

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**EFEK WARNA TERHADAP EMOSI DALAM
PENCIPTAAN FILM ANIMASI EKSPERIMENTASI
“*TARING*”**



Ann-Marie Ramadhania Nalapraya
NIM 1800228033

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

2021

**EFEK WARNA TERHADAP EMOSI DALAM
PENCIPTAAN FILM ANIMASI EKSPERIMENTASI
“*TARING*”**

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



Disusun oleh:

Ann-Marie Ramadhania Nalapraya
NIM 1800228033

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

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

EFEK WARNA TERHADAP EMOSI DALAM PENCIPTAAN FILM ANIMASI EKSPERIMENTASI “TARING”

Disusun oleh:
Ann-Marie Ramadhania Nalapraya
NIM 1800228033

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 7 Januari 2022

Pembimbing I / Ketua Penguji


Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506

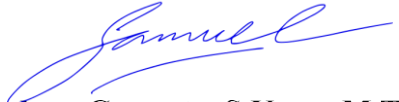
Pembimbing II / Anggota Penguji


Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607

Cognate / Anggota Penguji


Agni Saraswati, S.Sn., M.A.
NIDN 0030118903

Ketua Program Studi


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

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam



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

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740414 200012 1 001

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Ann-Marie Ramadhania Nalapraya
No. Induk Mahasiswa : 1800228033
Judul Tugas Akhir : **Efek Warna Terhadap Emosi Dalam Penciptaan
Film Animasi Eksperimentasi “*Taring*”**

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, 20 Desember 2021

Yang menyatakan

*

Ann-Marie Ramadhania Nalapraya

NIM 1800228033

*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 : Ann-Marie Ramadhania Nalapraya

No. Induk Mahasiswa : 1800228033

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:

Efek Warna Terhadap Emosi Dalam Penciptaan Film Animasi Eksperimentasi “*Taring*”

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, 20 Desember 2021

Yang menyatakan

*

Ann-Marie Ramadhania Nalapraya

NIM 1800228033

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul “Efek Warna Terhadap Emosi Dalam Penciptaan Film Animasi Eksperimentasi “*Taring*” dengan baik dan tepat pada waktunya.

Tujuan dari laporan ini memenuhi persyaratan tugas akhir dalam program studi D-3 Animasi di Fakultas Seni Media Rekam. Selain itu, mendalami pengertian dan pentingnya menggunakan beberapa teknik dalam proses dan penciptaan film animasi tersebut. Meskipun banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik konstruktif dari semua pihak terutama dari para pembimbing sangat dihargai demi perbaikan di masa yang akan datang.

Maka dengan kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih atas segala petunjuk, bimbingan dan bantuannya pada:

1. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi
2. Bpk. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I atas bimbingan, masukan dan sarannya.
3. Bpk. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, masukan dan sarannya.
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan mendukung dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Demikian tugas akhir ini, penulis berharap semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak dan penulis sendiri. Terima kasih.

Yogyakarta, 20 Desember 2021

Ann-Marie Ramadhania Nalapraya

ABSTRAK

Penciptaan film animasi eksperimentasi berjudul “*Taring*” terinspirasi oleh tradisi Bali “*Mepandes*”, upacara suci pengorbanan demi kesempurnaan manusia. Memotong gigi taringnya dengan memotong ciri liar atau sifat kekanak-kanakan. Karya film animasi “*Taring*” bercerita tentang seorang anak lelaki bernama Made yang dalam pertumbuhan menuju kedewasaan. Bagi Made yang belum ingin bertumbuh dewasa dan melepaskan dirinya yang bersifat kekanak-kanakan. Mengakibatkan konflik antara Made dan keluarganya.

Kombinasi *mix media* dan media digital akan dimanfaatkan sebagai *background* dan *properties* pada karya film tersebut, menggunakan tekstur cat pada *background*, agar terlihat seperti lukisan. Pembuatan animasinya menggunakan *software* digital animasi 2D. Dengan tambahan elemen lain sebagai proses animasi nya, seperti potongan foto, *stop motion*, dll dapat aja mendukung visual karya filmnya. Pada media film animasi dampak ini terasa lebih besar karena inti animasi yaitu warna yang bergerak. Dengan itu penelitian ini mendalami seberapa *significant* peran warna pada emosi yang dirasakan oleh penonton, dan fungsi warna tersebut secara psikologis.

Kata Kunci: animasi, eksperimentasi, bali, *mix media*, warna, emosi



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	10
A. Latar Belakang.....	10
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan.....	10
D. Sasaran.....	11
E. Indikator Capaian Akhir.....	11
1. Konsep Cerita dan Teknik.....	11
2. Sinopsis.....	11
3. Riset.....	11
4. Desain Karakter.....	12
5. <i>Storyboard</i>	12
6. Musik dan <i>Sound Effect</i>	12
7. <i>Animatic</i>	12
8. <i>Background dan Properties</i>	12
9. <i>Animating</i>	12
10. <i>Compositing</i>	13
11. <i>Editing</i>	13
BAB II EKSPLORASI	
A. Landasan Teori.....	14
B. Tinjauan Kerja.....	14
1. Pakaian dan Tradisi Adat Bali.....	15
2. Karakter Bali.....	16
3. Perumahan dan Lingkungan Bali.....	17
4. Lukisan <i>Mix Media</i> dan <i>Digital Painting</i>	20
5. Film Animasi <i>Loving Vincent</i>	21
6. Film Animasi <i>The Wind Rises</i>	22
7. Film Animasi <i>The Secret World of Arrietty</i>	22
8. Film Sinematografi <i>Joker</i> (2019).....	23
BAB III PERANCANGAN.....	24
A. Cerita.....	24
1. Latar Belakang Cerita.....	24

2. <i>Genre</i>	24
3. <i>Logline</i>	24
4. <i>Premis</i>	25
5. <i>Sinopsis</i>	25
6. <i>Treatment</i>	25
7. <i>Skenario</i>	29
B. <i>Concept Art</i>	34
BAB IV PERWUJUDAN.....	36
A. <i>Praproduksi</i>	36
1. <i>Desain Karakter</i>	36
a. <i>Made</i>	36
b. <i>Putu Ayu</i>	37
2. <i>Storyboard</i>	39
3. <i>Musik</i>	40
4. <i>Animatic</i>	40
B. <i>Produksi</i>	41
1. <i>Layout</i>	41
2. <i>Animation</i>	43
3. <i>Cleanup</i>	44
4. <i>Coloring</i>	45
C. <i>Pascaproduksi</i>	45
1. <i>Compositing</i>	45
2. <i>Rendering</i>	45
3. <i>Pengemasan</i>	45
BAB V PEMBAHASAN.....	46
BAB VI PENUTUP.....	49
A. <i>Kesimpulan</i>	49
B. <i>Saran</i>	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Foto pakaian adat Bali.....	15
Gambar 1.2 Foto anak-anak di Bali.....	16
Gambar 1.3 Foto Foto <i>Antonio Blanco</i> dan <i>Ni Rondji</i> di Bali.....	16
Gambar 1.4 Foto perumahan di Bali.....	17
Gambar 1.5 Foto lingkungan dan bangunan di Bali.....	19
Gambar 1.6 Lukisan <i>mix media</i> dan <i>digital painting</i>	20
Gambar 1.7 <i>Screenshot</i> film animasi <i>Loving Vincent</i>	21
Gambar 1.8 <i>Screenshot</i> film animasi <i>The Wind Rises</i>	22
Gambar 1.9 <i>Screenshot</i> film animasi <i>The Secret World of Arrietty</i>	22
Gambar 1.10 <i>Screenshot</i> film cinematography <i>Joker (2019)</i>	23
Gambar 2.1 Sketsa konsep karakter.....	34
Gambar 2.2 Sketsa konsep cerita.....	35
Gambar 2.3 Konsep <i>background</i>	35
Gambar 3.1 Desain Karakter <i>Made</i>	36
Gambar 3.2 <i>Shot</i> Karakter <i>Made</i> , bayi.....	37
Gambar 3.3 <i>Shot</i> <i>Made</i> , dewasa.....	37
Gambar 3.4 <i>Shot</i> berisi Karakter Ayu, anak kecil.....	38
Gambar 3.5 <i>Shot</i> berisi Karakter Ayu, dewasa.....	38
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> “Taring” halaman 1.....	39
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> “Taring” halaman 2.....	39
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> “Taring” halaman 3.....	40
Gambar 3.9 <i>Screenshot Animatic</i> menggunakan software.....	41
Gambar 3.10 <i>Background</i> atas puncak.....	41
Gambar 3.11 <i>Background</i> hutan 1.....	42
Gambar 3.12 <i>Background</i> hutan 2.....	42
Gambar 3.13 <i>Background</i> hutan 3.....	43
Gambar 3.14 Animasi <i>frame by frame</i> pada atas <i>background</i>	43
Gambar 3.15 Sketsa animasi, <i>shot</i> <i>Made</i> berlari.....	44
Gambar 3.16 <i>Cleanup</i> , <i>shot</i> <i>Made</i> berlari dari sketsa ke <i>lineart</i>	44
Gambar 3.17 <i>Shot</i> <i>Made</i> berlari diselesaikan dengan warna tertentu.....	45

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film menceritakan masa transisi seorang anak muda menjadi seorang dewasa. Merupakan tahap perkembangan fisik dan psikologis seorang selama menuju masa dewasa. Mengambil konflik dari adat yang menjadi ekspektasi yang ditargetkan kepada pemuda tersebut.

Film ingin dibuat dengan campuran media digital dan media tradisional untuk lanjut menunjukkan secara visual, dengan penggunaan variasi warna yang dapat mempengaruhi suasana pada setiap adegan tertentu. Perbedaan karakter dengan *background* dibuat untuk fleksibilitas karya dalam menonjolkan karakter dan *background* yang penting. Aplikasi warna juga dilakukan untuk memberi perasaan pada penonton yang didukung oleh tekstur kombinasi film rekaman, foto, dan animasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Menggunakan *mix media* dan warna tertentu dalam produksi film animasi eksperimentasi berjudul *Taring*
2. Menghasilkan karya film animasi eksperimentasi berjudul *Taring* dengan konsep cerita 'kedatangan usia', didukung oleh budaya Bali

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi eksperimentasi *Taring* antara lain:

1. Membuat film yang menggunakan eksperimentasi warna untuk mengekspresikan rasa dalam cerita
2. Menghasilkan karya animasi eksperimentasi yang menggunakan *mix media* dan media digital pada film berjudul *Taring*

3. Membuat gaya visual lebih indah dengan memanfaatkan tekstur cat air dalam *background* dan visual dalam film *Taring*

D. Sasaran

Target audien penciptaan karya film animasi eksperimentasi *Taring* ini adalah:

1. Usia : 16-21 tahun
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : -
4. Negara : Global
5. Bahasa : Indonesia

Walaupun tidak berisi suara pembicaraan atau dialog, isi cerita memiliki referensi dari budaya Indonesia dalam film tersebut.

E. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari film animasi eksperimentasi ini adalah menjadi film animasi seutuhnya, yang meliputi:

1. Konsep Cerita dan Teknik

Konsep cerita dan teknik ditentukan dari awal, sebagai pilihan eksperimentasi terhadap penceritaan maupun teknik animasi.

2. Sinopsis

Cerita film *Taring* ditulis berdasarkan konsep cerita dan teknik, mulai dari pencarian ide cerita sampai pesan cerita yang ingin disampaikan pada penonton.

3. Riset

Riset dalam produksi film *Taring* menjadi bagian besar dalam film tersebut, mempengaruhi konsep cerita dan karakter pada film.

4. Desain Karakter

Proses desain karakter dimulai dari sketsa kasar, membuat berbagai macam pose dan ekspresi. Karakter digambar dalam sisi depan, samping, $\frac{3}{4}$, dan belakang, lalu menentukan kunci warna karakter.

5. Storyboard

Berdasarkan naskah yang dibuat, menggambar dan menyusun rancangan tiap adegan yang akan dianimasikan. Setiap *shot* berisi latar belakang dan aksi karakter, sesuai durasi yang diberikan.

6. Musik dan *Sound Effect*

Mencari musik dan *sound effect* yang sesuai suasana yang ingin disampaikan dari film. Dimulai dari membuat *sound design script*, dengan mengatur gambaran adegan bersama *scoring* yang sudah disiapkan.

7. *Animatic*

Sesuai *storyboard*, membuat rangkaian *shot* yang diurutkan menjadi *video*, agar menunjukkan durasi dan alur pergerakan setiap adegan bersama musik dan *sound effect*.

8. *Background dan Properties*

Menggambarkan *background* yang berada di setiap *shot* sesuai tempat dan waktunya, berdasarkan *storyboard* tersebut.

9. *Animating*

Menggambarkan animasi per frame yang ditentukan dengan eksperimentasi, menggunakan bahan seperti foto, kertas origami, atau imitasi tekstur sebagai *background*. Ditambah menggunakan *digital painting* bersama software *Clip Studio Paint*.

10. *Compositing*

Proses *compositing* dilakukan penggabungan karakter animasi dengan video atau foto *background*. Proses ini juga dilakukan pengaturan komposisi dan tata letak tiap elemen sehingga tampak menyatu. Menggunakan beberapa color grading setelah dan sebelum penyatuan *background*.

11. *Editing*

Setelah semua komponen yang diperlukan dalam film animasi taring diatur, semuanya digabungkan dan diurutkan sesuai urutan agar menjadi kesatuan film animasi seperti yang tertulis dalam cerita. Dibuat dalam *video editing software DaVinci Resolve*.

