

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI
“KANURAGA”
DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI**



Muhammad Aqil Habibullah
NIM. 1300038033

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

2017

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI
“KANURAGA”
DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI**

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



Disusun oleh:

Muhammad Aqil Habibullah
NIM. 1300038033

**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 "KANURAGA" DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI

Disusun oleh:
Muhammad Aqil Habibullah
NIM. 1300038033

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 20 JAN 2017..



Tanto Harthoko, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji



Agnes Karina Pritha A., M.T.I.
Pembimbing II / Anggota Penguji

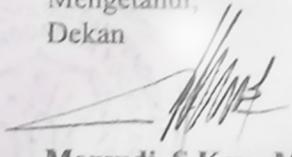


Samuel Gandang Gunanto, M.T.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

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 : Muhammad Aqil Habibullah

No. Induk Mahasiswa : 1300038033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI “KANURAGA”
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, 20 Januari 2017

Yang menyatakan



Muhammad Aqil Habibullah
NIM. 1300038033

*NB : * bermaterai sesuai ketentuan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillah* *robbilalamin*, atas nikmat Allah SWT, yang telah memberikan nikmat-Nya, ridho-Nya, dan kasih sayang-Nya, sehingga dapat melalui berbagai proses kehidupan, termasuk proses perkuliahan di Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta hingga selesai. Karya animasi “Kanuraga” diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta. Karya ini merupakan rangkaian puncak untuk menuangkan seluruh hasil kuliah dari semester satu hingga semester enam, yang merupakan pembuktian nyata dan harga diri lewat karya yang diciptakan.

Film animasi “Kanuraga” dibuat dengan harapan dapat memberikan motivasi bagi siapa saja yang menyaksikannya. Sebuah perjuangan memang akan selalu terasa sangat sulit ketika dihadapi namun semua perjuangan itu akan dibayar dengan rasa bahagia diakhir cerita. Kita tidak tahu apa yang menunggu di ujung sana jika tidak berusaha sampai akhir. Mungkin itu sepenggal pesan yang ingin disampaikan kepada penonton.

Karya tugas akhir ‘Penciptaan Film Animasi “Kanuraga” dengan Teknik Dua Dimensi’ tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan yang luar biasa dari banyak pihak.

Ucapan terimakasih diucapkan kepada :

1. Kedua orang tua Ayah dan Ibu tercinta, Sa’dan Mahmud dan Ida Hindani yang memberikan motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, dan inspirasi, bahkan sokongan materil untuk semua ini.
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, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, dan Dosen Pembimbing I;

6. Agnes Karina Pritha Atmani M.T.I., selaku Dosen Pembimbing II
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
8. Teman-teman kerabat kerja yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini.
9. Kawan kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2012 yang luar biasa, serta kawan kawan animasi 2013, dan 2014 yang telah memberikan dukungan;

Semoga hasil akhir film animasi “Kanuraga” memberikan manfaat baik dari hasil akhir video animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun di masa mendatang.

Yogyakarta, Januari 2017

Muhammad Aqil Habibullah

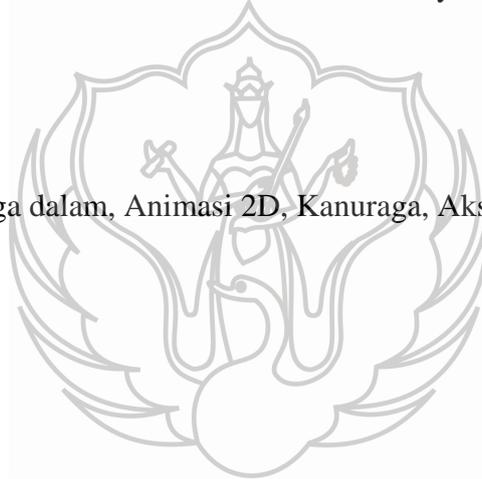


ABSTRAK

Film animasi “Kanuraga” dibuat dengan teknik dua dimensi untuk mencocokkan antara nilai estetik dan juga genre *action*. Tema ini dipilih karena dalam penyampaiannya film animasi “Kanuraga” lebih mengedepankan gerakan pertarungan daripada dialog.

Film animasi pendek “Kanuraga” mengisahkann dua orang kakak beradik yang memiliki kemampuan olah *kanuragan* dengan kekuatan tenaga dalam untuk menyerang dan bertahan. Film ini bercerita tentang perjuangan dua tokoh utama yaitu Guntara dan Lembayung. Mereka bertarung melawan demit sebagai ujian sebelum diterima di Perguruan Kanuraga. Itu semua dilakukan mengikuti petunjuk yang diberikan oleh Ratu demit sendiri yang menyamar sebagai ibu angkatnya.

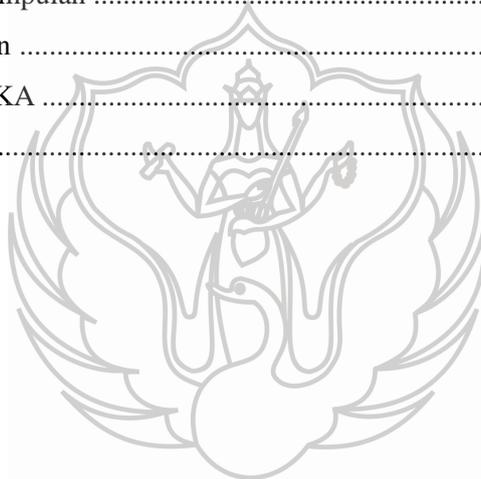
Kata kunci: Tenaga dalam, Animasi 2D, Kanuraga, Aksi



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	2
D. Sasaran	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
BAB II EKSPLORASI.....	6
A. Tinjauan Puskata	6
B. Tinjauan Karya.....	7
BAB III PERANCANGAN	9
A. Sinopsis	9
B. Cerita.....	9
C. Desain Karakter.....	10
D. Desain Lingkungan	13
E. <i>Treatment</i>	14
F. Papan Cerita (<i>Story board</i>).....	15
G. <i>Sound Effects</i> dan Musik	17
H. Pengambilan suara (<i>Dubbing</i>).....	17
BAB IV PERWUJUDAN	18
A. Produksi.....	18
1. Pengambilan Suara (<i>Dubbing</i>).....	18
2. Pembuatan Musik latar dan <i>Sounds effects</i>	19
3. Pembuatan Latar Belakang (<i>Background Art</i>).....	22
4. Penganimasian (<i>Animating</i>).....	23

5. Penggabungan (<i>Compositing</i>).....	25
6. Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	25
B. Pascaproduksi.....	33
1. Pengemasan (<i>Packaging</i>).....	33
2. Poster infografis dan poster film.....	34
BAB V PEMBAHASAN	36
A. Pembahasan Isi Film	36
1. Preposisi.....	36
2. Konflik.....	37
3. Klimaks dan penyelesaian	39
BAB VI PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN.....	45



Daftar Gambar

Gambar 2.1	<i>Screenshot animasi pendek “Heat vs Repulsion”</i>	7
Gambar 2.2	<i>Screenshot animasi pendek “Demon Girl Rematch”</i> ketika sang monster sudah memafkan si gadis.....	8
Gambar 2.3	<i>Screenshot animasi Dongeng Cerita Rakat Malin Kundang</i> ketika Malin Kundang dikutuk oleh ibunya.....	8
Gambar 3.1	Desain karakter Guntara Bajabelia.....	11
Gambar 3.2	Desain karakter Lembayung Bajabelia.....	11
Gambar 3.4	Desain karakter Demit 1.....	12
Gambar 3.5	Desain karakter Demit 2.....	12
Gambar 3.6	Desain karakter Ratu Demit.	13
Gambar 3.7	Desain konsep perguruan Kanuraga (<i>base color</i>).	14
Gambar 3.8	Treatment animasi pendek Kanuraga.....	14
Gambar 3.9	<i>Storyboard (Thumbnail) Animasi Pendek Kanuraga</i>	16
Gambar 4.1	Proses rekaman dan dokumentasi pengambilan suara.....	18
Gambar 4.2	Tampilan <i>software</i> Guitar Pro 5	20
Gambar 4.3	Tampilan <i>software</i> FL Studio.....	20
Gambar 4.4	Tampilan <i>software</i> FL Studio <i>rendering audio</i>	21
Gambar 4.5	Tampilan penataan suara dalam <i>software</i> Adobe After Effect CS6....	21
Gambar 4.6	Proses pembuatan latar menggunakan <i>software</i> Paintool SAI.....	22
Gambar 4.7	Hasil jadi gambar latar yang sudah dibuat.	22
Gambar 4.8	Proses pembuatan animasi secara tradisional menggunakan pensil, kertas, penghapus, <i>peg bar</i> dan <i>light box</i>	23
Gambar 4.9	Proses pewarnaan dilakukan secara digital dengan <i>software</i> TVPaint ..	24
Gambar 4.10	Gambar <i>sequence</i> hasil <i>render</i> dari <i>software</i> TVPaint.....	24
Gambar 4.11	Proses <i>compositing</i> untuk menggabungkan animasi dan gambar latar juga pemberian efek.	25
Gambar 4.12	Penerapan prinsip animasi <i>Squash and Stretch</i> dalam animasi pendek ‘Kanuraga’	26
Gambar 4.13	Penerapan prinsip animasi <i>Anticipation</i> dalam animasi pendek ‘Kanuraga’	27
Gambar 4.14	<i>Staging</i> posisi Guntara dan Lembayung ketika mereka baru saja menapatkan pukulan dari demit.	27
Gambar 4.15	<i>Screenshot Key frame</i> dan <i>Inbetwen</i> dalam penerapan prinsip animasi pose to pose.....	28

Gambar 4.16	<i>Screen shot</i> Lembayung ketika mengeluarkan kekuatan nya dalam penerapan prinsip animasi <i>follow trough</i>	28
Gambar 4.17	<i>Screen shot</i> Guntara ketika akan memukul dalam animasi pendek 'Kanuraga' untuk penerapan prinsip animasi <i>slow in-slow out</i>	29
Gambar 4.18	Prinsip animasi <i>arcs</i> yang ditunjukkan dengan lengkungan/ gerakan tangan Lembayung ketika akan mengacungkan jempol nya.....	29
Gambar 4.19	<i>Screen shot</i> animasi Kanuraga yang menerapkan prinsip animasi <i>secondary actions</i>	30
Gambar 4.20	Prinsip animasi <i>timing and spacing</i> , bagian yang terlihat kosong menandakan tidak ada nya gerakan.....	30
Gambar 4.21	Penerapan prinsip animasi <i>exaggerations</i> ketika Guntara sedang melakukan ancang-ancang untuk melakukan jurus pukulan penghancur baja.	31
Gambar 4.22	Contoh penerapan prinsip animasi <i>solid drawing</i> dalam animasi "Kanuraga".	31
Gambar 4.23	Contoh penerapan prinsip animasi <i>appeal</i> dalam film animasi "Kanuraga"	32
Gambar 4.24	<i>Cover</i> depan dan <i>cover</i> belakang <i>case</i> DVD "Kanuraga"	33
Gambar 4.25	<i>Cover</i> keeping DVD "Kanuraga".	33
Gambar 4.26	Poster infografis film animasi "Kanuraga".	34
Gambar 4.27	Poster film animasi Kanuraga	35
Gambar 5.1	<i>Screen shot</i> animasi pembuka untuk mengenalkan asal mula Guntara dan Lembayung.	36
Gambar 5.2	<i>Shot</i> ketika Guntara dan Lembayung menemukan gulungan yang ditinggalkan wanita tua.....	37
Gambar 5.3	<i>Shot</i> ketika Lembayung bertarung dan mengeluarkan percikan api ketika bertarung melawan demit	38
Gambar 5.4	<i>Shot</i> yang memperlihatkan Guntara memukul demit dengan hanya menggunakan kekuatannya pada tangan kanan.	39
Gambar 5.5	Wujud perbahan Guntara pada tingkat kekuatannya nya yang ke-2	39
Gambar 5.6	<i>Shot</i> ketika Guntaran dan Ratu demit beradu jurus	40
Gambar 5.17	<i>Shot flashback</i> ingatan setelah Guntara dan Ratu demit beradu jurus.....	41
Gambar 5.18	Ilustrasi pada credit title yang memperlihatkan wujud asli Ratu yang ternyata adalah wani tua yang pernah merawat Guntara dan Lembayung ketika masih kecil.	41

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman sekarang animasi sudah menjadi bagian penting dari hiburan yang ada. Di antara teknik-teknik animasi yang ada dan berkembang, animasi pada mulanya dibuat dengan cara tradisional atau *hand draw animation*. Seiring dengan berjalannya waktu, saat ini sudah banyak *software-software* yang membantu dalam pembuatan animasi atau bisa disebut juga dengan cara digital.

Dari segi teknis, animasi dua dimensi memiliki daya tarik tersendiri dari berbagai sudut terutama dari segi sinematografi. Pembuatan animasi dua dimensi memiliki kemungkinan yang tidak terbatas terutama dalam aspek gerakan dan *angle* kamera. Sudut pandang sesulit apapun dapat dibuat dengan peralatan animasi yang sederhana. Hal ini sangat cocok bila dikombinasikan dengan animasi bergenre *action* yang mana akan sangat membutuhkan gerakan dan pengambilan sudut kamera yang ekstrem untuk menciptakan sinematografi yang baik.

Berawal dari rasa ingin tahu terhadap kebudayaan yang ada disekitar kita terutama yang berhubungan dengan hal-hal berbau mistis yang digunakan untuk pertarungan, ditemukanlah istilah *kanuragan* yang merupakan sebuah aliran beladiri yang lebih mengedepankan kekuatan pikiran dan tenaga dalam. Dari situlah muncul ide untuk membuat animasi pendek ini.

Menurut Susetio, seperti ditulis dalam laman websitenya, ilmu *Kanuragan* adalah ilmu yang mengolah segala aspek diri sendiri. *Kanuragan* berawal dari kata Ka+nu+RAGA+an > Kanuragan. Ilmu *Kanuragan* memiliki 2 sifat murni, yaitu hitam dan putih. sesuai sifatnya, ilmu ini bertentangan jika kedua sifat ini bertemu dan dapat menghancurkan siapa yang memiliki keduanya. Ilmu *Kanuragan* ini memiliki beberapa tingkat secara sederhana, yaitu Ilmu pengendalian diri, Ilmu pengendalian alam sekitar, dan Ilmu pengendalian makhluk gaib. Namun, diambil kata Kanuraga atau penghilangan akhiran -an dalam judul film animasi ini bertujuan menjadikan kata benda menjadi kata kerja, karena pada

hakikatnya Perguruan Kanuraga adalah tempat untuk mempelajari dan melatih ilmu *kanuragan*. *Kanuragan* sendiri sebenarnya adalah sebuah ilmu beladiri di luar nalar logika. Banyak yang percaya namun tidak sedikit pula yang tidak. Banyak yang menghubungkan ilmu kanuragan dengan ilmu gaib dan makhluk mahluk mistis seperti jin dan demit.

Diharapkan juga film animasi ‘Kanuraga’ bisa memberikan kontribusi terhadap perkembangan animasi dengan teknik animasi dua dimensi, khususnya untuk genre *action*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat dikemukakan rumusan permasalahan, antara lain :

1. Bagaimana membuat film animasi “Kanuraga” dengan teknik dua dimensi ?
2. Bagaimana membuat film animasi bergenre *action* yang menarik?

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya animasi “Kanuraga” ini adalah :

1. Menghasilkan film animasi “Kanuraga” dengan teknik animasi 2D.
2. Menghasilkan film animasi bergenre *action* yang menarik
3. Menambah keberagaman film animasi 2D yang sudah ada terutama animasi bergenre *action* di Indonesia.

D. Sasaran

Film animasi “Kanuraga” mengandung banyak unsur kekerasan yang diperlihatkan dalam bentuk pertarungan. Oleh karenanya bagi anak-anak yang ingin menyaksikan diharapkan didampingi oleh orang tua.

usia	: 13 tahun keatas
jenis kelamin	: laki-laki dan perempuan
status sosial	: semua golongan.
negara	: Indonesia/Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi “Kanuraga” adalah :

judul karya	: Kanuraga
teknik	: animasi 2D
desain karya	: film pendek animasi
durasi	: 3 menit 33 detik
format video	: HDTV 1920x1080px, 24fps
render	: .MP4, H264 dan .MOV

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi “Kanuraga” dibagi menjadi tiga tahapan yaitu, praproduksi, produksi dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

a. Penulisan Cerita

Meskipun animasi “Kanuraga” ini mengutamakan sisi *action*, tapi sisi cerita juga tidak dapat diabaikan. Diceritakan tentang sebuah pertarungan Guntara bersama Lembayung yang melawan demit sampai akhirnya mereka memenangkan pertarungan.

b. Desain Karakter dan Lingkungan

Karakter yang berperan dalam animasi pendek “Kanuraga” ini cukup banyak sehingga dibutuhkan desain yang jelas, agar memudahkan dalam tahap produksi animasi nantinya. Desain lingkungan juga menjadi hal yang sangat penting untuk menunjang dramatisasi dari sebuah *shot*.

c. Papan Cerita (*Storyboard*)

Papan cerita atau *Storyboard* dibuat sesuai dengan cerita atau naskah yang sebelumnya sudah dibuat. Tampilan dalam sebuah *shot* divisualisasikan dan ditambah dengan posisi kamera, lokasi, situasi, ekspresi tokoh, dialog, aksi dan durasi.

d. Pengisi Suara

Jumlah karakter dalam animasi “Kanuraga” ini berjumlah enam karakter sehingga proses *dubbing* atau pengisi suara akan diperankan oleh kurang dari 6 orang dikarenakan tidak semua tokoh memiliki dialog.

e. Musik

Musik menggunakan *original soundtrack* untuk mengisi *background music* dalam animasi “Kanuraga” ini untuk menambah kesan originalitas. Pembuatan musik dibantu oleh *software* musik digital.

f. Papan Cerita Bergerak (*Animatic Storyboard*)

Dalam proses ini semua elemen sudah hampir 50% selesai, seperti dialog, musik, sketsa gambar dan animasi kasar, juga penentuan *timing* sudah dapat di pastikan disini.

2. Produksi

a. Proses Animasi

Proses penghalusan animasi yang menggunakan patokan dari *animatic storyboard* . Seterusnya akan dibuat *Key-animation, in between*, dan juga *coloring*.

b. Penggabungan (*Compositing*)

Animasi, musik, *background, effect*, dialog, *sound effect* dan semua elemen pendukung dalam animasi digabungkan menjadi satu animasi dengan bantuan *software*. Selain itu juga dalam proses ini dilakukan *color correction* dan pengeditan video untuk menambah kesesuaian animasi dengan tema yang sudah ditentukan, contoh : warna tema siang hari dan malam tentunya akan terlihat berbeda terutama dari segi pencahayaan (*lighting*).

c. *Rendering*

Mengatur animasi dan *sound* yang sudah di-*composite* ke format video seperti *.MOV*, *.MP4*, *.AVI*, dan lain-lain.

3. Pascaproduksi

a. *Mastering*

Terakhir, animasi utuh yang sudah di-*render*, dimasukkan kedalam piringan DVD yang biasa disebut dengan proses *burning*, selain itu pemberian label dan juga *cover* DVD dibuat untuk mempercantik tampilan.

b. *Exhibition*

Pembuatan poster dan infografis yang akan ditampilkan ketika pameran. Persiapan untuk penayangan menggunakan tv/monitor dan juga *speaker*.

