

TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN TRAILER ANIMASI  
“TIKAM SAMURAI” KARANGAN  
MAKMUR HENDRIK



KARYA DISAIN

Oleh:  
Radhian Rahim  
031 1371023

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI  
DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2010

TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN TRAILER ANIMASI  
“TIKAM SAMURAI” KARANGAN  
MAKMUR HENDRIK



KARYA DISAIN

Oleh:

Radhian Rahim  
031 1371023

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI  
DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2010

TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN TRAILER ANIMASI  
“TIKAM SAMURAI” KARANGAN  
MAKMUR HENDRIK



KARYA DISAIN

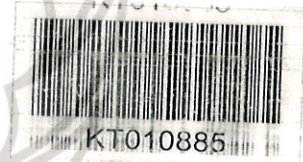
Oleh:  
Radhian Rahim  
031 1371023

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI  
DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2010

TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN TRAILER ANIMASI  
"TIKAM SAMURAI" KARANGAN  
MAKMUR HENDRIK

3401/H/S/2010

18-8-2010



KARYA DISAIN

Oleh:  
Radhian Rahim  
031 1371023

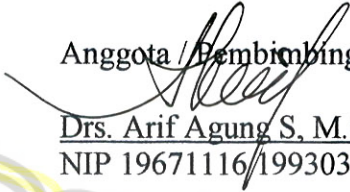
Tugas akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar sarjana S-1 jurusan Disain Komunikasi Visual  
2010

Tugas Akhir Disain Berjudul :

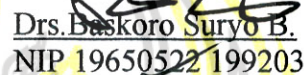
PERANCANGAN TRAILER ANIMASI “TIKAM SAMURAI” KARANGAN  
MAKMUR HENDRIK

Diajukan oleh Radhian Rahim, NIM 0311371023, Program Studi Disain  
Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 10 juni 2010

Anggota / Pembimbing I

  
Drs. Arif Agung S, M.Sn.  
NIP 19671116/199303 1 001


Anggota / Pembimbing II

  
Drs. Baskoro Suryo B.  
NIP 19650522 199203 1 003

Anggota / Cognate

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

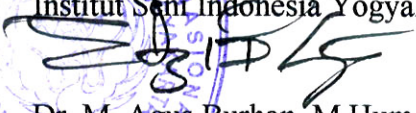
Anggota / Ketua Program Studi  
Disain Komunikasi Visual

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

Ketua / Ketua Jurusan Disain

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

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.  
NIP 19600408 198601 1 001



## KATA PENGANTAR

Atas segala rahmat dan izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir dan laporan ini. Dimana karya dan laporan ini adalah bentuk pertanggungjawaban penulis pada jurusan Disain komunikasi visual dan mata kuliah Tugas Akhir, serta menjadi syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam program studi S-1 Fakultas Seni Rupa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses pengerjaan karya dan penulisan laporan ini sudah semestinya tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Akhirnya, karya dan laporan ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menghaturkan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Arif Agung S, M.Sn, sebagai Dosen Pembimbing I.
2. Drs. Baskoro SB, S.Sn, sebagai Dosen Pembimbing II.
3. Endro Tri Susanto, sebagai Dosen Wali.
4. Bpk Makmur Hendrik, atas izin yang diberikan untuk mengangkat novel Tikam Samurai menjadi karya tema Tugas Akhir.
5. Dr. M. Agus Burhan M. Hum, sebagai Dekan Seni Rupa ISI Yogyakarta.
6. Drs. Soeprpto Soedjono, MFA, PhD, sebagai Rektor ISI Yogyakarta
7. Seluruh Dosen Pengajar dan karyawan di ISI Yogyakarta
8. Seluruh Staf dan karyawan perpustakaan ISI Yogyakarta

9. Kedua orang tua yang telah membesarkan dan mendididk penulis dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan.
10. Semua teman-teman yang telah membantu dan mendukung baik dengan moril dan materil yang tidak dapat penulis tulis satu persatu.

Penulis berharap dan mendoakan mereka semua yang telah membantu mendapat balasan dan ridha dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa seluruh isi laporan ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga dengan hati dan pikiran yang terbuka penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan pada masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis, almamater, dan masyarakat luas.

Yogyakarta, 10 agustus 2010

Penulis

Radhian Rahim

## Daftar Isi

Halaman Judul-1.....	i
Halaman Judul-2.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	viii
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Permasalahan .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan .....	5
E. Metodologi Perancangan .....	5
F. Skema Perancangan.....	7
<b>BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS .....</b>	<b>8</b>
A. Definisi dan Teori .....	8
B. Data.....	26
C. Analisa Data .....	33
D. Kesimpulan Analisis .....	34
<b>BAB III. KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>36</b>
A. Pra Produksi .....	36
B. Produksi.....	48



C. Pasca Produksi .....	49
D. Teknis Perancangan.....	50
<b>BAB IV. VISUALISASI.....</b>	<b>67</b>
A. Lay Out.....	67
B. Storyboard.....	92
C. Final Art Work.....	113
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>118</b>
A. Kesimpulan.....	118
B. Saran.....	120
C. Lampiran.....	120
Kepustakaan.....	201

### **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 : Potongan Trialer film Animasi Tarzan 1999.....	10
Gambar 2 :Potongan Trailer Film Avatar The Last airbender.....	12
Gambar 3 : Standar karakter film Tarzan.....	13
Gambar 4 : Standar karakter film Batman.....	13
Gambar 5 : wallpaper film Avatar The Last Airbender.....	14
Gambar 6 : film Animasi Afro Samurai.....	14
Gambar 7 : Film Animasi Meraih Mimpi.....	14
Gambar 8 : Film Animasi Samurai X.....	14
Gambar 9 : Film Animasi Naruto.....	15

Gambar 10 : Film Animasi Tarzan 1999.....	15
Gambar 11 : Film Animasi Pinocchio Amerika Serikat, 1940.....	19
Gambar 12 : Film Animasi Animal Farm 1945.....	19
Gambar 13 : Film Animasi Lion King 1994.....	20
Gambar 14 : Film Animasi Sidoel Memilih”1995.....	21
Gambar 15 : Film animasi “Homeland” 2004.....	24
Gambar 16 : Film “Janus Prajurit Terakhir”.....	24
Gambar 17 : Film “Meraih Mimpi” 2008.....	25
Gambar 18 : Film Animasi Afro samurai.....	67
Gambar 19 : Film The Last Samurai.....	67
Gambar 20 : Film Seven Samurai.....	67
Gambar 21 : Film Samurai Princes.....	67
Gambar 22 : referensi karakter. Iko Uwais, Samurai X, Sasuke.....	71
Gambar 23 : sketsa Joe madureira,Samurai X.....	71
Gambar 24 : Sketsa karakter SiBungsu.....	72
Gambar 25 : Karaktet pilihan SiBungsu.....	73
Gambar 26 : Standar karakter SiBungsu.....	74
Gambar 27 : Antasari Azhar,Thomas Magnum.....	75
Gambar 28 : Datuk Barbangsa.....	75
Gambar 29: Standar karakter Datuk Barbangsa.....	76
Gambar 30 : Crishtin Hakim.....	77
Gambar 31 : Ibu Bungsu Sketsa.....	77
Gambar 32 : Standar karakter Ibu SiBungsu.....	78

Gambar 33: Studi Karakter Prajurit Jepang Tahun 1945.....	78
Gambar 34: Sketsa Saburo Matsuyama.....	79
Gambar 35 : Standar karakter Saburo Matsuyama.....	79
Gambar 36: Standar karakter Saburo Matsuyama.....	80
Gambar 37 : Prajurit Jepang.....	81
Gambar 38 : Sketsa Prajurit Jepang.....	81
Gambar 39 : Prajurit Jepang.....	82
Gambar 40 : Studi karakter Pribumi.....	82
Gambar 41: Sketsa Penduduk.....	83
Gambar 42: Standar karakter penduduk.....	83
Gambar 43: Studi karakter, wolf, lycan.....	84
Gambar 44: Skatsa Harimau cindaku.....	84
Gambar 45: Satandar Karakter Harimau Cindaku.....	85
Gambar 46: studi referensi pedang Katana.....	86
Gambar 47: Pedang Samurai Jepang.....	87
Gambar 48: Pedang Samurai SiBungsu.....	87
Gambar :49 Studi Pemandangan alam.....	88
Gambar 50: Studi Background Rumaha adat,ilustari alam.....	88
Gambar 51: Final Background.....	89
Gambar 52: Stock Background.....	90
Gambar 53: Study Poster.....	91
Gambar 54: Final Logo.....	113
Gambar 55: Final Poster.....	113

Gambar 56: Desain Stiker.....	114
Gambar 57: Desain Pembatas Buku.....	115
Gambar 58: Desain Katalog.....	116
Gambar 59: Dasain Pin.....	116
Gambar 60: Desain Baju.....	116
Gambar 61: Cover CD.....	117
Gambar 62: Dasain kepingan CD.....	117
Gambar 63 : Pengerjaan Sketsa manual.....	120
Gambar 64 : Pembuatan Storyboard.....	121
Gambar 65: Display Pameran.....	121
Gambar 66: Pameran.....	122
Gambar 67: Pameran.....	122
Gambar 68: Pameran.....	123

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### I. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan dunia animasi komputer yang pesat dewasa ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaannya. Animasi secara harfiah berarti membawa hidup atau bergerak. Secara umum, menganimasi suatu objek memiliki makna menggerakkan objek tersebut agar menjadi hidup. Makna ini dalam dunia animasi komputer untuk selanjutnya mengalami perluasan karena sebuah objek yang diam juga termasuk animasi. Animasi diam (*none motion*) ini dipergunakan jika sebuah objek hendak diperkenalkan secara detail pada pola penonton. Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (tidak bergerak) maka secara umum animasi lebih disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan emosi.

Pada sekarang ini animasi Indonesia telah tumbuh menjamur di berbagai daerah di Indonesia. Pada tahun 2008, Indonesia berhasil membuat film animasi *3D* pertama yang ditayangkan di layar lebar dan juga sudah

berhasil *Go Internasional* (didistribusikan ke berbagai negara mulai dari Singapura, Korea, dan Rusia). Film animasi yang berjudul “*Meraih Mimpi*” tersebut diproduksi *Infinite Frameworks* (IFW), studio animasi yang berpusat di Batam.

Dan sekarang ini animasi Indonesia merasa ditantang oleh animasi Malaysia. Terbukti telah meluasnya film serial upin dan ipin di Indonesia, dan banyaknya orang Indonesia menyukai film animasi ini. Selain filmnya mendidik juga film animasi ini juga menyelipkan unsur-unsur budaya Malaysia kedalam film animasi ini.

Untuk membuktikan animasi di Indonesia yang tidak kalah dengan animasi animasi luar dengan kemudahan teknologi dan informasi pada sekarang ini Sangat disayangkan kalau Indonesia tidak menjadi tuan rumah di negeri sendiri, kebanyakan animasi yang di tampilkan di stasiun Televisi adalah produk luar negeri. Seperti Jepang, Amerika dan negara negara tetangga Indonesia,

Sebagai warga negara Indonesia kita harusnya berbangga karena Indonesia negara yang mempunyai keberagaman budaya dan itu merupakan modal yang sangat besar untuk bisa mengembangkan dunia animasi di Indonesia. Banyak terdapat cerita-cerita rakyat yang ada di Indonesia dan juga

sudah banyak juga karya-karya anak bangsa yang mengharumkan nama bangsa Indonesia diberbagai bidang.

Diantara karya karya anak bangsa yang pernah dibuat adalah novel Tikam Samurai salah satunya. Cerita tikam samurai ini adalah aset bangsa yang patut dilestarikan. Cerita yang dimulai di suatu kampung kecil di Gunung Sago Sumatera Barat melebar sampai ke Singapura, Australia, Jepang, Amerika dan Vietnam. Di Jepang Bungsu memburu pembunuh ayah, Ibu dan Kakaknya yang bernama Saburo Matsuyama, cerita yang berliku liku dimana selain menghadapi Saburo juga dia bertempur dengan para Samurai Jepang dan menghadapi para Tokoh Mafia Yamaguci, Yakuza dan pertemanan dengan Gembong Yakuza, Tokugawa. Selain itu dia juga bertemu dengan Zato Ichi adalah salah satu samurai legendaris Jepang yang buta. Disitu dia juga bertemu dan menjalin kasih dengan seorang Nona cantik yang bernama Michiko yang ternyata merupakan anak dari Saburo. Selain Michiko banyak gadis-gadis yang singgah dalam kehidupan tokoh Sibungsu ini.

Ketika terdampar sampai ke Vietnam petualangannya menghadapi Vietcong dan Rusia. Si Bungsu ini termasuk salah satu pembunuh dari 3 orang pembunuh yang paling mematikan dunia berdasarkan data dari Pasukan Komando khusus Amerika Serikat.

Novel Tikam Samurai adalah Karya Makmur Hendrik di Tahun 1980 an ini adalah cerita lokal yang bertaraf internasional. Sang Jagoan si Bungsu

(ini nama Panggilan, karena dia anak yang paling kecil). Pada masa itu novel ini sangat di gemari oleh masyarakat Sumatera Barat. Novel ini dikategorikan cerita silat dengan tokoh utama bernama Bungsu, dan novel ini termasuk cerita fiksi yang menariknya dibumbui dengan sejarah-sejarah perjuangan bangsa Indonesia berawal pada masa penjajahan Jepang.

Cerita Tikam samurai sangat menarik untuk dibaca banyak hal-hal yang imajinatif yang dihubungkan dengan kejadian-kejadian sejarah dunia. dan pada kesempatan ini penulis diberi kesempatan oleh pengarang novel Tikam Samurai ini untuk membuat *Trailer* animasi sebagai media promosi untuk cerita novel Tikam Samurai ini dijadikan film serial animasi yang rencananya akan ditayangkan di stasiun-stasiun televisi lokal atau Nasional.

## **II. RUMUSAN MASALAH.**

Bagaimana membuat sebuah perancangan film Trailer animasi yang baik dan bisa menyampaikan ke khalayak.

## **III. BATASAN MASALAH.**

1. Film ini dibuat versi *trailer* untuk promosi film animasi yang berjudul "Tikam Samurai"
2. Film berdurasi 3-5 menit.
3. Trailer animasi Tikam Samurai ini memakai gaya animasi 2 dimensi dan 3 dimensi.



4. Trailer ini dibuat seputar jilid pertama dari 12 jilid novel Tikam Samurai.

#### IV. TUJUAN PERANCANGAN.

1. Menghasilkan konsep perancangan *trailer* animasi dengan menggunakan kaidah-kaidah *sinematografi*.
3. Menghasilkan sebuah karya perancangan baik dalam bentuk penulisan ataupun dalam bentuk *audio visual* yang nantinya dapat menjadi pedoman dan referensi bagi mahasiswa program studi diskomvis yang ingin mengangkat tema perancangan film animasi sebagai mata kuliah tugas akhir.

#### V. METODE PERANCANGAN.

##### A. Metode Pengumpulan Data

- 1) Literatur (sumber-sumber tertulis)
- 2) Referensi film (film animasi yang nantinya bisa digunakan sebagai acuan atau tambahan ide dalam merancang sebuah film animasi.)

##### B. Metode Analisis Data

Dengan menggunakan pendekatan 5 W + 1 H :

- *What* (apa yang diproduksi)
- *Why* (mengapa perlu dibuat)
- *Who* (siapa target audiencenya)
- *Where* (dimana ditampilkan)
- *When* (kapan ditampilkan)
- *How* (bagaimana gaya penyampaian komunikasinya)

### C. Metode Perancangan

Dalam perancangan *trailer* animasi Tikam Samurai ini secara garis besar dapat dibagi ke dalam tiga proses, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Proses pra produksi meliputi berbagai tahapan diantaranya : penentuan tujuan dan strategi komunikasi, tujuan media, tujuan kreatif, strategi kreatif, sasaran khalayak, program tayangan, sinopsis film, pendekatan visual, scenario, format, program visual, desain karakter tokoh dan atributnya, desain *environment*, elemen visual dan elemen *audio*.

Proses produksi meliputi dua tahapan yaitu : penjadwalan dan teknis produksi.

Terakhir adalah proses pasca produksi, yang juga meliputi dua tahapan yaitu : *editing system* dan *project setting*.

## VI. SKEMA PERANCANGAN.

