

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN ANIMATIC STORYBOARD DAN
CLEAN UP PRODUKSI DALAM FILM
“VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA”
EPISODE 1**



Audrey Nafisa Falihah Furqon
1900272033

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

2022

**PEMBUATAN ANIMATIC STORYBOARD DAN
CLEAN UP PRODUKSI DALAM FILM
“VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA”
EPISODE 1**

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



Disusun oleh:
Audrey Nafisa Falihah Furqon
1900272033

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

2022

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang Berjudul:

PEMBUATAN ANIMATIC STORYBOARD DAN CLEAN UP PRODUKSI DALAM FILM "VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA" EPISODE 1

Disusun oleh:
Audrey Nafisa Falihah Furqon
NIM 1900272033

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 tanggal1.7....JUN...2022

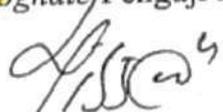
Pembimbing 1 / Ketua Penguji


Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607

Pembimbing 2 / Anggota Penguji


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

Cognate/Penguji Ahli


Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0020058709

Ketua Program Studi


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

Ketua Jurusan Televisi



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



**HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS
KARYA ILMIAH**

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Audrey Nafisa Falihah Furqon

No. Induk Mahasiswa : 1900272033

Judul Tugas Akhir : Pembuatan *Animatic Storyboard* dan *Clean Up* Produksi
dalam Film "*Volcanid : Rise Of The Garuda*" Episode 1

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi 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, 17 Juni 2022



Menyatakan
Audrey

Audrey Nafisa Falihah Furqon

1900272033

*N.B.: * Asli 1 x bermaterai 10.000*

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai Mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Audrey Nafisa Falihah Furqon

No. Induk Mahasiswa : 1900272033

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 berjudul:

**Pembuatan *Animatic Storyboard* dan *Clean Up* Produksi
dalam Film "*Volcanid : Rise Of The Garuda*" Episode 1**

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, 17 Juni 2022



menyatakan
Audrey Nafisa Falihah Furqon
1900272033

*N.B.: * Asli 1 x bermaterai 10.000*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat, karunia, dan kasih sayang, sehingga penulisan Laporan Tugas Akhir yang berjudul *PEMBUATAN ANIMATIC STORYBOARD DAN CLEAN UP PRODUKSI DALAM FILM "VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA" EPISODE 1* ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Laporan Tugas Akhir ini ditulis sebagai syarat kelulusan Program D-3 Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam penulisan Tugas Akhir ini tentulah terdapat banyak kekurangan maupun ketidaklengkapan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis terima demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi alat yang berguna untuk generasi yang akan datang.

Tugas Akhir ini dapat penulis susun berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dengan hormat dan rendah hati dihaturkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam;
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom.,M.T. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
5. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 1 sekaligus Ketua Penguji Tugas Akhir yang telah memberikan arahan, kritikan, dan bimbingan selama proses mereview laporan tugas akhir;
6. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 2 sekaligus Penguji Tugas Akhir yang telah memberikan banyak motivasi, saran, pengarahan, dan bimbingan selama penyusunan laporan tugas akhir;
7. Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen *Cognate*/Penguji Ahli Tugas Akhir yang telah memberikan saran, arahan dan motivasi selama penyusunan laporan tugas akhir;
8. Kedua Orang Tua dan keluarga yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan kasih sayang, serta dukungan materiil;
9. Studio Kampoong Monster;
10. Seluruh staff pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media

- Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas segala bantuan yang diberikan;
11. Teman-teman Animasi ISI Yogyakarta angkatan 19;
 12. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta dari berbagai jurusan maupun angkatan yang telah membantu proses pembuatan film;

Serta semua pihak yang telah membantu terciptanya Tugas Akhir yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Segala bantuan yang diberikan kepada penulis, semoga mendapat imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata, penulis berharap semoga Karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain, khususnya di lingkungan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	
KARYA ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	
PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
COVER ARTBOOK DEPAN	1
PENDAHULUAN.....	3
EKSPLORASI.....	7
DESAIN KARYA	13
A. Pipeline Kerja.....	14
B. <i>Script</i>	15
C. <i>Guide Dubbing</i>	16
D. <i>Storyboard</i>	18
E. <i>Revisi Storyboard</i>	19
F. <i>Animatic Storyboard</i>	21
G. <i>Compositing Animatic</i>	24
H. <i>Dekupase Animatic Storyboard</i>	25
I. <i>Revisi Animatic Storyboard</i>	27
J. <i>Layout</i>	30
K. <i>Proses Divisi Keyframe</i>	31
L. <i>Clean Up</i>	32
M. <i>Revisi Clean Up</i>	42
N. <i>Proses Divisi Coloring</i>	43
EKSPERIMEN DAN ANALISIS	45
A. <i>Eksperimen</i>	46
B. <i>Analisis</i>	52
PENUTUP.....	57
A. <i>Kesimpulan</i>	58
B. <i>Daftar Pustaka</i>	59
COVER ARTBOOK BELAKANG	61

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



VOLCANID

RISE OF THE GARUDHA

Pembuatan *Animatic Storyboard* dan *Clean Up* Produksi dalam Film

“*Volcanid : Rise of The Garuda*” Episode 1

Audrey Nafisa Falihah Furqon / 1900272033

Tahun 2022/2023

**Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni
Pembuatan *Animatic Storyboard* dan
Clean Up Produksi dalam Film
“*Volcanid : Rise of The Garuda*” Episode 1**



**INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**



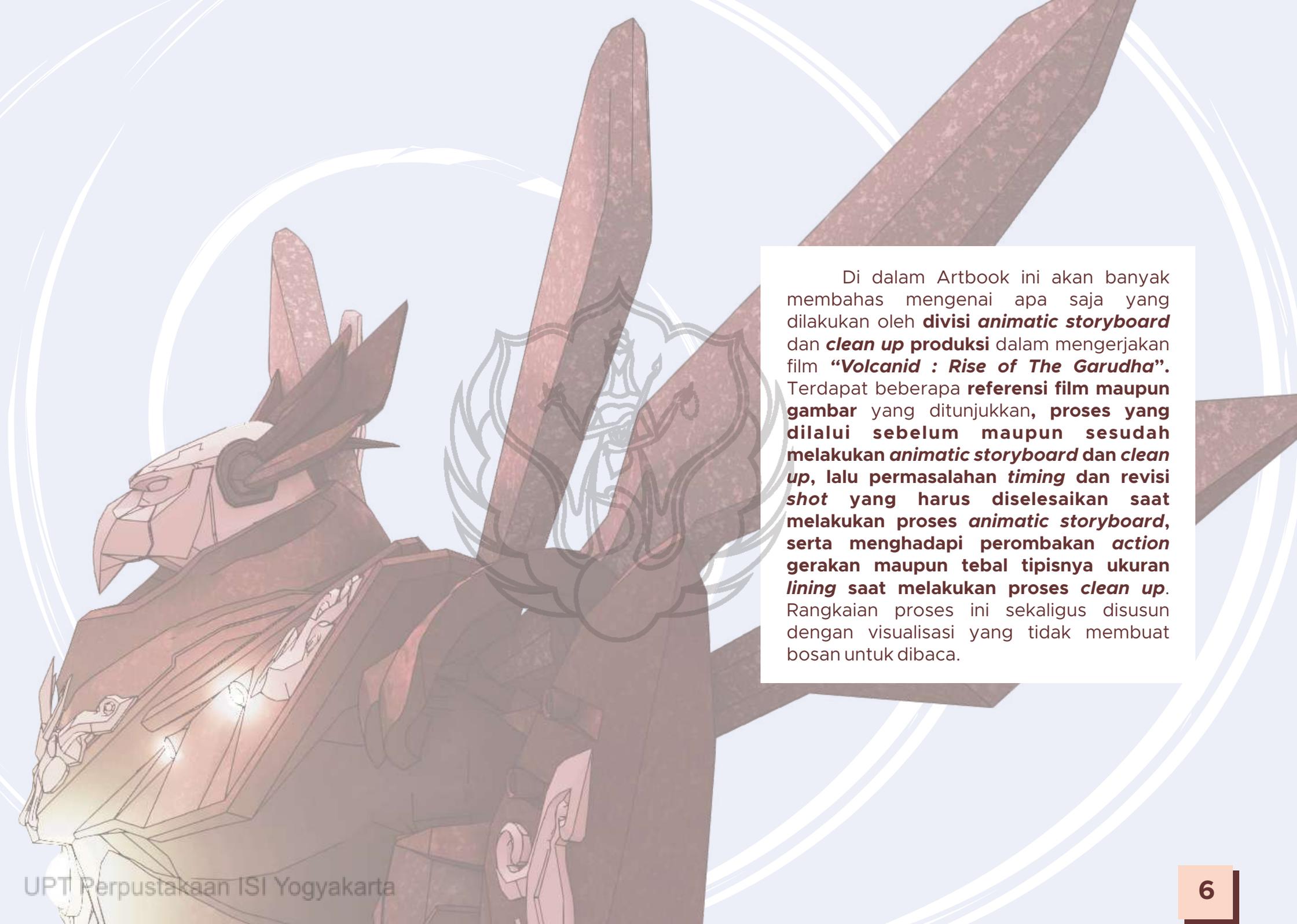
PENDAHULUAN



Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam budaya di setiap daerah. Banyak peninggalan para pendahulu di Indonesia yang dapat menjelaskan bagaimana kondisi maupun aktivitas semasa kehidupan dahulu. Peninggalan kisah mitologi yang dituliskan dalam batik garuda menjadi inspirasi cerita dalam proyek film animasi **“Volcanid: Rise of The Garuda”**. Film ini berbekal dari kisah mitologi batik wayang garuda khas Indonesia. Memiliki detail *armor* pada setiap karakter di dalamnya yang dikombinasikan dengan unsur *mecha*. Film ini juga memunculkan berbagai siluman monster berbentuk unik yang membuat semakin menarik untuk dinantikan.

Film ini menceritakan tentang sekelompok anak yang secara tidak sengaja kembali ke masa lalu dan dihadapkan untuk ikut membantu **Garudeya** yang sedang berjuang melawan perbudakan bangsa **garudha** dari bangsa **ular**. Anak-anak tersebut bernama **Vienetta, Zadienth, Fiona, Abel, dan Joey**. Mereka adalah sekelompok anggota **Mythcathcer** dari **Volcanid**. Mereka bertugas mengambil dokumentasi siluman monster untuk diambil informasi mengenai jenis monster tersebut dan dibagikan ke dalam channel youtube mereka yang bernama **The Stupid Aliens**. **Volcanid** sendiri merupakan perusahaan pengelolaan energi Gunung Api yang memiliki misi terselubung, yaitu meneliti tentang makhluk-makhluk mitologi yang masuk ke dunia fisik. Kisah dari Film ini tidak terlepas dari referensi yang relevan dengan perwayangan dan dunia kedewataan. Kisah ini kemudian dibuat lebih modern dengan penambahan unsur *mecha armor* serta senjata modern berbentuk unik.





Di dalam Artbook ini akan banyak membahas mengenai apa saja yang dilakukan oleh **divisi animatic storyboard** dan **clean up produksi** dalam mengerjakan film **“Volcanid : Rise of The Garuda”**. Terdapat beberapa **referensi film** maupun **gambar** yang ditunjukkan, **proses yang dilalui sebelum maupun sesudah melakukan animatic storyboard dan clean up**, lalu permasalahan **timing** dan revisi **shot** yang harus diselesaikan saat melakukan proses **animatic storyboard**, serta menghadapi perombakan **action gerakan** maupun tebal tipisnya ukuran **lining** saat melakukan proses **clean up**. Rangkaian proses ini sekaligus disusun dengan visualisasi yang tidak membuat bosan untuk dibaca.



EKSPLORASI



1.1 Batik Garudha khas Indonesia dari Divisi *Artbook*
Nurnadila Putri R.K



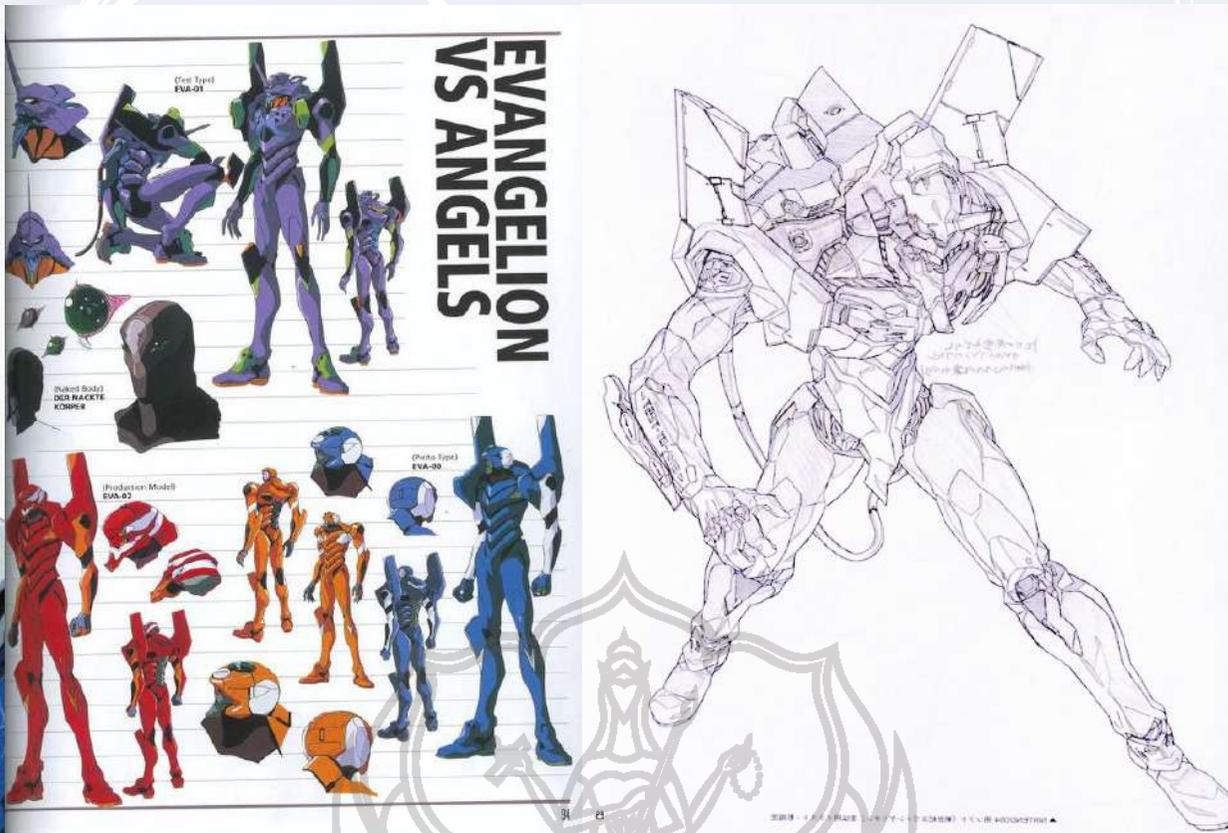
1.2 Motif Kain Batik Garudha dari Divisi *Background 2D*
Risambudhi Aji W

Keterkaitan Referensi Batik Garudha dalam Konsep Cerita

Kisah inspirasi dalam proyek animasi “*Volcanid: Rise of The Garuda*” berbekal dari kisah perwayangan yang digambarkan dalam batik garudha khas Indonesia. Referensi ini kemudian diimplementasikan menjadi motif kain dalam *universe* film. Motif yang dijelaskan merupakan sebuah dokumentasi dari suatu ramalan tentang bencana besar yang akan terjadi di Nusantara. Bencana itu disebut *Mahapralaya*. Tak hanya mempengaruhi dunia fisik, *Mahapralaya* juga dapat melenyapkan batasan-batasan antar dimensi yang berpotensi mengacaukan keseimbangan alam semesta. Salah satu di antara kain batik tersebut adalah kain batik motif Garuda. Dalam kain ini tertulis sebuah kode tentang terjadinya *Mahapralaya* beserta tanda-tanda yang menyertainya.



1.3 Ikari Shinji & Evangelion vs Angels official art/magazine scan by Pinterest



1.4 Mecha Evangelion Sketch official art/magazine scan by Pinterest

Keterkaitan Referensi Anime Evangelion dalam Konsep Desain Karakter

Desain karakter mecha Garudeya dalam film terinspirasi dari mecha Evangelion. Penampikan dari seragam armor tempur anggota Mythcatcher juga berkaca pada referensi seragam karakter dalam Evangelion, yaitu salah satunya karakter Ikari Shinji. Dalam metode penganimasian, segala bentuk mecha dan armor modern akan dilakukan proses hybrid 3d. Proses pergerakan karakter dapat dibuat dengan menggerakkan rigging 3d dan tidak perlu menggunakan teknik frame to frame. Metode ini sangat memudahkan proses produksi nantinya sehingga tidak memerlukan banyak waktu untuk membuat karakter berarmor maupun tubuh mecha Garudeya bergerak.



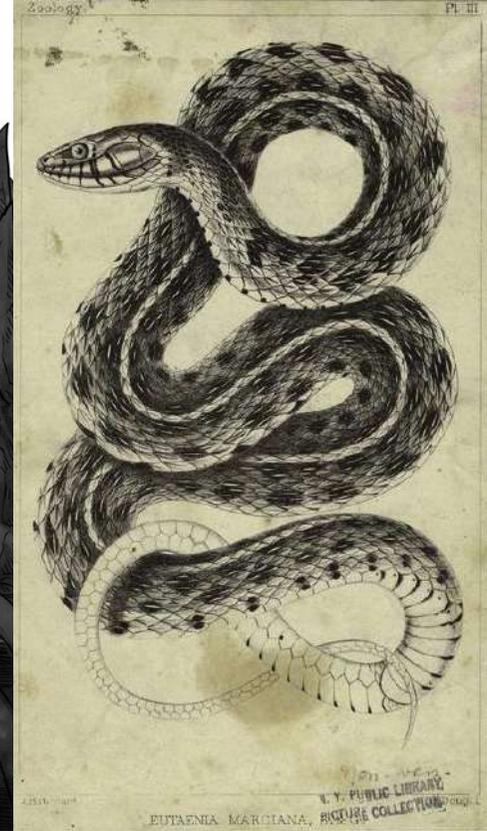
1.5 Referensi Siluman Bajang
A by Pinterest



1.6 Referensi Siluman Bajang
Xenohond by Pinterest



1.7 Referensi Siluman Antakara
Durnehviir by Carbon Claws



1.8 Referensi Siluman Antakara
*Eutaenia marci*ana, B. & G, by
Public Library Picture Collection

Referensi Kombinasi Monster *Werewolf* sebagai Siluman Bajang dan Kombinasi Naga dan Ular sebagai Siluman Antakara

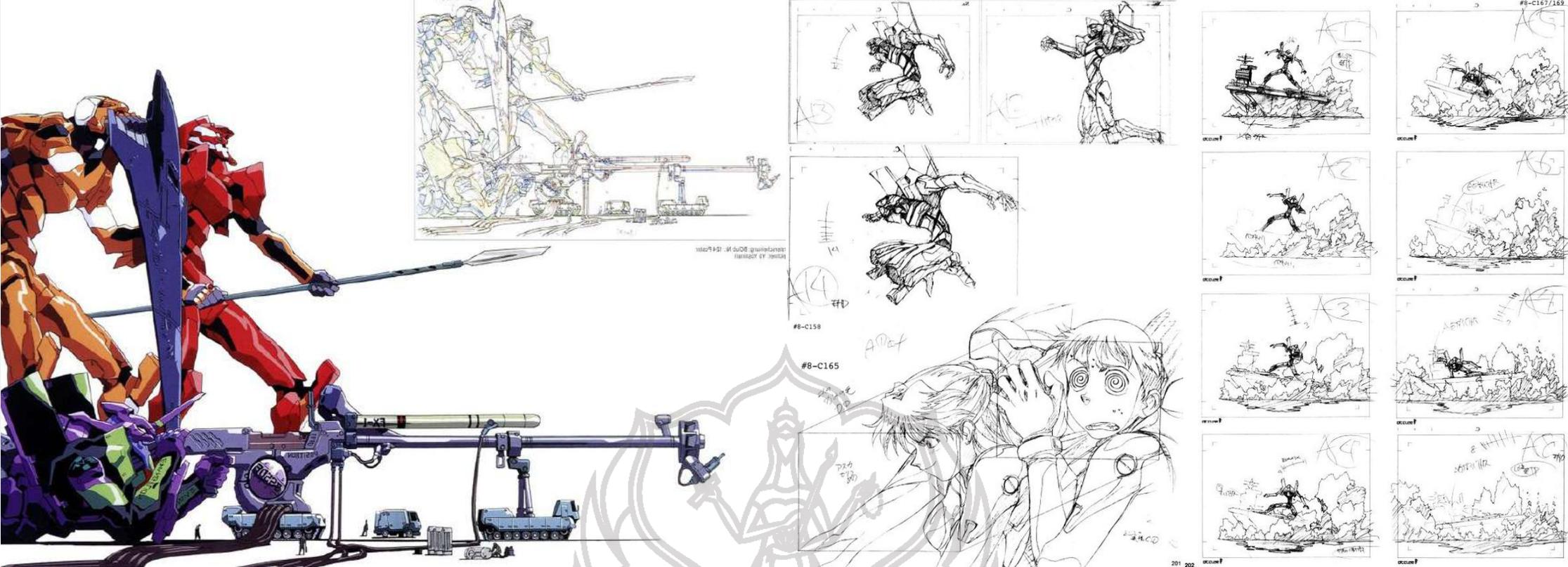
Karakter dalam film “*Volcanid: Rise of The Garuda*” nantinya akan sering bersinggungan dengan banyak monster yang bentuknya banyak mengambil inspirasi dari campuran beberapa hewan seperti ular, naga, monyet, kelelawar, burung, serigala, ikan, dsb. Dalam gambar referensi ini, ditampilkan beberapa yang bentuknya menyerupai siluman Bajang dan siluman Antakara yang akan banyak muncul pada episode 1. Siluman Bajang bentuknya lebih menyerupai badan *werewolf*, bermata tiga, bertaring dan dengan lidah yang menjulur. Sedangkan siluman Antakara lebih menyerupai badan ular, rupa seperti naga, dan memiliki sayap dan lengan seperti kelelawar.

**Desain Siluman Monster dari
Hasil Percampuran Kombinasi Referensi**



**1.9 Karakter Siluman Bajang oleh
Divisi Desain Karakter**

**1.10 Karakter Siluman Antakara oleh
Divisi Desain Karakter**



1.11 Referensi Animatic dari Art of Neon Genesis Evangelion (Part 2)
<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-10/art-of-neon-genesis-evangelion-part-2>

Keterkaitan Referensi Proses Animatic Praproduksi Evangelion dengan Animatic Pra Produksi Volcanid: Rise of The Garuda

Film “Volcanid: Rise of The Garuda” berkaca pada proses pembuatan animatic dari referensi yang menggunakan teknik *stillomatic*. *Stillomatic* merupakan rangkaian suatu gambar diam yang ditunjukkan secara berurutan sehingga dapat memberikan garis besar suatu adegan dalam cerita. Teknik produksi ini menggunakan gambar pada komposisi *storyboard*. *Stillomatic* memiliki tampilan *storyboard* lalu digerakkan menjadi bentuk pecahan *layer* gambar sehingga menghasilkan satu video. Komposisi gerak yang ditampilkan sangat sederhana. Dengan mengambil contoh dari anime Neon Genesis Evangelion, film ini memiliki teknik dan style yang sama seperti pra produksi film “Volcanid: Rise of The Garuda”. Hanya saja dalam film ini terdapat kegiatan *dekupase*/pemecahan gambar animatic sebagai tambahan teknik pembuatan selama praproduksi film.