

TUGAS AHKIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK
DENGAN TEKNIK STOPMOTION
“SEJARAH SINGKAT BERDIRINYA KORAN KR”



Disusun oleh :
Gilang Kusuma Wardana
NIM 051 1518023

PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2011

TUGAS AHKIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK
DENGAN TEKNIK STOPMOTION
“SEJARAH SINGKAT BERDIRINYA KORAN KR”

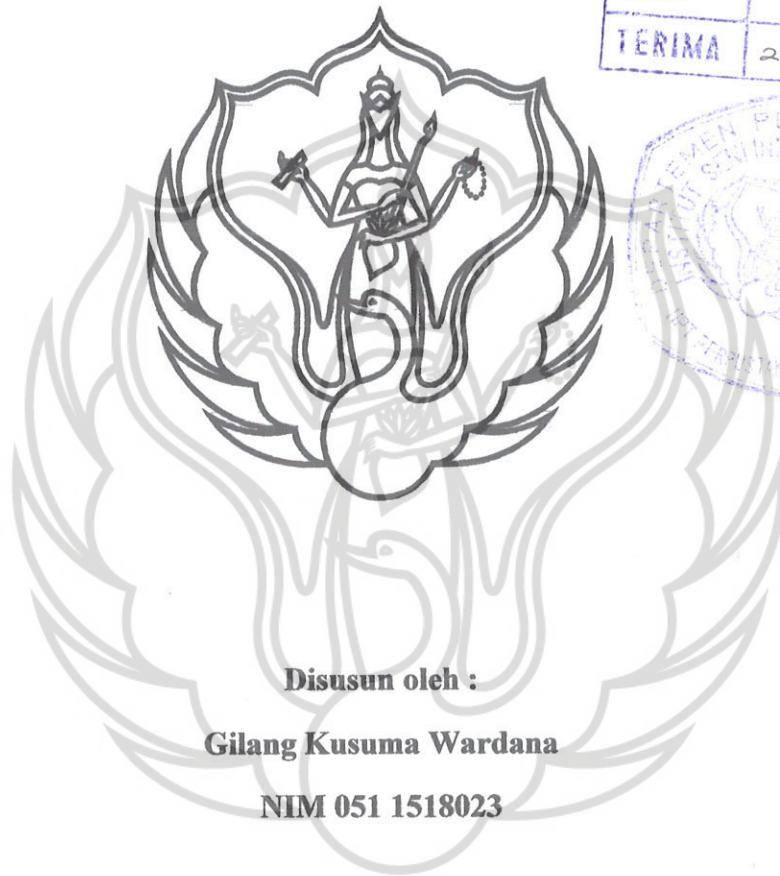


Disusun oleh :
Gilang Kusuma Wardana
NIM 051 1518023

PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2011

TUGAS AHKIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK
DENGAN TEKNIK STOPMOTION
“SEJARAH SINGKAT BERDIRINYA KORAN KR”

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3575/H/S/2011
KLAS	
TERIMA	23-5-2011
	TTD. 



Disusun oleh :

Gilang Kusuma Wardana


NIM 051 1518023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2011

Tugas Akhir Disain berjudul :

PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK DENGAN TEKNIK STOPMOTION “SEJARAH SINGKAT BERDIRINYA KORAN KR”, diajukan oleh Gilang Kusuma Wardana, NIM 051 1518 024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 April 2011 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.
NIP. 19671116 199303 1 001

Pembimbing II/ Anggota


P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19700106 200801 1 017

Cognate/ Anggota


Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

KPS.Disain Komunikasi Visual


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain/ Ketua
/ Anggota


Drs. Lasiman, M.Sn
NIP. 19570513 198803 1 001



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Dra. Suastiwi, M.Des
NIP. 19590802 198803 2 002



Kupersembahkan kepada Bapak ,Ibu,dan Adik ku tercinta,
Teman dan sahabat pembakar semangatku



... Urip kui abot, jo di gawe abot, akeh repot sak trek ora amot,
Mulane uripmu ojo do kaku, melur o pasraho rasah do nesu, ojo mangu-mangu
Ning terus mlaku, senajan ro ngguyu ojo lali wektu ...

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan sebagai hasilnya berwujud karya animasi pendek dengan teknik stop motion tentang sejarah singkat Koran Kedaulatan Rakyat dengan judul “ Dari Sedyatama Menuju kedaulatan Rakyat”.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis tidak dapat mengabaikan jasa semua pihak yang telah membantu. Oleh karena itu, penulis menghaturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang maha sempurna, atas berkat dan kuasaNya Tugas Akhir saya dapat terselesaikan.
2. Bapak dan Ibu yang selalu memberikan yang terbaik untuk saya.
3. Bapak Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn, selaku dosen pembimbing pertama Tugas Akhir saya, yang telah banyak memberikan bimbingan dan saran-saran dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dengan penuh perhatian.
4. Bapak P.Gogor Bangsa,S.Sn, M.Sn., selaku dosen pembimbing kedua Tugas Akhir saya yang telah memberikan bimbingan dan masukan-masukan kepada saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

5. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku dosen *cognate* Tugas Akhir yang telah mengarahkan saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir sehingga menjadi lebih baik.
6. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Desain yang telah memberikan pengarahan dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir saya.
7. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Ketua Program Studi desain Komunikasi Visual yang telah membantu dan memperlancar dalam menyelesaikan Tugas Akhir dan masa kuliah saya.
8. Bapak F.X. Widyatmoko, M.Sn. selaku dosen wali yang selalu memberikan dukungan dan masukan kepada saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir dan masa kuliah.
9. Segenap Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama saya menuntut ilmu di kampus ini.
10. Segenap karyawan di Program desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan segala bantuan dalam memperlancar penyelesaian Tugas Akhir ini.
11. Mas Hanes dan Mbak Pupu, Mbak Rina dan Milo, teman-teman UKM Lawak, teman-teman Kotak Pensil DKV ISI Yogyakarta 2005, terimakasih banyak atas dukungan dan semangat yang kalian berikan selama ini.

Penulis menyadari bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak sempurna, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun penulis harapkan demi bertambahnya pengetahuan.

Mohon maaf yang sebesar-besarnya jika ada kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat dijadikan salah satu sumber penggalian ide kreatif untuk perancangan Tugas Akhir selanjutnya dan memberikan manfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 7 Mei 2011

Gilang Kusuma Wardana



ABSTRAK

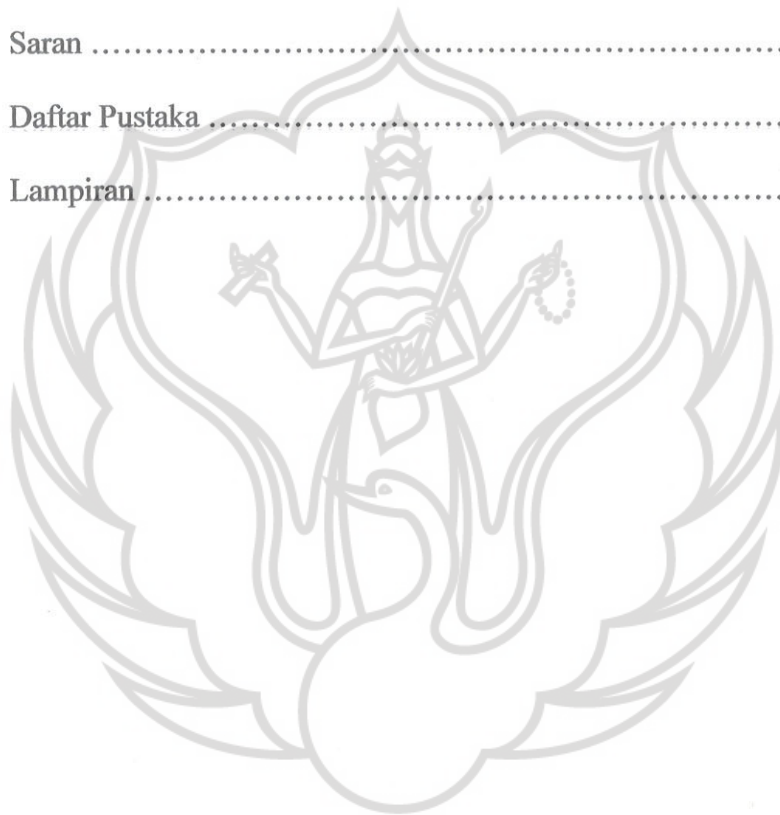
Sebuah sejarah memang cukup menarik untuk dipelajari. Seiring dengan berkembangnya jaman media pembelajaran sejarah juga semakin beragam, salah satunya melalui sebuah film animasi. Dalam rangka memperingati HUT ke-66 Hari Keadaulatan Rakyat akan menayangkan sebuah film animasi pendek tentang sejarah singkat berdirinya Hari Keadaulatan Rakyat dengan judul “Dari Sedyatama Menuju Kedaulatan Rakyat”. Film animasi pendek ini berisi ringkasan sejarah dari sebelum Hari Keadaulatan Rakyat terbentuk hingga hari tersebut hadir di tengah-tengah masyarakat Yogyakarta pada 27 September 1945.

Penggunaan media film animasi sebagai media pembelajaran sejarah dimaksudkan agar lebih menarik target *audience* dari kalangan anak muda, dan proses adegan rekonstruksi sejarah yang tidak dapat dicapai dengan *live shot* dapat diperoleh dengan maksimal. Dalam film animasi ini dipilih tehnik animasi *cut out stopmotion* karena tehnik ini dirasa memiliki nilai artistik dan keunikan yang lebih dibanding dengan tehnik animasi 2D atau 3D. Penggunaan tehnik *cut out stopmotion* juga dirasa sesuai dengan tema film animasi yang diusung yaitu film sejarah.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pengesahan	i
Persembahan	ii
Motto	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiv
BAB I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Perancangan	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	5
F. Metodologi Perancangan	5
G. Orisinalitas Perancangan	8
H. Sistematika perancangan	9
BAB II Identifikasi dan Analisis	10
A. Identifikasi	10

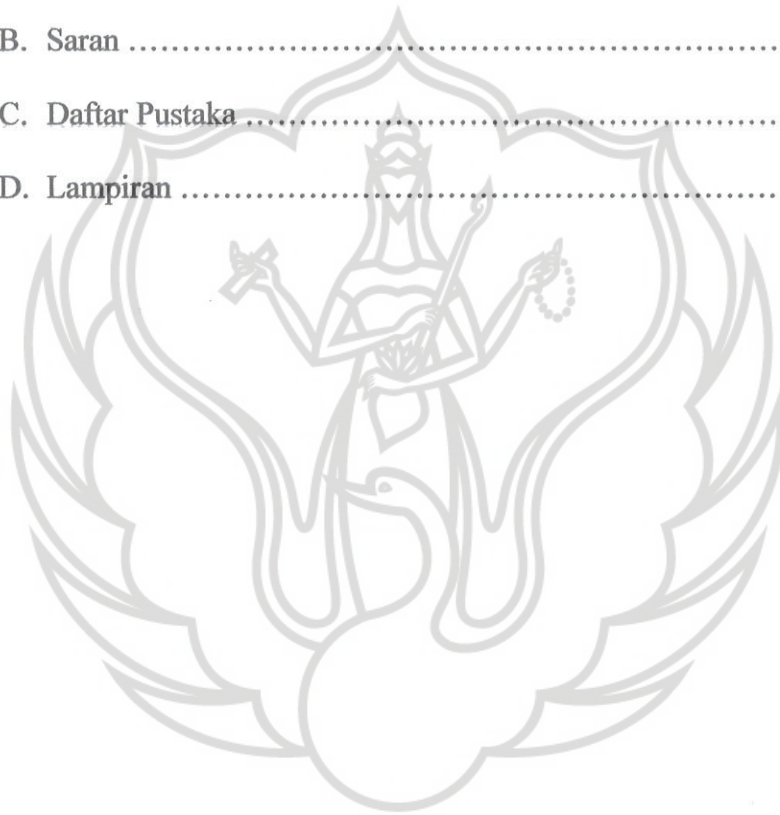
A. Storyboard	89
B. Final Screen Shot	101
C. Media Pendukung	114
BAB V Penutup	121
A. Kesimpulan	121
B. Saran	122
C. Daftar Pustaka	123
D. Lampiran	125



4. Biaya Media	44
a. Media Utama	44
b. Media Pendukung	46
D. Konsep Kreatif	48
1. Tujuan Kreatif	48
2. Target <i>Audience</i>	48
3. Strategi Kreatif	49
a. Media Utama	49
a.1. Pendekatan visual	50
a.2. Storyline	51
a.3. Script	55
a.4. Karakter	65
a.5. Tipografi	66
a.6. Warna	68
b. Media Pendukung	68
a.1. Katalog, Cover CD, Label CD	68
a.2. Sticker dan pin	70

BAB IV Data Visual dan Visualisasi	71
A. Data Visual	71
1. Setting	71
2. Karakter	72
B. Visualisasi	75

C. Storyboard	89
D. Final Screen Shot	101
E. Media Pendukung	114
BAB V Penutup	122
A. Kesimpulan	122
B. Saran	123
C. Daftar Pustaka	124
D. Lampiran	125



Daftar Gambar

Gb. 01 Lukisan di Gua Lascaux Spanyol Utara	16
Gb. 02 Lukisan di Gua Lascaux Spanyol Utara	16
Gb. 03 Thaumatrope	17
Gb. 04 Projecting Kinetoscope	18
Gb. 05 Rotoscope / Rotoscoping	19
Gb. 06 Koko The Clown yang diciptakan oleh Max dan Danny Fleischer	20
Gb. 07 Mikey Mouse dalam Steamboat Willie	21
Gb. 08 Cutout animation	29
Gb. 09 Tehnik <i>cutout animation</i> pada iklan <i>United Airlines</i> karya <i>Jamie Caliri</i>	29
Gb. 10 Film <i>Nightmare Before Christmas</i> , karya <i>Tim Burton</i>	30
Gb. 11 <i>Asterix and Obelix</i> karya <i>Uderzo dan Goscinny</i>	65
Gb. 12 <i>TIN-TIN</i> karya <i>Herge</i>	66
Gb. 13 <i>Lucky Luke</i> karya <i>Maurice de Bevere</i>	66
Gb. 14 Cover album <i>Sore, Centralismo</i> karya Mayumi Haryoto	67
Gb. 15 Setting Yogyakarta Tempo Dulu	71
Gb. 16 Setting Yogyakarta Tempo Dulu	71
Gb. 17 Data visual pembuatan karakter	73
Gb. 18 Data visual pembuatan karakter	74

Gb. 19 Sketsa bangunan rumah dan kantor jaman dulu	75
Gb. 20 Sketsa bangunan rumah dan kantor jaman dulu	76
Gb. 21 Sketsa Tugu Jogja	76
Gb. 22 Final artwork bangunan rumah dan kantor	77
Gb. 23 Final artwork Tugu Jogja	78
Gb. 24 Sketsa mobil kuno	78
Gb. 25 Final artwork mobil kuno	79
Gb. 26 Sketsa tokoh utama	80
Gb. 27 Final artwork tokoh utama	80
Gb. 28 Final artwork tokoh utama	81
Gb. 29 Sketsa aplikasi tokoh utam dalam animasi	82
Gb. 30 Final artwork aplikasi tokoh pada film animasi	83
Gb. 31 Final artwork dan sketsa tentara Jepang	83
Gb. 32 Sketsa tentara Jepang dalam beberapa pose	84
Gb. 33 Final Artwork tentara Jepang dalam beberapa pose	85
Gb. 34 Komperhensif Sketsa Setting	86
Gb. 35 Final artwork seting kawasan Tugu	87
Gb. 36 Sketsa dan final artwork seting Benteng Vredeburg	88
Gb. 37 Sketsa layout cover CD	114
Gb. 38 Final disain cover CD	115
Gb. 39 Final disain cover CD bagian dalam	115
Gb. 40 Sketsa Label CD	115
Gb. 41 Final Label CD	116

Gb. 42 Sketsa layout cover katalog	116
Gb. 43 Final Disain layout cover catalog	117
Gb. 44 Sketsa layout Katalog A	117
Gb. 45 Sketsa layout Katalog B	118
Gb. 46 Sketsa layout Katalog C	118
Gb. 47 Final disain layout Katalog	119
Gb. 48 Final disain layout Katalog	120
Gb. 49 Final disain Sticker	121
Gb. 50 Final disain pin	121

Daftar Tabel

Tabel. 01 Biaya produksi (Pra produksi)	45
Tabel. 02 Biaya produksi	45
Tabel. 03 Biaya post produksi	46
Tabel. 04 Script	62
Tabel. 05 Storyboard	100
Tabel. 06 Final Screen shot	113

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang

Surat kabar merupakan salah satu media massa yang mudah didapatkan oleh masyarakat dari semua lapisan. Sejak jaman penjajahan surat kabar mulai dikenal oleh masyarakat Indonesia. Surat kabar pertama kali terbit di Indonesia pada abad ke 18 dan umumnya diterbitkan oleh orang-orang Belanda dan menggunakan bahasa Belanda. Seiring dengan berjalannya waktu mulai muncul surat-surat kabar berbahasa melayu dan beraksara latin. Saat itu mungkin hanya surat kabar yang memberikan informasi-informasi penting terhadap masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia menjadi tahu apa yang terjadi di daerah lain melalui surat kabar, meskipun saat itu hanya orang-orang yang terpelajar dan mampu membaca yang mengkonsumsi surat kabar.

Situasi Indonesia saat zaman penjajahan menjadikan masyarakat semakin ingin tahu dan haus akan informasi. Melalui surat kabar masyarakat mengetahui kondisi negara saat itu, terutama kondisi politik Indonesia. Memasuki tahun 1945 tepatnya 27 September 1945 di Yogyakarta terbit surat kabar perjuangan nasional yang bernama Kedaulatan Rakyat atau akrab dipanggil KR¹. Akan tetapi tidak semudah

¹ <http://www.kr.co.id/web/detail.php?sid=176026&actmenu=39>

itu surat kabar ini terbit, banyak peristiwa sejarah dibalik berdirinya surat kabar ini terbit.

Sekarang jaman semakin maju, informasi yang kita dapatkan tidak hanya dari surat kabar saja, akan tetapi Kedaulatan Rakyat masih eksis dan tetap berpegang teguh pada idealismenya, hal inilah yang menjadikan Kedaulatan Rakyat tetap diminati oleh masyarakat khususnya masyarakat Yogyakarta.

Dalam rangka menyambut hari jadinya yang ke-66 Kedaulatan Rakyat ingin membuat sebuah media visual yang berisi tentang sejarah berdirinya Harian Kedaulatan Rakyat. Banyak orang tahu atau kenal dengan Koran Kedaulatan Rakyat, tapi belum tentu mereka mengetahui bagaimana sejarah Kedaulatan Rakyat berdiri. Beberapa buku mungkin sudah membahas tentang berdirinya Kedaulatan Rakyat walaupun hanya sekilas, akan tetapi kadang orang malas membaca atau mereka hanya sekedar mendengar cerita dari orang-orang tua. Melihat kasus ini penulis mencoba merancang media pengenalan sejarah berupa film animasi singkat tentang sejarah berdirinya Kedaulatan Rakyat. Dengan menggunakan media ini diharapkan tidak hanya orang tertentu saja yang mengetahui sejarah berdirinya Kedaulatan Rakyat tapi juga generasi muda dan masyarakat umum menjadi tahu bagaimana Kedaulatan Rakyat berdiri dan eksis hingga sekarang. Alasan lain mengapa media film animasi yang dipilih yaitu dengan film animasi, rekonstruksi adegan atau peristiwa-peristiwa sejarah dibalik berdirinya Koran Kedaulatan Rakyat

dapat divisualkan dengan lebih mudah berdasarkan data verbal yang ada mengingat minimnya data visual pada saat itu.

Dari beberapa jenis animasi (3D dan 2D) perancang memilih jenis animasi dengan tehnik *stopmotion*. Animasi dengan menggunakan tehnik *stopmotion* akan memiliki nilai keunikan tersendiri, hal ini dikarenakan tehnik animasi *stopmotion* masih jarang digunakan oleh animator-animator di Indonesia. Keunikan animasi *stopmotion* terdapat pada aspek visual yang ditampilkan, penonton akan disuguhi visual animasi yang benar-benar manual sehingga mereka kadang membayangkan dan penasaran bagaimana menciptakan animasi tersebut. Sehingga hal ini akan menarik audience untuk terus mengikuti jalannya cerita dari film animasi tersebut.

Mengapa jenis animasi dengan tehnik *stopmotion* yang dipilih untuk perancangan ini?, melihat dari segi artistik animasi *stopmotion* dirasa lebih unik dan memiliki nilai *craftmanship* yang tinggi sehingga memiliki kekhasan tersendiri. Selain melihat dari segi artistik alasan perancang menggunakan tehnik *stopmotion* untuk perancangan ini yaitu animasi *stopmotion* merupakan salah satu tehnik animasi yang klasik sehingga cocok jika digunakan untuk merancang sebuah film animasi tentang sejarah atau dengan kata lain sesuatu yang klasik akan lebih terasa klasiknya jika dikemas dengan cara yang klasik pula sehingga penonton akan benar benar terbawa oleh alur film tersebut, selain itu animasi 2D dan

3D sudah banyak kita jumpai sedangkan animasi dengan tehnik *stopmotion* jarang kita jumpai.

B. Rumusan Masalah

Dari apa yang dijabarkan di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut :

Bagaimana merancang sebuah animasi pendek namun memiliki makna dan isi yang dapat mewakili peristiwa-peristiwa dibalik berdirinya Surat Kabar Harian Kedaulatan Rakyat.

C. Batasan Perancangan

Dari penjabaran di atas maka terdapat beberapa batasan masalah, yaitu :

1. Permasalahan yang akan dibahas hanya meliputi peristiwa-peristiwa penting yang terjadi saat awal sebelum Surat Kabar Harian Kedaulatan Rakyat ada hingga akhirnya terbit pertama kali pada 27 September 1945
2. Perancangan hanya berupa film animasi *stopmotion* yang menampilkan sejarah singkat tentang peristiwa-peristiwa dibalik berdirinya Surat Kabar Harian Kedaulatan Rakyat.

D. Tujuan Perancangan

1. Membuat animasi *stopmotion* yang dapat menggambarkan secara singkat peristiwa-peristiwa penting yang terjadi dibalik berdirinya Surat Kabar Harian Kedaulatan Rakyat.
2. Memperoleh cara penyampaian pesan yang unik dan menarik sehingga masyarakat dapat lebih mengenal Kedaulatan Rakyat secara mendalam.
3. Memperoleh konsep media pendukung yang sesuai dengan film animasi *stopmotion* “SEJARAH SINGKAT BERDIRINYA KEDAULATAN RAKYAT”.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
Diharapkan dengan perancangan ini, dapat membuka wawasan bagi mahasiswa tentang salah satu tehnik animasi yang sangat menarik dan jarang sekali digunakan di Indonesia.
2. Manfaat Bagi Masyarakat
Diharapkan dengan perancangan ini maka masyarakat khususnya generasi muda menjadi tahu apa dan bagaimana surat kabar Kedaulatan Rakyat berdiri, dan siapa saja tokoh-tokohnya.

3. Manfaat Bagi Perancang

Dengan perancangan ini perancang menjadi lebih mengetahui tentang sejarah berdirinya Kedaulatan Rakyat, dan lebih mendalami tentang tehnik animasi *stopmotion*.

4. Manfaat Bagi Kedaulatan Rakyat

Dengan perancangan film animasi pendek ini Kedaulatan Rakyat dapat lebih dekat dan dikenal dengan masyarakat khususnya masyarakat Yogyakarta.

F. Metodologi Perancangan

1. Menentukan pokok permasalahan
2. Merumuskan tujuan yang akan dicapai
3. Metode Pengumpulan Data

Data dapat diperoleh dari buku berdirinya Surat Kabar Harian Kedaulatan Rakyat dan literature yang berhubungan dengan perancangan ini pengumpulan data juga dilakukan melalui interview terhadap beberapa nara sumber yang terkait.

4. Metode Analisa

Untuk memenuhi tujuan perancangan, maka metode yang digunakan dalam menganalisa data adalah 5W+H (*What, Why, When, Where, Who, How*).

Lalu menarik kesimpulan untuk membangun konsep perancangan film animasi pendek dengan tehnik *stopmotion* tentang berdirinya Koran Kedaulatan Rakyat.

5. Konsep Perancangan

Setelah pengumpulan data dan analisa data, maka dirumuskan :

a. Tujuan dan strategi komunikasi

b. Perencanaan media meliputi :

1. Tujuan dan strategi media

2. Target audience

3. Biaya Media

c. Perencanaan kreatif meliputi

1. Tujuan kreatif

2. Strategi kreatif

3. Program kreatif

- Tema pokok

- Pendukung Tema

- Media utama

a. Pra produksi

b. Produksi

c. Pasca produksi

4. Biaya kreatif

6. Proses perancangan

Proses perancangan animasi *stopmotion* meliputi :

- a. Sinopsis film
- b. Pendekatan visual
- c. Scenario
- d. Format
- e. Desain karakter
- f. Desain *environment*
- g. Elemen visual dan audio
- h. Penciptaan model karakter
- i. Pemotretan
- j. Final *compose* dan *editing*
- k. Audio
- l. *Mastering* dan *rendering*

G. Orisinilitas Perancangan

Selama ini perancangan film animasi *stopmotion* tentang “SEJARAH SINGKAT BERDIRINYA KORAN KEDAULATAN RAKYAT” belum pernah ada.

H. Sistematika Perancangan

