerita rakyat kepada anak di bawah umur.

Pada pokok diatas, Tugas Akhir diharap dapat memberikan tontonan film animasi *liveshoot* yang dapat mengangkat kembali dongeng cerita rakyat yang mengedukasi semua kalangan khususnya anak di bawah umur 7 tahun dengan durasi sekitar 7-15 menit.

1.2 Rumusan masalah

Didasari pada latar belakang, jadi rumusan masalah pada Tugas Akhir yakni bagaimanakah membuat animasi 2D tentang penggembala domba dan serigala.

1.3 Batasan Masalah

Pada masalah rumusan diatas, untuk berfokus pada masalah yang dirumuskan, jadi batas masalah sebagai berikut:

1. Membuat rancangan *story board*.
2. Menentukan 12 prinsip animasi yang akan dituangkan pada pembuatan film gabungan *liveshoot* dan animasi 2D.
3. Merangkai pergerakan animasi 2D.
4. Melakukan proses atau tahapan *editing* dengan teknik *Superimpose*.
5. Durasi film antara 7-15 menit.
6. Film diperlukan untuk usia 3-5 tahun.

1.4 Tujuan

Beberapa tujuan sangat ingin dicapai pada Tugas Akhir yaitu:

1. Membuahkan hasil visual *liveshoot* dan animasi 2D tentang dongeng penggembala domba dan serigala dengan teknik gabungan animasi 2D dan *Liveshoot*.
2. Menjadi animator yang sesuai dengan pembuatan film pendek dengan teknik gabungan *liveshoot* dan animasi 2D berjudul dongeng penggembala domba dan serigala.

3. Menghasilkan film pendek animasi untuk semua kalangan khususnya anak umur 3-5 tahun.

1.5 Manfaat

Harapan yang diharapkan pada Tugas meliputi:

1. Paham akan cara pembuatan animasi 2D
2. Paham akan cara membuat *Storyboard*.
3. Sarana untuk dikaji dalam perkuliahan yang bersangkutan
4. Untuk rujukan pembuatan animasi 2D tentang pengembala domba dan serigala.
5. Hasil film diharapkan dapat meningkatkan kembali pengetahuan tentang dongeng cerita rakyat.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan animasi 2D tentang dongeng pengembala domba dan serigala, maka perlu dikemukakan pendapat berbagai teori dan pustaka yang diuraikan seperti berikut.

2.1 Film

Film merupakan pergerakan visual untuk menyampaikan pesan dan informasi. Film dapat tercipta kalau memberikan pesan dan informasi untuk disampaikan atau pertontonkan. Effendy (2009) film yaitu suatu ekspresi yang dituangkan visual kesenian. Sebagai komunikasi yang terdiri dari foto, suara yang di bagungkan.

2.2 Animasi

Animasi merupakan gabungan beberapa gambar yang disatukan menjadi sebuah gerakan. Firmansyah dan Kurniawan (2013) Animasi yakni rangkaian gambar yang terdiri dari objek yang berupa tulisan, efek, foto dan warna yang disusun berurutan.

Menurut Munir (2012) ada beberapa jenis animasi salah satunya Animasi 2D yang bisa disebut juga kartun, yaitu animasi dwi matra.

2.3 12 Prinsip Animasi

Animator tentunya membutuhkan prinsip sebagai pedoman atau dasar guna menciptakan atau membuat animasi. Prinsip itu wajib dipelajari dan diterapkan kedalam pembuatan animasi. Menurut Thomas & Johnston (1981) istilah *non-tekhnis* dalam sejarah buku animasi Disney. Ekspresi para animator Disney yang filosofis yang dituangkan kedalam 12 prinsip animasi

Prinsip-prinsip tersebut terdiri dari:

1. *Squash and Stretch*

Pada prinsip ini untuk mengetahui keras lembutnya suatu objek dan suatu elemen tambahan seperti lentur, memuai, menyusut.

2. *Anticipation*

Prinsip antisipasi merupakan sebuah tanda akan objek yang ancang-ancang untuk melakukan sesuatu. Seperti lari, duduk, berdiri, dll.

3. *Stagging*

Sebuah keseluruhan dalam bergerak yang nampak jelas sehingga menciptakan suasana yang ingin dicapai dalam adegan.

4. *Straight Ahead and Pose to Pose*

a. *Straight Ahead*

Sebuah gambar metode menyeluruh yang seperti menggambar berurutan dari pergerakan awal sampai Akhir.

b. *Pose to Pose*

Sebuah metode menggambar hanya dengan kunci bingkai tertentu saja.

5. *Follow Through and Overlapping Action*

a. *Follow Through*

Sebuah prinsip yang hanya menggerakkan bagian tertentu saja atau yang perlu saja.

b. *Overlapping Action*

Suatu pergerakan yang saling menyilang seperti saat kita berjalan, kaki dan tangan bergerak bergantian.

6. *Slow in/out*

Pada prinsip ini menjelaskan bahwa suatu objek mempunyai kecepatan berbeda sehingga dari sini menggunakan prinsip ini akan mengetahui bagaimana percepatan suatu objek.

7. *Arch*

Ini adalah sebuah prinsip yang mengartikan suatu objek memiliki sifat alaminya masing masing, pada pergerakan misalnya mulai dari pergerakan anggota tubuh, dari hewan, manusia atau tumbuhan.

8. *Secondary Action*

Pergerakan tambahan untuk mendukung pergerakan utama atau lebih tepatnya sebagai pelengkap.

9. *Timing*

Sebagai acuan dalam gambar yang dibuat dalam beberapa pose biasa juga disebut *in-between*. Juga sebuah acuan kapan pergerakan akan dilakukan pada objek yang dibuat.



10. *Appeal*

Keseluruhan dalam visual seperti gaya gambar yang unik dan menarik untuk dijadikan sebuah objek gambar animasi.

11. *Exaggeration*

Sesuatu yang dilebih-lebihkan dalam animasi atau hiberbolis mulai dari ekspresi, pergerakan dan lain sebagainya.

12. *Solid Drawing*

Dasar penting untuk membuat objek atau elemen dari selaga sudut pandang, sehingga tampak berisi atau mempunyai *volume*.

2.4 Animator

Suatu *jobdesk* yang menggerakkan beragam visual gunadi tayangkan pada media film, animasi dan juga *video games*. Animator mempunyai gaya masing-masing dalam pembuatan dan rancangan animasi mulai dari 2D,3D ataupun 4D. Menurut Myori (2021) sebuah pekerjaan yang dilakukan didasari kemampuan dalam membuat animasi dengan gaya tersendiri guna menciptakan sebuah visual yang disebut animasi.

2.5 Editing

Dalam produksi film dan animasi membutuhkan seorang editor sebagai penyunting pada hasil gambar yang dibuat atau diambil sebelumnya. Seperti yang ditulis oleh Hana (2021) pada *editing* adalah sebuah penyortiran hasil rekam mulai dari foto, video dan suara guna digabungkan atau dimanipulasi sesuai apa yang sudah menjadi konsep utama menjadi sebuah film.

2.5.1 Teknik *Editing Superimpose*.

Seperti yang tertulis pada batasan masalah, penulis menggunakan teknik *superimpose* pada *editing* dalam pembuatan animasi 2D yaitu memadukan beberapa gambar dalam satu frame.

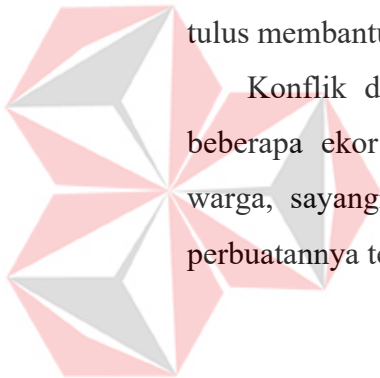
2.6 Cerita Rakyat

Sebuah cerita yang berkembang dari masyarakat pada masanya dan menjadi ciri khas pada budaya. Menurut Danandjaja (2002) Bentuk dari karya lisan yang berkembang dari masyarakat dari waktu yang lama disebut cerita rakyat

Drama merupakan suatu yang menonjolkan kemanusiaan guna penonton tau akan kejadian yang dialami dalam suatu cerita. Cerita yang akan diangkat adalah tentang seorang pengembala domba yang selalu berbohong warga sehingga ia tidak dipercaya lagi oleh warga.

Alur dari dongeng tentang pengembala domba dan serigala ini menggunakan alur maju atau progresif. Kisahnya dimulai dari seorang pengembala domba yang merasa bosan dengan pekerjaannya dan memutuskan untuk berbohong untuk mencari perhatian warga sekitar. Ia berteriak seolah ada serigala yang akan menyerangnya. Tak hanya sekali ia melakukannya sehingga warga yang awalnya tulus membantu, kini merasa muak dan kesal.

Konflik dimulai ketika serigala yang sesungguhnya datang dan melahap beberapa ekor dombanya, sedangkan pengembala berteriak meminta bantuan warga, sayangnya warga tak percaya lagi. Pengembala hanya bisa menyesali perbuatannya tersebut.



UNIVERSITAS
Dindamika

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh pemahaman tentang subjek penelitian dengan cara mendeskripsikan berdasarkan kata-kata, kalimat, peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang terjadi dimasyarakat. Sugiono (2009) 4(empat) kata kunci yang harus dikhususkan yaitu data, ilmiah, kegunaan dan tujuan sebagai cara untuk mendapatkan data sebagai tujuan tertentu.

Dengan ini penulis mencari sesuatu data yang berkaitan dengan judul Tugas yakni, penggembala, domba, serigala, warna, dan animasi 2D melalui wawancara, dokumentasi, literatur. Dan akan dikaji jika semua data sudah terkumpul.

3.2 Objek Penelitian

Peneliti menggunakan animasi dan visual 2D dari segi warna, bentuk, dll. Dimana bertujuan untuk mengetahui visual apa yang diminati oleh kalangan anak-anak umur 3-5 tahun juga tentang penggembala, domba dan serigala.

3.3 Sumber Data

Penulis menggunakan wawancara, dokumentasi dan studi literatur sebagai himpunan data.

3.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada pembuatan animasi 2D. Teknik ini menggunakan cara, yaitu wawancara, studi literasi dan dokumentasi.

3.4.1 Wawancara

Dengan cara mewawancarai sumber yang berhubungan dengan pembuatan animasi 2D.

1. Penulis melakukan wawancara dengan Elia, beliau sebagai tenaga pengajar berbasis animasi, beliau menjelaskan bahwa animasi adalah serangkaian gambar yang dijadikan satu kesatuan sehingga menjadi sebuah pergerakan.

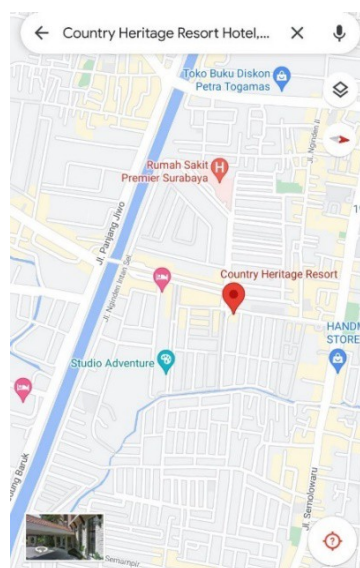
Disisi lain dari segi pembuatan animasi ada beberapa aplikasi. Beberapa teknik juga dijelaskan oleh beliau yang menjelaskan diantaranya stop motion, dan menggabungkan beberapa gambar atau disebut animasi tradisional bisa juga disebut frame by frame.

2. Wawancara yang kedua dilakukan dengan pendiri Wara Studio animasi yaitu Andi Samuara yang menjelaskan bahwa animasi adalah secara *universal* animasi adalah gambar yang di gerakkan, bisa dalam bentuk objek, tulisan dan lainnya. Sedangkan visual yang ditonjolkan dalam pembuatan animasi 2D untuk anak-anak umur 3- 5 tahun yakni menghindari *shading* dan gradasi, menonjolkan mata, mulut dan wajah atau ekspresi, warna yang mencolok dan tanpa *outline* yang berwarna gelap.
3. Selanjutnya, penulis akan melakukan wawancara dengan film maker yakni Haekal Ridho Effendy, tentang animasi menurut beliau animasi dibuat untuk hal yang tak bisa di lakukan oleh *liveshoot* seperti pergerakan tak lazim, objek yang fiktif, dengan banyaknya prinsip dalam animasi.

3.4.2 Observasi

Didalam observasi, penulis akan mengamati lokasi untuk menentukan angle dan framing animasi 2D yang akan digabungkan dengan *liveshoot* guna mendapatkan gambaran yang tepat.

Lokasi Observasi :



Gambar 3.1 Lokasi Pengambilan Gambar



Gambar 3.2 Lokasi Pengambilan Gambar

3.4.3 Studi Literatur

Penulis akan menelusuri sumber-sumber pustakan yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan animasi animasi 2D.

Animasi menurut dalam buku Partono Soenyoto (2017) pada dasarnya animasi bukan hanya menggerakkan suatu gambar semata, lebih dari itu yakni menghidupkan gambar.

Menurut I Kadek Suartama (2017) Animasi diartikan menggerakkan sesuatu objek atau gambar. Teknik pembuatan animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi beberapa teknik seperti stop motion, komputer dan tradisional atau animasi sel bisa juga disebut animasi 2D.

Dari segi warna yang akan menentukan warna seperti apa yang anak-anak sukai, pada laman (Platinum, 2021) menjelaskan bahwa sebanyak 69 persen dari anak-anak menyukai warna cerah yang mengungkapkan kesenangan dan kebahagiaan seperti biru, pink dan merah. Sementara beberapa memilih abu-abu, coklat dan hitam yang mengartikan emosi sedih dan negatif.

3.4.4 Dokumentasi

Penulis mengumpulkan beberapa dokumentasi film-film yang berhubungan dengan pengembala, domba dan serigala dengan melihat *part* yang menunjukkan bagaimana pengembala mengembala dombanya, bentuk dan ciri fisik dari domba dan serigala, bergitu pula dengan cara berjalan, dan makan.



Gambar 3.3 Poster Film *WolfWalker*



Gambar 3.4 Poster *Shaun the Sheep*



Gambar 3.5 Poster *The Secret of Kells*



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini, penulis menjelaskan beberapa buah dari pengumpulan data hingga proses pembuatan animasi 2D yang mengacu pada beberapa hasil data wawancara, studi literatur dan observasi.

4.1 Penyajian Data

Subjek wawancara yang dilakukan penulis akan mengarah kepada film *maker* dan animasi produksi yaitu Elia Pramana Putra, S.Tr.K.M. sebagai dosen pengajar animasi, Andi Samuara sebagai pendiri Wara Studio Animasi Yogyakarta. Dan Haekal Ridho Afndi, STT., M.Sn selaku film *maker*. Kemudian studi literatur dan Dokumentasi objek penelitian tentang penggembala, domba dan serigala.

4.1.1 Wawancara.

Penulis akan melakukan teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai sumber yang berhubungan dengan pembuatan animasi 2D.

1. Penulis melakukan wawancara dengan Elia Prmana Putra, beliau sebagai tenaga pengajar berbasis animasi, beliau menjelaskan bahwa animasi adalah serangkaian gambar yang dijadikan satu kesatuan sehingga menjadi sebuah pergerakan. Disisi lain dari segi pembuatan animasi ada beberapa aplikasi. Beberapa teknik juga dijelaskan oleh beliau yang menjelaskan diantaranya *stop motion*, dan menggabungkan beberapa gambar atau disebut animasi tradisional bisa juga disebut *frame by frame*.
2. Wawancara yang kedua dilakukan dengan pendiri Wara Studio animasi yaitu Andi Samuara yang menjelaskan bahwa animasi adalah secara *universal* animasi adalah gambar yang di gerakkan, bisa dalam bentuk objek, tulisan dan lainnya. Sedangkan visual yang ditonjolkan dalam pembuatan animasi 2D untuk anak-anak umur 3- 5 tahun yakni menghindari *shading* dan gradasi, menonjolkan mata, mulut dan wajah atau ekspresi, warna yang mencolok dan tanpa *outline* yang berwarna gelap.
3. Selanjutnya, penulis akan melakukan wawancara dengan film maker yakni Haekal Ridho Effendy, yang dilakukan secara langsung tentang animasi menurut

beliau animasi dibuat untuk hal yang tak bisa dilakukan oleh *liveshoot* seperti pergerakan tak lazim, objek yang fiktif, dengan banyaknya prinsip dalam animasi.

4.1.2 Studi Literatur

Penulis akan menelusuri sumber-sumber pustakan yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan animasi animasi 2D.

Animasi menurut dalam buku Partono Soenyoto (2017) pada dasarnya animasi bukan hanya menggerakkan suatu gambar semata, lebih dari itu yakni menghidupkan gambar.

Menurut I Kadek Suartama (2017) Animasi diartikan menggerakkan sesuatu objek atau gambar. Ada beberapa teknik dalam membuat animasi seperti *stop motion*, komputer dan tradisional atau animasi sel bisa juga disebut animasi 2D.

Dari segi warna yang akan menentukan warna seperti apa yang anak-anak sukai, pada laman (Platinum, 2021) menjelaskan bahwa sebanyak 69 persen dari anak-anak menyukai warna cerah yang mengungkapkan kesenangan dan kebahagiaan seperti biru, pink dan merah. Sementara beberapa memilih abu-abu, coklat dan hitam yang mengartikan emosi sedih dan negatif.

4.1.3 Dokumentasi

Hasil dari penelitian pada dokumentasi dari beberapa film yang menjadi objek penelitian yang akan mengacu pada pembuatan animasi 2D tentang penggembala domba dan serigala.

1. *Wolf Walker*

Film petualangan fantasi animasi yang bercerita tentang pemburu untuk memusnahkan kawanan serigala.

Dengan melihat beberapa pergerakan serigala dan ciri fisik yang layaknya serigala pada umumnya tetapi menggunakan konsep *simple* pada gambar serigala.

2. *Shaun the Sheep*

Animasi teknik *stop motion* tentang kisah domba yang mempunyai insting dan kecerdasan layaknya manusia.

Pada animasi ini, penulis meneliti berbagai objek tentang domba dan penggembala yang digambarkan seorang anjing. Banyak pergerakan yang tak lazim dan terpaut pada prinsip animasi seperti penjelasan dari hasil wawancara bersama Haekal Ridho Afandi yang menjelaskan tentang pergerakan animasi yang tak lazim, dan gaya gambarnya.

Dari segi fisik domba memiliki banyak ukuran, umur dan gaya dalam berjalan tak jauh dari domba pada umumnya.

3. *The Secret of Kells*

Film fantasi animasi yang berkisah tentang pembuatan *Book of Kells*, sebuah manuskrip bercahaya dari abad ke-9.

Pada film ini, penulis meneliti objek pada gambaran serigala yang sama seperti film *Wolf Walker*, yang memiliki ciri seperti serigala pada umumnya dengan warna hitam, putih dan cokelat.

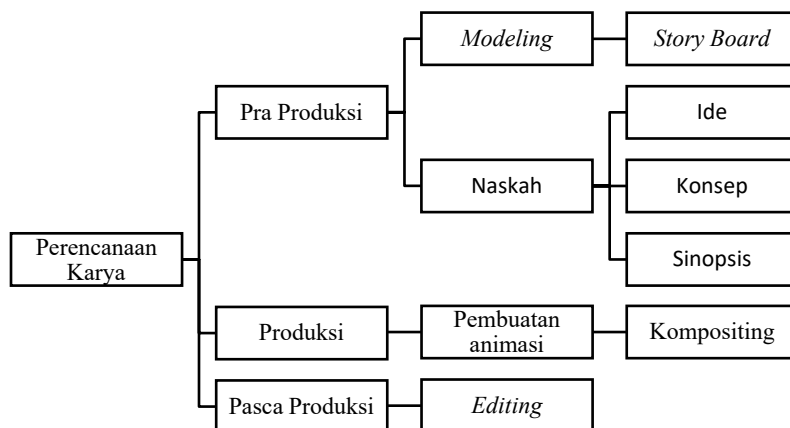
4.2 Analisa Data

No	Materi	Literatur	Wawancara	Kesimpulan
1	Animasi	Menggerakkan atau menghidupkan sebuah gambar	Serangkaian gambar yang digerakkan menjadi sebuah gerakan yang tak lazim dilakukan pada dunia nyata.	Serangkaian gambar yang di gerakan menjadi sebuah animasi
		Literatur	Wawancara	
2	Warna	Warna cerah menjadi warna yang disukai anak-anak umur 3-5 tahun	Warna cerah dengan <i>outline</i> atau garis tepi yang tak terlalu terlihat atau tanpa garis tepi	Warna-warna cerah akan digunakan pembuatan Animasi 2D tentang penggembala domba dan serigala
		Dokumentasi		
3	Ciri fisik dan pergerakan penggembala, domba dan serigala	Ciri fisik sama seperti bentuk pada umumnya. Pergerakan juga sama saat berjalan dan berlari.		Bentuk yang sama seperti pada umumnya yang akan dipakai pada pembuatan animasi 2D

Tabel 4 1 Analisa Data

4.3 Pra Produksi

Pada perancangan karya, penulis memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan dalam proses pembuatan animasi 2D



Gambar 4.1 Tahapan Pra Produksi

Pada Ide, Konsep dan Sinopsis yang disusun oleh rekan saya sebagai sutradara, penulis akan mengacu pada susunan dan arahan sutradara untuk membuat elemen-elemen, aset dan menggunakan hasil dari kesimpulan data yang di peroleh.

1. *Storyboard*:

Story Board dibutuhkan untuk mengetahui pergerakan-pergerakan dan angel yang akan diterapkan pada animasi 2D. Gambar Story Board lihat pada gambar 4.2.



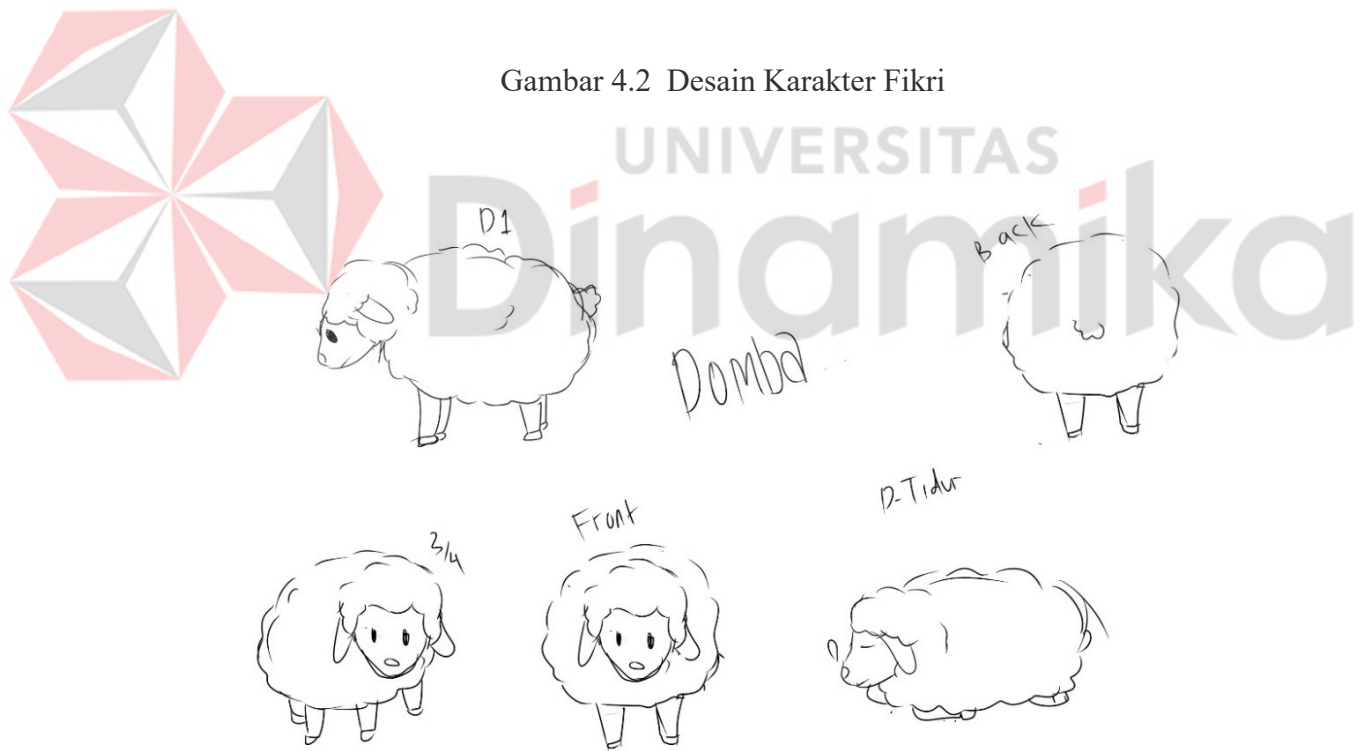
Gambar 4.1 *Story Board* Animasi Penggembala Domba dan Serigala

Penulis membuat beberapa karakter yang berhubungan dengan animasi 2D, sebagai berikut:

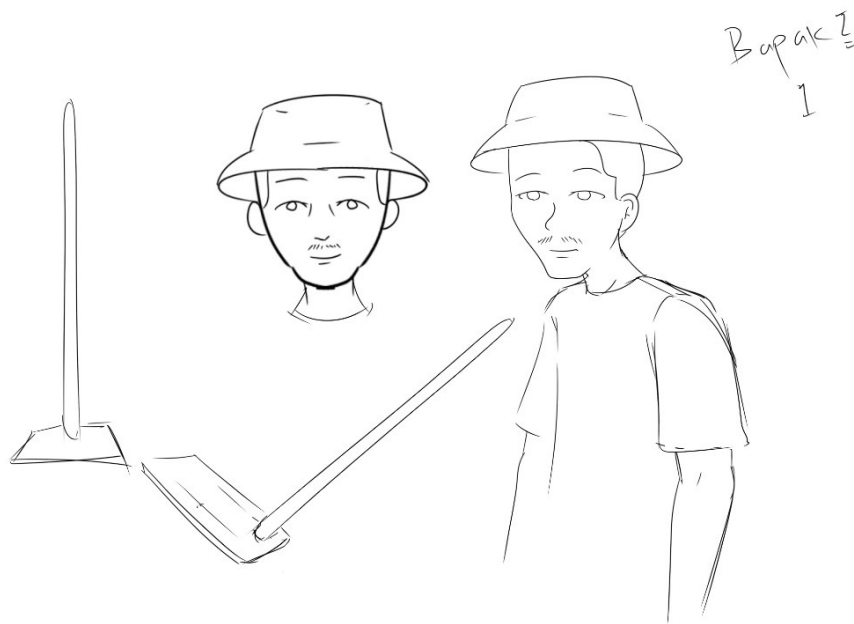
1. Fikri umur 15 tahun, seorang penggembala domba. Sifatnya jaim dan suka membohongi orang lain hingga ia merasa puas.
2. Warga 1 Laki-laki umur 50 murah hati dan suka menolong.
3. Warga 2 Kakek-kakek murah hati dan suka menolong.
4. Warga 3 Ibu-ibu murah hati dan suka menolong.
5. Serigala bersifat rakus dan tidak mempunyai belas kasih.



Gambar 4.2 Desain Karakter Fikri



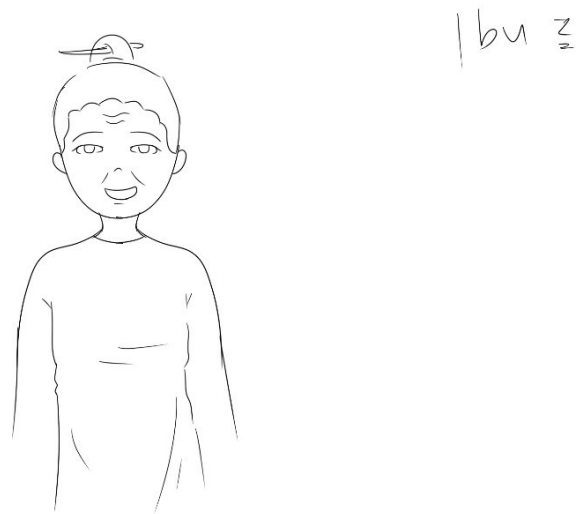
Gambar 4.3 Desain Karakter Hewan



Gambar 4.4 Desain Karakter Warga 1



Gambar 4.5 Desain Karakter Warga 2



Gambar 4.6 Desain Karakter warga 3

4.4 Manajemen Produksi

Bagian ini, penulis memilih alat untuk mendukung pembuatan animasi 2D.

1. Sarana Prasarana

Untuk menunjang pembuatan animasi 2D akan me-*list* alat seperti yang ada pada tabel di bawah

Tabel 4.1 *List* Alat Produksi

No.	Nama Alat	Jumlah
1.	Laptop	1 Buah
2.	Komputer	1 Buah
3.	Pen Tablet	1 Buah
4.	Kalkir	10 Buah
5.	Alat Gambar Manual	20 Buah
6.	Hard Disk	1 Buah
7.	Recorder	1 Buah

2. Anggaran Biaya

Anggaran untuk melakukan produksi dapat dilihat pada table 4.2.guna menunjang prosesnya produksi.

Tabel 4.2 Anggaran Biaya

NO	KOMPONEN BUDGED	KETERANGAN	HARGA
1	Konsumsi Talent	2 x 25.000	50.000
2	Teknik	1.500.000	1.500.000
3	Konsumsi Crew	3 x 20.000	60.000
4	Akomodasi	300.000	300.000
5	Fee Talent	2 x 200.000	400.000
		Total :	2.310.000

4.5 Jadwal Kerja

Tabel 4.3 Jadwal Kerja

No.	Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Menentukan jobdesk																	
2.	Menentukan lagu																	
3.	Ide dan konsep																	
4.	Produksi																	
5.	Produksi animasi																	
6.	<i>Editing</i>																	
7.	<i>Screening</i>																	


4.6 Produksi

Semua rancangan yang sudah dibuat pada pra produksi, dimana penulis sebagai animator 2D yang akan menganimasikan, mengkomposisikan rancangan-rancangan atau elemen yang sudah dibuat sebelumnya.

4.4.1 Setting Lokasi

Pada set lokasi yang dipakai dalam animasi yakni gambar digital.

Tabel 4.4 Set Lokasi dalam Animasi

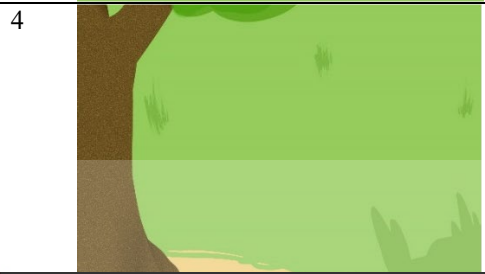
No	Gambar	Keterangan
1		Gambar 4.7 lokasi scene awal animasi



Gambar 4.8 lokasi scene animasi



Gambar 4.9 lokasi scene animasi



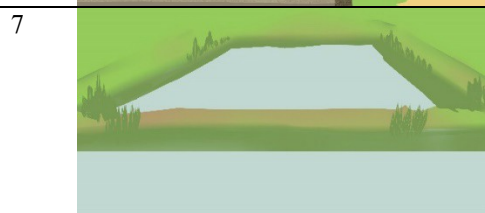
Gambar 5.0 lokasi scene animasi



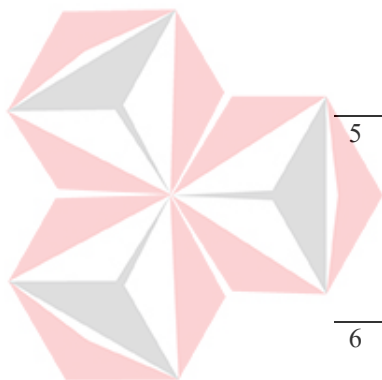
Gambar 5.1 lokasi scene animasi



Gambar 5.2 lokasi scene animasi



Gambar 5.3 lokasi scene animasi



UNIVERSITAS
Bina Amika

4.4.2 Kejadian dan Strategi Mengatasinya

Dalam pembuatan animasi, penulis mendapatkan kendala saat pengerjaan seperti dijelaskan dibawah

Tabel 4.5 Kejadian dan Strategi Mengatasi

Produksi	Permasalahan	Mengatasi
Device	Sebelum melakukan kompositing dari elemen yang sudah di buat dalam pra produksi, penulis mendapat kendala layar perangkat laptop yang semakin tak terlihat atau <i>glitz</i> . Akibatnya ada pada durasi pembuatan animasi dari komposisi hingga editing	Mencari pengganti perangkat yang kedua menservis perangkat dengan durasi satu minggu.
Penganimasian	Waktu dimana penganimasian, ada beberapa asset-aset yang tak berfungsi dengan semestinya seperti karakter, lokasi, dan elemen lain.	Menambah durasi pembuatan asset yang bermasalah.
	Pada saat editing untuk menerapkan <i>superimpose</i> , ada kendala pada perangkat yang mati total karena besarnya ukuran file yang akan digabungkan pada tahap render semua asset dan film, memakan banyak waktu sehingga perangkat memanas dan mati lagi untuk yang kesekian kalinya	Mendiamkan sementara agar perangkat kembali berfungsi. Menghapus beberapa asset dan cut scene yang berukuran sangat besar, sehingga memotong durasi film. Meminjam perangkat dari teman yang sudah dimodif agar pada saat rendering berjalan lancar



4.4.3 Pembuatan Animasi



Gambar 4.7 Pembuatan Animasi



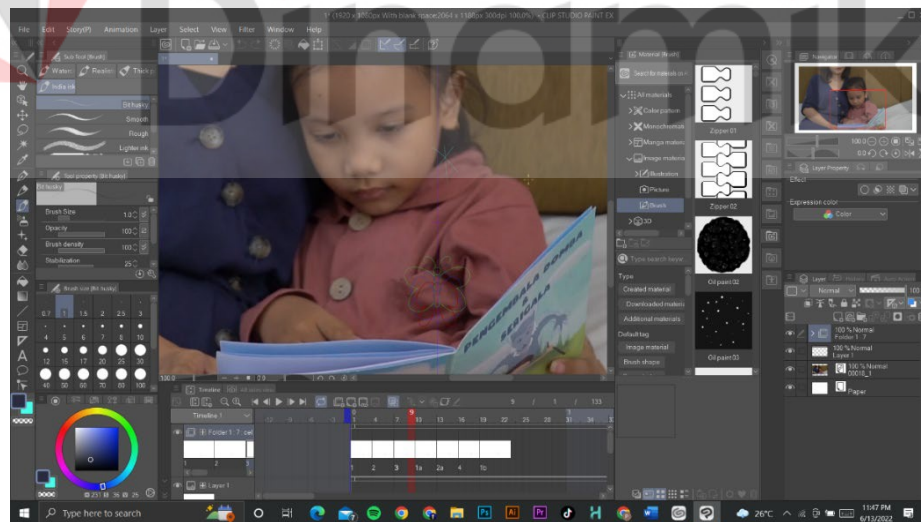
Gambar 4.8 Pembuatan Animasi

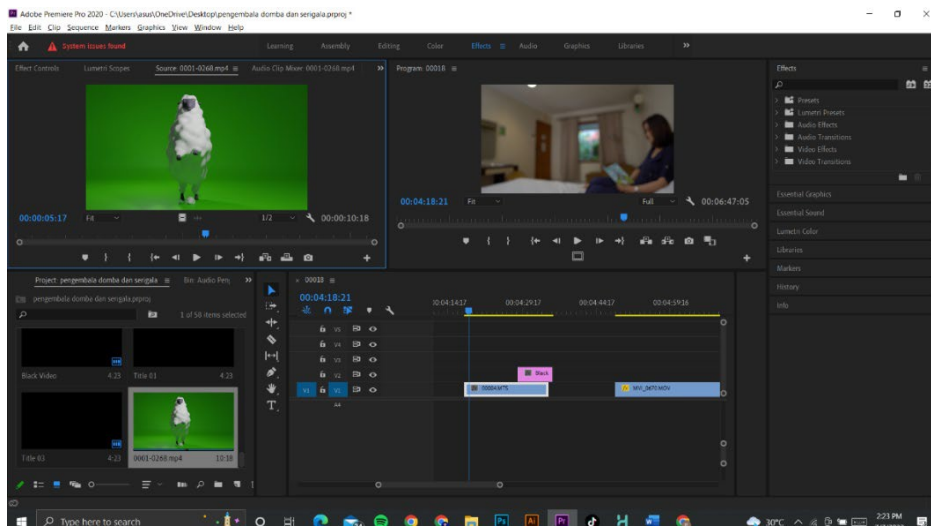
Dalam gambar yang dimuat pada 4.7 dan 4.8. Penulis mengatur segala pergerakan yang dibutuhkan dalam animasi, dengan memberi beberapa titik dimana bagian yang akan digerakan.

4.7 Pasca Produksi

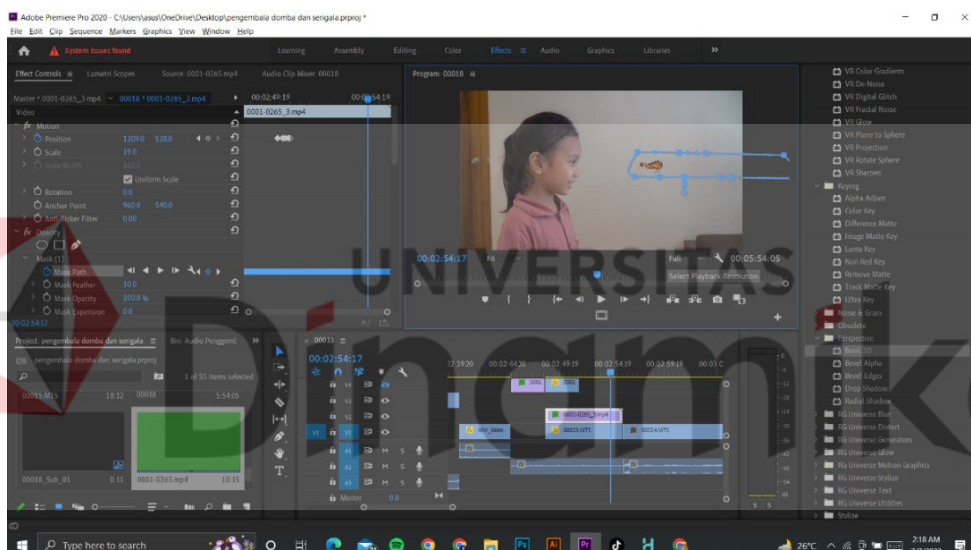
Tahapan lanjut dari proses produksi sebelumnya

1. *Editing*

Gambar 4.9 *Editing*



Gambar 4.10 Editing



Gambar 4.11 Editing Superimpose

Tahapan Editing yang dimuat pada gambar 4.9, 4.9, 4.11. dengan teknik *Superimpose*, penulis merubah layar hijau yang dibuat pada animasi sebelumnya agar tampak pada layer lain guna digabungkan.

2. Poster

Pada pembuatan aset desain untuk tahapan publikasi, penulis mendesain konsep dengan warna mencolok pada poster, dvd, guna menjadi daya tarik sendiri bagi anak-anak di umur 3-5 tahun.

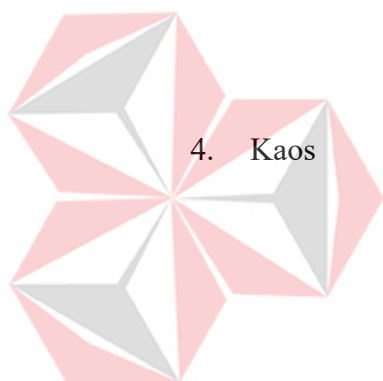


Gambar 4.12 Poster Penggembala Domba dan Serigala

3. Cover DVD



Gambar 4.13 Cover DVD



4. Kaos



Gambar 4.14 Kaos



Gambar 4.15 Kaos

5. *Tumblr*



Gambar 4.16 Tumblr

6. *Sticker*



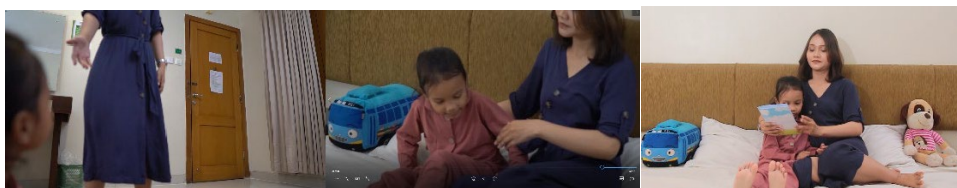
Gambar 4. 17 Sticker

7. Screenshot film



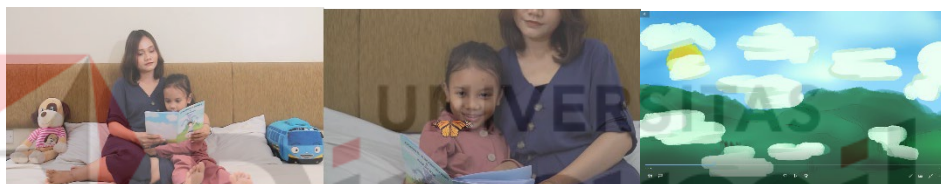
Gambar 4.18 Scene 1

Yang menceritakan seorang anak yang bermain



Gambar 4.19 Scene Film

Menceritakan ibu yang mengajak anaknya untuk tidur siang



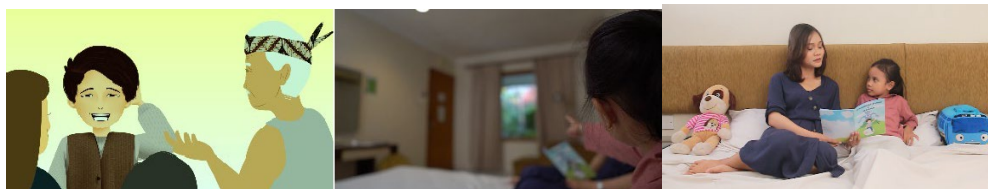
Gambar 4.20 Scene Film

Ibu menceritakan dongeng kepada sang anak



Gambar 4.21 Scene Film

Animasi yang menunjukkan imajinasi si anak



Gambar 4.22 Scene Film

Sang anak berimajinasi seolah melihat domba



Gambar 4.23 *Scene* Film

Menunjukkan anak yang sudah terlelap



Gambar 4.24 *Scene* Film

Sang ibu menutup jendela kamar



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Sebagai penulis, setelah selesai dalam Tugas Akhir, penulis sebagai pembuat animasi 2D dalam film pendek tentang penggembala domba dan serigala ini mempunyai beberapa tahapan dalam pengerjaan animasi 2D dengan gabungan *liveshoot*. Penulis melakukan banyak hal dalam mengetahui komposisi, pergerakan, yang dilakukan untuk digabungkan kedalam *liveshoot*. Dimulai dengan kerangka awal ide merujuk pada naskah yang dituangkan ke dalam modeling karakter lalu pembuatan *story board*, lalu penganimasian, kemudian memulai basis *Superimpose* pada editing.

Film pendek dengan gabungan *liveshoot* dan animasi 2D ini menyuguhkan drama antara seorang ibu dan anaknya tentang dongeng yang dibacakan oleh ibu dan diimajinasikan oleh sang anak.

Dengan hasil penelitian yang dituangkan dalam pembuatan animasi 2D yakni karakter karakter domba, penggembala, dan serigala sebagai acuan untuk menjawab rumusan masalah tentang bagaimana cara membuat animasi 2D tentang penggembala domba dan serigala.

5.2 Saran

Beberapa pengalaman yang didapat, saran yang diberikan seperti berikut:

1. Memperluas cara membuat film gabungan
2. Riset yang diperdalam

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Samuara selaku pendiri Wara Studio Animasi
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, Jurnal Bahasa, Sastra, dan*. Jakarta: : Pustaka Utama Grafiti.
- Destiana, M. (2019). Menghidupkan Kembali Dongeng yang Terlupakan. *HUMANIORA*,
<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/09/16/dongeng-masih-zaman-gak-sih>.
- Elia selaku tenaga pengajar dengan basis Animasi
- Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2d. In F. A, & K. M. P, *Pembuatan Film Animasi 2d* (pp. 10-13).
- Haekal Ridho Effendy selaku Film Maker
- Hana, M. (2021, 04 13). Pengertian Editor Video : Profesi, Tugas, Keahlian, Ketrampilan, Tips, Karier dan Contoh Aplikasi. Retrieved from adammuiz:
<https://adammuiz.com/editor-video/>
- Hanna, J. (2011). *Terapi Kecerdasan Anak Dengan Dongeng*. Yogyakarta: Berlian Media.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Myori, H. (2021, April 12). Pengertian Animator : Profesi, Gaji, Tugas, Skill, Sejarah Perkembangan dan Macam Jenis. Retrieved from
<https://adammuiz.com/pengertian-animator/>
- Platinum, M. (2021, Oktober 04). *catat-tips-pentingnya-mengenal-warna-pada-anak-usia-dini*. Retrieved from Morinaga:
<https://morinagaplatinum.com/id/milestone/catat-tips-pentingnya-mengenal-warna-pada-anak-usia-dini>.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: Alex Media Komputindo
- Suartama, I. K. (2017). *Animasi Pembelajaran Konsep dan Pengembangannya. Animasi Pembelajaran*, 11.
- Sugiono. (2009). *Metode. Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. Abbeville Press.