

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI
“*SKY LAND*”
DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI**



Muhammad Arifaza Rafzanjani Bintang
NIM 1300045033

**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 “SKYLAND” DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI

Disusun oleh:

Muhammad Arifaza Rafzanjani Bintang
NIM. 1300045033


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 tanggal1...9 JAN 2017



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



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



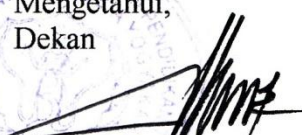
Matahari Bhakti Nendya, M.T.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



Tanto Hartoko, M.Sn.
NIP. 19700611 199803 1 002

Mengetahui,
Dekan



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

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Muhammad Arifaza Rafzanjani Bintang
No. Induk Mahasiswa : 1300045033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI
"SKY LAND" 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



Muhammad Arifaza Rafzanjani Bintang

NIM. 1300045033

*NB : * bermaterai sesuai ketentuan*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya sehingga perkuliahan dan Pembuatan Karya Tugas Akhir dengan judul “Penciptaan Karya Film Animasi Pendek “*Sky Land*” dengan Teknik Dua Dimensi” dapat diselesaikan dengan lancar.

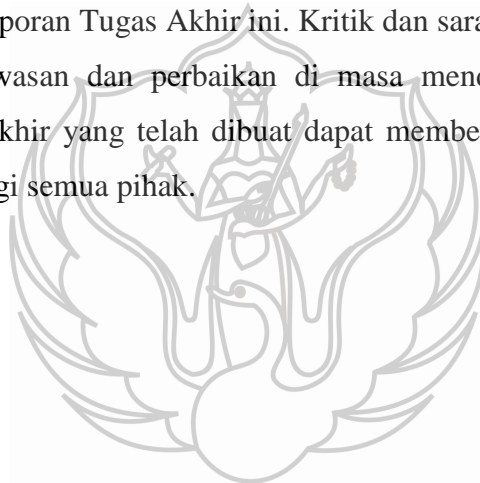
Penciptaan karya dan penyusunan laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir sekaligus syarat kelulusan perkuliahan di program studi D-3 Animasi, ISI Yogyakarta. Tugas Akhir adalah mata kuliah terakhir untuk mempraktikkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan dalam sebuah karya sebagai syarat utama kelulusan. Penulisan laporan dan penciptaan karya juga bertujuan untuk meningkatkan dan mengaplikasikan konsep menjadi sebuah karya.

Karya Tugas Akhir ini sulit tercipta tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Diucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Allah SWT atas segala-Nya, selama-Nya.
2. Almamater kebanggan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Marsudi, S.Kar. M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Tanto Harthoko, M.sn. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam.
6. Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku Dosen Pembimbing I.
7. Agnes Karina Pritha Atmani, M.TI., selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen wali.
8. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media
9. Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Teman-teman angkatan 2013 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
11. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

12. Keluarga yang selalu memberi dukungan dan kekuatan.
13. Teman-teman nongkrong karena dorongan dan semangatnya.
14. Teman-teman Aparture Indonesia yang selalu memberi semangat.
15. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir Animasi.
16. Teman-teman di media sosial yang selalu memberi semangat.
17. Arbani A. Annas yang telah bersedia membuatkan musik.
18. Aulia Putri Alfidzari yang telah bersedia menjadi pengisi suara.
19. Sahabat komunitas ORICON, STORYLINE.

Sangat disadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyampaian Laporan Tugas Akhir ini. Kritik dan saran sangat diharapkan guna menambah wawasan dan perbaikan di masa mendatang. Semoga Laporan Karya Tugas Akhir yang telah dibuat dapat memberikan manfaat positif dan pengetahuan bagi semua pihak.



Yogyakarta, 30 Januari 2017

Muhammad Arifaza Rafzanjani Bintang

ABSTRAK

Animasi bertemakan fantasi tidak hanya dalam bentuk cerita, namun dari segi karakter visual dan *environment*. Dari segi karakter ada yang berupa sesosok anak kecil hingga dewasa sampai dengan berbagai jenis *monster*, serta tak jarang terdapat karakter dan *environment* yang tidak dijumpai dimuka bumi.

Animasi pendek “*Sky Land*” menceritakan Sena seorang gadis kecil pengumpul kayu yang menemukan sebuah kayu ajaib di sebuah hutan yang mampu mengeluarkan benda-benda ajaib, hingga membawanya ke negeri fantasi di atas awan dan membawanya berpetualang.

Animasi pendek “*Sky Land*” ingin lebih memperlihatkan *sense of art* didalamnya, maka animasi ini diproduksi menggunakan teknik animasi dua dimensi (2D) *digital hand drawing*, yaitu menggambar *frame by frame* secara langsung dengan komputer baik karakter maupun *background*.

Kata kunci : Fantasi, Animasi 2D, Sky Land

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	2
D. Sasaran.....	2
E. Indikator Capaian Akhir	3
1. Penulisan Cerita.....	3
2. Riset	3
3. <i>Design Character</i>	3
4. <i>Storyboard</i>	3
5. Musik.....	3
6. <i>Background/Environment</i>	4
7. <i>Key Animation</i>	4
8. <i>Clean Up and In Between</i>	4
9. <i>Coloring</i>	4
10. <i>Compositing</i>	4
11. <i>Editing</i>	4
12. <i>Render and Mastering</i>	5
BAB II EKSPLORASI.....	6
A. Landasan Teori	6
1. <i>Timing for Animation</i>	6
a. <i>Timing yang Efektif</i>	6

b.	Benda-benda yang dilempar ke Udara	6
c.	Durasi Pembekuan Adegan (<i>Hold</i>).....	7
2.	Prinsip Animasi	7
a.	<i>Squash and Stretch</i>	7
b.	<i>Anticipation</i>	7
c.	<i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	7
d.	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	8
e.	<i>Slow in – Slow out</i>	8
f.	<i>Secondary Action</i>	8
g.	<i>Arcs</i>	9
h.	<i>Timing</i>	9
i.	<i>Solid Drawing</i>	9
j.	<i>Exaggeration</i>	10
k.	<i>Staging</i>	10
l.	<i>Appeal</i>	10
B.	Tinjauan Karya	10
1.	Animasi Pendek “ <i>Control Bear</i> – Studio Colorido”	10
2.	Animasi Pendek “ <i>The Flight</i> – Grey Annis”.....	12
3.	“ <i>Gravity Falls Series</i> – Disney”.....	12
4.	Animasi Pendek “ <i>Grandma’s Hero</i> ” – The Animation Workshop”	14
BAB III	PERANCANGAN	15
A.	Cerita.....	15
1.	Tema	15
2.	Sinopsis	15
3.	<i>Positioning</i>	16
4.	<i>Storyline</i>	16
5.	<i>Treatment</i>	17
B.	Desain	18
1.	Karakter Sena.....	18
2.	Karakter Wisp	20

3. Karakter Monster	21
4. Properti/ <i>Environment</i>	22
5. Lingkungan	22
C. Musik dan <i>Sound Effect</i>	24
D. Durasi	24
E. <i>Pipeline</i> Produksi	24
BAB IV PERWUJUDAN	25
A. Cerita.....	25
1. Pencarian Ide Cerita	25
2. Penentuan Tema.....	25
3. Riset	26
4. Sinopsis	26
5. <i>Positioning</i>	26
6. <i>Storyline</i>	27
7. Naskah/ <i>Script</i>	28
8. <i>Storyboard</i>	32
B. Desain	37
1. Tokoh/Karakter.....	37
2. Properti/Aset	39
3. Lingkungan	40
C. Musik	41
D. Video Animasi	43
1. <i>Rough Key Animation</i>	43
2. <i>Line Test Animation</i>	44
3. <i>Clean Up</i>	44
4. <i>In Between</i>	45
5. <i>Coloring</i>	46
6. <i>Background</i>	46
7. <i>Compositing</i>	48
8. <i>Editing</i>	49

BAB V PEMBAHASAN	50
A. Desain Karakter.....	50
B. Dunia Fantasi	51
C. Kesalahpahaman	52
D. Penerapan Dua belas Prinsip Animasi	53
1. <i>Squash and Stretch</i>	53
2. <i>Anticipation</i>	54
3. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	55
4. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	55
5. <i>Slow in – Slow out</i>	56
6. <i>Exaggeration</i>	57
7. <i>Secondary Action</i>	57
8. <i>Arcs</i>	58
9. <i>Timing</i>	59
10. <i>Solid Drawing</i>	59
11. <i>Staging</i>	60
12. <i>Appeal</i>	60
BAB VI PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Screenshot</i> animasi pendek “Control Bear”	11
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> animasi pendek “Control Bear”	11
Gambar 2.3 <i>Screenshot</i> animasi pendek “Flight”	12
Gambar 2.4 <i>Screenshot</i> animasi “Gravity Falls”	13
Gambar 2.5 <i>Screenshot</i> animasi “Gravity Falls”	13
Gambar 2.6 <i>Screenshot</i> animasi pendek “Grandma’s Hero”	14
Gambar 2.7 <i>Screenshot</i> animasi pendek “Grandma’s Hero”	14
Gambar 3.1 Desain karakter Sena.....	19
Gambar 3.2 Desain ekspresi Sena.....	19
Gambar 3.3 Desain karakter <i>turn around</i> Sena.....	20
Gambar 3.4 Desain karakter Wisp.....	20
Gambar 3.5 Desain karakter Monster	21
Gambar 3.6 Desain awal karakter Monster.....	21
Gambar 3.7 Desain lolipop terbang	22
Gambar 3.8 Sketsa lingkungan di hutan	23
Gambar 3.9 Sketsa lingkungan di atas awan.....	23
Gambar 3.10 <i>Pipeline</i> Produksi	22
Gambar 4.1 Desain karakter <i>turn around</i> Sena.....	37
Gambar 4.2 Desain karakter Wisp	38
Gambar 4.3 Desain karakter Monster	38
Gambar 4.4 Properti hutan film “Sky Land”	39
Gambar 4.5 Properti fantasi film”Sky Land”	39
Gambar 4.6 <i>Background</i> film “Sky Land”	40
Gambar 4.7 <i>Background</i> film “Sky Land”	40
Gambar 4.8 <i>Background</i> film “Sky Land”	41
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> proses pembuatan musik.....	42
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>voice dubbing</i>	42
Gambar 4.11 <i>Screenshot Keyframe</i>	43
Gambar 4.12 <i>Screenshot linetest animation</i>	44
Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> proses <i>Clean up</i>	45

Gambar 4.14 <i>Screenshot</i> proses <i>In between</i>	45
Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> proses <i>Coloring</i>	46
Gambar 4.16 Proses pembuatan <i>background</i>	47
Gambar 4.17 <i>Clean up background</i>	47
Gambar 4.18 <i>Final background</i>	47
Gambar 4.19 Proses <i>compositing</i> film “ <i>Sky Land</i> ”	48
Gambar 4.20 Perbedaan <i>shot</i> sebelum dan sesudah <i>dicomposite</i>	48
Gambar 4.21 <i>Screenshot</i> proses <i>editing</i> video	49
Gambar 5.1 Karakter Sena	50
Gambar 5.2 <i>Screenshot</i> dari film “ <i>Sky Land</i> ”	51
Gambar 5.3 <i>Screenshot</i> dari film “ <i>Sky Land</i> ”	51
Gambar 5.4 <i>Screenshot</i> ketika Monster muncul	52
Gambar 5.5 <i>Screenshot</i> ketika Monster memberikan permen kepada Sena	52
Gambar 5.6 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Squash and Stretch</i> pada <i>shot</i> 18.....	53
Gambar 5.7 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Squash and Stretch</i> pada <i>shot</i> 18.....	53
Gambar 5.8 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Anticipation</i> pada <i>shot</i> 55.....	54
Gambar 5.9 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Anticipation</i> pada <i>shot</i> 30.....	54
Gambar 5.10	
<i>Screenshot</i> penerapan <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> pada <i>shot</i> 64.....	55
Gambar 5.11 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Follow Through</i> pada <i>shot</i> 02	55
Gambar 5.12 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Overlapping Action</i> pada <i>shot</i> 56.....	56
Gambar 5.13 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Slow in-Slow out</i> pada <i>shot</i> 35	56
Gambar 5.14 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Exageration</i> pada <i>shot</i> 13.....	57
Gambar 5.15 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Secondary Action</i> pada <i>shot</i> 53	57
Gambar 5.16 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Arcs</i> pada <i>shot</i> 50	58
Gambar 5.17 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Timing</i> pada <i>shot</i> 24	59
Gambar 5.18 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Solid Drawing</i> pada <i>shot</i> 41	59
Gambar 5.19 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Staging</i> pada <i>shot</i> 18	60
Gambar 5.20 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Appeal</i> pada <i>shot</i> 79	60

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Naskah film “Sky Land”	28
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> film “Sky Land”	32



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fantasi dan imajinasi merupakan sesuatu yang pernah dialami oleh setiap manusia di dunia. Fantasi adalah gambaran (bayangan) dalam angan-angan, daya untuk menciptakan suatu angan-angan (menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia). Fantasi juga dapat diartikan sebagai hal yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja.

Imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang (menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia). Setiap orang pasti pernah mengalami hal ini, mulai dari anak-anak hingga dewasa maka dari itu dipilihnya tema fantasi dan imajinasi pada animasi “*Sky Land*” bermaksud untuk menceritakan sebuah gambaran fantasi dan imajinasi dalam bentuk animasi.

Animasi 2D adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu (axis) dua yaitu X dan Y. Animasi ini lebih dikenal dengan animasi manual yang prosesnya dimulai dengan menggambar di atas selembar kertas, kemudian di-*scan* dan baru dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi *file* digital. Semua *frame* digambar satu per satu, diawali dengan membuat *key drawing* lalu menyisipkan gambar *inbetween* di antara dua *key drawing*-nya. Tahapan selanjutnya adalah *clean up*, dengan cara menjiplak ulang, dan merapikan garis setelah itu baru dapat mewarnainya. (Buku Nganimasi Bersama Mas Be, 2013).

Animasi 2D di era sekarang mulai tergeser dengan kehadiran dari animasi tiga dimensi (3D) yang teknologinya semakin maju dengan pesat, namun di negara Jepang justru animasi 2D masih sangat banyak diproduksi dan digemari, tidak hanya orang-orang Jepang namun di berbagai negara

termasuk Indonesia. Produk animasi 2D Jepang yang populer seperti serial animasi “*Doraemon*”, “*Crayon Shinchan*” dan “*Naruto*” yang hingga kini masih digemari anak-anak ini membuktikan bahwa animasi 2D mempunyai *sense of art* tersendiri. Dari beberapa hal di atas, maka animasi pendek “*Sky Land*” ini ingin menyampaikan cerita fantasi ke dalam bentuk animasi dua dimensi (2D) sehingga dapat meramaikan perfilman animasi khusus 2D.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah terciptanya karya animasi pendek “*Sky Land*” adalah :

1. Mengapa menggunakan teknik animasi 2D ?
2. Kenapa animasi “*Sky Land*” ini dibuat ?
3. Kenapa memilih tema cerita fantasi ?

C. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari karya ini ialah pembuatan animasi “*Sky Land*” berdasarkan rumusan masalah di atas adalah ini :

1. Menciptakan film animasi pendek 2D “*Sky Land*”.
2. Menciptakan film animasi pendek 2D bertema fantasi.
3. Mengaplikasikan *skill* animasi 2D yang telah dikuasai saat di bangku kuliah.
4. Menyampaikan sebuah cerita fantasi ke dalam bentuk animasi.

D. Sasaran

Target audien menurut Demografis film animasi “*Sky Land*” adalah sebagai berikut:

1. Umur : 10 tahun ke atas
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Status Sosial : Semua Kalangan
4. Negara : Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari karya ini adalah hingga benar-benar menjadi satu animasi penuh, dengan rincian sebagai berikut:

1. Penulisan Cerita

Penulisan cerita diawali dengan mencari referensi dan ditulis dalam bentuk sinopsis yang kemudian dijabarkan dan dikembangkan ke dalam sebuah *treatment* dan naskah.

2. Riset

Dilakukan beberapa riset seperti konsep cerita dan visual. Dalam riset konsep cerita dilakukan dengan mencari beberapa referensi animasi pendek dengan tema serupa kemudian dikembangkan lagi. Riset visual meliputi konsep karakter, *background*, dan latar musik.

3. Design Character

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah dengan membuat *character concept art* setelah *fix* kemudian desain karakter digambar dalam bentuk *model sheet*, *action sheet*, dan *expression sheet* sebagai panduan dalam proses *key animation* dan *in between*.

4. Storyboard

Storyboard dibuat dalam dua jenis, yaitu *Storyboard panel* dan *Animatic Storyboard* untuk mengetahui prakiraan durasi yang dibutuhkan serta *timing* pada gerakan di setiap *shot*nya.

5. Musik

Musik yang digunakan adalah *Original Sountrack* (OST) dengan *style* musik ceria disesuaikan dengan tema cerita yang akan dibuat oleh tim produksi khusus menangani *background music*.

6. Background/Environment

Dalam pembuatan *background* tahap awal adalah membuat sketsa yang kemudian ditindaklanjuti dengan proses *clean up* dan *coloring*.

7. Key Animation

Dalam pembuatan *key animation* tahap awal adalah dengan membuat *rough key animation*, yaitu sketsa animasi yang masih berbentuk kasar yang dikerjakan secara digital menggunakan *software* komputer.

8. Clean up and In Between

Clean up adalah proses *tracing* ulang gambar agar terlihat rapi, kemudian dilakukan proses *in between*, yaitu menambahkan gambar di antara *key animation* agar animasi terlihat halus.

9. Coloring

Tahap *coloring* yaitu proses pemberian warna pada karakter secara *digital* langsung pada *software* animasi. Tahap *coloring* dilakukan setelah proses *in between*.

10. Compositing

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian animasi dipoles agar terlihat lebih menarik.

11. Editing

Proses penggabungan antara *shot* animasi yang telah di *compositing* dengan musik dan *sound effect*.

12. *Render and Mastering*

Tahap final dalam proses pembuatan animasi “*Sky Land*”, yaitu proses meng-*export file* video dan audio yang telah digabungkan kedalam bentuk satu file film utuh dengan format *.mp4*, kemudian dilakukan proses *burning* kedalam *compact disc* (CD) dan dimasukkan kedalam wadah CD dan diberi sampul.

Urutan proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari urutan awal hingga akhir jika telah terpenuhi maka karya animasi siap untuk dipublikasikan.

