

PENARAPAN TEKNIK MANUAL KEY-FRAMING
DALAM MENCIPTAKAN DRAMATISASI AKTING KARAKTER
FILM ANIMASI 3D "REUNEUH" UNTUK EDUKASI SEKS

LAPORAN TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Idrus Sariefudin
NIM: 2300018234

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

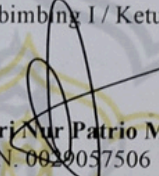
Laporan Tugas Akhir berjudul:

*PENERAPAN TEKNIK MANUAL KEY-FRAMING DALAM MENCIPTAKAN
DRAMATISASI AKTING KARAKTER FILM ANIMASI 3D "REUNEUH" UNTUK
EDUKASI SEKS*

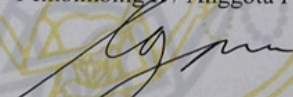
Disusun oleh:
Idrus Sariefudin
2300018234

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4
Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, pada tanggal.....16 DEC 2024.....


Pembimbing I / Ketua Penguji


Andri Nur Patrio M.Sn.
NIDN. 0022057506

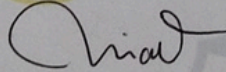
Pembimbing II / Anggota Penguji


Tegar Andito, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0018058708

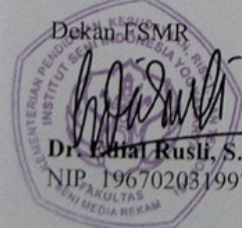
Penguji Ahli / Anggota Penguji


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

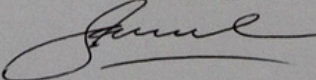
Koordinator Program Studi Animasi


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198807232019032009

Mengetahui,



Ketua Jurusan Televisi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 2005011001

KATA PENGANTAR

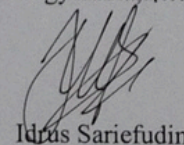
Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, saya memiliki kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "**Penerapan Teknik Manual Key-Framing dalam Menciptakan Dramatisasi Akting Karakter Film Animasi 3D 'Reuneuh' untuk Edukasi Seks**" ini tepat waktu. Penyusunan Tugas Akhir ini selain bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Tingkat Sarjana Terapan Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, juga untuk menambah wawasan mengenai Teknik Manual Key-Framing dalam Menciptakan Dramatisasi Akting Karakter Film Animasi 3D.

Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan hormat, penulis sampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dari awal kuliah hingga akhir masa kuliah.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Seluruh dosen, staf pengajar, dan karyawan Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi.
7. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Animasi dan Dosen Penguji Ahli.
8. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Pembimbing I.
9. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing II.
10. Seluruh teman-teman Prodi D-4 Animasi dari berbagai angkatan.
11. Semua pihak yang telah membantu tercapainya Tugas Akhir ini.

Semoga penulisan Tugas Akhir ini dan karya yang diciptakan ini bisa menjadi inspirasi dan juga bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 16...Des...2024



Idrus Sariefudin

Daftar isi

Daftar isi	02
Abstrak	03
Pendahuluan	
1. Latar belakang	05
2. Rumusan masalah	06
3. Tujuan	06
4. Manfaat	07
Explorasi	
1. Ide karya	09
2. Tinjauan karya	10
3. Landasan teori	11
4. Indikator capaian akhir	16
Desain Karya	
1. Identitas film	18
2. Target audiens	18
3. Premis	19
4. Logline	19
5. Sinopsis	19
6. Desain karakter	20
7. Environment	30
8. Props	39
Perwujudan dan Pembahasan	
1. Perwujudan	51
I. Perencanaan	52
II. Alur kerja penerapan teknik Manual Key-framing	63
2. Pembahasan	83
Kesimpulan	84
Saran	84
Timeline Produksi	85
Tim produksi	88
Daftar Pustaka	89

ABSTRAK

Remaja Indonesia menghadapi masalah perilaku seksual impulsif yang dapat mengganggu perkembangan mereka. Masalah ini dapat menghambat kemampuan mereka dalam bersekolah, bekerja, dan membangun keluarga. Survei menunjukkan tingginya tingkat kehamilan remaja serta peningkatan kasus HIV/AIDS. Sosialisasi melalui media, seperti film animasi 3D, dapat menjadi cara efektif untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang seksualitas. Film pendek berjudul "Reuneuh" menceritakan hubungan antara seorang mahasiswa pria dan seorang perempuan *freelancer graphic designer* yang menghadapi takdir tak terduga akibat keputusan impulsif mereka dalam merayakan cinta. Ketidakpastian hasil tes kehamilan memicu gejala emosi dan perasaan yang mengganggu dinamika hubungan mereka. Film pendek ini dibuat menggunakan teknik animasi 3D, di mana seluruh prosesnya dilakukan secara digital dengan memanfaatkan beberapa perangkat lunak. Untuk menyampaikan pesan secara mendalam dan membuat penonton terlibat secara emosional, salah satu aspek penting yang diterapkan adalah akting karakter. Akting karakter dalam animasi 3D tidak hanya mencakup gerakan fisik, tetapi juga kemampuan menyampaikan emosi melalui ekspresi wajah, gestur, dan pose. Oleh karena itu, penulis menerapkan Teknik Key-Framing dalam Menciptakan Dramatisasi Akting Karakter Film Animasi 3D "Reuneuh" untuk Edukasi Seks sebagai bagian dari proses dalam menyampaikan cerita.

Kata Kunci : Edukasi Seks, Animasi 3D, Manual Key-Framing

Indonesian teenagers face impulsive sexual behavior issues that can disrupt their development. This problem can hinder their ability to attend school, work, and build a family. Surveys show high rates of teenage pregnancy and an increase in HIV/AIDS cases. Socialization through media, such as 3D animated films, can be an effective way to raise awareness among teenagers about sexuality. The short film titled "Reuneuh" tells the story of a relationship between a male college student and a female freelancer who face an unexpected fate due to their impulsive decisions in celebrating love. The uncertainty of a pregnancy test result triggers emotional turmoil that strains their relationship. This short film was created using 3D animation techniques, where the entire process was carried out digitally using several software tools. To deliver a deep message and emotionally engage the audience, one crucial aspect applied was character acting. Character acting in 3D animation not only involves physical movement but also the ability to convey emotions through facial expressions, gestures, and poses. Therefore, the author applied the "Key-Framing Technique in Creating Dramatic Character Acting in the 3D Animated Film 'Reuneuh' for Sexual Education" as part of the storytelling process.

Keyword : Sex Education, 3D Animation, Manual Key-framing



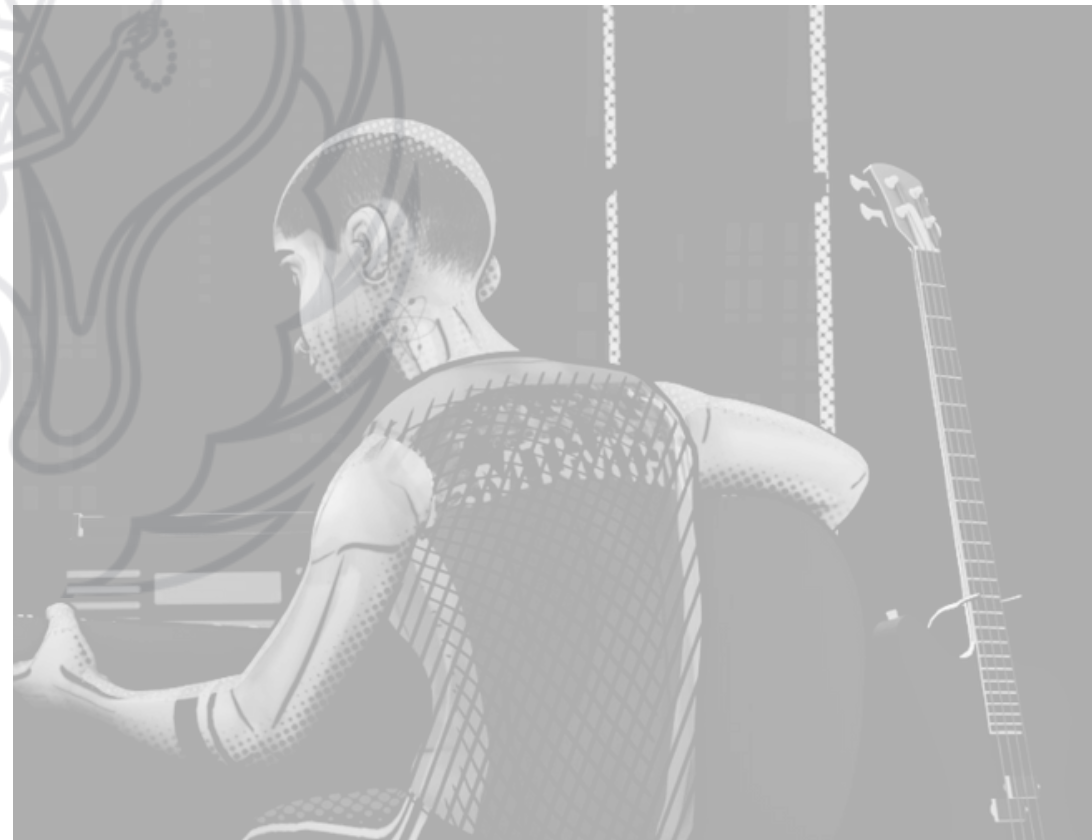
PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

Perilaku seksual impulsif menyebabkan remaja Indonesia mengalami kesulitan dalam melanjutkan pendidikan, bekerja, dan membangun keluarga. Hubungan seks pranikah meningkatkan risiko kehamilan tak diinginkan dan kasus HIV-AIDS yang terus meningkat setiap tahun. Berdasarkan survei SDKI 2017, 11% dari remaja yang melakukan hubungan seksual pranikah mengalami kehamilan tak diinginkan. Kondisi ini sangat memprihatinkan, sehingga pencegahan harus dilakukan sejak dini melalui pembangunan karakter dan dukungan keluarga.

Sosialisasi tentang seksualitas dapat dilakukan melalui media seperti film animasi 3D, yang menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman remaja tentang topik ini. Film animasi 3D menawarkan pendekatan visual yang menarik dan kreatif dalam menyampaikan pesan seksual secara efektif. Keberhasilan film animasi tidak hanya ditentukan oleh visual, tetapi juga oleh kemampuan menyampaikan pesan melalui akting karakter. Teknik key-framing dalam animasi memungkinkan animator menciptakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang mendalam, membuat penonton terlibat secara emosional. Animator menjadi sutradara virtual yang merancang setiap momen dengan cermat, Seperti yang dikatakan seorang director film 'Ready Player One'- Steven Spielberg – di Master Seminar nya, American Film Institute.

“Saya suka apa yang dilakukan para animator Disney karena mereka harus memiliki visi yang jelas tentang gambar dalam sebuah adegan, mereka mengatur setiap bagian dalam adegan mereka untuk mewujudkannya dan menurut saya semua sutradara harus menjadi animator terlebih dahulu sehingga mereka dapat mewujudkan imajinasi mereka menjadi sesuatu yang dapat mereka pegang untuk ditampilkan”. (Steven Spielberg On Storyboarding (1978). AFI, Jul 29, 2009)

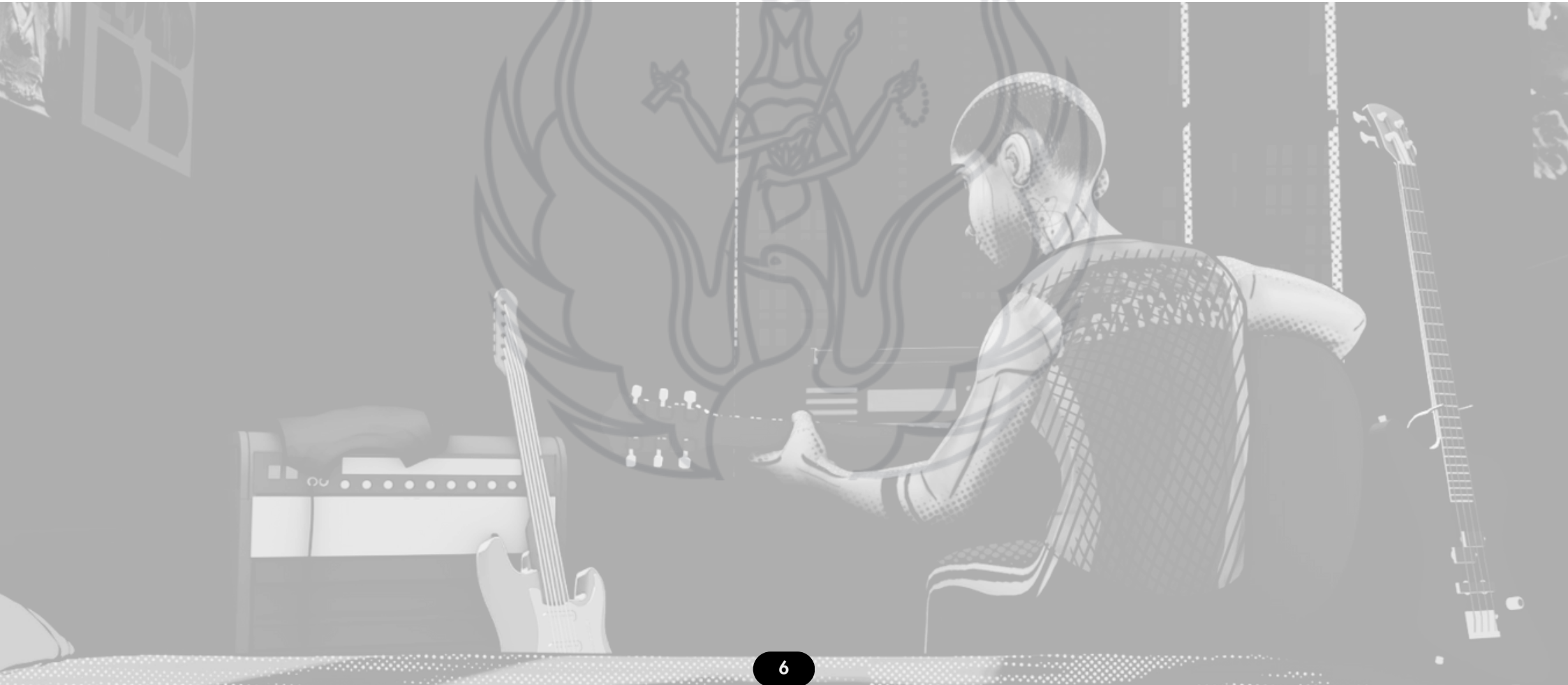


2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana teknik manual key-framing mendukung dramatisasi akting karakter, emosi, dan konsistensi gerakan animasi dalam film Reuneuh?

3. TUJUAN

Menerapkan dan menganalisis peran teknik manual key-framing dalam mendukung akting karakter, emosi, dan konsistensi gerakan animasi di film Reuneuh.



4. MANFAAT

Penerapan teknik key-framing dapat mengasah keahlian dalam mengendalikan gerakan dan ekspresi karakter. Serta, menguatkan narasi visual, sehingga menjadikan setiap framenya sebagai medium untuk menyampaikan cerita.