

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “THE BOSS”



Bagas Khoirulloh Zahran
NIM 1400081033

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

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

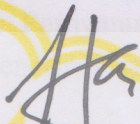
PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D "THE BOSS"

Disusun oleh:

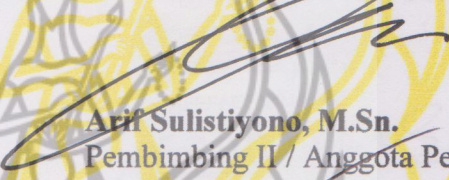
Bagas Khoirulloh Zahran

NIM 1400081033

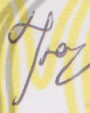
Pameran, penayangan, dan laporan Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **14 JUL 2017**.....



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

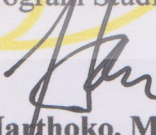


Arif Sulistiyono, M.Sn.
Pembimbing II / Anggota Penguji




Troy, MT
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



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, ridho-Nya, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga umatnya

Karya tulis ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan pada Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam. Judul yang diajukan adalah Penciptaan Film Animasi 3D “The Boss”. Selain hal itu, seluruh proses pembuatan karya seni tugas akhir penciptaan film animasi 3D “The Boss” ini berasal dari keinginan diri untuk memberikan informasi mengenai pentingnya orang tua dalam mengatur pola asuh anak sehingga tidak akan menghasilkan anak yang membangkang.

Karya Tugas Akhir penciptaan film animasi 3D “The Boss” sulit terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua tercinta yang telah memberi dukungan moril dan materil sampai selesainya tugas akhir ini.
2. Almamater kebanggaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. 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 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Dosen Pembimbing I, dan Ketua Penguji;
6. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II dan Anggota Penguji;
7. Troy, MT selaku Penguji Ahli;
8. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

9. Teman-teman angkatan 2014 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

Semoga hasil Tugas Akhir Penciptaan Film Animasi “The Boss” memberikan manfaat baik, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 15 Juni 2017



Bagas Khoirulloh Zahran

ABSTRAK

Dampak buruk terjadi pada anak ketika orang tua sibuk dengan pekerjaannya dan tidak sempat memperhatikan tumbuh kembang buah hatinya. Penceritaan yang dibuat dengan suasana horor dan misterius menjadi cara yang tepat dalam menyampaikan pesan setiap perbuatan buruk selalu ada balasannya dan menunjukkan kasus sosial yang terjadi pada keluarga tidak harmonis.

Ide berawal dari Sebuah pengalaman dan pengamatan yang terjadi pada lingkungan masyarakat dan disajikan dengan tema horor yang menceritakan tentang seorang ayah yang memiliki sifat keras kepala dan selalu mengatakan dia adalah bos di rumah tersebut. Sehingga pada suatu ketika sikap ayah yang mengaku sebagai bos menjadi bumerang terhadap dirinya. Ada sosok misterius yang mengganggu rumah tersebut dan mengatakan dia bos sebenarnya di rumah itu.

Teknik animasi tiga dimensi digunakan dalam penciptaan karya animasi “The Boss” dengan alasan untuk menunjukkan kesan seperti dunia nyata dan lebih mudah dalam teknik pengaturan *lighting* yang bersifat horor sehingga memberikan suasana yang dramatis.

Kata kunci : Animasi 3D, Horror, Pola asuh

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan	Error! Bookmark not defined.
D. Target Audien.....	Error! Bookmark not defined.
E. Indikator Pencapaian Akhir	Error! Bookmark not defined.
1. Praproduksi.....	Error! Bookmark not defined.
2. Produksi.....	Error! Bookmark not defined.
3. Pascaproduksi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II EKSPLORASI.....	Error! Bookmark not defined.
A. Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
B. Tinjauan Karya.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengembangan Konsep	Error! Bookmark not defined.
2. Teknik Visual	Error! Bookmark not defined.
BAB III PERANCANGAN	Error! Bookmark not defined.
A. Cerita.....	Error! Bookmark not defined.
B. Desain.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV PERWUJUDAN	Error! Bookmark not defined.
A. Visualisasi	Error! Bookmark not defined.
B. Desain.....	Error! Bookmark not defined.
C. Lingkungan dan Properti.....	Error! Bookmark not defined.
D. Produksi	Error! Bookmark not defined.
BAB V PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.

A.	Penerapan 12 Prinsip Animasi	Error! Bookmark not defined.
1.	<i>Solid Drawing</i>	Error! Bookmark not defined.
2.	<i>Squash Snd strech</i>	Error! Bookmark not defined.
3.	<i>Anticipation</i>	Error! Bookmark not defined.
4.	<i>Arcs</i>	Error! Bookmark not defined.
5.	<i>Timing and Spacing</i>	Error! Bookmark not defined.
6.	<i>Slow In and Slow Out</i>	Error! Bookmark not defined.
7.	<i>Secondary Action</i>	Error! Bookmark not defined.
8.	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	Error! Bookmark not defined.
9.	<i>Pose to Pose</i>	Error! Bookmark not defined.
10.	<i>Exaggeration</i>	Error! Bookmark not defined.
11.	<i>Appeal</i>	Error! Bookmark not defined.
12.	<i>Stagging</i>	Error! Bookmark not defined.
B.	Pembahasan Isi Film	Error! Bookmark not defined.
C.	Kendala	Error! Bookmark not defined.
BAB VI PENUTUP		Error! Bookmark not defined.
A.	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B.	Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....		Error! Bookmark not defined.
A.	<i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
B.	Referensi	66
C.	Asset Modeling	67
D.	<i>Asset Texture</i>	69
E.	Proses Pembuatan Animasi	70
F.	Poster	71
G.	Infografis.....	72
H.	Desain Cover DVD dan Label DVD	73
I.	Dokumentasi Ujian.....	74
J.	Merchandise	75
K.	CV.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>screenshot film</i> “Laddaland”	10
Gambar 2.2 <i>screenshot film</i> ”Monster House”	11
Gambar 2.3 <i>screenshot film</i> “Horror Short Film”	11
Gambar 3.1 <i>Storyboard</i>	19
Gambar 3.2 <i>Storyboard</i>	19
Gambar 3.3 Desain karakter ayah	21
Gambar 3.4 Desain karakter Cindy	21
Gambar 3.5 Referensi rumah semi-mewah dalam film “Laddaland”	22
Gambar 3.6 Referensi perumahan dalam film “Laddaland”	22
Gambar 4.1 Karakter ayah.sketsa	25
Gambar 4.2 Karakter ayah 3D	25
Gambar 4.3 Karakter ayah 3D	25
Gambar 4.4 Detail <i>texture</i> karakter ayah	26
Gambar 4.5 Detail <i>texture</i> karakter ayah	27
Gambar 4.6 Karakter Cindy sketsa	28
Gambar 4.7 Karakter Cindy 3D	28
Gambar 4.8 Karakter Cindy 3D	29
Gambar 4.9 Detail <i>texture</i> karakter Cindy.....	30
Gambar 4.10 Detail <i>texture</i> karakter Cindy	30
Gambar 4.11 Rumah tampak dari luar	31
Gambar 4.12 Lingkungan dan properti dalam film “The Boss”	32
Gambar 4.13 Lingkungan dan properti dalam film “The Boss”	32
Gambar 4.14 Proses perubahan warna suara pada karakter ayah.	33
Gambar 4.15 Proses <i>rigging</i> karakter ayah.....	34
Gambar 4.16 Proses <i>rigging</i> karakter ayah.....	34
Gambar 4.17 Proses <i>rigging</i> karakter Cindy.....	35
Gambar 4.18 Proses <i>rigging</i> karakter Cindy	35
Gambar 4.19 Proses <i>animating</i>	36
Gambar 4.20 Proses <i>animating</i>	36

Gambar 4.21 Proses <i>animating</i>	37
Gambar 4.22 Proses pertama <i>rendering PNG sequence</i>	38
Gambar 4.23 Proses kedua penggabungan <i>PNG sequence</i>	38
Gambar 5.1 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>solid drawing</i> pada <i>shot 3</i>	39
Gambar 5.2 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>squash and stretch</i> pada <i>shot 25</i>	40
Gambar 5.3 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>anticipation</i> pada <i>shot 25</i>	40
Gambar 5.4 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>arcs</i> pada <i>shot 26</i>	41
Gambar 5.5 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>timing and spacing</i> pada <i>shot 14</i>	41
Gambar 5.6 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>slow in and slow out</i> pada <i>shot 10</i>	42
Gambar 5.7 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>slow in and slow out</i> pada <i>shot 10</i>	42
Gambar 5.8 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>follow through</i> pada <i>shot 4</i>	43
Gambar 5.9 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>overlapping Action</i> pada <i>shot 8</i>	43
Gambar 5.10 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>exaggeration</i> pada <i>shot 8</i>	44
Gambar 5.11 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>appeal</i> pada <i>shot 17</i>	44
Gambar 5.12 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>staggering</i> pada <i>shot 6</i>	45
Gambar 5.13 Ayah sedang marah kepada Cindy	45
Gambar 5.14 Ayah sedang menguap	46
Gambar 5.15 Cindy berjalan menuju mobil.....	46
Gambar 5.16 Ayah kaget dan memarahi Cindy karena membanting pintu mobil	47
Gambar 5.17 Ayah memarahi Cindy karena mengganggu kerjanya.	47
Gambar 5.18 Bayangan lewat di bawah tangga.	48
Gambar 5.19 Bayangan berada di ruang kerja ayah	48
Gambar 5.20 Tulisan darah pada tembok	49
Gambar 5.21 Ayah ketakutan.....	49
Gambar 5.22 Cindy sedang belajar di kamarnya	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah pola asuh orang tua. Menurut Yulia Chairunisa dalam tulisannya di *website* www.kompasiana.com pola asuh merupakan suatu cara yang terbaik yang dapat ditempuh orang tua dalam mendidik anak-anaknya sebagai perwujudan dari rasa tanggung jawab kepada anak-anaknya. Pola asuh yang tepat akan mengarahkan pada perkembangan kepribadian anak yang baik dan juga sebaliknya. Ayah berperan sebagai tulang punggung keluarga mencari nafkah demi keluarganya, dengan bekerja kebutuhan keluarga pun terpenuhi. Dalam bekerja, tekanan dan beban kerja yang dihadapi ayah bermacam – macam, seperti menumpuknya tugas yang harus diselesaikan, di marahi oleh atasan, dan sebagainya. Hal ini dapat menyebabkan stres yang berakibat pada perubahan emosional ayah dan juga kesehatannya. Ayah menjadi mudah marah terhadap perilaku anak yang membangkang atau menentang kepada orang tua. Perilaku anak yang membangkang terhadap orang tua, tidak jarang disikapi dengan tindakan emosional. Orang tua acapkali memberi hukuman dengar menjewernya, mencubitnya dan memarahinya. Dampak dari sikap tegas tersebut membuat anak menjadi mahir dalam menggunakan kata – kata kasar dan perlakuan kasar. Dalam syair Dorothy Nottle dalam buku “Kiat Mengatasi Perilaku Anak 2”, berbunyi “ *jika anak dibesarkan dengan celaan, ia belajar memaki. Jika anak dibesarkan dengan permusuhan, ia belajar berkelahi...* ” (Surya 2005, 2)

Dalam sebuah keluarga, ayah berperan sebagai kepala keluarga. Dalam buku “Selusin Rakaat dari Ayah”, Ahmad berkata keikutsertaan seorang kepala keluarga dalam mendidik anak merupakan awal keberhasilan orang tua dalam keluarganya, keberhasilan itu tercemin apabila sang anak menuruti perintah orangtuanya. munculnya sikap protes dan membangkang pada anak,

karena ada sebuah keinginan yang belum dipenuhi oleh orang tuanya, seperti keinginan untuk diperhatikan dan diutamakan. Ayah lebih memperhatikan pekerjaannya daripada tumbuh kembang anak, membuat anak merasa terabaikan.

Film animasi ini diharapkan dapat menyampaikan bahwa peran orang tua, khususnya ayah juga sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Animasi ini dibuat dalam bentuk misteri dan horror yang membawakan karakter ayah sebagai seorang yang arogan dan egois dengan perlakuan yang seperti bos serta memberikan pandangan tentang apa yang telah kita perbuat akan ada balasannya.

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana membuat film animasi yang berisi pesan bahwa setiap perbuatan akan ada balasannya?
2. Bagaimana membuat film animasi berjudul “The Boss” dengan teknik tiga dimensi dan gaya horror?

C. Tujuan

Tujuan umum yang direncanakan pembuatan animasi ini supaya dapat memberikan contoh kasus tentang dampak setiap perbuatan buruk akan mendapatkan balasan dan juga memberikan informasi mengenai pentingnya orang tua dalam mengatur pola asuh yang tepat akan mengarahkan pada perkembangan kepribadian anak yang baik, begitu juga sebaliknya.

D. Target Audien

Target audien film ini adalah :

1. Usia : 17 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pendidikan : Semua strata pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan

E. Indikator pencapaian akhir

Hasil akhir animasi “The Boss” adalah:

Judul karya	: “The Boss”
Teknik	: Animasi 3D
Desain karya	: Horor dan misteri
Durasi	: 3 menit 30 detik
Format video	: HDTV 1920x1080 <i>px 24 frame per second</i>
Render	: Format *.mp4 H264 dan *.Mov

Indikator pencapaian akhir dari film ini animasi “The Boss“ memiliki beberapa tahapan produksi yang harus dilalui, sehingga menjadi suatu film animasi yang utuh. Berikut beberapa tahapan yang harus dilalui :

1. Praproduksi

a. Penciptaan ide

Ide penciptaan karya ini berawal dari kehidupan sehari-hari seorang anak perempuan yang diasuh oleh ayah yang memiliki sifat egois dan pemarah dengan setiap perintahnya mengatakan bahwa dia bos di rumah tersebut. Namun, sikap ayah tersebut mendapatkan balasan dari sesosok makhluk misterius yang menghantui rumah tersebut.

b. Penulisan cerita

Menyusun cerita sebaik mungkin dengan didasari oleh premis-premis yang telah dibuat kemudian digabungkan menjadi sebuah paragraf. Melakukan tahapan tersebut akan mempermudah dalam pengerjaan ke tahap selanjutnya.

c. Desain karakter

Desain karakter sederhana, dengan menggunakan anatomi manusia pada umumnya memudahkan dalam tahap produksi selanjutnya. Film animasi ini merupakan perwujudan dari kehidupan sehari-hari. Sehingga membantu penonton dalam menerima informasi.

d. *Asset property*

Asset property dikerjakan dalam 2 bagian produksi, yaitu dua dimensi kemudian masuk ke dalam tahap tiga dimensi yang disesuaikan dengan *genre* filmnya.

e. *Storyboard*

Storyboard dibuat setelah naskah selesai dikerjakan. Kegunaan *storyboard* dalam film “The Boss” berfungsi pada tahap selanjutnya, yaitu *layout* dan *animating*

f. *Animatic*

Tahap ini dilakukan setelah *storyboard* selesai. *Animatic* adalah kumpulan *storyboard* yang disusun sedemikian rupa yang berfungsi untuk acuan dalam penentuan *timing* disaat proses *animating*.

2. Produksi

Setelah semua tahapan praproduksi terlaksana, selanjutnya proses produksi. Pada pembuatan film ini dilakukan beberapa tahap produksi, antara lain:

a. *Dubbing*

Dubbing pada film “The Boss” diproses dengan *talent* yang sudah dipersiapkan sehingga dapat digunakan untuk proses *lip sync* pada tahap *animating*.

b. *Music*

Music Setelah *dubbing* dikerjakan maka *music* juga bisa langsung dikerjakan dengan panduan *animatic*.

c. *Sound effect*

Sound effect ditambahkan untuk menambah kesan menakutkan untuk memacu penonton merasakan ketegangan pada film horor terutama di saat sosok misteriusnya muncul.

d. *Modeling 3D*

Modeling adalah proses pembuatan karakter dan *environment* dari konsep gambar yang sudah dibuat untuk dijadikan bentuk 3 dimensi.

e. *Rigging*

Rigging adalah proses memberikan tulang agar model karakter bisa digerakkan. Dengan karakter manusia utuh akan mempermudah dalam menggerakkan karakter.

f. *Texturing*

Setelah selesai *rigging* maka karakter, properti dan *asset* akan diberi *texture* agar memiliki warna yang sesuai.

g. Animasi

Proses dimana karakter yang telah diberikan tulang/*rigging* digerakkan sesuai dengan arahan pada *storyboard*.

3. Pascaproduksi

Setelah selesai tahapan produksi, selanjutnya tahapan terakhir yaitu pascaproduksi. Tahap pascaproduksi meliputi:

a. *Rendering*

Proses membuat hasil animasi yang telah dibuat dalam *software* animasi menjadi *output* yang siap diolah kembali. *Output* yang dibutuhkan adalah format file video dengan ekstensi *.Mov.

b. *Compositing*

Setelah selesai *rendering* maka hasil *render* akan di-*compositing* kembali dan di berikan sentuhan komposisi yang baik. Pada tahap *compositing* juga dilakukan tahap pemberian *effect* untuk memberikan kesan menyramkan.

c. *Editing video*

Setelah *compositing* selesai, maka bisa dilakukan *editing video* untuk di sesuaikan dengan kebutuhan film.

d. *Editing audio*

Setelah *editing video* selesai, maka bisa dilakukan *editing audio* dengan menyesuaikan *editing video* yang sudah tersedia.

e. *Mastering*

Setelah *editing* selesai, maka proses terakhir adalah *mastering* yaitu untuk mengemas film dalam bentuk DVD.