

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN ANIMATIK DAN *KEYFRAME* FILM
“VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA” YANG
BERKARAKTER MELALUI GESTUR DAN EKSPRESI**



Tabita Sekar Melati
NIM 1900283033

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

2022

**PEMBUATAN ANIMATIK DAN *KEYFRAME* FILM
“VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA” YANG
BERKARAKTER MELALUI GESTUR DAN EKSPRESI**

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



Disusun oleh:

Tabita Sekar Melati
NIM 1900283033

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

2022

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PEMBUATAN ANIMATIK DAN *KEYFRAME* FILM "VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA" YANG BERKARAKTER MELALUI GESTUR DAN EKSPRESI

Disusun oleh:

Tabita Sekar Melati
NIM 1900283033

Telah diuji dan dinyatakan memenuhi syarat oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446). Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 17 JUN 2022

Pembimbing I / Ketua Penguji

Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607

Pembimbing II / Anggota Penguji

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

Cognate / Anggota Penguji

Tante Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Ketua Program Studi

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



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

Ketua Jurusan Televisi

Herianto

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

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Tabita Sekar Melati
No. Induk Mahasiswa : 1900283033
Judul Tugas Akhir : **Pembuatan Animatik dan *Keyframe* Film
“Volcanid: Rise of the Garudha” yang Berkarakter
Melalui Gestur dan Ekspresi**

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, 27 Juni 2022



10000
METER TEMPEL
016C4AJX841281012
Tabita Sekar Melati
NIM 1900283033

*N.B.: * Asli 1 x bermaterai 6000*

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

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

Nama : Tabita Sekar Melati

No. Induk Mahasiswa : 1900283033

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:

**Pembuatan Animatik dan *Keyframe* Film “Volcanid: Rise of the Garudha”
yang Berkarakter Melalui Gestur dan Ekspresi**

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, 27 Juni 2022



Tabita Sekar Melati
NIM 1900283033

*N.B.: * Asli 1 x bermeterai 6000*

LEMBAR PERSEMBAHAN

Buku ini dipersembahkan untuk Ibu yang sangat aku rindukan. Ibu yang walaupun banyak kekurangan telah berusaha sampai titik darah penghabisan untuk membesarkan seorang putri yang tidak tahu terima kasih ini. Dalam peristirahatanmu yang tenang, ketahuilah aku baik-baik saja, dan akan baik-baik saja. Buku ini juga dipersembahkan untuk Bapak tersayang. Jerih payahmu dan dukamu tidak lewat begitu saja. Mata ini melihat bagaimana Bapak telah bersusah payah menghidupi kami dengan segala kesulitan Bapak sendiri. Terima kasih karena Bapak tidak pernah menyerah dan terus bersama kami, anak-anakmu yang lancang dan tidak bisa diatur ini. Kami berharap suatu saat nanti Bapak membolehkan kami untuk ikut membantu. Dan yang terakhir, namun bukan yang terbelakang, buku ini dipersembahkan untuk Kakak terkasih. Usahamu tidak akan sia-sia, namun kamu bukanlah Ibu dan tidak perlu mengambil mantelnya. Kita berdua dapat berjalan berdampingan untuk mendukung Bapak



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah, berkat, dan penyertaan-Nya hingga akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul *PEMBUATAN ANIMATIK DAN KEYFRAME FILM “VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA” YANG BERKARAKTER MELALUI GESTUR DAN EKSPRESI*, guna melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan program studi D-3 Animasi pada Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tentunya terdapat kekurangan dan ketidak lengkapan dalam Tugas Akhir ini dikarenakan kurangnya kemampuan, pengalaman, dan pengetahuan penulis. Maka dari itu, kritik, saran, bimbingan, serta petunjuk dari berbagai pihak sangat diharapkan guna menyempurnakan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini tentunya tidak dapat terwujud dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, diucapkan terima kasih atas segala kemudahan dan bimbingan yang telah diberikan dengan ikhlas serta berbagai ilmu dan ajaran yang tidak terharga nilainya. Dengan penuh hormat dan kerendahan hati, dihaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa mendukung, memotivasi, dan memberi kasih sayang yang tak terhingga.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, dan sebagai Dosen Pembimbing Akademik selama menempuh masa perkuliahan di Program Studi D-3 Animasi.
6. Mahendra Suminto, M.Sn. selaku Sekretaris Program Studi D-3 Animasi.
7. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar telah meluangkan waktunya di tengah jadwal yang padat untuk

membimbing, memberi masukan, dan arahan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.

8. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar telah meluangkan waktunya di tengah jadwal yang padat untuk membimbing, memberi masukan, dan arahan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Tanto Harthoko, M.sn. selaku Cognate atas kritik, saran , dan bimbingannya.
10. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas semua bantuan dan bimbingan selama masa kuliah ini.
11. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 19
Serta semua pihak yang telah membantu terwujudnya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebut satu persatu. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat masyarakat, terutama bagi rekan-rekan di lingkungan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 27 Juni 2022



Tabita Sekar Melati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
ISI ARTBOOK:	
PENDAHULUAN	1
EKSPLOKASI	3
Animatik	5
Keyframe	7
Gestur dan Karakter	9
DESAIN KARYA	12
Pipeline	15
Menenal Karakter Tokoh	25
EKSPERIMEN DAN ANALISIS ANIMATIK	37
Identifikasi Adegan	39
Breakdown Storyboard	41
Riset Referensi	42
Menggambar Animatik	45

EKSPERIMEN DAN ANALISIS <i>KEYFRAME</i>	47
Identifikasi Adegan	49
Riset Referensi	51
Import Layout dan <i>Audio Guide</i>	52
Menggambar Sketsa	53
<i>Tie Down</i>	55
PENUTUP	80
DAFTAR PUSTAKA	81

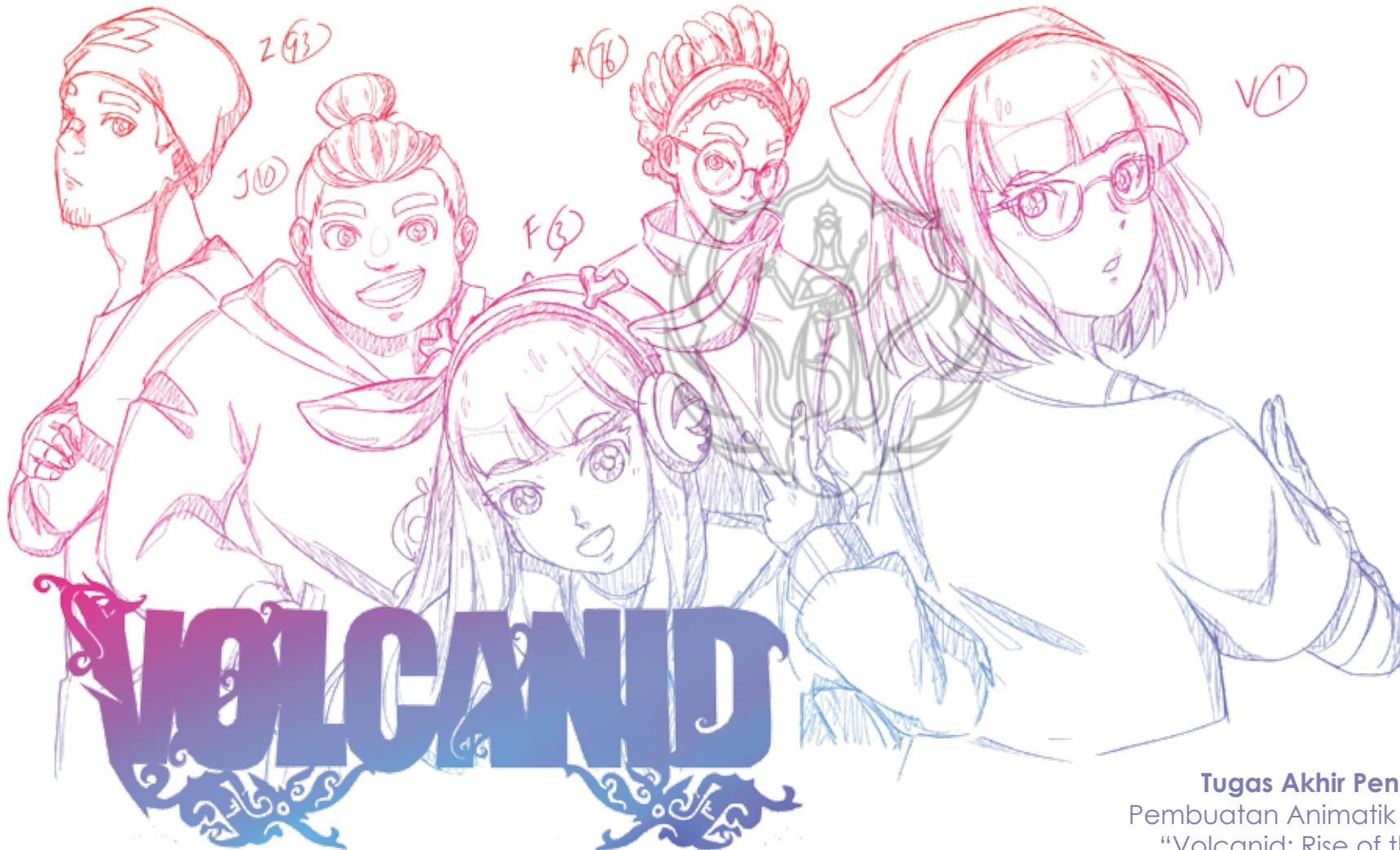


Keyframes Collection

Expressions and Gestures with Character

Tabita Sekar Melati
2022

Program Studi D-3 Animasi
Jurusan Televisi
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



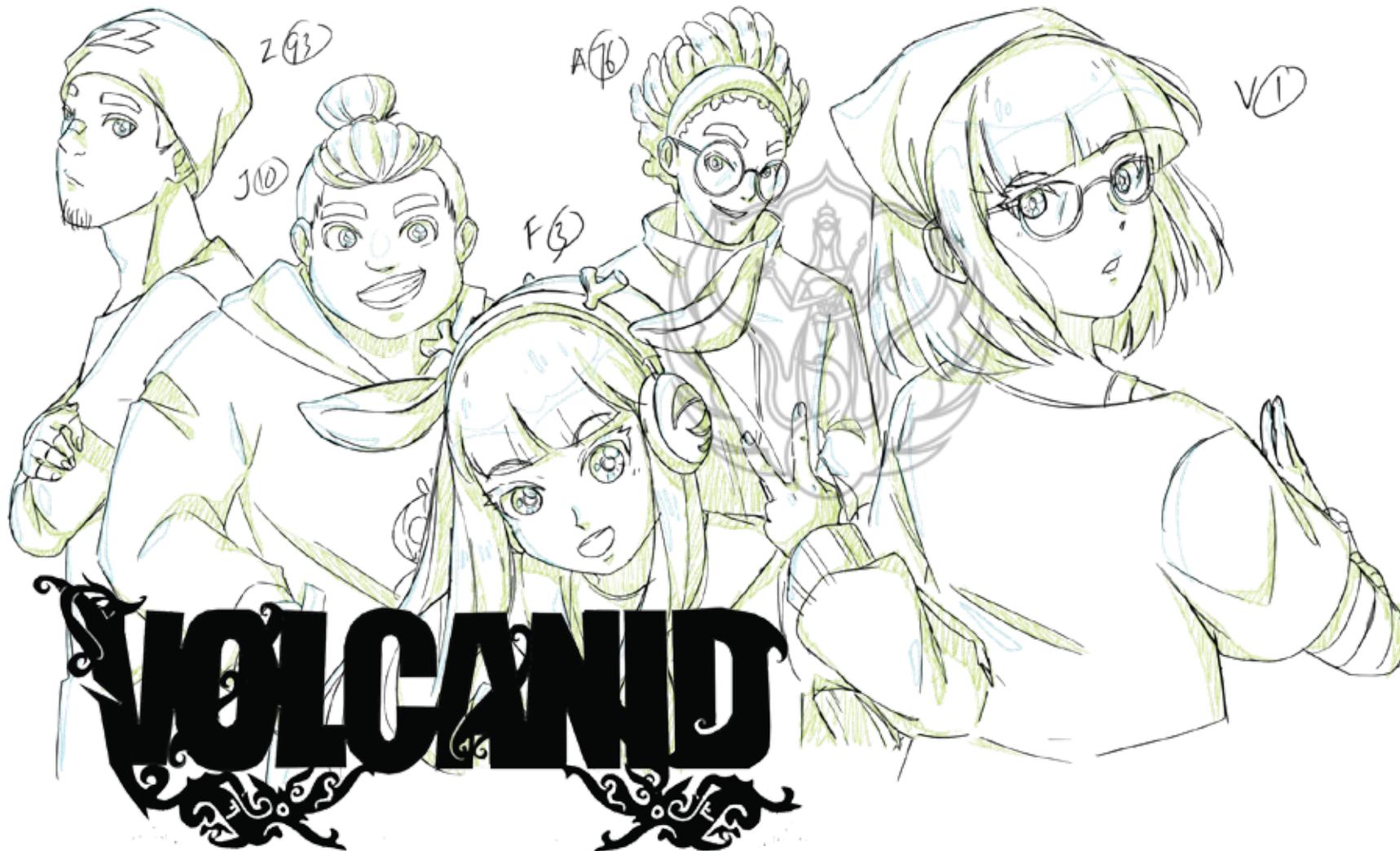
Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni
Pembuatan Animatik dan Keyframe Film
"Volcanid: Rise of the Garuda" yang
Berkarakter Melalui Gestur dan Ekspresi



Keyframes Collection

Expressions and Gestures with Character

Tabita Sekar Melati
2022



RISE OF THE GARUDA

PENDAHULUAN

Penggunaan dan penciptaan seni untuk menyampaikan sebuah makna atau kisah telah dilakukan selama berabad-abad oleh berbagai suku dan bangsa, termasuk di Indonesia. Sejarah Indonesia banyak terukir di dalam berbagai macam bentuk seni. Ukiran pada dinding batu candi, mozaik-mozaik pada bangunan kuno, bahkan motif kain merupakan beberapa bentuk seni yang digunakan Indonesia dalam menyampaikan kisah-kisah pada masa itu.

Di antara ketiganya, bentuk seni yang masih umum ditemui di masyarakat *modern* adalah kain batik. Kain batik memiliki berbagai macam motif dari berbagai macam daerah. Setiap motif pada kain batik memiliki makna dan kisah-kisahnyanya sendiri. Namun, makna tersebut sudah mulai dilupakan oleh masyarakat. Hanya segelintir orang, umumnya yang bekerja dalam bidang sejarah, seni, atau wisata sejarah yang masih familiar dengan beberapa makna dan kisah-kisah yang digambarkan pada motif kain batik.

Proyek film animasi "VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA" dibuat untuk menceritakan ke masyarakat umum mengenai makna dan kisah dari motif batik tersebut melalui media hiburan yang diwarnai dengan unsur fantasi dan aksi. "VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA" menceritakan petualangan Vien, Fiona, Zad, Abel, dan Joey. Mereka membentuk *band* "The Stupid Aliens" dan banyak mengunggah konten mengenai makhluk mitologi ke situs *streaming video*. Hal ini menarik perhatian organisasi rahasia tempat penyelidikan makhluk mitologi yang disebut "Volcanid" dan berakhir dengan direkrutnya kelima orang anggota "The Stupid Aliens" untuk menjadi pengumpul data makhluk mitologi yang disebut "Mythcatcher". Suatu hari setelah menyelesaikan pekerjaannya, "Mythcatcher" mendapati diri mereka berpindah tempat ke dunia para dewata di masa lalu setelah menyelip ke dalam ruang penyimpanan baju zirah Garuda. Mereka bertemu dengan pemilik baju zirah tersebut, Garudeya, dan setuju untuk membantunya mendapatkan tirta amerta demi menyelamatkan ibunya dan saudaranya kaum paksi dari perbudakan Dewi Kadru dan anaknya para naga.

Di dalam pembuatannya, film "VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA" menggunakan teknik *hybrid*, yaitu pencampuran teknik 3D dengan 2D. Teknik animasi 3D digunakan untuk menghemat waktu pengerjaan karakter figuran, dan pergerakan objek serta kamera dalam film, sedangkan teknik 2D menjadi teknik utama untuk menanimasikan karakter-karakter dalam film. Salah satu keunggulan penggunaan teknik 2D dalam menganimasikan karakter dalam film adalah fleksibilitas yang didapat dalam menggambarkan ekspresi dan aksi karakter dibandingkan jika menggunakan teknik 3D. Fleksibilitas ini akan sangat berguna untuk mencapai apa yang dapat disebut sebagai animasi yang berkarakter. Bagaimana dapat disebut berkarakter berkaitan dengan karakter manusia sebagai individu yang unik.

Manusia memiliki kepribadian yang berbeda-beda antara satu dengan lainnya. Kepribadian mereka muncul dalam berbagai hal, seperti bagaimana mereka berbicara, bergerak, dan bagaimana mereka merespon sesuatu. Begitu pula tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi. Tokoh dalam film animasi cenderung dipersonifikasikan. Walaupun merupakan hewan, mesin, atau makhluk fiksi, tokoh-tokoh ini diberikan karakter, sifat, dan kepribadian yang kompleks seperti manusia asli. Dengan adanya karakter, cerita akan lebih mudah untuk disampaikan melalui emosi dan interaksi para tokoh tersebut. Untuk dapat menyampaikan emosi dan energi dengan karakter yang berbeda-beda tersebut dalam animasi diperlukan gestur dan ekspresi yang tepat dan sesuai dengan kepribadian mereka. Ketika aspek ini dapat dituangkan dalam animatik dan *keyframe*, maka keduanya menjadi hidup dan berkarakter. Dapat dibandingkan bila seorang animator menggambar semua gerakan untuk tokoh yang berbeda dengan cara yang sama, yang didapat adalah sebuah adegan yang monoton dan tidak menarik, kumpulan gambar anatomi bergerak tanpa emosi. Karena itu, penting untuk mempelajari bagaimana tokoh dalam film bergerak dan bagaimana sifat mereka serta cara interaksi mereka terhadap suatu objek atau tokoh lainnya.

Animatik dan *keyframe* merupakan bagian penting dalam pembuatan suatu film animasi. Animatik dan *keyframe* merupakan tahap yang berisi petunjuk pengerjaan film. Tanpa salah satunya, sebuah film akan menjadi berantakan, dengan *timing* yang kacau dan atmosfer adegan yang tidak menentu. Karena itu, penting untuk membuat animatik sebaik mungkin sebelum masuk ke tahap produksi film. Dan pentingnya membuat *keyframe* dengan gestur dan *pacing* yang jelas agar dapat di-*breakdown* dan di-*inbetween* dengan baik.

EKS PLO RASI



VOLCANID
RISE OF THE GARUDA



“

Pada eksplorasi ini, dipaparkan apa itu animatik dan keyframe, dan bagaimana memasukkan karakter ke keduanya. Dijelaskan juga sistem penomoran gambar yang digunakan pada pembuatan *rough animation* dan modifikasinya pada penggunaan nyata dalam proyek film “VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA”. Selain menggambar dengan proporsi anatomi yang benar, sangat penting untuk menggambarkan gestur yang jelas agar gambar menjadi hidup.

”

ANIMATIK

"Animatics, in a word, are video storyboards. They are a way to see the final project in motion before going through the expense of actually shooting or animating it" (Simon 2007: 83). Atau dapat diartikan, "animatik dapat dikatakan sebagai storyboard dalam bentuk video. Animatik merupakan suatu cara untuk melihat proyek final dalam gerakan sebelum memulai syuting atau menganimasikan" Animatik juga digunakan untuk menyesuaikan *timing* gerakan dengan *audio* dalam film. Namun yang terutama, animatik digunakan untuk menentukan *pacing* adegan dalam film. *Pacing* merupakan ritme dari suatu adegan, misal kecepatan tokoh dan kamera bergerak dalam satu adegan, bagaimana adegan satu berpindah ke adegan lainnya, dan waktu yang diperlukan tokoh-tokoh untuk berinteraksi dan merespon skenario yang ada.

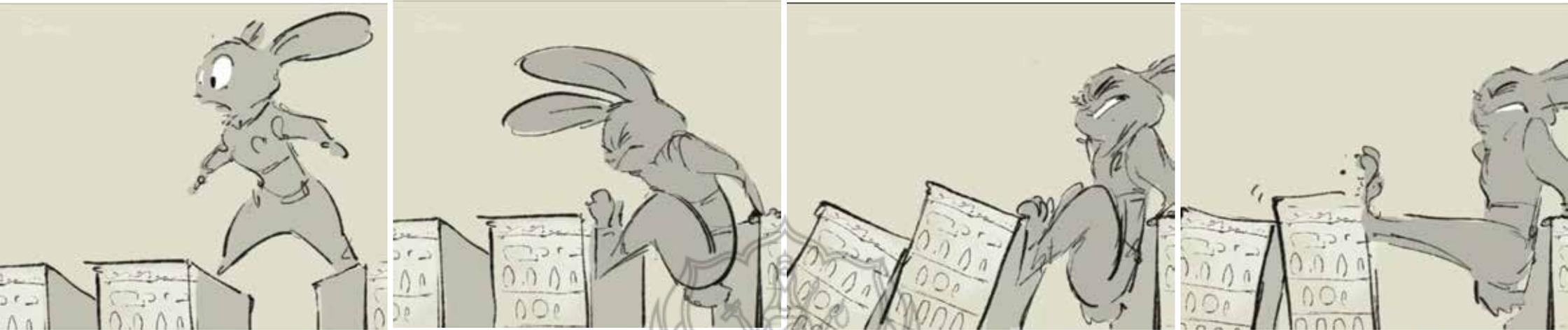
Secara umum pembuatan animatik bergantung pada *storyboard* yang ada. *Storyboard* digabungkan dalam sebuah *program* pengolah *video* dan ditambahkan musik serta dialog film untuk memberi gambaran kasar bagaimana animasi nantinya berjalan. Dalam membuat animatik, sangat penting untuk memperhatikan *pacing* gambar pada *storyboard*.

Deret animatik berikut menunjukkan *fast pacing* dengan banyaknya jumlah gambar dari adegan sama, dengan fase posisi yang berbeda-beda, dan *timing* pergantian gambar yang cepat.

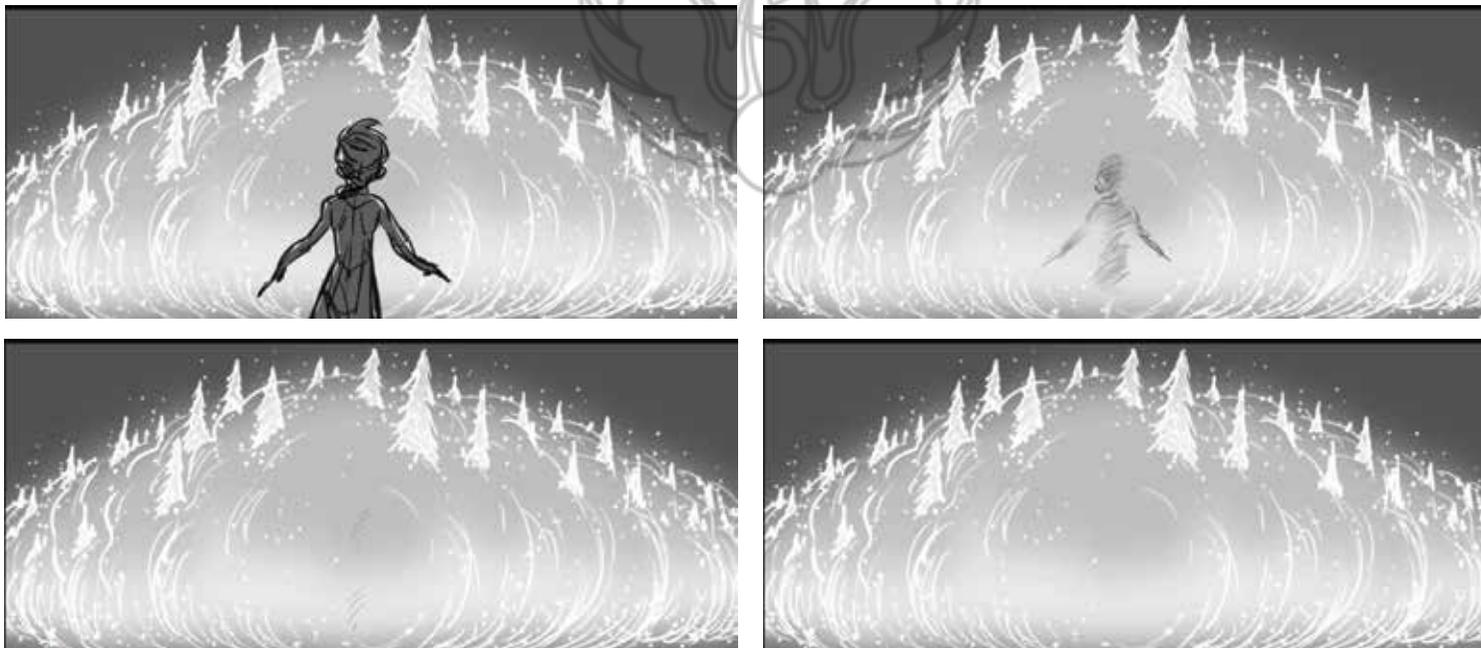


Gambar 1.1 Animatik "ZOOTPIA" diunggah oleh "Joblo Animated Video" di youtube

Dalam deret animatik berikut, gambar *storyboard* ditahan untuk beberapa saat menunjukkan *slow pacing*, dimana gerakan tidak banyak berubah dan durasi gerakanya cukup lama.



Gambar 1.2 Animatik "ZOOTOPIA" diunggah oleh "Joblo Animated Video" di youtube



Gambar 1.3 Animatik "FROZEN 2" diunggah oleh "DisneyMusicVEVO" di youtube

KEYFRAME

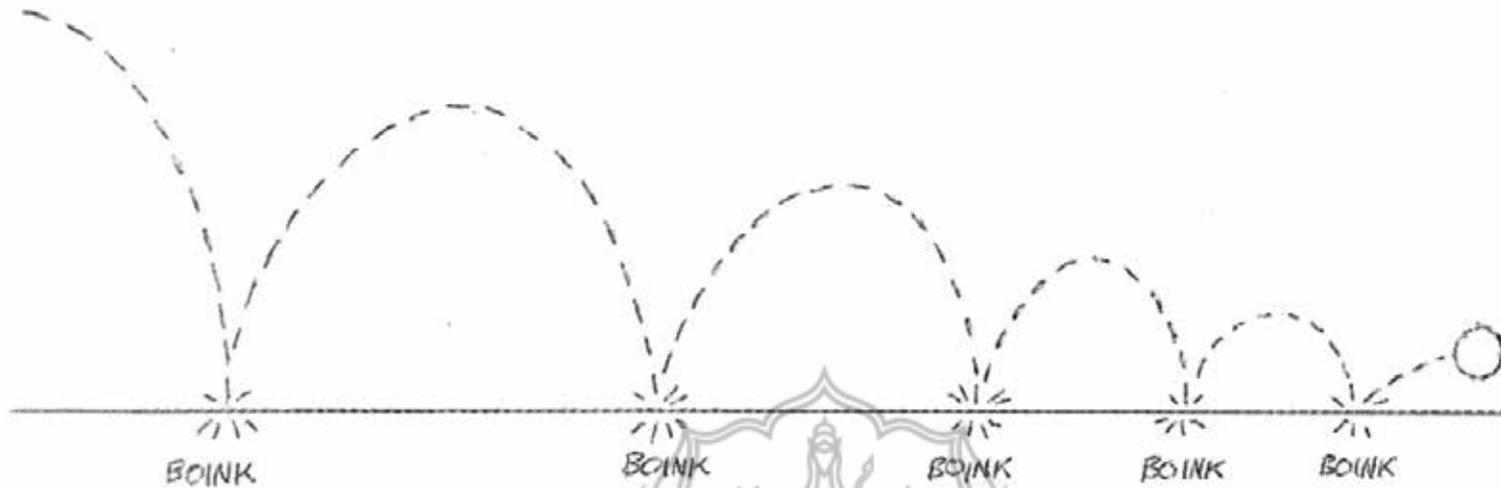
KEY ADALAH GAMBAR UTAMA YANG MENCERITAKAN ADEGAN YANG TERJADI.



Key mengandung gambar awal atau akhir suatu gerakan. Melalui definisi ini, *keyframe* dapat diartikan sebagai *frame* dalam animasi yang berisi gambar utama dari adegan. Jika dispesifikkan lagi, terdapat *keypose* yang merupakan pose atau gestur utama gerakan tokoh.

Di dalam produksi animasi, terutama produksi animasi secara tradisional, sangat umum untuk memberikan lingkaran pada nomor gambar yang merupakan *key*. Hal ini tentu saja untuk mempermudah animator membedakan gambar mana yang merupakan *key*, dan gambar mana yang merupakan *breakdown* dan *inbetween*. Karena bekerja sendiri untuk tiap *shot*, kode ini dapat dimodifikasi sesuai keperluan. Penggunaan nomor yang dilingkari bertujuan untuk menandai *frame* yang merupakan *key* dalam program animasi. *Breakdown*, yang merupakan gambar transisi gerakan antar *key*, ditandai dengan nomor yang digarisbawahi. Sedangkan *inbetween* dapat dinomori biasa. Selain itu, karena produksi animasi secara digital dalam program animasi menggunakan *layer* untuk mempermudah menggambar tokoh-tokoh agar tidak bertumpuk, posisi tokoh ditandai menggunakan huruf alfabet, dimana huruf paling awal menunjukkan tokoh berada di posisi paling depan, urut sampai sebanyak yang diperlukan.

Natwik (dalam Williams 2012: 35) mengatakan, dan dapat diterjemahkan bahwa, "Animasi adalah tentang *timing* dan *spacing*". Sebagai contoh, Richard Williams menunjukkan *timing* dan *spacing* dari animasi *bouncing ball*. Ketika bola menyetuh tanah, itulah *timing* dari aksi bola memantul. Ketika bola berada di puncak lengkung pantulan, gambarnya akan bertumpuk, dan ketika bola mendapat gaya gerak saat jatuh, jarak gambarnya bertambah, inilah yang disebut sebagai *spacing*.



Gambar 1.4 Bagian *timing* pada *bouncing ball* dari buku "The Animator's Survival Kit"



Gambar 1.5 Bagian *spacing* pada *bouncing ball* dari buku "The Animator's Survival Kit"

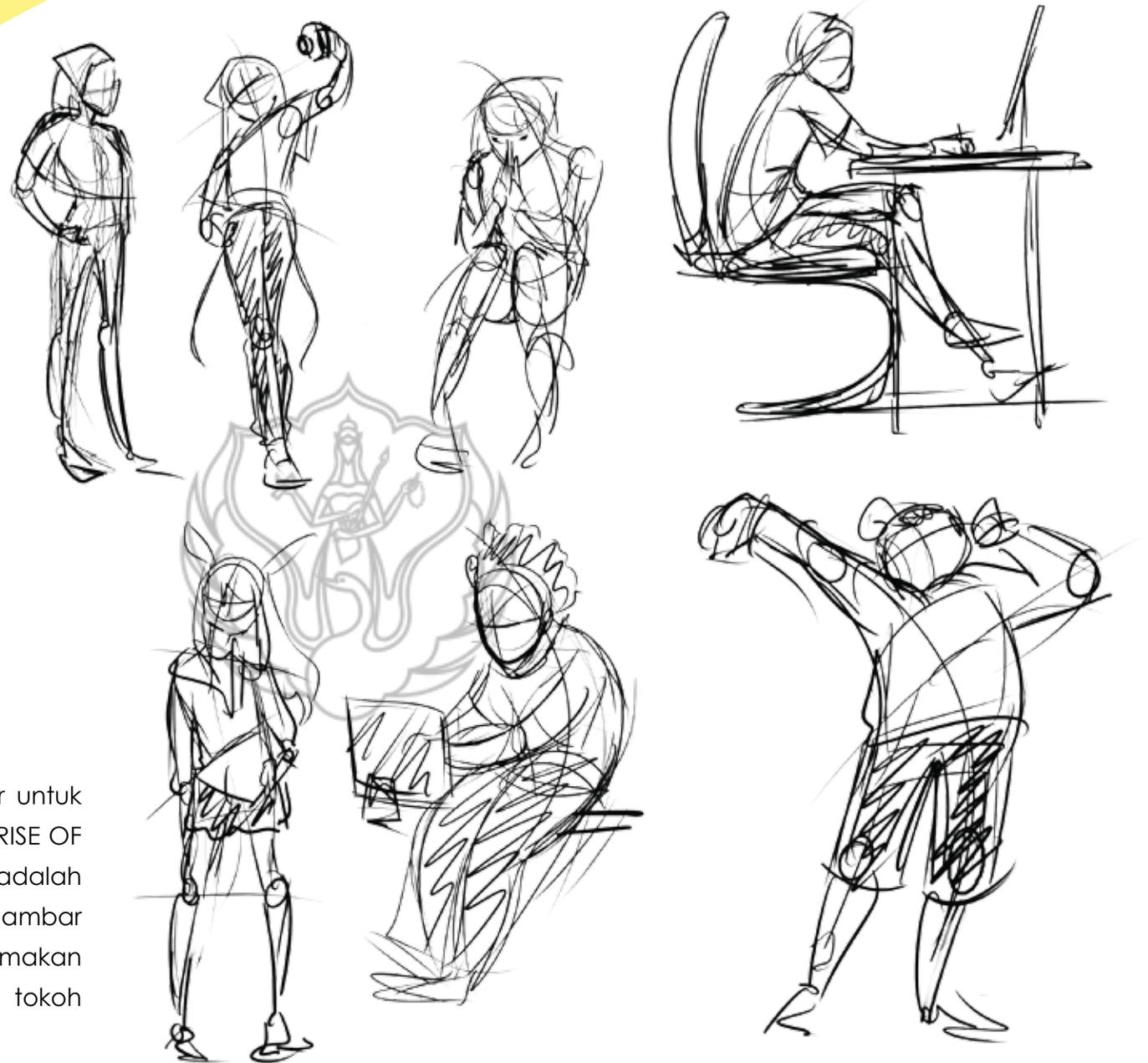
GESTUR DAN KARAKTER



Gambar 1.6 Contoh gestur dalam "Gesture Drawing for Animation" diedit oleh Leo Brodie

Stanchfield (diedit oleh Brodie 2020: 3) menjelaskan bahwa dalam animasi diperlukan pandangan emosional mengenai subjek yang digarap, untuk hal serius maupun humoris. Lebih lanjut lagi, Stanchfield mengatakan sebuah gambar atau adegan tidak dapat dikatakan selesai ketika representasi materialnya sudah dibuat, melainkan ketika penggambaran sensitif dari emosi yang ada sudah dibuat. Menggambar dengan anatomi yang baik akan menghasilkan gambar yang bagus, namun inti dari animasi bukanlah membuat anatomi sempurna, melainkan gestur yang jelas. Stanchfield (diedit oleh Brodie 2020: 7) memaparkan definisi gestur sebagai sebuah alat untuk menempatkan tokoh ke dalam perannya. Gestur yang dimiliki tokoh berbeda-beda sesuai dengan karakter mereka, karena itu dalam menggambar gestur, hal yang perlu diperhatikan adalah aksi apa yang dilakukan tokoh dan niat yang ingin dicapai dalam aksi tersebut.

Beberapa hasil studi gestur untuk para tokoh dalam film "VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA". Tujuan studi ini adalah untuk menerapkan prinsip menggambar gestur Stanchfield yang mengutamakan penggambaran aksi dan niat tokoh daripada ketepatan anatomi tubuh.



Gambar 1.7 Studi gestur beberapa tokoh dalam film "VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA"



Gambar 1.8 Studi gestur yang menerapkan karakter pada pembuatannya

Sebagai perbandingan, dapat dilihat perbedaan dari kedua studi gestur Vien berikut. Pada gambar pertama, figur yang digambar terlihat biasa, tanpa ada informasi mengenai karakternya. Sedangkan gambar kedua terlihat figur yang berdiri dengan gestur yang terbuka dan terlihat percaya diri, karakter yang melekat pada tokoh Vien.