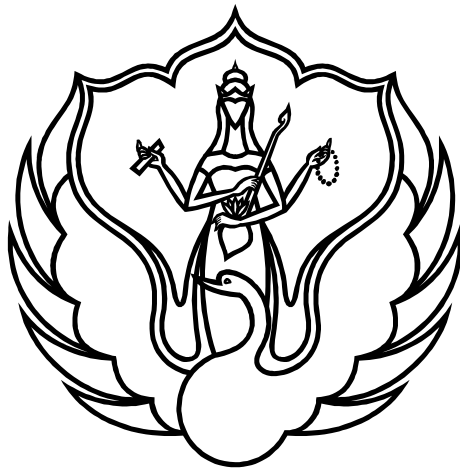


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN ANIMASI 2D “SINTREN SAVES THE VILLAGE”
MENGUNAKAN TEKNIK *SHADOW PUPPET* DAN
*ROSCOPING***



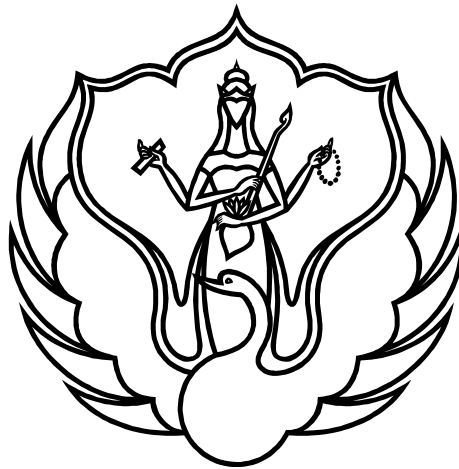
Wahyu Nurul Iman
NIM 1800243033

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

2021

PENCIPTAAN ANIMASI 2D “SINTREN SAVES THE VILLAGE” MENGGUNAKAN TEKNIK *SHADOW PUPPET* DAN *ROTOSCOPING*

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



Disusun oleh:

Wahyu Nurul Iman
NIM 1800243033

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

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:
**PENCIPTAAN ANIMASI 2D “SINTREN SAVES THE VILLAGE”
MENGUNAKAN TEKNIK *SHADOW PUPPET* DAN *ROTOSCOPING***

Disusun oleh:
Wahyu Nurul Iman
NIM 1800243033


Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 6 Januari.2022

Pembimbing I / Ketua Penguji



Dr. Samuel Gandang G, S.Kom., M.T.
NIDN 0016108001

Pembimbing II / Anggota Penguji



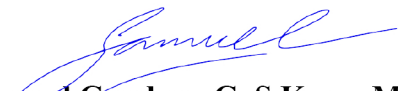
Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607

Penguji Ahli / Anggota Penguji



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0023078811

Ketua Program Studi



Dr. Samuel Gandang G, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam



Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 199771127 200312 1 002

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Wahyu Nurul Iman

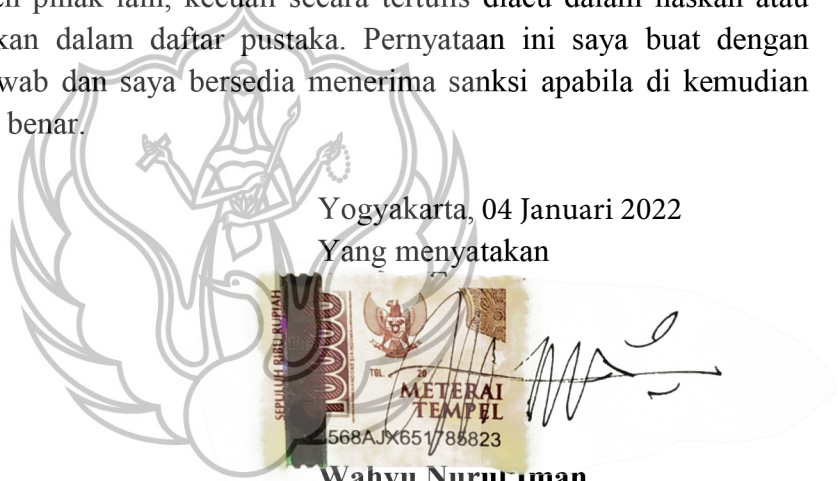
No. Induk Mahasiswa : 1800243033

Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN ANIMASI 2D “SINTREN SAVES
THE VILLAGE” MENGGUNAKAN TEKNIK
SHADOW PUPPET DAN *ROSCOPING***

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, 04 Januari 2022

Yang menyatakan



Wahyu Nurul Iman
NIM 1800243033

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Wahyu Nurul Iman

No. Induk Mahasiswa : 1800243033

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 ANIMASI 2D “SINTREN SAVES THE VILLAGE” MENGUNAKAN TEKNIK *SHADOW PUPPET* DAN *ROSCOPING*

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, 04 Januari 2022

Yang menyatakan



Wahyu Nurul Iman
NIM 1800243033

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas limpahan rahmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi 2D yang berjudul “*Sintren Saves The Village*” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan karya ini merupakan capaian akhir dari masa studi di ISI Yogyakarta.

Penciptaan film animasi 2D “*Sintren Saves The Village*” terinspirasi dari tarian adat, wayang kulit, dan musik tradisional. Kemudian penulis membuat cerita berdasarkan karakter yang ada dalam tarian, lalu dikemas menjadi film animasi menggunakan teknik wayang kulit dan rotoscoping serta diiringi dengan musik tradisional.

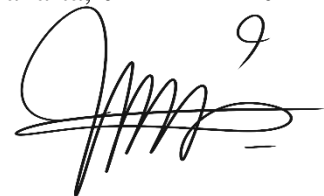
Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua Bapak Sabil Saedi dan Ibu Sukiyah yang telah memberikan motivasi, kasih sayang dan dukungan materil dalam penciptaan karya ini;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, 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, S. Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi dan Dosen Pembimbing 1;
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi D-3 Animasi dan Dosen Wali;
8. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dekan III Fakultas Seni Media Rekam dan Dosen Pembimbing II;
9. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli;

10. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
11. Nana Kusnana, M.Kom. selaku kepala sekolah SMK Komputama Majenang yang telah menyediakan fasilitas dan alat untuk produksi karya;
12. Ahmad Zaenuri, S. Pd. selaku kepala jurusan animasi SMK Komputama Majenang yang telah menyediakan fasilitas dan alat untuk produksi karya;
13. Samuel Indratma selaku pemilik Samuel Indratma Studio yang telah membantu memberikan fasilitas dan alat produksi;
14. Faisal Kamandobat sebagai penulis cerita dalam karya ini;
15. Dimawan Krisnowo Adji sebagai composer musik untuk karya ini;
16. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2018;
17. Teman-teman yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini, Ridho Rokhanah sebagai sinden, Nofia Lestari sebagai koreografer dan penari sintren, Muhammad Hanief Mahfudz sebagai karakter desain.

Semoga hasil akhir karya Animasi 2D “*Sintren Saves The Village*” memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 04 Januari 2022



Wahyu Nurul Iman

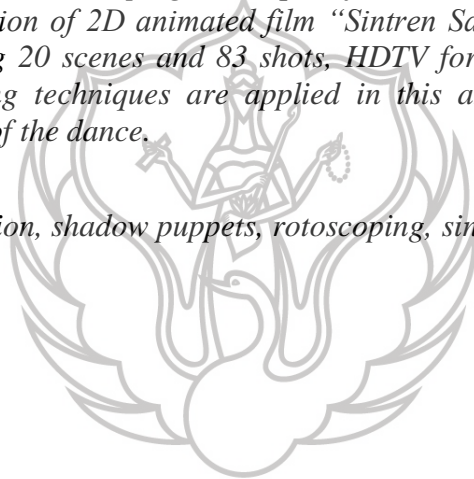
ABSTRACT

This animated film tells the story of a sintren dancer who is ignored by the community so that it brings a disastrous night to the village. The message to be conveyed through this film is that our local culture can be a source of inspiration in creating works of art, including animated films.

This 2D animated film uses shadow puppets and rotoscoping techniques. The creation process goes through 3 stages, pre-production (research and concept, story writing, character design, storyboarding), production (dance recording, music, animating, clean-up, coloring, background), and post-production (compositing, editing, rendering, mastering). .

Shadow puppets and rotoscoping technique of 2D animation is used to animate the film. The duration of 2D animated film "Sintren Saves The Village" is 7.56 minutes. Consisting 20 scenes and 83 shots, HDTV format 1980x1080px (16:9) 24 fps. Rotoscoping techniques are applied in this animation to animate the fluidity movement of the dance.

Keywords : animation, shadow puppets, rotoscoping, sintren dance



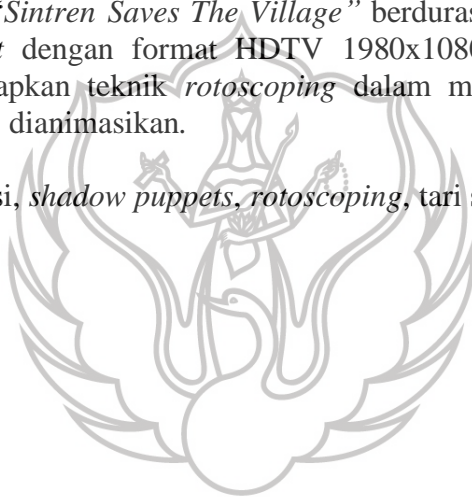
ABSTRAK

Film animasi ini bercerita tentang penari sintren yang tariannya mulai diabaikan oleh masyarakat desa, sehingga mendatangkan malapetaka untuk desa tersebut. Pesan yang ingin disampaikan melalui film ini adalah bahwa kebudayaan lokal yang kita miliki dapat menjadi sumber inspirasi dalam menciptakan karya seni termasuk film animasi.

Film animasi 2D ini menggunakan teknik *shadow puppets* dan *rotoscoping*. Proses penciptaan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (riset dan konsep, penulisan cerita, desain karakter, *storyboard*), produksi (rekaman tarian, musik, *animating*, *clean-up*, *colouring*, *background*), dan pascaproduksi (*compositing*, *editing*, *rendering*, *mastering*).

Film Animasi 2D “*Sintren Saves The Village*” berdurasi 7.30 menit. Memiliki 8 *scene* dan 75 *shot* dengan format HDTV 1980x1080px (16:9) 24 *fps*. Pada animasi ini menerapkan teknik *rotoscoping* dalam menggambarkan kehalusan gerakan tarian yang dianimasikan.

Kata kunci : animasi, *shadow puppets*, *rotoscoping*, tari sintren



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
<i>ABSTRACT</i>	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	3
D. Sasaran	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	4
1. Riset dan Konsep	4
2. Penyusunan Konsep Cerita.....	4
3. Desain Karakter.....	5
4. <i>Storyboard</i>	5
5. <i>Stillomatic</i>	5
6. Pembuatan Musik dan Rekaman Suara	5
7. Pembuatan Koreografi dan Rekaman Tarian.....	6
8. Pembuatan Aset.....	6
9. Pembuatan <i>Background</i>	6
10. <i>Printing</i>	6
11. Pembuatan <i>Animasi</i>	7
12. <i>Compositing</i>	7
13. <i>Editing</i>	7
14. <i>Rendering</i>	8
15. <i>Mastering</i>	8
BAB II EXPLORASI	
A. Landasan Teori	9
1. Tari Sintren	9
2. <i>Shadow Puppet</i>	11
3. Motif Mega Mendung	13
4. <i>Rotoscoping</i>	14
B. Tinjauan Karya	16
1. Film “The Breadwinner” oleh Cartoon Saloon.....	16

2. Film “Feather of Fire” oleh Hamid Rahmanian.....	16
3. Film “Dark dark woods” karya Emile Ginnoux	17
4. Video Klip “Many Chances” oleh BRNS	18
5. Rotoscoping “Disco” oleh Ralf Hildenbrutel	19

BAB III PERANCANGAN

A. Cerita.....	20
1. Tema.....	20
2. Premis.....	20
3. Logline.....	20
4. Sinopsis.....	20
5. Judul	21
6. Latar Cerita	21
7. <i>Format</i>	21
8. <i>Treatment</i>	22
9. Skenario	25
10. <i>Shot List</i>	32
B. Desain	38
a. Tokoh / Karakter.....	38
b. <i>Storyboard</i>	43
C. Rancangan Visual	57
D. <i>Software</i>	58

BAB IV PERWUJUDAN

A. Praproduksi.....	59
1. Desain Karakter	59
2. <i>Animatic Storyboard</i>	64
3. Pembuatan Aset	64
B. Produksi	66
1. Rekaman Tarian.....	66
2. <i>Animating Rotoscoping</i>	67
3. <i>Animating</i>	70
4. <i>Compositing</i>	72
5. Musik.....	74
C. Pascaproduksi.....	75
1. <i>Editing</i>	75
2. <i>Rendering</i>	77
3. <i>Mastering</i>	77

BAB V PEMBAHASAN

A. Pembahasan Isi Film.....	79
1. Preposisi.....	82
2. Konflik.....	83
3. Resolusi.....	84
B. Analisis Biaya Produksi.....	87

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	89
B. Saran	89

DAFTAR PUSTAKA	91
----------------------	----

LAMPIRAN	92
----------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sintren	9
Gambar 2.2 Sintren 2	10
Gambar 2.3 Pertunjukan Wayang	11
Gambar 2.4 Pertunjukan Wayang 2	12
Gambar 2.5 Motif Mega Mendung	13
Gambar 2.6 <i>Rotoscoping</i>	14
Gambar 2.7 <i>Rotoscoping</i> Ya-Ne-Sen a Go Go	15
Gambar 2.8 Film “ <i>The Breadwinner</i> ” Cartoon Saloon	16
Gambar 2.9 Film “ <i>Feather of Fire</i> ” oleh Hamid Rahmanian	17
Gambar 2.10 Film “ <i>Dark Dark Woods</i> ” Emile Ginnoux	18
Gambar 2.11 Video Klip “ <i>Many Chances</i> ” dari BRNS	18
Gambar 2.12 <i>Rotoscoping</i> “ <i>Disco</i> ” oleh Ralf Hildenbrutel	19
Gambar 3.1 Desain karakter Asih	38
Gambar 3.2 Referensi karakter Asih	38
Gambar 3.3 Desain karakter Pak Brama	39
Gambar 3.4 Referensi karakter Pak Brama	39
Gambar 3.5 Desain karakter Buto	40
Gambar 3.6 Referensi karakter Buto	40
Gambar 3.7 Desain karakter Sulandono	41
Gambar 3.8 Referensi karakter Sulandono	41
Gambar 3.9 Pakaian Sintren	42
Gambar 3.10 <i>Storyboard page 1</i>	43
Gambar 3.11 <i>Storyboard page 2</i>	44
Gambar 3.12 <i>Storyboard page 3</i>	45
Gambar 3.13 <i>Storyboard page 4</i>	46
Gambar 3.15 <i>Storyboard page 5</i>	47
Gambar 3.16 <i>Storyboard page 6</i>	48
Gambar 3.17 <i>Storyboard page 7</i>	49
Gambar 3.18 <i>Storyboard page 8</i>	50
Gambar 3.19 <i>Storyboard page 9</i>	51

Gambar 3.20 <i>Storyboard page 10</i>	52
Gambar 3.21 <i>Storyboard page 11</i>	53
Gambar 3.22 <i>Storyboard page 12</i>	54
Gambar 3.23 <i>Storyboard page 13</i>	55
Gambar 3.24 <i>Storyboard page 14</i>	56
Gambar 3.25 <i>Storyboard page 15</i>	57
Gambar 3.25 Rancangan Visual 1	58
Gambar 3.26 Rancangan Visual 2	58
Gambar 4.1 Desain Karakter Asih.....	60
Gambar 4.2 Desain karakter Sintren.....	60
Gambar 4.3 Desain karakter Pak Brama.....	61
Gambar 4.4 Desain karakter Sulandono	62
Gambar 4.5 Desain karakter Buto 1.....	63
Gambar 4.6 Desain karakter Buto 2.....	63
Gambar 4.7 <i>Animatic</i>	64
Gambar 4.8 Motif Mega Mendung	65
Gambar 4.9 Pembuatan aset	65
Gambar 4.10 Latihan koreografi tari Sintren	66
Gambar 4.11 Rekaman tari Sintren.....	67
Gambar 4.12 Editing rekaman tari Sintren.....	68
Gambar 4.13 <i>Rotoscoping</i> menggunakan alat <i>light box</i>	68
Gambar 4.14 <i>Rotoscoping</i> dengan teknik cat air.....	69
Gambar 4.15 <i>Editing rotoscoping</i> di Adobe Photoshop	69
Gambar 4.16 <i>Editing rotoscoping</i> di Adobe Premiere.....	70
Gambar 4.17 Penataan <i>aset</i> di Adobe Photoshop.....	71
Gambar 4.18 Pemisahan Objek di Adobe Photoshop.....	71
Gambar 4.19 Pemisahan Objek Buto di Adobe Photoshop	72
Gambar 4.20 Pemisahan Objek Buto di Adobe Photoshop	72
Gambar 4.21 <i>Compositing</i> 3D Objek di Adobe After Effect.....	73
Gambar 4.22 Penggunaan kamera di Adobe After Effect.....	73
Gambar 4.23 Penambahan VFX di Adobe After Effect	74
Gambar 4.24 Music composing di Logic Pro.....	75

Gambar 4.25 <i>Editing</i> video di Adobe Premiere	76
Gambar 4.26 Penataan SFX di Adobe Premiere	76
Gambar 4.27 Proses <i>rendering</i> di Adobe Premiere	77
Gambar 4.28 Piringan DVD <i>film</i>	78
Gambar 4.29 Sampul DVD film.....	78
Gambar 5.1 <i>Shot rotoscoping</i>	80
Gambar 5.2 <i>Shot shadow puppet 1</i>	81
Gambar 5.2 <i>Shot shadow puppet 2</i>	81
Gambar 5.4 <i>Shot</i> Asih menari	82
Gambar 5.5 <i>Shot</i> tidak ada yang mempedulikan Asih.....	83
Gambar 5.6 <i>Shot</i> Buto keluar dari sarangnya.....	83
Gambar 5.7 <i>Shot</i> Buto membakar perkebunan.....	84
Gambar 5.8 <i>Shot</i> rumah warga roboh terbakar.....	84
Gambar 5.9 <i>Shot</i> Asih menari Sintren	85
Gambar 5.10 <i>Shot</i> Sulandono menutup sarang Buto	85
Gambar 5.11 <i>Shot</i> Sulandono melawan Buto.....	86
Gambar 5.12 <i>Shot</i> Buto tenggelam di lautan.....	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara dengan beragam kebudayaan dan kesenian tradisional. Kesenian tradisional merupakan budaya asli yang harus dijaga dan dilestarikan. Salah satu kesenian tradisioanal adalah seni tari. Bahkan setiap daerah mempunyai ciri khas tariannya masing-masing. Tari merupakan gerak tubuh yang berirama yang dilakukan ditempat dalam waktu tertentu untuk keperluan upacara, pertunjukan, hiburan, media pendidikan, dan lain-lain. Sayangnya tari merupakan kesenian tradisional yang mulai tidak diminati.

Kesenian tradisional sekarang ini sudah mulai ditinggalkan dikarenakan pengaruh dari era globalisasi, banyak-banyak sekali bermunculan tari-tari modern yang sangat diminati oleh masyarakat dan generasi muda. Oleh karena itu, kita sebagai warga Negara Indonesia wajib terus melestarikan kesenian tradisional supaya tidak termakan zaman. Karena, ciri khas suatu bangsa negara terletak pada keberagaman budaya asli yang melekat serta menggambarkan kebiasaan masyarakatnya.

Sintren (atau juga dikenal dengan Lais) adalah kesenian tari tradisional masyarakat Jawa, khususnya di Cirebon, Jawa Tengah. Kesenian ini terkenal di Jawa Barat dan Jawa Tengah, antara lain; Indramayu, Cirebon, Subang Utara, Majalengka, Jatibarang, Brebes, Pematang, Tegal, Cilacap, Banyumas, Kuningan, dan Pekalongan. Tari Sintren masih tetap *exist* dikalangan masyarakat namun semakin berjalannya waktu, kesenian Sintren mulai memudar.

Disisi lain, film adalah salah satu media komunikasi massa yang memberikan efek positif dan negatif bagi khalayak yang menontonnya. Beragam tema atau isu sosial yang terjadi di masyarakat selalu menarik untuk dijadikan tema dalam membuat sebuah film, sehingga menimbulkan

dampak ke masyarakat baik itu secara langsung ataupun tidak langsung. Oleh karena itu, karya ini memasukan tarian yang dikemas ke dalam sebuah film animasi.

Film ini menceritakan tentang perkampungan yang diserang oleh Buto. Warga kampung tersebut berusaha untuk menyelamatkan kampungnya dengan cara berdoa dan diriingi oleh tarian Sintren. Teknik yang akan digunakan untuk menganimasikan cerita ini adalah *shadow puppet* atau wayang yang diolah secara digital, sementara untuk menganimasikan tari sintren menggunakan teknik *rotoscoping* dengan menggunakan media cat air. Wayang sendiri merupakan pertunjukan bayang-bayang yang sudah ada semenjak ribuan tahun yang lalu dan wayang juga termasuk animasi paling tua. Sementara, *rotoscoping* ialah teknik penganimasian yang meniru gerakan manusia untuk menciptakan gerakan yang halus.

Dalam penciptaan animasi 2D ini, penulis menggabungkan cerita fiksi yang terinspirasi dari kisah tarian Sintren dengan cerita fiksi karangan penulis sendiri. Pesan yang ingin disampaikan melalui film ini adalah bahwa kebudayaan lokal yang kita miliki dapat menjadi sumber inspirasi dalam menciptakan karya seni termasuk film animasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan tarian Sintren sebagai unsur adegan pada film animasi 2D.
2. Bagaimana menerapkan teknik *shadow puppet* pada film animasi 2D.
3. Bagaimana menerapkan teknik cat air pada adegan tari pada film 2D.
4. Bagaimana menggabungkan teknik *rotoscoping* cat air dengan teknik *shadow puppet* supaya dapat selaras pada sebuah film animasi.
5. Bagaimana sebuah *shadow puppet* diolah menggunakan prinsip-prinsip animasi.

6. Bagaimana menerapkan unsur budaya lokal dalam sebuah film animasi.

C. Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya animasi 2D "*Sintren Saves the Village*" ini adalah:

1. Menciptakan film animasi 2D dengan menggunakan tari sebagai unsur adegannya.
2. Menciptakan film animasi 2D dengan menggabungkan dua teknik yaitu *shadow puppet* dan *rotoscoping*.
3. Menciptakan film animasi 2D dengan menggunakan teknik *rotoscoping* cat air pada adegan tari.
4. Menerapkan prinsip-prinsip animasi pada teknik wayang atau *shadow puppet*.
5. Menggabungkan teknik *rotoscoping* cat air dengan teknik *shadow puppet* supaya dapat selaras pada sebuah film animasi.
6. Menerapkan unsur budaya lokal dalam sebuah film animasi.

D. Sasaran

1. Usia : 18 – 25 tahun
2. Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : SMA dan perguruan tinggi
4. Status sosial : menengah
5. Negara : Indonesia

Rumusan target sasaran di atas ditentukan dengan pertimbangan bahwa dengan latar belakang umur 18-25, pendidikan SMA-PT, dan status sosial menengah, mereka memiliki akses yang lebih luas terhadap teknologi dan literasi budaya yang lebih baik, sehingga memungkinkan pesan yang ingin disampaikan oleh film "*Sintren Saves the Village*" dapat diterima dengan baik. Selain itu diharapkan audiens

memiliki kesadaran untuk menyebarluaskan karya ini kepada lingkup yang lebih luas.

Target sasaran sosial menengah dari segi pendidikan ialah mereka yang memiliki latar pendidikan yang mumpuni, memiliki peluang untuk mengkaji berbagai hal, dan mempunyai akses yang mendukung untuk mendapatkan sumber pengetahuan. Dengan demikian, maka dipilihlah status sosial kelas menengah sebagai sasaran untuk film “*Sintren Saves the Village*” supaya mereka dapat memahami dan mengakses dengan mudah untuk film ini.

E. Indikator Capaian Akhir

Tahapan-tahapan dalam produksi karya Tugas Akhir yang dijadikan sebagai indikator capaian akhir sehingga menjadi sebuah karya animasi yang utuh adalah sebagai berikut:

No	Tahapan	Output
1	<p>Riset</p> <p>Riset merupakan penelitian atau pengamatan yang dilakukan secara sistematis. Pada tahap ini dimulai dengan cara mencari permasalahan lalu mencari solusinya. Berhubung pada film ini solusi dari permasalahannya ialah menjadikan kebudayaan lokal sebagai inspirasi membuat film animasi. Maka, dilakukan riset kembali tentang kebudayaan yang akan diangkat dari berbagai unsur didalamnya dimulai dari sejarah sampai penggunaan dan eksistensinya.</p>	Data verbal dan data visual.
2	<p>Penyusunan Konsep Cerita</p> <p>Pada tahap ini dirumuskanlah sebuah cerita untuk film animasi dengan mengacu kepada data verbal dan data</p>	Sinopsis, skenario, dan <i>treatment</i> .

	visual yang telah diperoleh pada tahap riset.	
3	<p>Desain Karakter</p> <p>Desain karakter merupakan proses pembuatan karakter yang digunakan sebagai tokoh dalam cerita. Karakter yang dibuat akan memiliki penampilan khas dan sifat tertentu yang mencerminkan masing-masing karakter. Desain karakter dibuat dengan memperhitungkan <i>setting</i> cerita yang ada pada skenario.</p>	<i>Character Sheet</i>
4	<p>Pembuatan <i>Storyboard</i></p> <p><i>Storyboard</i> dirancang sesuai dengan skenario dan <i>treatment</i> yang telah dibuat sebelumnya. Dalam <i>storyboard</i> juga terdapat keterangan pengambilan kamera, lokasi, adegan, <i>sounds</i>, dan durasi setiap <i>shot</i>, <i>scene</i>, dan <i>sequence</i>. Dalam hal ini, <i>storyboard</i> berfungsi sebagai panduan visual untuk proses produksi untuk tahapan selanjutnya.</p>	<i>Storyboard</i>
5	<p><i>Stillomatic</i></p> <p><i>Storyboard</i> yang sudah dirancang dijadikan satu menjadi bentuk video <i>stillomatic</i> untuk memperoleh gambaran kasar bagaimana hasil akhir dari film dari segi durasi dan perpindahan <i>shot</i>. Musik, narasi, dan efek suara juga sudah disusun di dalamnya.</p>	Video <i>stillomatic</i> dan <i>animatic</i>
6	<p>Pembuatan Musik dan Rekaman Suara</p> <p>Proses pembuatan musik dan rekaman suara juga mengacu pada skenario, <i>storyboard</i>, dan <i>stillomatic</i> yang dibuat pada proses sebelumnya, sehingga ada durasi untuk peletakan musik, narasi dan efek suara.</p>	Original musik dan rekaman suara.

	Instrumen-instrumen yang digunakan juga mengacu kepada kebudayaan yang menjadi inspirasi.	
7	<p>Pembuatan Koreografi dan Rekaman Tari</p> <p>Koreografi adalah seni atau praktik merancang urutan gerakan tubuh. Pada pembuatan koreografi tari akan mengacu kepada durasi pada <i>storyboard</i> dan musik serta memasukan unsur tarian yang ada kebudayaan yang menjadi inspirasi pada tariannya.</p> <p>Setelah koreografi selesai lalu masuk ke proses perekaman, Perekaman akan dilakukan tiga kali take dengan angle yang berbeda mulai dari <i>long shot</i>, <i>medium shot</i>, dan <i>close up</i>, sehingga akan menghasilkan <i>shot</i> rekaman yang lebih bervariasi.</p>	Koreografi tari dan video rekaman tari
8	<p>Pembuatan Aset</p> <p>Aset yang akan dibuat merupakan properti yang akan digunakan pada pembuatan visual filmnya nanti. Pada tahap ini semua aset dilist terlebih dahulu dengan mengacu kepada <i>storyboard</i>, lalu dibuat secara digital.</p>	Aset-aset
9	<p>Pembuatan <i>Background</i></p> <p>Pembuatan <i>background</i> diawali dengan sketsa sesuai sesuai <i>storyboard</i> yang sudah dibuat sebelumnya, lalu memasukan asset yang sudah bertekstur sesuai sketsa awal. Proses ini akan dilakukan secara digital dengan memainkan warna sesuai mood adegan untuk membangun suasana.</p>	<i>Background</i>
10	<i>Printing</i>	Gambar <i>print</i>

	<p>Proses ini merupakan proses lanjutan dari rekaman tarian. Pada tahap ini semua video gerakan tari dijadikan gambar satu per satu lalu di-<i>print</i>. Gambar yang sudah di-<i>print</i> ini berfungsi untuk penganimasian menggunakan teknik <i>rotoscoping</i>.</p>	
11	<p>Pembuatan Animasi</p> <p>Tahap ini adalah proses inti dimana karakter dianimasikan menggunakan teknik <i>puppet</i> yang mana karakter diberi sendi sebagai tumpuan gerakan. Pada penganimasian ini, animator mengikuti arah gerakan sesuai panduan yang ada di <i>storyboard</i>.</p> <p>Pada tahap penganimasian <i>rotoscoping</i>. Kertas gambar yang berisi tariannya ditumpuk dengan kertas cat air lalu diletakan di atas <i>lightbox</i>, kemudian di-<i>tracing</i> menggunakan teknik cat air. Setelah itu, gambar yang sudah diwarnai di-<i>scan</i> dan dioalah kembali di komputer.</p>	<p>Video animasi <i>shadow puppet</i> dan <i>rotoscoping</i></p>
12	<p>Compositing</p> <p>Pada tahap ini dilakukan penggabungan antara hasil penganimasian dengan <i>background</i> dengan mengacu kepada <i>storyboard</i>. Lalu tiap <i>shot</i> ditambah visual efek dan <i>color grading</i>.</p>	<p>Video animasi per-<i>shot</i>.</p>
13	<p>Editing</p> <p>Setelah itu tiap potongan <i>shot</i> yang sudah di <i>compos</i>, kemudian dirangkai sesuai dengan <i>timing</i> yang ada pada <i>stillomatic</i>. Dalam proses ini pula dimasukannya unsur-unsur penting lainnya seperti; musik, efek</p>	<p>Video yang sudah diedit.</p>

	suara, logo, dan <i>credit title</i> .	
15	<p>Rendering</p> <p>Rendering adalah proses pembuatan video utuh dari video animasi dan elemen lain yang sudah ditata pada tahap editing. Pada tahap ini pula, diatur juga <i>output</i> videonya sesuai dengan ketentuan standar sebuah film.</p>	Film animasi utuh.
16	<p>Mastering</p> <p>Tahap terakhir adalah <i>burning</i> hasil akhir film ke dalam bentuk <i>DVD (digital versatile disc)</i> dengan tambahan ilustrasi untuk cover <i>DVD</i>-nya.</p>	<i>DVD</i> berisi film animasi.

