

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN ANIMATIC DAN KEY ANIMATION ACTION
DALAM PEMBUATAN ANIMASI
“VOLCANID RISE OF THE GARUDHA”**



Raden Handy Jandhika SND
NIM 1900271033

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

2022

**PEMBUATAN ANIMATIC DAN KEY ANIMATION ACTION
DALAM PEMBUATAN ANIMASI
“VOLCANID RISE OF THE GARUDHA”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi Sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

Raden Handy Jandhika SND
NIM 1900271033

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

2022

HALAMAN PENGESAHAN


Laporan Tugas Akhir yang berjudul:
**PEMBUATAN ANIMATIC DAN KEY ANIMATION ACTION DALAM
PEMBUATAN ANIMASI
"VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA"**

Disusun oleh:
Raden Handy Jandhika SND
NIM 1900271033

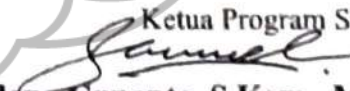
Tugas Akhir telah diakui dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ...

16 JUN 2022


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
0023017613
Pembimbing I/ Ketua Penguji


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn
0023078811
Pembimbing II/ Anggota Penguji


Al Fitri Muhammad Zachky
Penguji Ahli/ Anggota Penguji


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

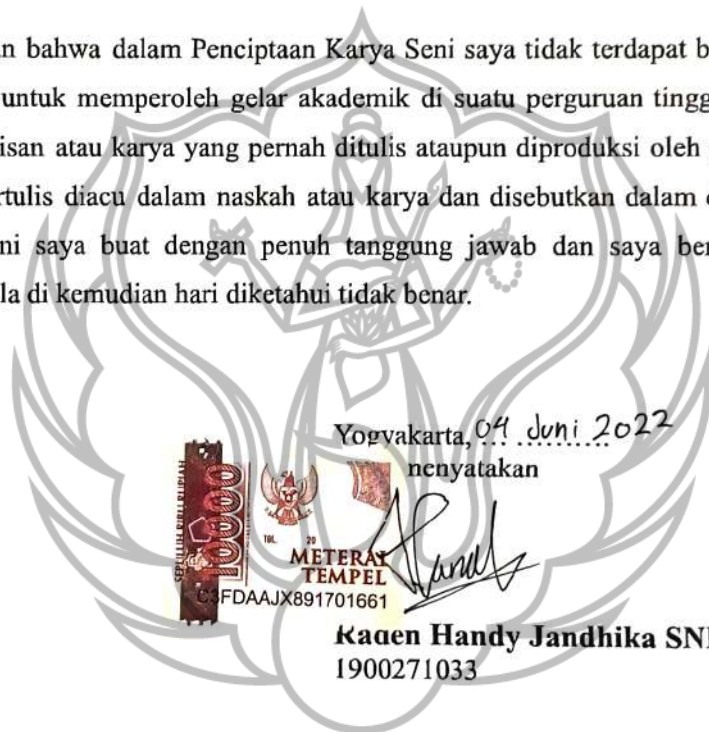


**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Raden Handy Jandhika SND
No. Induk Mahasiswa : 1900271033
Judul Tugas Akhir : **Pembuatan Animatic dan Key Animatic Action Dalam
Pembuatan Animasi “ Volcanid : Rise Of The
Garudha”**

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 ataupun 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.



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

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

Nama : Rade Handy Jandhika SND
No. Induk Mahasiswa : 1900271033
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 Animatic dan Key Animatic Action
Dalam Pembuatan Animasi
"Volcanid : Rise Of The Garuda"**

beserta perangkat yang diberikan (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 izin 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 saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 04 Juni 2022

menyatakan



METERAL
TEMPEL

25AAJX891701666

Rade Handy Jandhika SND
1900271033

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah, berkat, dan penyertaan-Nya hingga akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan Judul PEMBUATAN ANIMATIC DAN KEY ANIMATION ACTION DALAM PEMBUATAN ANIMASI “*VOLCANID RISE OF THE GARUDHA*”, 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 penulisan. 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 terimakasih atas segala kemudahan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati saya mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak sebagai berikut:

- 1) Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral;
- 2) Prodi Animasi Institut Seni Indonesia;
- 3) Studio Kampoong Monster selaku industri;
- 4) Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
- 5) Bapak Dr. irwandi, S. Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
- 6) Bapak Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
- 7) Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku ketua prodi D-3 Animasi;
- 8) Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, MTI, selaku dosen pembimbing I;
- 9) Ibu Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn, M.Sn., selaku dosen pembimbing II;
- 10) Bapak Al Fitri Muhammad Zachky, selaku penguji ahli;

11) Teman-teman Animasi yang telah membantu dan saling memberikan semangat, kritik dan saran, serta seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan dalam kesempatan yang terbatas ini.

Yogyakarta, 27 Juni 2022

Raden Handy Jandhika SND



INTI SARI

Animasi *Volcanid : Rise of The Garudha* ini menceritakan tentang sekumpulan remaja bernama *Mythcatcher* yang bertugas mengejar bajang kecil di lereng Merapi. Dalam perjalanan menuju markas *Volcanid*, *VOLCANID*, di atas bus mereka melihat berita tentang penemuan arca garuda raksasa dan disusul oleh beberapa berita tentang bencana letusan gunung merapi. Melalui berita tersebut, mereka mengetahui bahwa arca garuda itu telah dipindahkan ke markas *VOLCANID*. Sesampainya di sana, *Vienetta* dan *Fiona* menyelinap untuk melihat arca garuda tersebut. *Zad*, *Abel*, dan *Joey* yang memergoki mereka, berusaha menyeret kedua perempuan itu keluar dari ruang hanggar. Saat berusaha bersembunyi dari petugas keamanan, mereka masuk ke ruang *metaverse*. *Vienetta* dan arca garuda (belakangan diketahui adalah armor/baju perang garuda) rupanya telah terhubung, dan itu menyebabkan peralatan di ruang mecha aktif dan kemudian mengirim mereka ke alam kadewatan. Di alam kadewatan *Mythcatcher* bertemu *Garudeya* yang sedang dalam perjalanan untuk mencari *Penggembala bijak*, seseorang yang berjanji menunjukkan di mana pusaka tirta amerta berada. *Mythcatcher* akhirnya mengetahui misi *Garudeya* dan berusaha membantu *Garudeya* menemukan tirta amerta. Mereka semua pergi ke setra *gandamayit*, sesuai dengan petunjuk dari mimpi *Garudeya*, namun di sana mereka malah dihadang sekelompok siluman ganas.

Dalam pembuatan animasi *Volcanid Rise Of The Garudha* banyak adegan actionnya, beberapa diantaranya menggunakan teknik animasi *Hybrid* karena adegan-adegan action dalam film animasi memiliki adegan yang tidak dapat dilakukan dengan *background* 2D, maka dari itu digunakan teknik *Hybrid* dimana teknik ini menggunakan gabungan animasi 2D dan animasi 3D digabung menjadi satu untuk mempermudah pengerjaan animasi. Dalam pembuatan *key animation* juga melalui beberapa tahapan sebelum membuat *key* dalam sebuah *shot*, tahapan itu adalah pembuatan *animatic* dimana tahapan ini adalah tahapan penggerakan gambar pada *storyboard* sebagai panduan bagi *key animator*. Salah satu adegan action dalam *animatic* dan *key animation* action pada animasi *Volcanid Rise Of The Garudha* akan dijelaskan tahapan *Artbook* ini.

PEMBUATAN ANIMATIC DAN KEY ANIMATION ACTION DALAM PEMBUATAN ANIMASI VOLCANID RISE OF THE GARUDHA



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





Daftar Isi

Pendahuluan	1
Pipeline Pembuatan Animasi	2
Chapter 1	
Animatic	3
Pentingnya Animatic	4
Eksplorasi	5
Desain Karya	12
Experiment	20
Chapter 2	
Key Animation	26
Pentingnya Key Animation	27
Eksplorasi	28
Desain Karya	35
Eperiment	46
Chapter 3	
Animasi Hybrid	57
Penutup	62
Daftar Pustaka	63

Pendahuluan

Animasi Volcanid Rise Of The Garuda adalah animasi hybrid di mana kombinasi animasi 2d dan 3d digabungkan menjadi satu, karena animasi ini memiliki banyak adegan action yang cukup rumit apabila keseluruhan animasi dikerjakan secara 2d. Pengembangan adegan-adegan action melalui beberapa tahap, sebelum menjadi sebuah animasi sebuah adegan berasal dari sebuah naskah, lalu divisualkan menjadi sebuah storyboard, di sini beberapa adegan sudah tergambar namun belum terlihat bagaimana gerakan detail sebuah adegan itu terjadi. Tujuan dari pembuatan animatic adalah memberikan durasi sebuah shot dengan membuat sebuah gerakan objek berdasarkan gambar storyboard dengan menggunakan audio guide (rough dubbing) sebagai patokan sebuah durasi. Animatic juga sebagai panduan key animator untuk mengetahui gerakan yang diinginkan sutradara.

Key animation adalah kumpulan gambar yang menjadi suatu gerakan, berupa sebuah objek yang terasa hidup. Key animator harus memiliki sense dari suatu gerakan objek agar objek tersebut terlihat nyata. Key animation juga menjadi salah satu aspek terpenting dalam animasi karena dari sebuah key animation yang bagus dapat memberikan kesan yang bagus pula dalam sebuah animasi. Membuat key animation action dalam pembuatan animasi Volcanid Rise Of The Garuda salah satu tantangan tersulit, karena memiliki adegan gerakan dan pose akting pada karakter yang rumit. Pose-pose animasi tersebut harus digambar sebanyak 12 gambar dalam satu detik, permainan timing juga harus benar-benar digunakan dengan baik karena kunci utama dari sebuah key yang baik adalah timing. Maka Dari itu key animator haruslah mengerti prinsip-prinsip animasi untuk menghasilkan animasi yang sempurna. Pembuatan Animatic dan Key animation action benar-benar memerlukan keterampilan dari seorang pekerja seni dari aspek-aspek yang diperlukan harus melewati proses yang panjang dan keterampilan pekerja seni.