

TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

PENCIPTAAN FILM ANIMASI
“ON THE WAY” DENGAN TEKNIK TIGA DIMENSI



Syaiful Musta'in
NIM 1200010033

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

2017

PENCIPTAAN FILM ANIMASI
“ON THE WAY” DENGAN TEKNIK TIGA DIMENSI

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



Oleh :

Syaiful Musta'in

NIM. 1200010033

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 "ON THE WAY" DENGAN TEKNIK TIGA DIMENSI

Disusun oleh:
Syaiful Musta'in
NIM. 1200010033

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 19 JAN 2017



Mahendradewa Suminto, M. Sn.
Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



Tanto Hartoko, M. Sn.
Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Arif Sulistiyono, M. Sn.
Congnate/Penguji Ahli

Ketua Program Studi Animasi



Tanto Hartoko, M. Sn.
NIP: 19710611 199803 1 002

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Marsudi, S Kar., M.Hum.
NIP: 19610710 197003 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini:

Nama : Syaiful Musta'in

No. Induk Mahasiswa : 1200010033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI "ON THE
WAY" DENGAN TEKNIK TIGA DIMENSI

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

Menyatakan



Syaiful Musta'in
NIM. 1200010033

NB: Bermaterai Sesuai Ketentuan

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan Penciptaan Karya Tugas Akhir dengan judul Animasi Tiga Dimensi “*ON THE WAY*”, penulis juga berterimakasih kepada semua yang telah membantu pembuatan karya tugas akhir, sehingga dapat terwujud. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan baik dari segi isi, penulisan maupun kata-kata yang digunakan. Kritik maupun saran yang bersifat membangun guna perbaikan laporan tugas akhir ini, sangat diperlukan. Tidak lupa penulis ucapkan termakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

Akhirnya tiada gading yang tak retak, meskipun dalam penyusunan penulisan laporan akhir ini 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. Karena itu diharapkan adanya saran serta kritik yang membangun dari berbagai pihak.

Karya Tugas Akhir ini akan sulit terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Allah SWT atas segalanya, selamanya.
2. Kedua orang tua atas semuanya.
3. Almamater kebanggaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Marsudi, S.Kar., M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
6. Tanto Harthoko, M. Sn., selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media rekam dan Dosen Pembimbing II.
7. Mahendradewa Suminto, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing I.

8. Arif Sulistiyono, M. Sn., selaku Penguji Ahli.
9. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Teman-teman angkatan 2012 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Astrid Ghitha Fatharani sebagai dubber karakter Senja juga sebagai Istri yang banyak membantu dalam penulisan.
12. Kiano Mika Tarnya sebagai anak yang memberi inspirasi.
13. Keluarga yang selalu memberi dukungan dan kekuatan.
14. Ade Nugraha sebagai *character designer*.
15. Syahrizal Arif selaku *storyboard artist*.
16. Bagaz Khoirullah Zahran selaku *3D modeller*.
17. Gunawan Budhiarto selaku *texture artist*.
18. Liling Sampurna juga selaku *texture artist*.
19. Wahyudi Tama selaku *render artist*.
20. Yoga Sadewo juga selaku *render artist*.
21. Dimas Bayu Prakasa selaku *compositor*.
22. Naufal Ghifari selaku *scoring music artist*.

Yogyakarta, 11 Januari 2017

Syaiful Musta'in

ABSTRAKSI

Beberapa film animasi yang ditayangkan pada stasiun televisi di Indonesia yang diproduksi oleh beberapa studio luar negeri terlihat bagus dan enak untuk ditonton. Dibalik produksi film animasi tersebut banyak sekali tahap-tahap produksi yang dilalui. Salah satu yang terpenting yaitu tahap penganimasian karakter. Dengan penganimasian karakter yang baik sangat membantu penonton untuk menerima pesan-pesan yang terkandung dalam sebuah film.

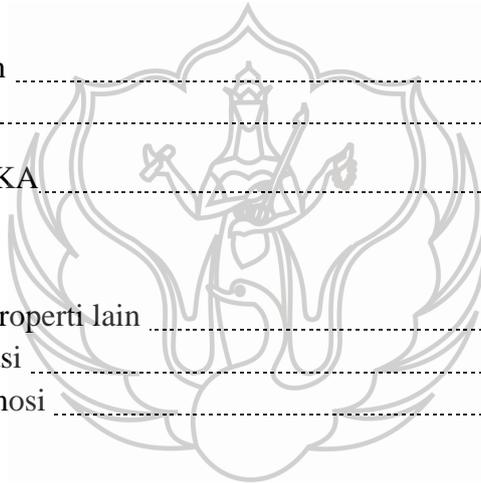
Dalam pembuatan film animasi “*ON THE WAY*” ini menggunakan teknik 3 Dimensi. Film animasi ini akan fokus pada penganimasian karakter, dengan cara menerapkan 12 prinsip animasi di dalamnya. Namun tidak lupa untuk memaksimalkan proses pembuatan lain, guna menyelaraskan setiap aspek dengan baik. Tidak lupa pesan yang ingin disampaikan dalam film ini dikemas sebaik mungkin supaya diterima oleh penonton dengan mudah.

Kata kunci : On The Way, Animasi, Tiga Dimensi

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Surat Pernyataan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Abstraksi.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan.....	2
D. Sasaran.....	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
BAB II EKSPLORASI	
A. Landasan Teori.....	6
B. Tinjauan karya.....	9
BAB III PERANCANGAN	
A. Cerita.....	11
1. Sinopsis.....	11
2. Skenario.....	11
3. Visualisasi.....	25
4. <i>Treatment dan Storyboard</i>	25
B. Desain.....	42
1. Karakter.....	42
2. Properti/asset.....	44
3. Latar/ lingkungan.....	44
4. Musik.....	45

5. Pengisi suara.....	45
BAB IV PERWUJUDAN	
A. Cerita	46
B. Desain	48
C. Produksi.....	51
BAB V PEMBAHASAN	
A. Tokoh utama	56
B. Penerapan pesan berkendara yang baik	62
C. Pesan-pesan tambahan dan sisipan	65
D. Kendala	67
BAB VI	
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	
1. Latar dan Properti lain	71
2. Dokumentasi	73
3. Media promosi	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster film animasi <i>Reverso</i>	9
Gambar 2. Poster film animasi <i>How to Train Your Dragon</i>	10
Gambar 3. Contoh <i>modelling low poly</i>	26
Gambar 4. Contoh <i>rigging</i> karakter	26
Gambar 5. Desain karakter Mika	45
Gambar 6. Desain karakter Senja	45
Gambar 7. Desain karakter Pengendara tak dikenal	46
Gambar 8. Karakter Mika	50
Gambar 9. Teksture Karakter Mika	51
Gambar 10. Karakter Senja	51
Gambar 11. Karakter Pengendara tak dikenal	52
Gambar 12. Latar eksterior rumah Mika	53
Gambar 13. Latar jalan raya	53
Gambar 14. Latar ruang kerja kantor	53
Gambar 15. Latar interior rumah Mika	54
Gambar 16. Motor Mika	54
Gambar 17. Kotak Makan	55
Gambar 18. <i>Handphone</i> Mika	55
Gambar 19. Proses pemberian tulang pada karakter	56
Gambar 20. Proses <i>previst</i>	57
Gambar 21. Proses <i>animating pose to pose scene 01 shot 01</i>	58
Gambar 22. Contoh hasil <i>rendering</i> karakter <i>scene 01 shot 03</i>	59
Gambar 23. Contoh <i>rendering</i> pada <i>background scene 01 shot 01</i>	59
Gambar 24. Adegan pada <i>scene 01 shot 02</i>	60
Gambar 25. Adegan pada <i>scene 01 shot 03</i>	61
Gambar 26. Adegan pada <i>scene 01 shot 04</i>	61
Gambar 27. Adegan pada <i>scene 01 shot 06</i>	62
Gambar 28. Adegan pada <i>scene 03 shot 08</i>	62

Gambar 29. Adegan pada <i>scene 03 shot 09</i>	63
Gambar 30. Adegan pada <i>scene 03 shot 12</i>	63
Gambar 31. Adegan pada <i>scene 03 shot 13</i>	64
Gambar 32. Adegan pada <i>scene 03 shot 15</i>	64
Gambar 33. Adegan pada <i>scene 04 shot 19</i>	65
Gambar 34. Adegan pada <i>scene 05 shot 01</i>	65
Gambar 35. Adegan pada <i>scene 02 shot 01</i>	66
Gambar 36. Adegan pada <i>scene 04 shot 02</i>	66
Gambar 37. Adegan pada <i>scene 04 shot 07</i>	67
Gambar 38. Adegan pada <i>scene 04 shot 05</i>	67
Gambar 39. Adegan pada <i>scene 04 shot 15</i>	68
Gambar 40. Adegan pada <i>scene 03 shot 05</i>	68
Gambar 41. Adegan pada <i>scene 05 shot 06</i>	69
Gambar 42. Adegan pada <i>scene 05 shot 17H</i>	69
Gambar 43. Adegan pada <i>scene 03 shot 03</i>	70
Gambar 44. Adegan pada <i>scene 01 shot 08</i>	71
Gambar 45. Adegan pada <i>scene 03 shot 12</i>	71
Gambar 46. Adegan pada <i>scene 03 shot 01</i>	72
Gambar 47. Adegan pada <i>scene 04 shot 08</i>	72
Gambar 48. Adegan pada <i>scene 03 shot 02</i>	73
Gambar 49. Adegan pada <i>scene 03 shot 15</i>	73
Gambar 50. Adegan pada <i>scene 03 shot 06</i>	74
Gambar 51. Adegan pada <i>scene 04 shot 15</i>	74
Gambar 52. Adegan pada <i>scene 05 shot 17H</i>	75
Gambar 53. Adegan pada <i>scene 05 shot 17</i>	75
Gambar 54. Adegan pada <i>scene 05 shot 17F</i>	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Treatment dan Storyboard “ON THE WAY”</i>	44
---	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan salah satu media alternatif untuk menyampaikan pesan/kesan ke masyarakat. Mulai dari hiburan, edukasi, sejarah, bahkan dokumenter. Dengan semakin banyaknya karya animasi di seluruh dunia dengan berbagai jenis dan animasi Indonesia yang mulai semakin banyak merupakan kesempatan baik bagi pelaku animasi untuk menyampaikan kreativitas, kritik hingga saran terhadap lingkungan dan aktivitas di sekitar kita. Animasi cukup efektif menyampaikan pesan pengingat tentang sesuatu yang penting menyangkut hal-hal kecil tentang keseharian kita. Oleh sebab itu, animasi memiliki sifat bawaan atau kesan penonton bahwa animasi itu menghibur, unik, lucu, dan bernilai seni, meskipun sekarang tidak semua animasi itu lucu.

Banyak kecelakaan dan kemacetan di jalan raya yang disebabkan oleh faktor manusia maupun faktor-faktor yang lain. Salah satu faktor yang disebabkan oleh manusia yaitu kurangnya persiapan sebelum berkendara. Padahal persiapan sebelum berkendara adalah salah satu aspek yang perlu diperhatikan saat berkendara dengan semakin banyaknya mobilitas yang dilakukan oleh manusia. Banyak hal-hal kecil yang perlu diperhatikan dalam berkendara sering kali dikesampingkan atau perlu diingatkan kembali demi keselamatan.

Dari uraian di atas, dibuatlah film animasi yang berjudul “*ON THE WAY*”. Pembuatan film animasi ini bertujuan untuk memberikan hiburan dengan menyampaikan pesan sebagai pengingat kembali perlunya persiapan sebelum berkendara. Selain itu, film animasi ini lebih menarik untuk ditonton.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah rumusan masalah:

1. Bagaimana menyampaikan pesan persiapan sebelum berkendara bagi penonton?
2. Bagaimana proses pembuatan film animasi “*ON THE WAY*” dengan teknik tiga dimensi ?

C. Tujuan

Tujuan pembuatan animasi adalah sebagai berikut :

1. Pengingat bagi pengendara agar selalu menyiapkan kendaraan sebelum berkendara.
2. Membuat film animasi dengan menerapkan dasar-dasar prinsip animasi sehingga film animasi akan menjadi lebih hidup dan memiliki kualitas yang baik.
3. Animasi ini dapat dijadikan pemacu semangat para pelaku animasi untuk dapat menciptakan animasi yang lebih menghibur, bermutu, dan tidak melupakan budaya bangsa Indonesia.

D. Sasaran

Target audien film animasi “*ON THE WAY*” ini adalah :

- Usia : 15 tahun keatas
Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
Agama : Semua golongan Agama
Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
Status sosial : Semua kalangan

E. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari film animasi ini yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi yang harus dilalui, sehingga menjadi suatu film animasi yang utuh. Berikut tahapan-tahapan yang harus dilalui :

1. Praproduksi

a. Konsep

Yaitu gagasan-gagasan atau ide yang menjadi landasan cerita.

b. Cerita dan skenario

Yaitu penjelasan tertulis tentang cerita apa yang akan ditampilkan di layar. Skenario meliputi 5W + 1H. *Who* siapa saja karakter dalam cerita, *what* apa yang terjadi, *when* kapan terjadinya, *why* mengapa terjadi, *where* dimana lokasi kejadiannya, *how* bagaimana penyelesaian ceritanya.

c. *Concept art*

Yaitu tahap pembuatan gambar-gambar sket, mulai dari karakter, properti, sketsa *background*. Semua sketsa akan dibuat tiga dimensi nantinya pada saat di tahap produksi nanti.

d. *Storyboard*

Yaitu sketsa gambar yang dibuat secara berurutan sesuai naskah, melalui *storyboard* dapat disampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena dapat menggiring khayalan seseorang dengan mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama dengan ide cerita.

e. *Animatic*

Adalah serangkaian gambar diam bersama-sama diedit dan ditampilkan secara berurutan. Lebih umum, dialog kasar dan / atau jalur suara kasar ditambahkan ke urutan gambar diam (biasanya diambil dari *storyboard*) untuk menguji apakah suara dan gambar yang bekerja secara efektif bersama-sama.

f. *Sound Effect* dan Musik

Hampir semua film baik itu berupa animasi, *live action*, atau gabungan keduanya, terdapat *sound* pendukung agar film terasa lebih hidup.

2. Produksi

a. *Modelling dan texturing*

Dalam tahapan *modelling* dan *texturing* ini, *software* yang digunakan adalah Blender 2.75, yang mempunyai fasilitas yang cukup lengkap dalam memproduksi sebuah film animasi. Untuk *modelling* karakter, *environment* dan *property*, penulis menggunakan teknik *low poly modelling*, cara ini adalah dengan menggunakan model baku yang sudah ada dalam *software* yaitu *box*, kemudian dibentuk sesuai desain.

b. *Rigging*

Rigging adalah pemberian rangka pada karakter. Dalam pemberian karakter, akan menggunakan fungsi yang ada dalam *software* untuk menganimasikan pergerakan karakter secara cepat yang disediakan oleh Blender 2.75.

c. *Skinning*

Skinning yaitu penyatuan kerangka pada badan karakter.

d. *Previst*

Previst/Previsualitation adalah penggambaran *shot* dari *animatic* (*storyboard* bergerak) yang berbentuk 2 dimensi ke dalam *software* 3 dimensi.

e. *Animating*

Setelah karakter siap, dilanjutkan dengan proses *animating*. yaitu menggerakkan karakter yang telah melalui tahap *rigging*. Pada tahap ini, penulis akan membuat animasi secara manual pada karakter yang sudah dibuat.

f. *Rendering*

Rendering adalah proses akhir dari keseluruhan proses. Dalam *rendering*, semua data-data yang sudah dimasukkan dalam proses *modelling*, *animating*, *texturing*, pencahayaan dengan parameter tertentu akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output*.

g. *Compositing*

Compositing adalah penyatuan antara hasil *rendering* yang terdiri dari berbagai bagian seperti, gambar karakter background, efek khusus dan elemen-elemen lain.

3. Pascaproduksi

a. *Import file*

Dalam tahap ini, penulis mengimpor seluruh file hasil render dengan Blender 2.73 dan backsound yang sebelumnya sudah disiapkan ke dalam Adobe Premiere Pro.

b. Rekaman suara

Untuk merekam suara, langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat *track* kosong yang akan diisi oleh hasil rekaman.

c. *Rendering*

Export file yang terdiri dari kumpulan pengambilan gambar disertai elemen-elemen lain seperti *sound effect*, musik dan lain-lain merupakan tujuan akhir dari proyek film animasi ini. Adobe Premiere Pro dapat melakukan *export* animasi menjadi file VCD/mpeg, DVD/mpeg2 dan juga file *movie* yaitu avi dan mov.