

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN ANIMASI DUA DIMENSI  
"*BURNOUT*" DENGAN TEKNIK *ROTSKOPE***



**Fauzi Rahman**  
NIM 1200034033

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

**2017**

# **PENCIPTAAN ANIMASI DUA DIMENSI "BURNOUT" DENGAN TEKNIK *ROTOSCOPE***

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



Disusun oleh:

**Fauzi Rahman**  
NIM. 1200034033

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

**2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

### PENCIPTAAN ANIMASI DUA DIMENSI "*BURNOUT*" DENGAN TEKNIK *ROSCOPE*

Disusun oleh:

**Fauzi Rahman**

NIM. 1200034033

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 9 JAN 2017



**Mahendradewa Suminto, M.Sn.**  
Pembimbing I / Ketua Penguji



**Pandan Pareanom P., M.Kom.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji



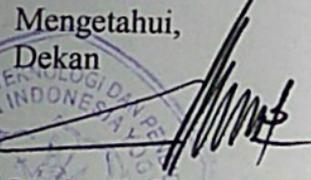
**Fx. Satriyo Dwi N., M.M., M.Eng.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



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

Mengetahui,  
Dekan



**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP. 19610710 198703 1 002



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Fauzi Rahman  
No. Induk Mahasiswa : 1200034033  
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN ANIMASI DUA DIMENSI  
"BURNOUT" DENGAN TEKNIK ROTOSCOPE

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, 30 Januari 2017

Yang menyatakan



Fauzi Rahman

NIM. 1200034033

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala nikmat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, nikmat dan kasih sayang-NYA sehingga sampai pada detik ini masih diberikan kesehatan dan kelancaran guna menyelesaikan proses perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Segala proses belajar, berkesenian dan bersosial baik dari akademik maupun non akademik dituangkan dalam sebuah penciptaan karya seni tugas akhir. Penciptaan karya seni tugas akhir film animasi “*Burnout*” sebagai syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta.

Karya seni tugas akhir ini menjadi cerminan nyata, bahwa akhir itu bukanlah akhir melainkan awal pijakan berproses dan berkesenian di luar sana. Dibalik sebuah karya seni, dibalik sebuah cara berkesenian emosi, tangis, tawa, doa akan senantiasa menjadi aroma tersendiri di setiap proses yang dijalani.

Karya tugas akhir penciptaan animasi dua dimensi “*Burnout*” dengan teknik *rotoscope* tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan yang luar biasa dari banyak pihak. Terimakasih banyak disampaikan kepada:

1. Kedua orangtua, Almarhumah Ayah saya yang sudah memberikan banyak sekali inspirasi dan Ibu saya tercinta atas jasanya yang tak akan pernah ternilai;
2. Kakanda tercinta dan keluarga barunya yang senantiasa memberikan dukungan;
3. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Marsudi S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

6. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi sekaligus dosen wali;
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku dosen pembimbing I;
8. Pandan Pareanom P., M.Kom., selaku dosen pembimbing II;
9. Fx. Satriyo Dwi N., M.M., M.Eng., selaku penguji;
10. Uswatun Kumalasari, staf layanan akademik prodi D-3 animasi;
11. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
12. Teman-teman televisi yang atas ilmu tentang produksi film serta telah membantu proses perekaman adegan dalam karya tugas akhir ini;
13. Kawan-kawan televisi dan fotografi angkatan 2012 atas kebersamaan dalam lingkungan seni yang cukup harmonis;
14. Kawan-kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2012 yang luarbiasa, serta keluarga besar mahasiswa animasi ISI Yogyakarta yang telah memberikan dukungan;
15. Sahabat-sahabat saya di KPT Barokah, DEMSESNAS, dan Kuncup Mekar yang memberi dorongan dengan berbagai hal.

Begitu banyak nama bermakna penting yang masih wajib disebut, tetapi ruang dan keadaan tidaklah mungkin menampungnya, betapapun peranan mereka tidak akan pernah saya lupakan-meskipun begitu, segala kesalahan yang pasti ada dalam tugas akhir penuh kekurangan ini adalah tanggungjawab saya seorang. Saya sangat mensyukuri dan berteimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu dengan caranya masing-masing sehingga tugas akhir saya ini bisa terselesaikan.

Semoga hasil akhir dari film animasi “*Burnout*” dapat memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan serta manfaat baik dari segi proses, karya maupun penulisan. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta,

**Fauzi Rahman**



## ABSTRAKSI

Film sebagai media komunikasi massa mempunyai andil yang cukup besar pada masyarakat di era digital ini. Animasi merupakan jenis film yang menarik sebagai alternatif dari film *live shot*. Pembuatan film animasi sebagai media komunikasi yang menarik diharapkan mampu menyampaikan gagasan cerita serta memberikan kontribusi positif bagi penonton.

Produksi film animasi di Indonesia khususnya untuk kepentingan tugas akhir dirasa masih sedikit, hal itu juga didukung dengan sedikitnya jumlah institusi yang menyelenggarakan pendidikan animasi. Walaupun jumlah studio di Indonesia dari yang secara resmi terdaftar sebagai badan usaha sampai studio kecil yang hanya dikelola dua orang mungkin cukup banyak, namun hal itu tidak banyak mendukung naiknya produksi film animasi disini karena film animasi yang diproduksi kebanyakan adalah film animasi komersial atau pesanan dari pihak lain.

Penggunaan teknik *rotoscope* dalam produksi film animasi tugas akhir ini dikarenakan gagasan atau konsep yang ingin disampaikan dalam cerita mempunyai kesesuaian. Cerita yang disampaikan merupakan kehidupan nyata dan teknik *rotoscope* menghasilkan visual yang cukup realis. Teknik ini juga mempunyai kelebihan efisiensi waktu produksi, karena teknik ini merupakan teknik menjiplak gambar dari video aslinya. Penggunaan teknik ini pada film animasi karya tugas akhir ini juga menambah keberagaman teknik pada produksi film khususnya animasi di Indonesia.

Produksi film animasi *Burnout* ini menceritakan tentang pelarian seseorang terhadap masalah-masalah pribadinya yang hanya ada di dalam pikirannya. Membangun motivasi diri untuk menghadapi masalah yang ada menjadi tujuan dalam film animasi *Burnout* ini.

*Keyword* : Film, Animasi, *Rotoscope*, *Burnout*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan .....	2
D. Sasaran .....	2
E. Indikator Capaian Akhir .....	3
<b>BAB II. EKSPLORASI</b> .....	<b>6</b>
A. Landasan Teori .....	6
B. Tinjauan Karya .....	16

<b>BAB III. PERANCANGAN ..</b>	<b>19</b>
A. Konsep .....	19
B. Sinopsis .....	20
C. <i>Treatment</i> .....	21
D. Skenario .....	23
E. Desain Karakter .....	27
F. <i>Storyboard</i> .....	28
G. Suara .....	29
H. Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> .....	30
<b>BAB IV. PERWUJUDAN .....</b>	<b>32</b>
A. Tahap Perwujudan .....	32
B. Proses Perwujudan .....	37
<b>BAB V. PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
A. Proses Produksi .....	50
B. Perbandingan Karya .....	51
<b>BAB VI. PENUTUP .....</b>	<b>56</b>
A. Kesimpulan .....	56
B. Saran .....	57
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Potongan video Rotoscope Wrestling- Wrestlemania.....	16
Gambar 2.2 Potongan video Rotoscope Wrestling- Wrestlemania.....	16
Gambar 2.3 Potongan <i>Animation Short Movie – How she slept at night</i> .....	17
Gambar 2.4 Potongan <i>Animation Short Movie – How she slept at night</i> .....	18
Gambar 4.1 Dokumentasi proses bedah naskah .....	33
Gambar 4.2 Proses diskusi ide cerita sebelum pembuatan skenario .....	34
Gambar 4.3 Proses perekaman suara kereta api .....	37
Gambar 4.4 <i>Shot</i> hasil rekam adegan .....	38
Gambar 4.5 <i>Shot</i> yang sudah melalui proses <i>rotoscope</i> .....	38
Gambar 4.6 <i>Shot</i> yang sudah jadi .....	39
Gambar 4.7 Proses rekam adegan .....	40
Gambar 4.8 Proses <i>rotoscope</i> .....	41
Gambar 4.9 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter .....	42
Gambar 4.10 Teknik <i>exaggeration</i> pada karakter .....	43
Gambar 4.11 Sketsa pada proses produksi <i>background</i> .....	44
Gambar 4.12 <i>Background</i> yang sudah jadi .....	45
Gambar 4.13 Proses <i>compositing</i> karakter dan <i>background</i> .....	47
Gambar 4.14 Proses <i>editing</i> .....	49

Gambar 5.1 <i>Animation video</i> “Rotoscope Wrestling-Wrestlemania .....	52
Gambar 5.2 Cuplikan adegan pada film animasi <i>Burnout</i> .....	52
Gambar 5.3 Pergerakan karakter yang realis .....	54
Gambar 5.4 <i>Animation Short Movie – How she slept at night</i> .....	55
Gambar 5.5 <i>Background</i> rel kereta api .....	55



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Di era globalisasi sekarang ini menjadikan pertumbuhan di segala bidang melaju dengan cepat, kehidupan modern membuat manusia semakin disibukan dengan berbagai persoalan baru. Manusia modern semakin terasing dari pergaulan sosial, pola-pola hubungan yang personal: akrab, dekat, dan hangat berubah menjadi hubungan impersonal, dimana orang berhubungan karena adanya kepentingan-kepentingan ekonomi atau kekuasaan belaka. Manusia modern semakin bebas menentukan apapun mengenai hidupnya, namun mereka juga semakin kesepian serta mengalami kecemasan dan ketidakmenentuan. Mereka yang merasakan frustrasi, depresi, atau stres karena kehidupan mereka yang semakin memburuk, memilih membenamkan diri didalam pekerjaan, perjudian, alkoholisme, obat bius dan berbagai kegiatan pelarian yang membuat mereka melupakan masalahnya untuk sementara. Mereka yang tak punya motivasi yang cukup kuat untuk memperjuangkan kehidupannya dan menyerah, akan memilih mengakhiri hidup dengan berbagai cara, seperti bunuh diri. Jalan keluar ini seakan adalah jalan terakhir yang mereka miliki.

Keberadaan film di tengah kehidupan masyarakat memberikan beberapa nilai fungsi tertentu. Film dibuat dengan latar belakang produksi yang sangat rumit. Dari proses praproduksi sampai kepada pascaproduksi melibatkan banyak orang dengan fungsi yang berbeda. Film dikonsepsi sedemikian rupa, dengan pemilihan pemain, lokasi, kostum, musik dan unsur lainnya. Film berfungsi untuk mentransmisikan suatu pesan dari si pembuat film kepada khalayak luas. Dengan fungsi mentransmisikan pesan, menempatkan film dalam sebuah proses komunikasi. Salah satu bentuk komunikasi yang mentransmisikan pesan kepada khalayak dalam jumlah yang luas pada saat yang bersamaan disebut dengan komunikasi massa.

Berdasarkan persoalan diatas, melahirkan gagasan untuk membuat film animasi dua dimensi (2D) dengan teknik *rotoscope*. Hal ini dipilih karena animasi 2D secara teknis digambar langsung secara manual menggunakan tangan sehingga memunculkan keunikan goresan pada setiap *frame*. Teknik *rotoscope* dipilih karena menghasilkan pergerakan yang realis sesuai dengan konsep cerita yang menampilkan potongan-potongan cerita mirip dengan keadaan aslinya. film ini akan menampilkan bahwa masih banyak yang mempunyai persoalan yang lebih berat dari kita, dan hubungan saling membantu antar manusia membuat beban akan terasa lebih ringan dan kita hanya perlu menghadapinya saja.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas masalah dari tugas akhir ini dapat dirumuskan, yaitu :

- Bagaimana membuat film animasi *Burnout* dengan teknik *rotoscope* yang dapat menyampaikan gagasan dari cerita?

### **C. Tujuan**

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah :

- Membuat film animasi *Burnout* dengan teknik *rotoscope* yang dapat menyampaikan gagasan dari cerita.

### **D. Sasaran**

Target penonton film animasi *Burnout*, antara lain :

#### 1. Geografis

Target berdasarkan letak geografis yaitu secara luas. Salah satunya adalah dengan cara mengunggahnya di Vimeo atau media sosial lainnya.

#### 2. Demografis

Target menurut demografis film animasi *Burnout* adalah:

- a) Usia : 17-50 Tahun
- b) Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- c) Status sosial : Semua status sosial

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

Pencapaian hasil akhir, dalam proses pembuatan film animasi *Burnout* yang diproduksi dengan teknik animasi *rotoscope* akan menghasilkan film dengan format MP4 H.264 resolusi 1920x1080. Proses pengerjaan film ini akan dilakukan selama kurang lebih 11 bulan. *Timeline* pengerjaan dapat dilihat pada lampiran 2. Pencapaian akhir film ini memiliki indikator-indikator yang bisa bersifat personal dan umum, adapun indikator-indikatornya sebagai berikut:

#### 1. Penciptaan Ide

Ide penciptaan karya ini berawal dari pengamatan personal melihat kehidupan sosial yang penuh akan berbagai persoalan, namun kurangnya motivasi membuat penyelesaian masalah pun mengarah kepada hal yang negatif. Persoalan itu menjadi inspirasi untuk membuat film animasi *Burnout*.

#### 2. Praproduksi

Praproduksi merupakan sebuah proses persiapan dalam sebuah produksi auditif-visual. Pada tahap ini dilakukan beberapa persiapan, antara lain meliputi pembuatan sinopsis dan naskah setelah itu melakukan *breakdown script* (bedah naskah), pembuatan desain karakter, *casting* (pemilihan pemeran), pembuatan *storyboard*, *scheduling* (penjadwalan waktu produksi).

#### 3. Produksi

Setelah semua tahapan praproduksi terlaksana, dan semua kebutuhan teknis maupun nonteknis sudah terpenuhi maka proses produksi akan dapat dilakukan dengan baik. Pada pembuatan film ini akan dilakukan beberapa tahap produksi, antara lain:

a) Rekam Adegan

Tahap merekam seluruh adegan (*live shoot*) berdasarkan naskah yang sudah disepakati. Video dari hasil proses rekam adegan akan di pecah menjadi *frame-frame* yang akan di *trace* atau di gambar ulang/dijiplak untuk mendapatkan pergerakan yang pas. tahap ini dikerjakan di *indoor* dan *outdoor* sesuai kebutuhan gambar.

b) *Offline Editing*

Tahap pemilihan gambar yang baik dan sesuai dari hasil rekam adegan sebelum masuk ke tahap *rotoscope* dengan pertimbangan sutradara dan *editor*.

c) *Rotoscope*

Tahap *tracing* atau penjiplakan gambar dari video. Yang mana *rotoscope artist* akan menimpa, menebalkan, menambahkan, menghilangkan, mengganti elemen-elemen di *video source* (yang sudah ada sebelumnya) secara *frame by frame*. Dalam proses *rotoscope* setara dengan proses *inbetween*. Sehingga pada tahap ini animator yang menggambar ulang *frame by frame* mengacu pada gambar sumber dan berpegang pada 12 prinsip animasi.

d) *Coloring*

Tahap pewarnaan yang akan dilakukan di *software digital imaging* oleh *coloring artist* dengan ide visual sesuai dengan konsep.

e) *Finishing*

Tahap penyempurnaan gambar, misal mengurangi, menambah atau menambahkan efek. Tahap ini akan dilakukan oleh *animator*.

f) *Compositing*

Tahap menggabungkan *frame by frame* menjadi *cut* atau *shoot* menggunakan *software compositing*.

#### 4. Pascaproduksi

Setelah selesai tahapan produksi, tahap selanjutnya adalah pascaproduksi.

Tahap pascaproduksi meliputi:

##### a) *On-Line Editing*

Pada tahapan ini adalah tahap dimana untuk *audio mixing*, membuat *opening sequence (main title)* dan *credit title*. Selain itu juga untuk menambahkan *optical effect (dissolve, fade & wipe, dsb)* sesuai dengan kebutuhan.

##### b) Rendering

Tahap ini adalah proses akhir dari keseluruhan proses animasi komputer. Di dalam *rendering*, semua data-data yang sudah dibuat dalam proses produksi dengan parameter tertentu akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output*.

Pembuatan karya seni, khususnya film animasi mempunyai keluwesan elemen visual sesuai apa yang diinginkan pembuatnya, namun dalam pembuatan karya seni untuk kepentingan tugas akhir dibutuhkan indikator-indikator yang dapat menjadi petunjuk pencapaian sebuah karya seni. Dengan adanya indikator-indikator tersebut, diharapkan keseluruhan objek yang dihasilkan dalam pembuatan film animasi *Burnout* sesuai dengan indikator-indikator yang telah diuraikan.