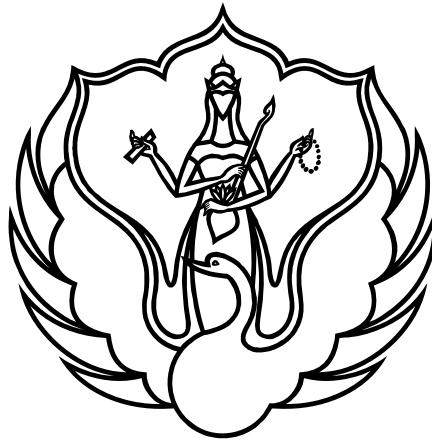


**PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI
“PROFAN”
DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI**

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



Disusun oleh:

Damon Ashaky Sanjoyo
NIM. 1300044033

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

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:


PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI "PROFAN" DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI

Disusun oleh:

Damon Ashaky Sanjoyo

NIM. 1300044033


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 tanggal19 JAN 2017



Samuel Gandang Gunanto, M.T.
Pembimbing I / Ketua Penguji



Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom.
Pembimbing II / Anggota Penguji



Drs. M. Suparwoto, 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 : Damon Ashaky Sanjoyo

No. Induk Mahasiswa : 1300044033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI “PROFAN”
DENGAN TEKNIK DUA 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

Yang menyatakan

Damon Ashaky Sanjoyo

NIM. 1300044033

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan berkah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan dengan baik laporan Tugas Akhir Animasi beserta produksi film animasi yang berjudul “Profan” pada semester akhir ini. Karya animasi ini untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Ilmu yang telah didapat selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan dituangkan dalam sebuah karya film animasi, dengan tujuan untuk menambah khasanah karya animasi.

Penyusunan laporan dapat terselesaikan karena berkat bantuan berbagai pihak, mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi sampai tersusunnya laporan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Kedua orang tua ayah dan ibu tercinta, Darisman dan Budi Lestari serta saudara-saudara, kakak Duan Hargo Sanjoyo, Dias Putri Astar Sanjoyo, Deppy Amrista Sanjoyo, adik Dolistya Afrinida Sanjoyo, dan Juvchy Andalou Sanjoyo atas doa, motivasi, dorongan, kasih sayang, dan motivasi yang telah diberikan;
2. 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 D-3 Animasi, dan Dosen Wali ;
6. Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku Dosen Pembimbing I;
7. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II;
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
9. Joshua Eka Pramudya, Viktor Pradipta Sanggaditya, Oktivani Anggia Rachmallita, Dionisius Miki Pratama, Tatang Hermawan, Ben Kaf Pamunggar, serta teman-teman kerabat kerja yang telah membantu menyelesaikan animasi;

10. Fardha Ainy yang telah memberi dorongan, motivasi, dan semangat;
11. Lutfi Nur Rohman yang terus memberi dorongan dan berbagi pengalaman ketika menjalani Tugas Akhir;
12. Teman-teman Local Heroes, Saka Wana Bakti, Petualang Nusantara, komunitas Strip Jogja, ORICON, dan teman-teman komikus yang telah banyak memberi inspirasi;
13. Teman-teman animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia angkatan 2012 yang selalu kompak, Serta teman-teman seangkatan 2013 yang luar biasa, dan adik-adik 2014-2015 yang telah memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Diharapkan kritik dan saran guna memperbaiki laporan. Semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta,

Damon Ashaky Sanjoyo

ABSTRAK

Rusaknya hutan dapat mengakibatkan bencana alam bagi populasi manusia. Hutan yang menjadi paru-paru dunia banyak yang dirusak, digantikan oleh gedung-gedung bertingkat. Tak hanya hutan, binatangpun ikut menjadi korban oleh kerakusan manusia. Teknik yang digunakan pada penciptaan karya film animasi “Profan” adalah teknik dua dimensi, dengan cara menggambar *frame by frame* langsung pada perangkat lunak pengolah animasi, sedangkan gaya pewarnaan yang dipilih menggunakan teknik *brush chalk*. Lusia sebagai tokoh utama dalam cerita bermaksud membaca buku di perpustakaan, namun kemudian diajak berpetualang ke dalam buku yang dibacanya. Dalam perjalanannya, Lusia menemukan makna akan pentingnya kepedulian terhadap lingkungan agar menjadi lebih baik.

Kata Kunci : Kerusakan alam, animasi, *brush chalk*, Profan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan dan Manfaat	2
D. Sasaran	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
1. Pra Produksi	3
2. Produksi	5
3. Pasca Produksi	5
BAB II EKSPLORASI	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Animasi	6
2. Animasi Dua Dimensi (<i>Traditional Animation</i>).....	10
3. Gaya pewarnaan dengan <i>Brush chalk</i>	11
4. Profan	11
B. Tinjauan karya	12
1. Pengembangan konsep.....	12
2. Teknik visual karakter.....	13
3. Cerita dan visual.....	14
BAB III PERANCANGAN	18
A. Konsep Cerita.....	18
1. Konsep	18
2. Tema.....	19
3. Sinopsis	19
B. Desain Karakter	20

1.	Desain karakter Lusia.....	21
2.	Desain karakter Lusia kecil.....	22
3.	Desain karakter Tip.....	22
4.	Desain karakter Kala.....	23
5.	Desain karakter Monster.....	24
C.	Latar Belakang.....	24
1.	Perpustakaan.....	25
2.	Langit.....	25
3.	Pulau.....	26
BAB IV PERWUJUDAN		27
A.	Pra Produksi.....	27
1.	Pencarian ide.....	27
2.	Tema.....	27
3.	<i>Treatment</i>	28
4.	Naskah.....	29
5.	Desain karakter.....	35
6.	<i>Storyboard</i>	39
7.	<i>Storyboard Animatic</i>	40
B.	Produksi.....	40
1.	<i>Key pose and inbetween</i>	42
2.	<i>Coloring</i>	46
3.	<i>Render sequence</i>	48
4.	<i>Background</i>	49
C.	Pasca Produksi.....	51
1.	<i>Compose</i>	51
2.	<i>Background Music</i>	53
3.	<i>Editing</i>	53
BAB V PEMBAHASAN		54
A.	Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	54
1.	<i>Solid drawing</i>	54
2.	<i>Timing</i>	55
3.	<i>Slow in and slow out</i>	55
4.	<i>Squash and Stretch</i>	56
5.	<i>Arcs</i>	57
6.	<i>Anticipation</i>	57
7.	<i>Exaggeration</i>	58

8.	<i>Secondary Action</i>	58
9.	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	59
10.	<i>Staging</i>	59
11.	<i>Appeal</i>	60
12.	<i>Straight ahead action and Pose to Pose</i>	60
B.	Pembahasan Isi Film	61
1.	Preposisi	61
2.	Konflik	61
3.	Resolusi	62
C.	Pesan dalam cerita	62
1.	Bibit tanaman	62
2.	Monster	63
3.	Lukisan	63
BAB VI PENUTUP		65
A.	Kesimpulan	65
B.	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA		68
LAMPIRAN		69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hasil riset topeng di acara <i>International Mask Festival</i>	12
Gambar 2.2 Karakter Emily karya Gurihiru dibandingkan karakter Lusia.....	13
Gambar 2.3 Film pendek Dragon Crayon.....	14
Gambar 2.4 Film pendek Cloud.....	15
Gambar 2.5 Film pendek Mary.....	16
Gambar 2.6 Film layar lebar Dr. Seuss the Lorax.....	16
Gambar 3.1 Desain karakter Lusia.....	21
Gambar 3.2 Desain karakter Lusia Kecil.....	22
Gambar 3.3 Desain karakter Tip.....	22
Gambar 3.4 Desain karakter Kala.....	23
Gambar 3.5 Desain karakter Monster.....	24
Gambar 3.6 <i>Background</i> ruang perpustakaan.....	25
Gambar 3.7 <i>Background</i> langit.....	25
Gambar 3.8 <i>Background</i> pulau.....	26
Gambar 3.9 <i>Background</i> pulau kedua.....	26
Gambar 4.1 Konsep karakter Lusia.....	36
Gambar 4.2 <i>Modelsheet</i> karakter Lusia.....	37
Gambar 4.3 Konsep karakter Tip.....	37
Gambar 4.4 Konsep karakter Kala.....	38
Gambar 4.5 <i>Animatic</i> Animasi “Profan”.....	40
Gambar 4.6 Hasil akhir proses <i>compositing</i> animasi.....	41
Gambar 4.7 Panel <i>animatic</i>	42
Gambar 4.8 Proses dari <i>animatic</i> menjadi <i>project key pose</i>	43
Gambar 4.9 <i>Tools</i> khusus animasi “Profan”.....	43
Gambar 4.10 Pemberian <i>timing</i> pada proses <i>key pose</i>	44
Gambar 4.11 Proses dari <i>animatic</i> hingga memberikan <i>inbetween</i> pada <i>key pose</i>	45
Gambar 4.12 <i>Pallete</i> warna animasi “Profan”.....	46
Gambar 4.13 Proses pewarnaan pada karakter Lusia.....	47
Gambar 4.14 Pemberian efek <i>motion blur</i>	48
Gambar 4.15 Hasil <i>render</i> dengan format gambar TGA.....	49
Gambar 4.16 <i>Background</i> perpustakaan.....	49
Gambar 4.17 Kumpulan aset sampah.....	50
Gambar 4.18 Aset pohon.....	50
Gambar 4.19 <i>Setting</i> ketika <i>import</i> gambar format TGA.....	51

Gambar 4.20 <i>Compositing shot_05</i>	52
Gambar 4.21 <i>Compositing shot_06</i>	52
Gambar 4.22 <i>Editing Animasi “Profan”</i>	53
Gambar 5.1 Penerapan prinsip <i>solid drawing</i>	54
Gambar 5.2 Penerapan prinsip <i>timing</i>	55
Gambar 5.3 Penerapan prinsip <i>slow in and slow out</i>	56
Gambar 5.4 Penerapan prinsip <i>squash and stretch</i>	56
Gambar 5.5 Penerapan prinsip <i>arcs</i>	57
Gambar 5.6 Penerapan prinsip <i>anticipation</i>	57
Gambar 5.7 Penerapan prinsip <i>exageration</i>	58
Gambar 5.8 Penerapan prinsip <i>secondary action</i>	58
Gambar 5.9 Penerapan prinsip <i>follow through</i> pada rambut Lusia.....	59
Gambar 5.10 Penerapan prinsip <i>staging</i>	59
Gambar 5.11 Penerapan prinsip <i>appeal</i> pada karakter Tip	60
Gambar 5.12 Penerapan prinsip <i>straight ahead</i> dengan <i>pose to pose</i>	60
Gambar 5.13 Puncak konflik pada animasi “Profan”	61
Gambar 5.14 Bibit tanaman	63
Gambar 5.15 Monster memakan pepohonan	63
Gambar 5.16 Lukisan dinding.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Rancangan <i>treatment</i> animasi “Profan”	29
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> animasi “Profan”	39
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> animasi “Profan”	39

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang

Kerusakan pada alam marak diberitakan. Kerusakan ini dapat disebabkan oleh alam atau dapat juga disebabkan oleh tangan manusia. Penyebab kerusakan alam akibat ulah manusia merupakan penyebab tertinggi dan sangat berpengaruh daripada faktor alam yang terjadinya tidak setiap hari. Bentuk kerusakan alam yang disebabkan oleh manusia di antaranya pencemaran sungai oleh limbah industri, penebangan hutan massal secara ilegal, dan sebagainya. Kerusakan lingkungan hidup yang terjadi inilah yang menyebabkan timbulnya lahan kritis yang mengancam kehidupan flora dan fauna.

Manusia saat ini semakin serakah dan tidak memperhatikan lingkungan. Beberapa dari mereka ada yang tidak peduli dengan kelangsungan alam untuk masa yang akan datang. Alam adalah lingkungan masih natural, tempat dimana tumbuhan maupun binatang memanfaatkannya untuk kehidupan sehari-hari. Mengingat pentingnya bagi kehidupan perlu adanya kesadaran manusia untuk melestarikan alam. Melestarikan alam tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah, melainkan tanggung jawab setiap insan di bumi, baik dari usia muda hingga tua. Sekecil apapun usaha yang dilakukan sangat besar manfaatnya bagi terwujudnya bumi yang layak huni untuk generasi mendatang.

Setiap kejadian yang telah terjadi, tersimpan baik ke dalam buku. Buku adalah jendela dunia. Di dalam buku, terdapat dunia lain yang tercipta dari pemikiran penulis. Selain itu buku bisa mengajak imajinasi pembaca masuk mengikuti cerita yang disampaikan di dalamnya. Dari situ tercetuslah gambaran kisah animasi pendek. Kisah buku yang membawa pembacanya terbawa masuk ke dunia lain. Dunia buku yang mengisahkan tentang dunia saat ini namun telah rusak.

Dalam pembuatan animasi ini, menggunakan teknik animasi dua dimensi dengan teknik pewarnaan yang di pilih menggunakan gaya visual eksperimental

yaitu menggunakan *brush chalk* atau kapur. Gaya ini dirasa cukup menarik untuk dipilih sebab memiliki keunikan tersendiri dan cocok menggambarkan akan kerusakan pada lingkungan daripada dibuat menggunakan teknik yang lain.

Kisah yang akan diangkat dalam film animasi ini mengisahkan tentang kerusakan alam yang diakibatkan oleh manusia, dimana alam semakin rusak, dengan tumbuhnya perkotaan dan gedung-gedungnya yang menjulang tinggi. Pepohonan yang hidup dilahap habis dan tak ada lagi tanah yang tersisa. Semua tertutup aspal yang gelap. Dari situlah muncul judul yang tepat untuk animasi ini, yaitu “Profan”, yang berarti duniawi menurut kamus besar bahasa Indonesia. Pesan yang ingin disampaikan pada film animasi ini adalah mengajak penonton untuk kembali peduli terhadap alam, agar alam pun ikut peduli terhadap manusia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat film animasi dua dimensi yang mengangkat tema kerusakan alam dan dampaknya?
2. Bagaimana mengedukasi penonton untuk peduli dengan alam melalui film animasi?

C. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan masalah yang penulis dapatkan, animasi ini bertujuan untuk :

- a. Memproduksi karya film animasi dua dimensi.
- b. Mengedukasi manusia untuk tetap menjaga keindahan alam melalui karya film animasi.
- c. Merawat dan menjaga ekosistem agar kehidupan di muka bumi ini dapat berjalan dengan baik.
- d. Menerapkan teknik animasi dua dimensi dengan pewarnaan gaya kapur (*chalk brush*).

Sedangkan manfaat yang diperoleh dalam pembuatan film animasi ini adalah:

- a. Bagi masyarakat, menambah wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana merawat lingkungan.
- b. Bagi pendidikan, sebagai bahan penelitian untuk mahasiswa animasi dalam penulisan tugas akhir.
- c. Bagi pribadi, sebagai karya tugas akhir film animasi dua dimensi.

D.Sasaran

Target penonton Karya animasi “Profan” adalah Remaja hingga dewasa dengan rentang usia 13 tahun ke atas. Rating film animasi ini masuk dalam kategori BO - R/R = Bimbingan Orangtua – Remaja. Berbagai tokoh karakter yang ditampilkan pun dapat diterima bagi penonton baik itu laki-laki maupun perempuan. Genre Petualang menjadi genre yang pas untuk film ini.

E.Indikator Capaian Akhir

Berdasarkan sasaran penonton untuk film animasi ini, maka dibuatlah animasi pendek dengan ketentuan sebagai berikut:

Judul karya : Profan

Teknik : Animasi 2D

Durasi : 3 menit

Format video : HDTV 1920x1080 px 24 fps (*frame per second*)

Render : format mp4, H264

Indikator yang dicapat dibagi dalam 3 proses, yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi.

1. Pra Produksi

- a. Ide dan konsep

Ide merupakan hal mendasar dalam mengembangkan karya film animasi. Ide bisa datang dari berbagai hal, bisa dari kisah nyata pengalaman pribadi, dongeng, legenda, kisah klasik, fantasi/fiksi, mitos, dan lain sebagainya.

b. Skenario dan *treatment*

Skenario adalah cerita yang dibuat lebih detail yang memuat keterangan mengenai *setting*, baik itu waktu maupun tempat, karakter yang berperan, deskripsi kejadian, dialog, *timing*, keterangan aksi, penggunaan efek baik visual maupun suara. Sedangkan *treatment* adalah paparan cerita yang belum berbentuk naskah. Merupakan pengembangan dari sinopsis, berisi ringkasan adegan utama, deskripsi para tokoh utama serta cuplikan dialog.

c. Desain karakter

Adalah penciptaan karakter yang akan berperan dalam cerita film. Didalam film animasi, tokoh karakter tak hanya ditampilkan dalam wujud manusia namun juga dapat berwujud benda, binatang, alam, maupun lingkungan.

d. *Storyboard*

Adalah bentuk visual dari skenario yang telah dibuat berupa kotak-kotak panel gambar yang menjelaskan jalan cerita dan adegan yang hendak dibuat pada film. *Storyboard* sebagai *blue print* atau panduan utama dari proses produksi animasi.

e. *Stillomatic* (*storyboard* bergerak)

Adalah rancangan animasi kasar yang digerakkan berdasarkan *storyboard* untuk menentukan durasi film animasi. Dalam proses ini sudah dimasukkan tiap adegan pada *storyboard*, dan juga musik untuk memberikan efek dramatisasi.

f. *Background music* (*BGM*) dan *sound effect*

BGM adalah musik latar untuk mendukung suasana dan emosi dalam cerita animasi. *Sound effect* adalah bunyi-bunyian yang ditambahkan ke dalam suatu aksi agar adegan terasa dramatis.

2. Produksi

a. *Background*

Adalah latar atau lokasi kejadian dimana animasi itu berada. Pembuatan *background* untuk animasi dua dimensi bisa dilakukan dengan cara menggambar di kertas ataupun secara digital. Secara teknis *background* dikelompokkan menjadi dua, yaitu sebagai *background* (latar belakang) dan *foreground* (latar depan).

b. *Animating*

Merupakan proses pembuatan gerakan-gerakan terhadap karakter yang akan dianimasikan. Pada tahap ini animator bertugas memberikan ilusi kehidupan pada objek karakter maupun non karakter yang telah dibuat sebelumnya agar tampak hidup.

c. *Composting*

Adalah penggabungan elemen-elemen visual dari sumber-sumber terpisah sehingga mejadi satu gambar atau serangkaian gambar. Elemen tersebut antara lain *animate*, *background*, *sound effect*, *visual effect*, dan lain sebagainya.

3. Pasca Produksi

a. *Editing*

Adalah proses menyusun rangkaian *shot* demi *shot* menjadi suatu *scene*, yang akhirnya menjadi satu rangkaian film utuh menurut struktur cerita pada pada skenario.

b. *Mastering*

Ketika semua rangkaian adegan telah berhasil disatukan menjadi satu berupa film, barulah masuk proses selanjutnya yaitu *burning* film yang sudah dibuat ke dalam sebuah format DVD, selanjutnya keping DVD dikemas dalam case DVD.