

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI TIGA DIMENSI
“ARGO DAN KEBO AREMA”**



Liling Sampurna
NIM 1200015033

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

2017

PENCIPTAAN FILM ANIMASI TIGA DIMENSI “ARGO DAN KEBO AREMA”

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



Disusun oleh:

Liling Sampurna
NIM 1200015033

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

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir yang berjudul:

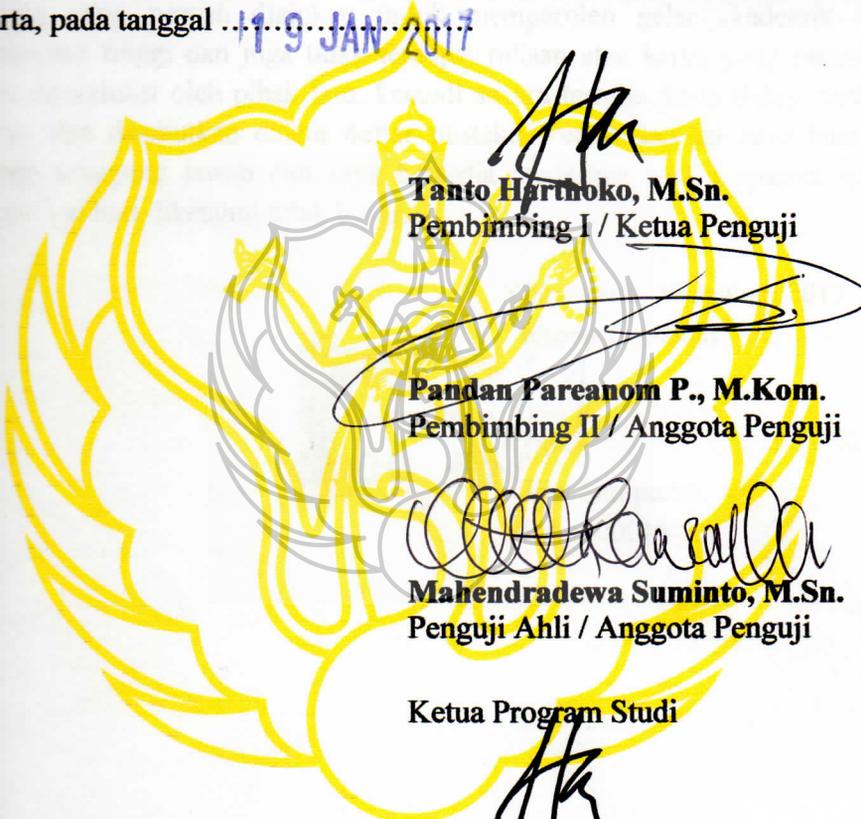
PENCIPTAAN FILM ANIMASI TIGA DIMENSI "ARGO DAN KEBO AREMA"

Disusun oleh:

Liling Sampurna

NIM 1200015033

Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **11-9 JAN 2017**



Tanto Harthoko, M.Sn.

Pembimbing I / Ketua Penguji

Pandan Poreanom P., M.Kom.

Pembimbing II / Anggota Penguji

Mahendradewa Suminto, M.Sn.

Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi

Tanto Harthoko, M.Sn.

NIP 19710611 199803 1 002

Mengetahui,
Dekan

Marsudi, S.Kar., M.Hum.

NIP 19610710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini:

Nama : Liling Sampurna
No. Induk Mahasiswa : 1200015033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI TIGA DIMENSI
"ARGO DAN KEBO AREMA"

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 apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 19 Januari 2017

Yang menyatakan




Liling Sampurna
NIM 1200015033

*N.B.: * bermaterai sesuai ketentuan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Berkat rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan penyusunan karya tulis ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada nabi Muhammad SAW. Kepada keluarga, para sahabatnya, hingga umatnya.

Karya tulis ini diajukan untuk memenuhi kelulusan pada program studi D3 Animasi Prodi Televisi Fakultas Seni Media Rekam. Judul yang diajukan adalah Penciptaan Film Animasi Tiga Dimensi “Argo Dan Kebo Arema”. Semoga Karya tulis ini dapat diterima oleh penguji ahli, Dosen Pembimbing I, dan Dosen Pembimbing II.

Tiada gading yang tak retak, penulis telah mencurahkan segenap kemampuannya, namun penulis menyadari bahwa hasil penulisan laporan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna, dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang ada termasuk kemampuan penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya saran serta kritik yang membangun dari berbagai pihak, sehingga karya Tugas Akhir ini dapat terwujud dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Allah SWT atas segalanya, selamanya;
2. Almamater kebanggan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. M. Agus Burhan., M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
5. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media rekam dan, selaku Dosen Pembimbing I;
6. Pandan Pareanom P., M.Kom., selaku Dosen Wali dan Dosen Pembimbing II;
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli;
8. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

9. Teman-teman angkatan 2012 dan 2013 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Keluarga yang selalu memberi dukungan dan kekuatan;
11. Heru Setyo Nugroho dan Bagas Khoirullah, selaku modeling Tiga Dimensi dan *rigger* karakter;
12. Naufal, selaku *scoring* musik (BGM);
13. Ade Nugraha, selaku *lighting* Tiga Dimensi;
14. Almas Awanis dan Arif Rahman Hakim, selaku pengisi suara;
15. Studio Lautan Animasi, selaku pendukung fasilitas;

Yogyakarta, 19 Januari 2017

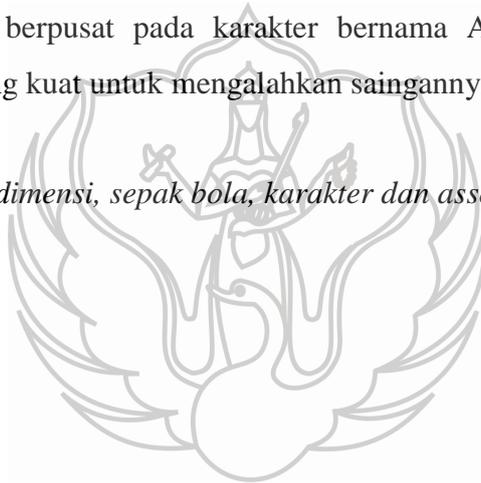


Liling Sampurna

ABSTRAK

Animating adalah salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam pembuatan film animasi. Dalam pembuatan film animasi “Argo Dan Kebo Arema” ini menggunakan teknik tiga dimensi. Film animasi ini akan fokus pada *animating* karakter, dengan cara menerapkan 12 prinsip animasi di dalamnya. Dalam pembuatan karakter dan *asset*-nya ini, nanti akan disesuaikan dengan berbagai referensi yang telah digunakan. Pada film animasi “Argo dan Kebo Arema” ini bercerita tentang seorang anak bernama Argo berusia sekitar 14 tahun memiliki mimpi menjadi pemain sepak bola hebat dan bermain di tim Arema. Film animasi ini berpusat pada karakter bernama Argo yang lemah namun memiliki tekad yang kuat untuk mengalahkan saingannya bernama Bodhel.

Kata kunci : *Tiga dimensi, sepak bola, karakter dan asset.*



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengasahan	ii
Halaman Surat Pernyataan	iii
Kata pengantar	iv
Abstrak	vi
Daftar isi	vii
Daftar gambar	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Rumusan masalah	2
C. Tujuan	2
D. Targer audien	3
E. Indikator capaian akhir	3
BAB II EKSPLORASI	
A. Landasan penciptaan.....	6
B. Tinjauan karya.....	9
BAB III PERANCANGAN	
A. Cerita	12
1. <i>Sinopsis</i>	12
2. <i>Treatment</i>	13
3. Skenario	16
4. <i>Storyboard</i>	20
B. Desain.....	23
1. Karakter.....	23
2. Lingkungan dan properti.....	25
3. Pengisi suara.....	26
4. <i>Background music</i> dan <i>soundtrack</i>	26

BAB IV PERWUJUDAN

A. Desain	27
B. Produksi	37

BAB V PEMBAHASAN

A. Tokoh utama	42
B. Masalah	44

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	45
B. Saran	45

DAFTAR PUSTAKA	47
-----------------------------	----

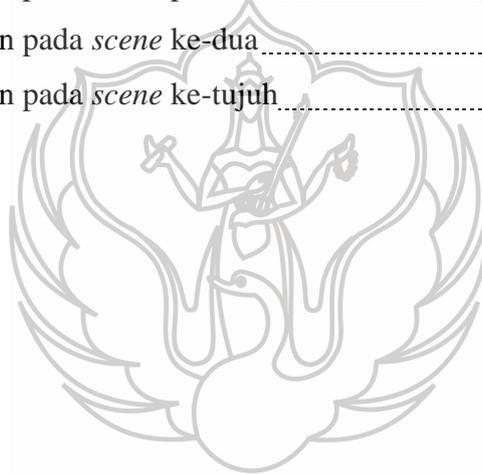
LAMPIRAN

A. <i>Storyboard</i>	48
B. Contoh <i>animating</i>	52
C. <i>Environment</i>	55
D. <i>Asset dan property</i>	56
E. <i>Texture</i>	57
F. Poster	59
G. Infografis	60
H. Proses display	61
I. Dokumentasi ujian	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Screen shoot</i> “Head Or Tales”	9
Gambar 2. <i>Screen shoot</i> “Darah Biru Arema”	10
Gambar 3. <i>Screen shoot</i> “XOL”	11
Gambar 4. <i>Storyboard</i> Argo Dan Kebo Arema	20
Gambar 5. Desain karakter Argo	23
Gambar 6. Desain karakter Kebo Arema	24
Gambar 7. Desain karakter Bodhel	24
Gambar 8. Desain latar depan rumah	25
Gambar 9. Desain latar sumur tua	25
Gambar 10. Desain latar kamar Argo	26
Gambar 11. Karakter Argo	28
Gambar 12. Detail <i>texture</i> karakter Argo	29
Gambar 13. Karakter Kebo Arema	30
Gambar 14. Karakter Bodhel	31
Gambar 15. Detail <i>texture</i> karakter Bodhel	32
Gambar 16. Karakter figuran	33
Gambar 17. Desain bola sepak	34
Gambar 18. Desain gawang	34
Gambar 19. Desain tas Argo	35

Gambar 20. Desain rumah warga	35
Gambar 21. Desain sekolah	36
Gambar 22. Desain pohon	36
Gambar 23. Desain kamar Argo	36
Gambar 24. Proses pemberian tulang pada karakter Argo	38
Gambar 25. Proses pemberian tulang pada karakter Kebo Arema	38
Gambar 26. Proses pemberian tulang pada karakter Bodhel	38
Gambar 27. Proses <i>animating</i>	39
Gambar 28. Contoh hasil <i>rendering</i> karakter dengan blender <i>render</i>	40
Gambar 29. Contoh hasil <i>rendering</i> pada <i>background</i>	40
Gambar 30. Adegan pada <i>scene</i> pertama	42
Gambar 31. Adegan pada <i>scene</i> ke-dua	43
Gambar 32. Adegan pada <i>scene</i> ke-tujuh	43



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia olah raga sepak bola sangatlah digemari oleh semua kalangan, meskipun negara ini tidak memiliki prestasi yang terlalu bagus. Dengan membuat film animasi Argo dan Kebo Arema ini, penulis memiliki harapan supaya anak-anak Indonesia memiliki prestasi dalam sepak bola dan berusaha mewujudkan cita-citanya.

Sepak bola di Indonesia terbilang cukup populer di semua kalangan masyarakat, bahkan berbagai stasiun televisi seringkali menayangkan pertandingan sepak bola nasional di tiap pekan. Sepak bola menjadi magnet tersendiri untuk mempersatukan masyarakat khususnya di kota Malang dengan tim sepak bola kebanggaannya yaitu Arema Indonesia.

Terinspirasi dengan populernya sepak bola di kota Malang, film animasi Argo dan Kebo Arema ini menceritakan tentang Seorang anak bernama Argo berusia sekitar 14 tahun memiliki mimpi menjadi pemain sepak bola dan bermain di Arema, namun ia hanya memiliki fisik yang kecil di banding teman sumurannya dan ingin menunjukkan betapa gigih perjuangan untuk menggapai mimpinya.

Pada saat ini banyak film di stasiun televisi yang tidak baik apabila ditonton oleh anak-anak. Contohnya yaitu film-film yang banyak mengandung kekerasan bahkan ada yang mengandung unsur pornografi. Hal inilah yang membuat film animasi sekarang sangat tidak pas apabila ditonton anak-anak, apalagi anak-anak adalah aset masa depan bangsa ini. Pikiran anak-anak pun masih labil dan sering meniru apa yang telah dia lihat. Hal ini sangat tidak baik apabila sampai anak-anak meniru beberapa adegan kekerasan dalam film animasi yang sudah ditonton. Sebenarnya di negara asal pembuatan film animasi tersebut bukan ditujukan pada anak-anak melainkan

untuk kalangan remaja keatas. Tapi di Indonesia masih banyak yang beranggapan bahwa film animasi adalah film untuk anak-anak. Di Indonesia sendiri masih sedikit film animasi yang memang ditujukan untuk anak-anak. Film animasi seharusnya diciptakan untuk menghibur penonton, dan mengandung pesan-pesan yang terkandung didalamnya.

Dari uraian diatas maka terciptalah ide untuk membuat film animasi dengan judul “Argo dan Kebo Arema” dengan mengangkat karakter lokal juga cerita tentang sepakbola dan sejarah tanpa unsur kekerasan maupun pornografi, juga menciptakan cerita menarik dan menginspirasi untuk semua kalangan terutama remaja dan anak-anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah rumusan masalah:

1. Bagaimana proses pembuatan cerita Argo dan Kebo Arema?
2. Bagaimana pembuatan karakter-karakter di film Argo dan Kebo Arema?
3. Bagaimana proses pembuatan gerakan animasi Argo dan Kebo Arema?

C. Tujuan

Pembuatan film animasi “Argo dan Kebo Arema” terinspirasi dari berbagai film dan cerita pendek yang sudah cukup terkenal, seperti “Darah Biru Arema” karya Vickie Arief H. dan “Garuda di Dadaku” karya Ifa Isfansyah. Dari referensi cerita yang tersedia penulis mengemas cerita dengan mengadaptasi referensi dan ide cerita yang ada.

Dilanjutkan dengan proses pembuatan karakter. Sutradara berdiskusi dengan *modeller* dan memutuskan satu bentuk karakter yang simple dan sederhana, namun memiliki daya tarik yang dibutuhkan pada film animasi “Argo dan Kebo Arema”. Kemudian *animator* memulai proses *animating* dan berdiskusi dengan sutradara untuk menyesuaikan *style* animasi yang sesuai dengan film animasi “Argo dan Kebo Arema”. Kemudian disatukan menjadi sebuah film animasi pendek yang bernuansa *action* dan menarik untuk ditonton anak-anak.

D. Target Audien

Target audien film animasi ini adalah :

Usia	: 5-22 tahun
Jenis kelamin	: Semua
Pendidikan	: Semua strata pendidikan
Status sosial	: Semua kalangan.

E. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari film animasi “Argo dan Kebo Arema” yaitu memiliki tahapan-tahapan produksi yang harus dilalui, sehingga menjadi suatu film animasi yang utuh. Berikut tahapan-tahapan yang harus dilalui :

1. Pra produksi

a. Ide

Ide yang bagus akan menjadikan cerita yang bagus pula. Begitu pula dalam proses animasi “Argo dan Kebo Arema” ini, dengan cerita sederhana namun mampu tersampaikan dengan baik.

b. *Script*

Menyusun cerita sebaik mungkin agar cerita mampu di salurkan dengan baik ke tahap pengerjaan selanjutnya, dengan cerita sederhana dari ide awal, maka akan mendapatkan *script* yang baik juga menarik.

c. Desain karakter

Desain karakter sederhana menggunakan anatomi yang juga sederhana memudahkan dalam tahap produksi selanjutnya. Oleh karena itu karakter di film “Argo dan Kebo Arema” didesain dengan gaya simpel, mudah dan juga sederhana.

d. *Asset property*

Asset property di kerjakan dalam 2 bagian produksi, yaitu dua dimensi kemudian masuk kedalam tahap tiga dimensi yang di sesuaikan dengan desain karakter terutama karakter utama, yaitu Argo.

e. *Storyboard*

Storyboard dibuat setelah naskah selesai di kerjakan. Kegunaan storyboard dalam film “Argo dan Kebo Arema” berfungsi pada tahap selanjutnya, yaitu *layout* dan *animating*.

f. *Animatic*

Setelah *storyboard* selesai dibuat maka akan diteruskan untuk membuat *animatic* dari storyboard yang ada.

2. Produksi

a. *Dubbing*

Dubbing pada film Argo dan Kebo Arema diproses dengan *talent* yang sudah dipersiapkan sehingga dapat digunakan untuk proses *lypsync* pada tahap *animating*.

b. *Music*

Setelah *dubbing* dikerjakan maka music juga bisa langsung dikerjakan dengan panduan *animatic*.

c. *Sound effect*

Sound effect ditambahkan untuk menambah kesan dramatis untuk memacu ketegangan pada beberapa situasi, terutama pada adegan pertandingan sepak bola.

d. *Modeling 3D*

Modeling adalah proses pembuatan karakter dari konsep gambar yang sudah dibuat untuk dijadikan bentuk 3 dimensi.

e. *Rigging*

Rigging adalah proses memberikan tulang agar model karakter bisa di gerakkan. Dengan karakter minimalis penulangan pada film “Argo dan Kebo Arema” dikerjakan dengan proses yang tidak terlalu menyita waktu.

f. *Texsture*

Setelah selesai rigging maka karakter, properti dan asset akan di beri texture untuk memberikan warna yang sesuai.

g. Animasi

Setelah semua tahap selesai, maka yang terakhir yaitu tahap penganimasian karakter atau objek.

3. Pasca produksi

a. *Rendering*

Setelah tahap produksi selesai, maka dilanjutkan ke tahap pra produksi. Pertama yaitu rendering dari hasil kerjaan para animator.

b. *Compositing*

Setelah selesai rendering maka hasil render akan di kompos kembali dan di berikan sentuhan komposisi yang baik. Pada tahap compositing juga dilakukan tahap pemberian *effect* untuk mempercantik dan memperindah adegan terutama adegan aksi.

c. *Editing video*

Setelah *compositing* selesai, maka bisa dilakukan *editing video* untuk di sesuaikan dengan kebutuhan film.

d. *Editing audio*

Setelah *editing video* selesai, maka bisa dilakukan *editing audio* dengan menyesuaikan *editing video* yang sudah tersedia.

e. *Mastering*

Setelah *editing* selesai, maka proses terakhir adalah *mastering* yaitu untuk mengemas film dalam bentuk DVD.