

**PENCIPTAAN ANIMASI
“GADIS BERKERUDUNG MERAH”
DENGAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL
*ROSCOPING 2D***

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



Disusun oleh:

Bayu Budhiarto
NIM 1200012033

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

2017

HALAMAN PENGESAHAN

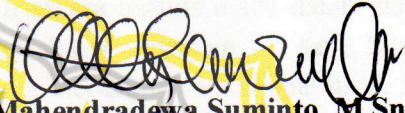
Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN ANIMASI “GADIS BERKERUDUNG MERAH” DENGAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL *ROSCOPING 2D*


Disusun oleh:

Bayu Budhiarto
NIM 1200012033


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 **13 JUL 2017**...



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

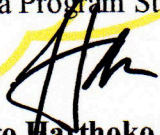


Andri Nur Patrio, M.Sn.
Pembimbing II / Anggota Penguji



**F.x. Satriyo D. Nugroho., M.M.,
M.Eng.**
Penguji Ahli / Anggota Penguji


Ketua Program Studi



Tanto Marthoko, 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 : Bayu Budhiarto

No. Induk Mahasiswa : 1200012033

Judul Tugas Akhir : Penciptaan Film Animasi “Gadis Berkerudung Merah”
dengan Teknik Animasi Digital *Rotoscoping2D*.

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 apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 15 juni 2017

Yang menyatakan

Bayu Budhiarto
NIM 1200012033

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 “Gadis Berkerudung Merah” 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 “Gadis Berkerudung Merah” 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. Keluarga saya yang senantiasa memberikan dukungan;
3. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. M.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. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku dosen pembimbing II;
9. F.x. Satriyo D. Nugroho., M.M., M.Eng., selaku penguji ahli;
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;

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 “Gadis Berkerudung Merah” 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.

BayuBudhiarto

Yogyakarta, 15 Juni 2017

ABSTRAK

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.

Keyword :Film Animasi, *Rotoscope*, Gadis Berkerudung Merah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR PUSTAKA	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	1
C. Tujuan	2
D. Sasaran	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	2
BAB II. EKSPLORASI	6
A. Landasan Teori.....	6
B. Tinjauan Karya	16

BAB III. PERANCANGAN	20
A. Konsep.....	20
B. Sinopsis.....	21
C. <i>Treatment</i>	21
D. Skenario.....	23
E. Desain Karakter	26
F. <i>Storyboard</i>	28
G. Suara.....	28
H. Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	29
BAB IV. PERWUJUDAN	31
A. Tahap Perwujudan	31
B. Proses Perwujudan.....	35
BAB V. PEMBAHASAN	45
A. Proses Produksi.....	45
B. Perbandingan Karya.....	46
BAB VI. PENUTUP	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	52
LAMPIRAN	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Potongan video Rotoscope <i>Behind the scenes and production process clips onto Patreon</i>	17
Gambar 2.2 Potongan video Rotoscope <i>Behind the scenes and production process clips onto Patreon</i>	17
Gambar 2.3 Potongan <i>Animation Short Movie MTV – “Adrenaline Rush Bike Ident”</i>	18
Gambar 2.4 Potongan <i>Animation Short Movie MTV – “Adrenaline Rush Bike Ident”</i>	19
Gambar 3.1 Desain karakter Nora (gadis berkerudung merah).....	26
Gambar 3.2 Desain karakter Bondi (perampok).....	26
Gambar 3.3 Desain karakter Polisi.....	27
Gambar 4.1 <i>Shot</i> hasil rekam adegan.....	35
Gambar 4.2 <i>Shot</i> yang sudah melalui proses <i>rotoscope</i>	36
Gambar 4.3 <i>Shot</i> yang sudah jadi.....	36
Gambar 4.4 Proses rekam adegan.....	38
Gambar 4.5 Proses <i>rotoscope</i>	39
Gambar 4.6 Teknik <i>solid drawing</i> pada karakter.....	39
Gambar 4.7 Sketsa pada proses produksi <i>background</i>	41
Gambar 4.8 <i>Background</i> yang sudah jadi.....	41
Gambar 4.9 Proses <i>editing</i>	45

Gambar 5.1 <i>Animation Short Movie MTV–“Adrenaline Rush Bike Ident”</i>	48
Gambar 5.2 Cuplikan adegan pada film animasi “Gadis Berkerudung Merah”	48
Gambar 5.3 Pergerakan karakter yang realis	50



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Arief, Suwasono. *Dasar Pergerakan Karakter Pada Hand Drawing Animation*.

Yogyakarta: Modul Animasi Klasik, 7-8. 2008.

Effendy, Heru. *Mari Membuat Film: Bacaan Wajib Untuk Praktisi Film*. Jakarta: PT Gramedia. 2014.

Max Fleischer, "Method of producing moving-picture cartoons", issued 1917-10-09

Menache, Alberto. *Computer Animation Complete*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers. 2010.

Michael Farr, Tintin, "Astaganaga!", PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, April 2010

Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single dan Multicamera*. Jakarta: PT Grasindo. 2013.

Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Jakarta: Homerian Pustaka. 2008.

Prakosa, Gotot. *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Nalar. 2010.

R. Soesilo. 1991. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*. Politeia: Bogor.

Simon, Mark. *Producing independent 2D character animation : making and selling a short film*. USA: Focal Press. 2003.

Whitaker, Hallas, dan Sito. *Timing for Animation*. Burlington: Focal Press. 2009.

Wright, Jean Ann. *Animation Writing and Development*. Oxford: Focal Press. 2005

Pustaka Laman

Behind the scenes and production process clips onto Patreon

www.patreon.com/gerhaedhuman (diakses 6 Februari 2017)

Animation Short Movie MTV – "Adrenaline Rush Bike Ident".

www.gerhardhuman.com (diakses 6 Februari 2017)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film animasi kini sudah menjadi salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan baik itu edukasi, hiburan, sejarah dan lain-lain. Di bidang animasi sendiri terdapat beberapa teknik yang berbeda-beda salah satunya yaitu pembuatan animasi digital 2D dengan teknik *Rotoscoping*.

Teknik *Rotoscope* diciptakan oleh Max Fleischer pada tahun 1915, dan digunakan dalam *groundbreaking* Keluar dari serial animasi *Inkwell* (1918-1927) dikenal hanya sebagai "Proses Fleischer" pada kredit layar awal, dan pada dasarnya eksklusif untuk Fleischer selama beberapa tahun. *Rotoscoping* adalah teknik animasi yang digunakan oleh animator untuk melacak lebih dari rekaman film, *frame* demi *frame*, ketika tindakan yang realistis diperlukan. Awalnya, difoto gambar film *live-action* yang diproyeksikan ke sebuah panel kaca dan kembali ditarik oleh seorang animator. peralatan proyeksi ini disebut sebagai *Rotoscope* . Meskipun perangkat ini akhirnya digantikan oleh komputer , proses ini masih disebut sebagai *Rotoscoping*. Dalam industri efek *visual*, istilah *Rotoscoping* mengacu pada teknik menciptakan *matte* secara manual untuk sebuah elemen di *plate live-action* sehingga dapat *composited* lebih kesalahan *background*.

B. Rumusan Masalah

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

- Mengapa animasi “Gadis Berkerudung Merah” menggunakan teknik *rotoscope*?

C. Tujuan

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah :

- Membuat film animasi “Gadis Berkerudung Merah” dengan teknik *rotoscope* yang dapat menyampaikan gagasan dari cerita.

D. Sasaran

Target penonton film animasi “Gadis Berkerudung Merah”, 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 “Gadis Berkerudung Merah” adalah:

- a) Usia : 13+
- b) Jenis kelamin : Laki-laki dan wanita
- c) Status sosial : Semua status sosial

E. Indikator Capaian Akhir

Pencapaian hasil akhir, dalam proses pembuatan film animasi “Gadis Berkerudung Merah” 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 4 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 fenomena hukum dimana seorang korban malah menjadi tersangka. Persoalan itu menjadi inspirasi untuk membuat film animasi "Gadis Berkerudung Merah".

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 *inbeetwen*. 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 “Gadis Berkerudung Merah” sesuai dengan indikator-indikator yang telah diuraikan.

