

**PENCIPTAAN VIDEO MUSIK ANIMASI "SANTAI"  
DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D DAN GAYA VISUAL  
SURREALIS**



oleh  
Sanchita Syarifudin Assya'Bani  
NIM 1200003033

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

diserahkan guna memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Ahli Madya  
Program Studi D-3 Animasi

**PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 ANIMASI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2016**

## PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul

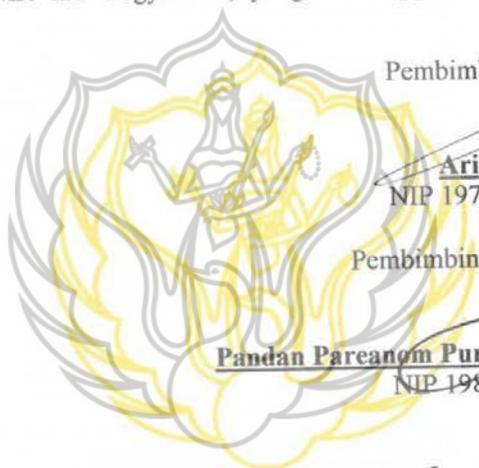
### PENCIPTAAN VIDEO MUSIK ANIMASI "SANTAI" DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D DAN GAYA VISUAL SUREALIS

yang disusun oleh

Sanchita Syarifudin Assya'Bani

1200003033

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal 11 Januari 2016



Pembimbing I/Ketua Penguji

Arif Sulistiyono, M.Sn.

NIP 19760422 200501 1 002

Pembimbing II/Anggota Penguji

Pandan Parcanom Purwacandra, M.Kom.

NIP 19860201 201404 1 001

Penguji Ahli

Mahendradewa Suminto, M.Sn.

NIP 19720418 199802 1 001

Ketua Program Studi D-3 Animasi

Arif Sulistiyono, M.Sn.  
NIP 19760422 200501 1 002



Mengetahui:  
Dekan,  
Fakultas Seni Media Rekam

Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.

NIP 19580912 198601 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
PROGRAM STUDI ANIMASI DIPLOMA III (D3)  
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188 Telepon (0274) 384107  
www.isi.ac.id

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini:

Nama : SANCHITA SYARIFUDIN ASSYA'BANI  
No. Mahasiswa : 1200003033  
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN VIDEO MUSIK ANIMASI "SANTAI"  
DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D DAN GAYA VISUAL  
SUREALIS

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 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 apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 23 Desember 2015

Yang menvatakan



Sanchita Syarifudin Assya'Bani

*NB: Bermaterai Sesuai Ketentuan*



Untuk kedua orang tuaku.

Dan orang-orang yang selalu mendukungku.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur diucapkan atas ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat jasmani dan rohani sehingga dapat menyelesaikan penciptaan Karya Tugas Akhir dengan judul Penciptaan Video Musik Animasi “Santai” dengan Teknik Animasi 2D dan Gaya Visual Surealis dengan lancar dan tepat waktu.

Penyusunan laporan dan penciptaan karya ini sebagai salah satu syarat kelulusan dalam mata kuliah Tugas Akhir (TA) dan menjadi syarat kelulusan perkuliahan. Tugas Akhir adalah mata kuliah terakhir di mana ilmu-ilmu yang dipelajari dan didapatkan semasa perkuliahan diaplikasikan dalam sebuah karya yang menjadi syarat utama kelulusan. Selain itu, penulisan laporan dan penciptaan karya ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan dalam pengembangan kreativitas penciptaan konsep karya dan pengaplikasiannya.

Disadari bahwa dalam penciptaan Tugas Akhir ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa bantuan, bimbingan, dukungan, dan koreksi dari berbagai pihak. Dengan demikian, pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan segala kenikmatan dan rahmat-Nya;
2. Orang tua yang selalu mendukung dan memberikan kasih sayang;
3. Kampus tercinta Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Drs. Alexandri Luthfi R., M.S., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
5. Dyah Arum Retniwati, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam;
6. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi dan selaku Dosen Pembimbing 1;
7. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 2;
8. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Penguji Ahli;
9. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Wali;
10. Tim produksi yang terlibat dalam penciptaan Tugas Akhir ini;

11. Teman-teman angkatan 2012 D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
12. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
13. Desy Anisa Wikantari, Dadang Kurnia, Bram Kusuma, Himawan Puguh, dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu;
14. Buat The Budjang selaku pemilik lagu “Santai”, nikmatilah video musik animasi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini. Maka dari itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan guna perbaikan pada masa yang akan datang. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak serta memberikan wacana pemikiran bagi kita semua.



Yogyakarta, 23 Desember 2015

Sanchita Syarifudin Assya'Bani

## ABSTRAKSI

Kata animasi berasal dari bahasa Latin “*animare*” yang berarti membuat hidup atau mengisikan nafas. Pada dasarnya, animasi melibatkan penyajian gambar dengan cara menciptakan ilusi gerak dalam pikiran penonton. Pada saat ini, banyak film, iklan, tampilan halaman web dan lain-lain menggunakan animasi sebagai prosesnya.

Proses pembuatan video musik dari band The Budjang dengan judul “Santai” menggunakan animasi komputer 2D yang memberikan keleluasaan dalam mendefinisikan pergerakan karakter. Kelebihan inilah yang dapat membuat impresi dalam video musik tersebut.

Video musik ini menggunakan gaya surealisme yang mendukung segi pergerakan karakter. Gaya surealisme biasanya memiliki elemen kejutan, hal ini memberikan kebebasan pada animator untuk menuangkan imajinasi dalam pembuatan karya tanpa dibatasi oleh logika.

Kata kunci : animasi, 2D, video musik, surealisme

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x

### BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan.....	4
D. Sasaran.....	4
E. Indikator Capaian Akhir.....	5

### BAB II. EKSPLORASI

A. Landasan Teori.....	16
B. Tinjauan Karya.....	28

### BAB III. PERANCANGAN

### BAB IV. PERWUJUDAN

A. Tahapan Perwujudan.....	57
B. Proses Perwujudan.....	60

BAB V. PEMBAHASAN

BAB VI. PENUTUP

A. Kesimpulan .....	155
B. Saran.....	156

<u>DAFTAR PUSTAKA</u> .....	158
-----------------------------	-----

LAMPIRAN



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.01 Potongan <i>short movie</i> Synaesthesia .....	28
Gambar 2. 02 Potongan <i>short movie</i> Synaesthesia .....	29
Gambar 2. 03 Potongan video musik Coldplay – <i>Ink (official Fan’s cut)</i> .....	29
Gambar 2. 03 Potongan video musik Coldplay – <i>Ink (official Fan’s cut)</i> .....	30
Gambar 2. 05 Potongan <i>short movie</i> The Backwater Gospel .....	30
Gambar 2. 05 Potongan <i>short movie</i> The Backwater Gospel .....	31
Gambar 2. 07 Potongan iklan komersial B'TWIN - B'Cool (2012) (Carlos de Carvalho).....	32
Gambar 2. 07 Potongan iklan komersial B'TWIN - B'Cool (2012) (Carlos de Carvalho).....	32
Gambar 3. 01 <i>Sketch</i> gaya surealisme pada karakter .....	34
Gambar 3. 02 Bentuk pewarnaan secara acak.....	34
Gambar 3. 03 <i>Texture</i> yang diterapkan pada <i>coloring style</i> .....	35
Gambar 3. 04 <i>Sketch</i> karakter Bram .....	46
Gambar 3. 05 Desain karakter Bram.....	46
Gambar 3. 06 <i>Sketch</i> karakter Amey.....	47
Gambar 3. 07 Desain karakter Amey .....	48
Gambar 3. 08 <i>Sketch</i> karakter Bos Yuda .....	48
Gambar 3. 09 Desain karakter Bos Yudha.....	49
Gambar 3. 10 Desain karakter Brambot.....	49
Gambar 3. 11 Desain karakter Susilo.....	50
Gambar 3. 12 Desain karakter Yogi.....	50
Gambar 3. 13 Desain karakter Genk.....	51

Gambar 3. 14 Desain karakter Petra .....	51
Gambar 3. 15 Salah satu <i>storyboard</i> dalam pembuatan video musik .....	52
Gambar 3. 16 <i>Thumbnails</i> potongan dari <i>storyboard</i> .....	53
Gambar 4. 01 <i>Scene</i> yang sudah jadi .....	60
Gambar 4. 02 Pembuatan <i>key animation</i> .....	61
Gambar 4. 03 Pembuatan <i>inbetween</i> .....	62
Gambar 4. 04 <i>Sketch</i> pembuatan <i>background</i> .....	63
Gambar 4. 05 Properti pada <i>background</i> .....	63
Gambar 4. 06 Pemberian warna karakter .....	64
Gambar 4. 07 Pemberian <i>texture</i> pada karakter .....	65
Gambar 4. 08 Pemberian warna pada <i>background</i> .....	65
Gambar 4. 09 Pemberian <i>texture</i> pada <i>background</i> .....	66
Gambar 4. 10 Proses penganimasian karakter .....	67
Gambar 4. 11 <i>Compositing</i> karakter dan <i>background</i> .....	68
Gambar 4. 12 Pemberian <i>colorize</i> susana .....	68
Gambar 4. 13 <i>Rendering</i> setiap <i>scene</i> .....	69
Gambar 4. 14 Proses <i>editing</i> dari setiap <i>scene</i> .....	70
Gambar 4. 15 Proses <i>editing dubbing</i> , musik, dan <i>sound effect</i> .....	71
Gambar 5. 01 Sketsa konsep/perancangan.....	73
Gambar 5. 02 Potongan hasil video musik.....	73
Gambar 5. 03 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	75
Gambar 5. 04 Teknik <i>slow in slow out</i> pada karakter .....	75
Gambar 5. 05 Teknik <i>Straight ahead action and pose to pose</i> pada karakter ..	76
Gambar 5. 06 Teknik <i>exaggeration</i> pada karakter.....	76
Gambar 5. 07 Sketsa konsep/ perancangan.....	77

Gambar 5. 08 Potongan hasil video musik.....	77
Gambar 5. 09 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	78
Gambar 5. 10 Teknik <i>anticipation</i> pada karakter.....	79
Gambar 5. 11 Teknik <i>slow in slow out</i> pada karakter .....	79
Gambar 5. 12 Teknik <i>follow trough and overlapping action</i> pada karakter.....	80
Gambar 5. 13 Teknik <i>straight ahead action and pose to pose</i> pada karakter...	80
Gambar 5. 14 Teknik <i>exaggeration</i> pada karakter.....	81
Gambar 5. 15 Sketsa konsep/perancangan.....	82
Gambar 5. 16 Potongan hasil video musik.....	82
Gambar 5. 17 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	83
Gambar 5. 18 Teknik <i>squash and stretch</i> pada karakter.....	84
Gambar 5. 19 Teknik <i>slow in slow out</i> pada karakter.....	84
Gambar 5. 20 Teknik <i>straight ahead action and pose to pose</i> pada karakter...	85
Gambar 5. 21 Teknik <i>exaggeration</i> pada karakter.....	86
Gambar 5. 22 Sketsa konsep/perancangan.....	86
Gambar 5. 23 Potongan hasil video musik.....	87
Gambar 5. 24 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	88
Gambar 5. 25 Teknik <i>slow in slow out</i> pada karakter .....	88
Gambar 5. 26 Teknik <i>straight ahead action and pose to pose</i> pada karakter...	89
Gambar 5. 27 Teknik <i>exaggeration</i> pada karakter.....	89
Gambar 5. 28 Sketsa konsep/perancangan.....	90
Gambar 5. 29 Potongan hasil video musik.....	90
Gambar 5. 30 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	91
Gambar 5. 31 Teknik <i>slow in slow out</i> pada karakter .....	92
Gambar 5. 32 Teknik <i>straight ahead action and pos to pose</i> pada karakter.....	92

Gambar 5. 33 Teknik <i>exaggeration</i> pada karakter.....	93
Gambar 5. 34 Sketsa konsep/perancangan.....	94
Gambar 5. 35 Potongan hasil video .....	95
Gambar 5. 36 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	96
Gambar 5. 37 Teknik <i>slow in slow out</i> pada karakter .....	96
Gambar 5. 38 Teknik <i>slow in slow out</i> pada karakter .....	97
Gambar 5. 39 Teknik <i>squash and stretch</i> pada karakter.....	97
Gambar 5. 40 Teknik <i>straight ahead action and pose to pose</i> pada karakter.....	98
Gambar 5. 41 Teknik <i>straight ahead action and pose to pose</i> pada karakter...	98
Gambar 5. 42 Teknik <i>exaggeration</i> pada karakter.....	99
Gambar 5. 43 Teknik <i>exaggeration</i> pada karakter.....	99
Gambar 5. 44 Sketsa konsep/perancangan.....	100
Gambar 5. 45 Potongan hasil video .....	101
Gambar 5. 46 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	102
Gambar 5. 47 Teknik <i>anticipation</i> pada karakter.....	102
Gambar 5. 48 Teknik <i>slow in slow out</i> pada karakter .....	103
Gambar 5. 49 Teknik <i>straight ahead action and pose to pose</i> pada karakter.	104
Gambar 5. 50 Teknik <i>exaggeration</i> pada karakter.....	104
Gambar 5. 51 Sketsa konsep/perancangan.....	105
Gambar 5. 52 Potongan hasil video musik.....	106
Gambar 5. 53 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	107
Gambar 5. 54 Teknik <i>arc</i> pada karakter.....	108
Gambar 5. 55 Teknik <i>straight ahead action and pose to pose</i> pada karakter.	109
Gambar 5. 56 Sketsa konsep/perancangan.....	109
Gambar 5. 57 Potongan hasil video musik.....	110

Gambar 5. 58 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	111
Gambar 5. 59 Teknik <i>anticipation</i> pada karakter.....	111
Gambar 5. 60 Teknik <i>follow trough and overlapping action</i> pada karaktere ....	112
Gambar 5. 61 Teknik <i>slow in slow out</i> pada karakter .....	112
Gambar 5. 62 Teknik <i>straight ahead action and pose to pose</i> pada karakter.	113
Gambar 5. 63 Teknik <i>exaggeration</i> pada karakter.....	114
Gambar 5. 64 Sketsa konsep/perancangan.....	115
Gambar 5. 65 Potongan hasil video musik.....	116
Gambar 5. 66 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	116
Gambar 5. 67 Teknik <i>squash and stretch</i> pada karakter.....	117
Gambar 5. 68 Sketsa konsep/perancangan.....	117
Gambar 5. 69 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	118
Gambar 5. 70 Teknik <i>squash and stretch</i> pada karakter.....	119
Gambar 5. 71 Sketsa konsep/perancangan.....	120
Gambar 5. 72 Potongan hasil video musik.....	120
Gambar 5. 73 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	122
Gambar 5. 74 Teknik <i>staging</i> pada karakter .....	123
Gambar 5. 75 Teknik <i>anticipation</i> pada karakter.....	123
Gambar 5. 76 Teknik <i>squash and stretch</i> pada karakter.....	124
Gambar 5. 77 Teknik <i>straight ahead action and pose to pose</i> pada karakter.	125
Gambar 5. 78 Teknik <i>slow in slow out</i> pada karakter .....	126
Gambar 5. 79 Sketsa konsep/perancangan.....	126
Gambar 5. 80 Potongan hasil video .....	127
Gambar 5. 81 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	128
Gambar 5. 82 Teknik <i>staging</i> pada karakter .....	128

Gambar 5. 83 Sketsa konsep/perancangan.....	129
Gambar 5. 84 Potongan hasil video musik.....	129
Gambar 5. 85 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	130
Gambar 5. 86 Teknik <i>staging</i> pada karakter .....	131
Gambar 5. 87 Sketsa konsep/perancangan.....	131
Gambar 5. 88 Potongan hasil video musik.....	131
Gambar 5. 89 Teknik <i>ssolid drawing</i> pada karakter .....	132
Gambar 5. 90 Teknik <i>arc</i> pada karakter.....	133
Gambar 5. 91 Sketsa konsep/perancangan.....	133
Gambar 5. 92 Potongan hasil video musik.....	134
Gambar 5. 93 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	135
Gambar 5. 94 Teknik <i>staging</i> pada karakter .....	136
Gambar 5. 95 Sketsa konsep/perancangan.....	136
Gambar 5. 96 Potongan hasil video musik.....	137
Gambar 5. 97 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	138
Gambar 5. 98 Teknik <i>sraight ahead action and pose to pose</i> pada karakter ..	138
Gambar 5. 99 Teknik <i>slow in slow out</i> pada karakter .....	139
Gambar 5. 100 Teknik <i>follow thought and overlapping action</i> pada karakter	149
Gambar 5. 101 Teknik <i>exaggeration</i> pada karakter.....	140
Gambar 5. 102 Sketsa konsep/perancangan.....	140
Gambar 5. 103 Potongan hasil video musik.....	141
Gambar 5. 104 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	142
Gambar 5. 105 Sketsa konsep/perancangan.....	142
Gambar 5. 106 Potongan hasil video .....	143
Gambar 5. 107 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	144

Gambar 5. 108 Teknik <i>staging</i> pada karakter .....	144
Gambar 5. 109 Sketsa konsep/perancangan.....	145
Gambar 5. 110 Potongan hasil video musik.....	145
Gambar 5. 111 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	146
Gambar 5. 112 Teknik <i>straight ahead action and pose to pose</i> pada karakter.....	147
Gambar 5. 113 Sketsa konsep/perancangan.....	147
Gambar 5. 114 Potongan hasil video musik.....	148
Gambar 5. 115 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	149
Gambar 5. 116 Teknik <i>straight ahead action and pose to pose</i> pada karakter.....	150
Gambar 5. 117 Teknik <i>exaggeration</i> pada karakter.....	150
Gambar 5. 118 Sketsa konsep/perancangan.....	151
Gambar 5. 119 Potongan hasil video musik.....	151
Gambar 5. 120 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	152
Gambar 5. 121 Teknik <i>straight ahead action and pose to pose</i> pada karakter.....	153
Gambar 5. 122 Teknik <i>straight ahead action and pose to pose</i> pada karakter.....	153
Gambar 5. 123 Teknik <i>exaggeration</i> pada karakter.....	154



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Dalam kehidupan tentunya manusia memiliki pengalaman yang berbeda-beda, baik yang dialami secara langsung maupun tidak langsung. Pengalaman-pengalaman tersebut kemudian meninggalkan sebuah nuansa yang membekas dan terkadang tanpa disadari akan mempengaruhi sudut pandang seseorang terhadap sebuah peristiwa.

Kemacetan adalah sebuah peristiwa yang tidak hanya terjadi di kota besar saja namun bisa terjadi di kota kecil, banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut, salah satunya adalah tata kota yang kurang teratur dan *volume* kendaraan yang semakin bertambah, namun perihal tersebut dianggap sebuah hal yang biasa. Selama beberapa kali tinggal di kota-kota yang berbeda, hal tersebut lambat laun melahirkan kegelisahan yang pada akhirnya melahirkan banyak pertanyaan dan imaji di dalam pikiran sendiri. Salah satu pertanyaan yang sering terlintas dalam benak adalah “Mengapa peristiwa ini bisa terjadi?,” ketika pertanyaan tersebut dilontarkan kepada beberapa orang, jawaban yang diterima atas pertanyaan tersebut terkadang dirasa tidak cukup memberikan penyelesaian, hal tersebut akhirnya tanpa disadari mengajak pikiran sendiri untuk berimajinasi.

Dalam berimajinasi tentunya setiap orang akan melahirkan imaji yang berbeda-beda, hal tersebut didasari oleh pengalaman yang pernah dirasakan oleh seseorang, pengalaman yang didapatkan dalam lingkungan pertemanan, tanpa disadari melahirkan imaji-imaji yang condong mengarah kepada imaji-imaji yang surrealisme bagi diri sendiri. Perihal tersebut bukan hanya terjadi tanpa alasan, berdasarkan beberapa kali mengadakan diskusi dengan teman yang lebih intuitif, mereka menyatakan “Apa yang kamu lihat dengan mata, terkadang tidak dapat cukup untuk menjelaskan sensasinya.”

Sebuah musik memiliki maksud dan tujuan tertentu yang hendak disampaikan oleh musisi kepada para penikmat musik. Namun terkadang terjadi miskomunikasi maksud yang hendak disampaikan oleh musisi kepada para pendengar. Hal ini dikarenakan faktor yang berbeda-beda pada orang ketika mendengarkan sebuah musik, akan tetapi hal tersebut bukan berarti sebuah kesalahan, namun terkadang akan melahirkan suatu entitas yang lebih bisa menggambarkan nuansa yang hendak disampaikan musisi kepada pendengar secara personal melalui gambaran masing-masing.

Setiap orang tentunya memiliki nuansa yang berbeda-beda ketika melihat, mendengar, dan merasakan sesuatu hal. Khususnya ketika seorang mendengarkan kata-kata di dalam sebuah lagu The Budjang yang berjudul “Santai”, untuk sebagian orang yang pernah merasakan kemacetan lalu lintas tentunya akan lebih dapat merasakan nuansa yang ingin disampaikan oleh *band* tersebut walaupun tidak bisa sama persis merasakan apa yang hendak disampaikan oleh *band* tersebut, berdasarkan kesamaan pengalaman yang pernah dialami khususnya perihal kemacetan lalu lintas, memunculkan rasa ketertarikan terhadap lagu berjudul “Santai” The Budjang yang kemudian melahirkan ide untuk membuat video musik dengan mengadopsi dari lirik lagu tersebut.

Dalam menuangkan sebuah ekspresi masing-masing orang pasti memiliki keragaman cara dan bentuk, apabila yang mendengarkan musik The Budjang seorang pelukis maka akan condong menuangkan nuansa yang dirasa melalui media seni lukis (lukisan), namun akan jadi berbeda ketika perihal tersebut dialami oleh seorang yang berkonsentrasi di bidang pembuatan film, tentunya akan condong merespon nuansa tersebut melalui media film khususnya animasi.

Berdasarkan hal yang telah dijabarkan di atas, melahirkan gagasan untuk membuat video musik dengan teknik animasi 2D. Hal ini dipilih karena animasi 2D adalah suatu inovasi yang mempunyai keunikan tersendiri khususnya dalam hal menyampaikan imaji-imaji yang ingin disampaikan, dan memberikan kebebasan dalam berkreasi khususnya dalam perihal menuangkan *style* mereka.

Bentuk-bentuk yang disajikan menggunakan konsep bentuk dengan gaya surealisme. Hal ini dimaksudkan untuk menunjang dari segi gerak karakter, segi visual objek dan segi cerita yang diadopsi dari lirik lagu dan menggunakan bentuk animasi 2D, bebas untuk mendeformasi bentuk karakter, berdasarkan aksi dan reaksi objek agar menjadi lebih ekspresif dan imajinasi merupakan batasan dari prinsip tersebut. Adapun contohnya, adalah kartun 2D yang diproduksi oleh studio *Warner Bros* semacam *Bugs Bunny*, *Tweety*, dan *Coyote*. Kartun tersebut memiliki pergerakan-pergerakan yang ekstrim, seperti tubuh yang lentur, gepeng, dan berlari di tanah dengan kecepatan tinggi. Maka dengan membebaskan kreasi pada setiap *scene-scene*, kita dapat merubah warna sesuai dengan yang kita inginkan, menambah ornamen, mengubah *color style* untuk memberikan kesan ekspresif dan artistik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas masalah dari tugas akhiri ini dapat dirumuskan, yaitu:

1. Bagaimana membuat video musik *band* The Budjang dengan judul lagu “Santai” menggunakan teknik animasi 2D?
2. Bagaimana membuat video musik animasi 2D yang mengadopsi dari lirik lagu *band* The Budjang yang berjudul “Santai”?

## **C. Tujuan**

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah

1. Membuat video musik animasi 2D *band* The Budjang dengan judul lagu “Santai”, serta menghasilkan video musik animasi 2D yang dapat menyampaikan cerita yang diadopsi dari lirik lagu.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, serta dapat menambah pengalaman tentang pengolahan data serta pengembangan profesi sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
3. Menerapkan gaya visual surealisme pada video musik animasi 2D.

4. Menerapkan teknik animasi 2D komputer pada pembuatan video musik animasi 2D.

#### **D. Sasaran**

Dikarenakan adanya perbedaan tentang selera musik dan animasi, maka target *audience* video musik ini dibatasi untuk kalangan masyarakat yang berada dalam posisi tertentu, antara lain:

1. Geografis

Target menurut geografis yang ingin dicapai yaitu secara luas atau global dengan mengunggah video musik tersebut ke *Youtube* dan *Vimeo*.

2. Demografis

Target menurut demografis video musik ini adalah

- a. Usia : 17-30 tahun
- b. Jenis kelamin : Laki-laki & perempuan
- c. Agama : Semua golongan agama/keyakinan
- d. Status sosial : Semua status sosial

#### **E. Indikator Capaian Akhir**

Animasi 2D adalah suatu rangkaian gambar diam secara *inbetween* dengan jumlah yang banyak, bila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak), seperti dilihat dalam film-film kartun di televisi maupun layar lebar. Jadi animasi bisa disimpulkan menghidupkan benda diam yang diproyeksikan sehingga menjadi bergerak. Pencapaian hasil akhir dalam proses pembuatan video musik animasi 2D memiliki indikator-indikator, adapun indikator-indikator bisa bersifat personal dan umum.

Dalam hal ini indikator-indikator yang dipilih lebih bersifat kebetukan secara surealisme. Indikator yang bersifat (pasti) dalam dunia animasi yaitu pergerakan atau keluwesan menggunakan 12 prinsip animasi. Adapun definisi indikator-indikator dalam pencapai bentuk animasi 2d yang di maksud adalah:

1. Menurut Breton (1974:26) “Surealisme adalah sebuah gerakan seni dan kesusastraan yang menjelajahi dan merayakan alam mimpi dan pikiran bawah sadar melalui penciptaan karya visual, puisi, dan film yang dipimpin oleh penulis Prancis Andre Breton dan diluncurkan secara resmi di Paris Prancis, pada tahun 1924. Breton menulis gerakan tersebut dalam manifesto pertama surealisme (*Manifestoes of Surrealism*). Menurutnya, surealisme didasarkan pada kepercayaan pada realita *superior* dari bentuk serta asosiasi, sebab akibat diabaikan, kekuasaan adalah mimpi dan tidak terarahnya pikiran. Gerakan tersebut segera menyebar ke wilayah lain di Eropa, Amerika Utara dan Selatan. Di antara kontribusi-kontribusi yang paling penting dari gerakan surealis adalah penemuan teknik artistik baru yang terhubung ke alam pikiran bawah sadar seniman. Ciri karya surealis ialah adanya kejutan (*element of surprise*), kombinasi unik dan *non sequitur*. Surealisme merupakan kelanjutan dari gerakan seni pendahulunya yang dikenal sebagai Dada (*Dadaism*), yang didirikan di tengah berkecamuknya Perang Dunia I (1914-1918). Surealisme menganut teori psikoanalisis Sigmund Freud mengenai asosiasi bebas. Dalam hal ini, analisis mimpi dan kesadaran tersembunyi merupakan aspek terpenting bagi para surealis dalam mengembangkan metode membebaskan imajinasi. Kelompok surealis bertujuan memperbaharui pengalaman manusia, meliputi aspek individu, budaya, sosial dan politik, dengan membebaskan manusia dari apa yang mereka lihat sebagai rasionalitas palsu, kebiasaan (*custom*), dan pola (*structure*) terbatas”.

Dalam hal ini pengambilan gaya surealisme dimaksudkan untuk menunjang segi gerak, segi visual dan segi cerita yang diadopsi dari lirik lagu, di mana

karakter atau tokoh digambarkan atau diceritakan terbang menjelajahi sudut kota menggunakan kendaraan tuanya (vespa).

2. 12 prinsip animasi menurut Gatot Prakosa (2010:155-170)

a. ***Squash and Stretch*** (mengkerut dan merenggang)

Pada saat karakter bergerak, dimulai dengan ancang-ancang yang mengkerut, mungkin saja bentuknya sampai tidak menyerupai bentuk aslinya karena sifat mengkerut yang mungkin berlebihan, hingga saat bergerak membentuk peregangan yang juga bentuknya seperti karet yang lentur tertarik menuju bentuk terakhir saat benda tersebut berhenti. Proses melentur dari mengkerut (*squash*) hingga merenggang (*stretch*) ini yang semestinya perlu diperhatikan benar bagi *animator* dan *inbetweener* untuk melaksanakannya sehingga karakter bergerak dan hidup dengan gerakan yang menarik. Semua itu baik proses mengkerut dan peregangan sebaiknya juga diimbangi dengan perhitungan *timing* yang benar sehingga gerak semakin menarik dan memiliki jiwa karena tempo dan ritme yang pas dalam gerak yang disebabkan karena sebab-akibat tertentu.

Sebagai contoh sederhana adalah gerakan bola karet yang lentur. Perhatikan dalam gambar dan gerak animasinya. Karung semen yang bergerak dalam bentuk mengkerut dan merenggang untuk menciptakan karakter gerak yang pas dan sesuai keinginan sang *animator* dalam menciptakan bahasa tubuhnya.

b. ***Anticipation*** (antisipasi)

Kepada penonton diperlukan indikasi tentang keadaan karakter yang akan bergerak (sangat bergantung dalam berbagai situasinya). Situasi ini mengharuskan seorang *animator* untuk merekonstruksi karakter dalam posisi yang sedang mempersiapkan suatu aktivitas yang bergerak sesuai dengan apa yang dilakukannya.

Beberapa gerakan dalam kehidupan nyata terjadi tanpa adanya antisipasi. Nampaknya ini adalah cara yang alamiah untuk menggambarkan makhluk hidup akan bergerak, dan tanpa ada itu akan sedikit kekuatan pada setiap aksi. Untuk menggambarkan para pegolf, ada ayunan ke belakang, kepada Pitcher Baseball, ada *wind-up* (final). Pemukul mempersiapkan dirinya dengan kesatuan urutan antisipasi terhadap yang akan dilakukannya, tetapi pemukul adalah urutan dan maju ke depan seiring dengan bola melaju ke tempatnya. Tanpa gerakan yang paling kuat tidak berarti apa-apa.

c. **Staging** (penempatan)

*Staging* disini diartikan sebagai suatu gerakan utuh. Menunjukkan detail apa yang dilakukan oleh objek karakternya adalah sebuah gambaran gerakan utuh dan mendetail apa yang sedang dikerjakannya. Seorang *animator* harus menciptakan pose yang bisa dibaca dan menciptakan kesan dan pengertian yang jelas dari apa yang terjadi.

d. **Straight Ahead Action and Pose to Pose** (aksi bergerak dengan pasti dan posisi pose pertama ke pose kedua, dst)

*Straight Ahead Action* (membuat aksi melaju dengan pasti) adalah sebuah cara menggambarkan sebuah gerakan secara terus-menerus tanpa terputus sehingga menciptakan gerak yang kontinu. Sedangkan *pose to pose* atau gerakan dari pose pertama ke pose selanjutnya adalah, seorang *animator* seharusnya menyadari tentang apa dulu yang akan dikerjakan, akan dipilih pose terpenting dalam gerak dalam sebuah *scene* atau adegan. Prinsipnya dibuat gambar-gambar utama (*key animation*) sebagai pose penting dalam gerak, sesuai dengan *timing*-nya yang selanjutnya dari masing-masing gerakan tersebut dibuat gambar-gambar pengisi (*inbetween*) yang seringkali dilakukan oleh para asisten *animator* (*inbetweeners*). Dalam teknik 3D seringkali *pose*

*to pose* dilakukan para *animator* karena pengisian *inbetween*-nya seringkali dibantu secara mekanik oleh komputer.

Kedua metode di atas masih dipergunakan dalam membuat film animasi masa kini. Biasanya para *animator* atau pembuat film animasi mengkombinasikan kedua teknik ini untuk menciptakan gerak dan adegan yang lebih baik. Setiap *scene* direncanakan lewat jalan yang sudah baku, seringkali dibuat sketsa kasar terlebih dahulu dibuat untuk menciptakan gambar-gambar bergerak sekaligus untuk mendapatkan karakter yang kokoh dalam animasi.

*Straight Ahead Action* prinsipnya lebih spontan sedangkan *pose to pose* yang lebih hati-hati dalam merencanakan suatu aksi gerak yang diinginkan sebuah *scene* atau adegan.

e. ***Follow Through and Overlapping Action*** (mengikuti dan gerakan menyambung)

Kasus ini harus diperhatikan jika sedang menggarap gerakan untuk objek yang memiliki banyak atribut yang juga mengikuti atau mau tidak mau harus ikut bergerak. Walt Disney mengatakan bahkan untuk menggambarkan gerak karakter yang memiliki atribut yang cukup bervariasi setidaknya diperlukan kondisi teknik yang disebut *follow through* atau *overlapping action* sebaiknya mana yang terlebih dulu dan yang terakhir bergantung pada situasinya. Ada enam kategori pada hal ini, yaitu:

- a) Jika karakter memiliki sesuatu yang menempel di badannya, seperti telinga yang besar atau buntut, menggunakan jas yang kedodoran, bagian-bagian ini juga harus bergerak hingga terhenti dengan sendirinya. Tiap gerak masing-masing elemen harus diberi *timing* tersendiri sehingga memiliki karakter yang jelas, baik secara kesatuan maupun sendiri-sendiri.

- b) Walau tubuh utamanya tidak bergerak terus menerus, atau tidak bergerak secara bersamaan dengan segala atributnya, namun dalam menyusun gerak pasti ada sistem mengkerut dan peregangan yang meliuk, bergerak sesuai arus yang diciptakan, mengingat ada yang harus diperhatikan penonton sesuai situasinya, mengingat karakter tersebut juga mewujudkan suasana dan perasaannya.
- c) Jika karakter ditekankan adanya kelenturan dalam gerak sesuai bahasa tubuh yang ingin dicapai, atribut-atribut harus juga memiliki kelenturan yang sesuai dengan sifat dari materi atribut tersebut. Seperti sifat dalam gerak dalam sebuah karakter gemuk, semakin lama, gerakan semakin melamban dan mungkin akan tertinggal jauh di belakang dibandingkan dengan karakter lain yang lebih gesit, atau tengkorak harus meninggalkan daging dalam tubuh karena sifat kelenturan dan dari sifat setiap materi dalam menciptakan gerak. Tipe hiperbola seperti itu akan mengundang tawa bagi penonton, tentu saja untuk film pendek akan menarik dengan mengeksploitasi nilai jenis *follow through* seperti ini, namun semua itu tergantung dari kreativitas masing-masing para kreatornya.
- d) Bagaimana sebuah gerak yang selesai terjadi dan tampak. Sebuah karakter bermain golf membuat ayunan dengan keras, dengan beberapa *frame*/gambar, yang terjadi setelah itu, dilanjutkan dengan hasil pukulan.
- e) Anitipasi menghasilkan gerak yang terjadi pada karakter tersebut. Aksi telah usai, dan kemudian perlu diciptakan gerak yang bisa membuat lucu, *follow through*-nya dikembangkan menjadi sebuah pendekatan yang membuat *surprise* yang membuat ketawa sekaligus penontonnya berpikir.

f) Akhirnya harus ada *moving hold* (gerakan terhenti), setelah ada gerakan yang penuh sesuai dengan kesatuan karakternya, maka sudah saatnya diperlukan gambar yang berhenti, tetapi telah menunjukkan suatu karakter yang menentukan dalam *scene* ini atau terselesaikan menjadi adegan terhenti atau dilanjutkan dengan adegan selanjutnya. Jawabannya adalah dengan dua gambar, yang satu ekstrim dari yang lainnya. Namun keduanya harus memiliki elemen sebagai sebuah *pose*, *pose* yang lebih kuat akan mengambil perhatian dengan matanya yang bergerak, mulutnya tertarik, pipinya bergerak ke atas, tangannya terangkat, menggerakkan jari-jarinya membuka matanya lebar-lebar, namun tetap dalam pose semula yang berhenti. Tinggal bergantung *animator* untuk menggunakan *follow through* pada bagian badan yang lentur untuk memberi dimensi. Hal tersebut dipergunakan agar setiap pose tetap hidup dan dapat menciptakan keajaiban.

f. ***Slow in Slow out*** (makin lambat pada bagian awal dan makin lambat pada bagian akhir)

Sesekali seorang sutradara film animasi akan mengerjakan pose pertama ke pose selanjutnya dan menggambarkan gambar kunci, *key drawing*-nya kemudian juga dibuatkan gambar-gambar *inbetween*-nya dengan cermat, namun bisa jadi ia akan mendesain gerakan ekstrim, dengan gerak-gerak kaku dan bervariasi, motif ini selain diperhitungkan melalui karakter dan gestur dari karakter itu, juga untuk membuat para *animator* termotivasi dengan baik untuk menggambar sisi geraknya dengan cermat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkannya.

g. **Arcs** (gerak melingkar)

Setiap gerak bisa melingkar ke atas atau ke bawah ke samping atau seorang, semua diasumsikan ada porosnya. Semua ada kecuali Woodpecker mungkin pengecualian, hal ini karena keterbatasan tulangnya. Pada prinsipnya gerak badan selalu berpusat pada engselnya. Ketika prinsip seperti ini dipahami, akan lebih mudah untuk membuat gerakannya walau tentu saja setiap gerak dari benda seumpama tangan atau kaki yang mengayun, akan bergantung dari apakah memiliki beban yang berat, atau gerakannya juga seperti mekanik, mesin yang bergerak tanpa emosi dan tanpa beban rasa.

Saat setiap *scene* dirancang, titik gerak dari *key animation* perlu ditentukan dan tentu saja jangan dilupakan gerakan yang mendasar dengan metode *squash* dan *stretch* serta *overlapping action* untuk menambah dinamika gerak serta berkarakternya.

h. **Secondary Action** (gerak pembantu)

Dalam kehidupan, kita menyadari gerakan tubuh manusia seringkali tidak melulu bergerak sesuai tujuan utama. Hal ini sehubungan dengan arahan sang sutradara yang membuat gerakan sebuah karakter tidak kaku dan *stereotype*. Sebuah figur yang sedang menangis, tangannya menghapus air matanya, kemudian ia berdiri dan membalikkan badan. Sebuah figur terkejut tetapi kemudian juga menggelengkan kepala secara alamiah. Seorang yang sedang cemas, mengambil kacamata dan memakainya. Prinsipnya ketika tercipta gerakan yang mendukung gerakan utama, itu disebut sebagai *secondary action*. Sifat ini penting untuk menciptakan karakter tersebut menjadi lebih menarik dengan gerakan-gerakan yang alamiah tanpa hanya bergerak karena aksi-reaksi.

Dalam kehidupan sehari-hari, *secondary action* ini terkadang muncul atau terekspresikan dengan sendirinya. Dalam mencipta gerak animasi sering menirukan kebiasaan-kebiasaan sehari-hari dalam

kehidupan atau apa yang terjadi di alam semesta ini. Seorang *animator* atau sutradara film animasi sering menemukan hubungan yang baik antara gerak utama dan gerak pelengkap, seperti membangun konstruksi “*building block*”. Menyusun gerak yang penting digabung dengan gerak pelengkap untuk memperkaya karakter yang diciptakannya.

i. **Timing** (menghitung gerakan dalam waktu)

Jumlah gambar dalam animasi selalu memerlukan *timing*, terlebih dengan gerak-gerak yang bermakna. Jika gambarnya tidak rumit, jelas dan ekspresif, inti cerita dapat dimasukkan dengan cepat, dan ini semua yang harus diperhatikan seorang *animator* pada awal-awal produksi. Perhitungan *timing* dalam film kartun dibatasi untuk gerak cepat atau gerak lambat. Dalam mengatur gerak yang beritme dan memiliki tempo yang khas perlu variasi gerak cepat dan lambat sesuai dengan karakter tokohnya dan karakter adegan dalam film tersebut. Hubungan yang rumit muncul saat harus memadukan *secondary action*, *overlapping movements* yang disebut *extensive refinements* (modifikasi yang luas), namun harus bisa menunjukkan gerakan paling dasar yang dipakai menghitung *timing* dan gerak yang dibutuhkan. Mungkin hanya dua gambar untuk gerakan kepala, yang pertama menunjukkan leher menekuk ke pundak kanan dan kedua bergerak ke arah kiri dan dagunya bergerak ke atas.

Hal ini dapat menghasilkan *image* yang berlainan saat diberikan gambar-gambar ibaratnya beberapa gambar di antaranya (antara gambar kunci pertama dengan gambar kunci ke-dua, dan gambar kunci ke-dua ke yang seterusnya):

- a) Tanpa *inbetween* – hasilnya karakter seperti dilempar oleh kekuatan besar, bahkan kepalanya nyaris lepas.
- b) Satu *inbetween* – seperti dilempar dengan benda berat (seperti batu, bata, besi, tongkat yang berputar).

- c) Dua *inbetween* – benda bergerak, tongkat yang berputar, juga wajan melayang
- d) Tiga *inbetween* – memberikan perintah yang enak didengar “bergeraklah!”, “geraklah”.
- e) Empat *inbetween* – memberikan perintah yang renyah “bergeraklah”.
- f) Lima *inbetween* – lebih bersahabat, “kesini”, “ayo cepat!”
- g) Enam *inbetween* – lihat gadis cantik, atau mobil *sport* yang selalu ia inginkan.
- h) Tujuh *inbetween* – mencoba untuk mendapat tampilan yang lebih baik dari sesuatu
- i) Delapan *inbetween* – mencari selai kacang di rak dapur.
- j) Sembilan *inbetween* – penilaian, menyadari, dapat dipikirkan.
- k) Sepuluh *inbetween* – merenggangkan otot yang kaku.

**j. *Exaggeration*** (eksagerasi atau melebih-lebihkan gerakan)

Dalam hal ini, *animator* membentuk gambar dan merekayasa gambar dengan sifat hiperbolis. Tujuannya adalah untuk mendramatisir animasi. *Exaggeration* yang awalnya merupakan ciri khas dari Walt Disney kemudian memberikan inspirasi kepada studio-studio lainnya.

**k. *Solid Drawing*** (gambar yang kokoh)

Untuk mempermudah proses menggambar karakter, biasanya setelah desain karakter dibuat, sebaiknya dibuat bonekanya, atau patung kecil dari karakter yang dibuat secara mendetail termasuk dengan detail aksesoris dan pakaiannya sesuai dengan sifat dan karakter dasar tokoh tersebut. Dengan patung boneka kecil tersebut bisa dilihat sebagai model untuk digambar dari berbagai sudut pandang dan posisi sekaligus sebagai latihan untuk menggambar karakter dalam bentuk 2D-nya, tentu dengan bahasa tubuh (*body language*) dari setiap gerak gestur dan posisi yang khas yang menciptakan karakter khas dari

tokoh tersebut. Latihan gerak dengan menggambar *cycle* untuk jalan, duduk dan berdiri, kebiasaan-kebiasaannya dalam bergerak, mungkin juga gerakan pembantu (*secondary action*) dan sebagainya. Hal yang sebetulnya menciptakan karakter yang solid yang akan memiliki karakter khas dan memiliki pikirannya sendiri. Seringkali tahap penciptaan ini, *solid drawing* disebut sebagai penciptaan *personality*.

I. ***Appeal*** (kesan yang diciptakan)

Desain karakter sebaiknya dibuat sederhana, tapi menarik dan memiliki kekhasan sendiri. Jangan dibuat rumit. Hal ini akan memakan banyak waktu dalam proses pembuatan animasinya. Yang terpenting adalah kesederhanaan bentuk tetap memiliki kesan yang mudah diingat sekaligus susah dilupakan, bisa selalu diingat dan bisa menjadi simbol dan ikon tersendiri dari karakter yang ada. Kita melihat karakter-karakter Disney, seperti Mickey Mouse, Donald Duck, Gufi bahkan yang berbentuk manusia seperti Putri Salju, Putri Sihir ibunda Putri Salju, Marc Davis dalam film *Sleeping Beauty*, hingga Pinocchio, Gepeto atau para kurcaci dalam film Putri Salju. Kesan ini harus dibangun dan diciptakan, apakah dia sebagai karakter jahat, orang baik, bijaksana, tukang dengki, sadistik atau licik, penakut atau pemberani dan sombong, dan sebagainya. Dalam hal ini semestinya masing-masing akan tampak ciri-ciri yang membawa kesan tersendiri sesuai dengan apa yang ingin dicapai dalam menciptakan karakter yang akan ditampilkan. Hal itu kemudian juga dibantu dengan unsur suara dan bunyi, diksi, serta kebiasaan-kebiasaannya.

Setiap karakter dalam animasi harus memiliki daya tarik yang unik.

Dengan adanya indikator-indikator diharapkan keseluruhan objek yang dihasilkan sesuai dengan indikator-indikator yang diuraikan, dan didukung oleh beberapa indikator yang sudah dikerjakan dan tentunya yang harus dicapai untuk menunjang kelancaran pengerjaan antara lain:

1. Cerita
2. Desain karakter
3. *Storyboard*
4. Musik

