

“DO IT YOURSELF”
KARYA SENI VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI
PERGERAKAN *UNDERGROUND METAL*



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Videografi

Pandu Mahendra Utomo
NIM 1420829411

PROGRAM PENCIPTAAN SENI
PASCA SARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016



Karya ini saya persembahkan kepada :

Kedua Orang tua Y. Roospriyandi Utomo dan Stella Sri Sukamdani K.

Istri Emerentiana Tri Ikhtiar N., anak Laya Araya M.U dan Tajam Abhinaya M.U

Semua kawan kawan yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni video animasi 2D “*DO IT YOURSELF*” yang di ciptakan dan dipertanggung jawabkan secara tertulis merupakan hasil karya saya sendiri. Karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik disuatu perguruan tinggi manapun dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya. Apabila dalam karya terdapat kesamaan dan kemiripan dengan karya sejenisnya, itu merupakan kebetulan dan tidak ada unsur kesengajaan.

Saya bertanggung jawab atas segala isi dan keaslian karya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini.



Yogyakarta, 20 Juli 2016

Yang Memberi Pernyataan

Pandu Mahendra Utomo
NIM 1420829411

KATA PENGANTAR

Penciptaan karya animasi 2D berjudul “*DO IT YOURSELF*” nantinya akan dijadikan upaya mengasah kreatifitas dan media pembelajaran, Tidak hanya terkait pengasahan kemampuan dalam proses penyusunan karya seni, akan tetapi kepekaan juga rasa tanggung jawab untuk menginformasikan nilai nilai yang berlaku pada suatu masyarakat lain melalui karya videografi.

Penulis menyadari karya dan pertanggung jawaban tertulis ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga tidak menutup kemungkinan ada masukan dan kritik yang mengarah pada kesempurnaan yang konstuktif menuju perwujudan karya videografi nantinya. Karya ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari banyak pihak, baik dorongan moril maupun material menjadi kunci menyelesaikan karya dan pertanggung jawaban tertulis secara akademik . Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua phak yang telah banyak membantu.

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Prof. Dr. Djohan, M.Si Direktur Program Pasca Sarjana ISI Yogyakarta.
3. Drs. M. Suparwoto, M.Sn Selaku Pembimbing Utama.
4. Samuel Gandang Gunanto, S. Kom., M.T Selaku Penguji Ahli.
5. Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M. Sn Selaku Ketua Tim Penilai.
6. Staf Akademik dan karyawan Program Pasca Sarjana ISI Yogyakarta.
7. Seluruh kawan kawan Program Pasca Sarjana ISI angkatan 2014.

DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	ii
ABSTRAK.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Orisinalitas.....	6
D. Tujuan dan Manfaat.....	8
II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	10
B. Referensi Karya.....	11
C. Landasan Penciptaan.....	16
D. Konsep Perwujudan / Penggarapan.....	23
III. METODE/ PROSES PENCIPTAAN	
A. Metode Penciptaan.....	29
B. Tahap-tahap Penciptaan.....	33
C. Konsep Penyajian.....	53
IV. ULASAN/ PEMBAHASAN KARYA.....	56
V. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran-saran.....	63
KEPUSTAKAAN.....	64
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Cuplikan Video Animasi 2 D “ <i>Topo Glassato Al Chiocolato</i> ” karya <i>MilkyEyes</i>	11
Gambar 2.	Screening Video Animasi “Serigala Militia” karya Tromarama	13
Gambar 3.	Buku “ <i>Struggle Anger Hate In Indonesian Underground</i> ” karya <i>Jack Frost</i>	15
Gambar 4.	Video Animasi 2 D (<i>Topo Glassato Al Chiocolato</i> ” karya <i>MilkyEyes</i>	28
Gambar 5.	Bagan : Alur Metode Penciptaan Karya Seni Video Animasi 2 D “DO IT YOURSELF”	29
Gambar 6.	Ujian Akhir Semester III Videografi sebagai hasil eksperimentasi	33
Gambar 7.	Tabel <i>Treatment</i>	35
Gambar 8.	Desain Karakter Tokoh Utama	38
Gambar 9.	Unsur Pendukung Figur Tengkorak	39
Gambar 10.	Unsur Pendukung Benda Kaset	39
Gambar 11.	Unsur Pendukung Figur Bintang	40
Gambar 12.	Unsur Pendukung Benda Pisau	41
Gambar 13.	Unsur Pendukung Figur Burung Elang.....	41
Gambar 14.	Figur Pemain Band <i>Underground Metal</i>	42
Gambar 15.	Rumah Beroda dan Bercerobong.....	43
Gambar 16.	Storyboard.....	49
Gambar 17	Proses Pembuatan <i>Keypose</i> dan <i>Inbetween</i>	50
Gambar 18.	Proses Off-line Editing untuk penyatuan gambar	51
Gambar 19.	Proses <i>Editing software Adobe Permie (E6)</i>	52
Gambar 20.	Table Daftar Peralatan	54
Gambar 21.	<i>Layout display screening</i> Ruang Audio Visual	55

Gambar 22. Adegan pada <i>scene I</i>	56
Gambar 23. Adegan pada <i>scene II</i>	59
Gambar 24. Adegan pada <i>scene III</i>	60
Gambar 25. Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir.....	66
Gambar 26. Katalog Pameran Tugas Akhir	67
Gambar 27. Poster Pameran Tugas Akhir.....	68
Gambar 28. <i>Screening</i> Penilaian	69
Gambar 29. Ujian Pertanggungjawaban Tesis Tertulis	70



PERTANGGUNG JAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

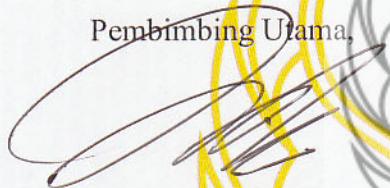
“DO IT YOURSELF”
KARYA SENI VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI
PERGERAKAN *UNDERGROUND METAL*

Oleh:

Pandu Mahendra Utomo
NIM 1420829411

Telah dipertahankan pada tanggal 20 Juli 2016
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama,



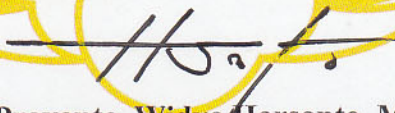
Drs. M. Suparwoto, M. Sn

Penguji Ahli,



Samuel Gandang Gunanto, S. Kom., M.T

Ketua Tim Penilai

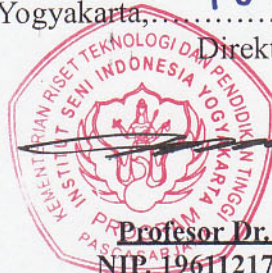


Dr. Prayanto Widyo/Harsanto, M. Sn

10 AUG 2016

Yogyakarta,

Direktur,



Profesor Dr. Djohan, M.Si
NIP. 19611217 199403 1 001

“DO IT YOURSELF“ 2D ANIMATION VIDEO CAPTURING UNDERGROUND METAL MOVEMENT

Written Project Report
A Composition and Research Program
Graduate Program of Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta, 2016

By: Pandu Mahendra Utomo

ABSTRACT

Film is apparently a media of lesson and information to public as the audience. Furthermore, we have to examine the role of film as communication tools to deliver the messages to the audience. As a part of mass media, film is used to reflect the reality. In this context, by presenting the movie entitled “*DO IT YOURSELF*“ as a creation of animated video.

The making of this animation video is based on examination and research in order to analyze the *underground metal movement* in Indonesia, concerning record label creation, system that highlights independency, and establishing such social network which could accomodate metal music and its ideology to be distributed.

This animation video informs the audience in the form of visual media or image which explains the story to be conveyed without any narration or text. This animated video uses symbolic language and icon as well as 2D animation techniques by combining manual and computer drawing.

Keyword: *underground metal movement, 2D animation*

“ DO IT YOURSELF “
PERGERAKAN UNDERGROUND METAL
KARYA SENI VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2016

Oleh: Pandu Mahendra Utomo

ABSTRAK

Film adalah salah satu media pesan dan informasi kepada publik sebagai penonton. Namun harus melihat pada peran film sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Sebagai media massa, film digunakan untuk mencerminkan realitas. Dalam hal ini film berjudul “ *DO IT YOURSELF*” dalam penciptaan karya video animasi.

Seni video animasi berdasar dari analisa dan penelitian untuk menganalisis pergerakan *Underground Metal* di Indonesia, yang menciptakan label rekaman, sistem yang menekankan independensi, menciptakan jaringan sosial yang memungkinkan musik *Metal* dan ideologinya untuk didistribusikan.

Karya video art animasi ini menyampaikan kepada penonton dalam bentuk media visual atau gambar yang menjelaskan cerita, disampaikan tanpa narasi atau teks, video animasi ini menggunakan bahasa simbolik dan ikon, serta digunakan teknik animasi 2D dengan menggabungkan manual *drawing* dan komputer untuk menggerakkan gambar.

Keyword : pergerakan *Underground Metal*, animasi 2D