

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
DIADAPTASI DARI PUISI “ENGKAU”**



Muhamad Hadi Hibatullah
NIM 1400087033

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

2017

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D DIADAPTASI DARI PUISI “ENKKAU”

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



Disusun oleh:

MUHAMAD HADI HIBATULLAH
NIM. 1400087033

**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 2D DIADAPTASI DARI PUISI “ENGKAU”

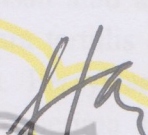
Disusun oleh:

Muhamad Hadi Hibatullah

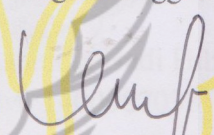
NIM. 1400087033

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

13 JUL 2017


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

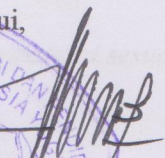

Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
Pembimbing II / Anggota Penguji


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

Ketua Program Studi


Tanto 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 : Muhamad Hadi Hibatullah

No. Induk Mahasiswa : 1400087033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D DIADAPTASI
DARI PUISI “ENGKAU”

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, 15 Juni 2017

Yang menyatakan

*

Muhamad Hadi Hibatullah

NIM. 1400087033

*NB : * bermaterai sesuai ketentuan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillahilobilalamin*, atas karunia Allah SWT, yang telah memberikan nikmat-Nya, ridho-Nya, dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat melalui berbagai proses kehidupan, termasuk proses perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta hingga semester akhir. Karya Film Animasi 2D Diadaptasi dari Puisi “Engkau” diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Karya ini merupakan rangkaian puncak yang menuangkan seluruh hasil kuliah dari semester satu hingga semester lima, sebagai pembuktian nyata dari hasil pembelajaran lewat karya yang diciptakan.

Penciptaan Film Animasi 2D Diadaptasi dari Puisi “Engkau” berasal dari keinginan diri untuk mempermudah seorang penyair menyampaikan pesan dari puisinya dalam bentuk audiovisual kepada pembaca secara menarik dan unik melalui film animasi, yang merupakan salah satu media yang populer sebagai media penyampaian.

Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Kedua orang tua Ayah dan Ibu tercinta, Ahmad Syahroni dan Ani Rohmaniah yang memberikan motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, materil dan inspirasi, serta kedua saudara dan saudari yang selalu memberikan semangat;
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. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, sekaligus dosen pembimbing I dan dosen wali;

7. Agnes Karina Pritha Atmani M.T.I., selaku dosen pembimbing II;
8. Matahari Bhakti Nendya, M.T., selaku dosen penguji ahli;
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
10. Kawan-kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2014 yang luar biasa, serta kawan-kawan animasi 2012 dan 2013 yang telah memberikan dukungan;
11. Teman-teman kerabat kerja yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini, *compose* dan musik pendukung;

Semoga hasil akhir karya Film Animasi 2D Diadaptasi Dari Puisi “Engkau” memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 15 Juni 2017

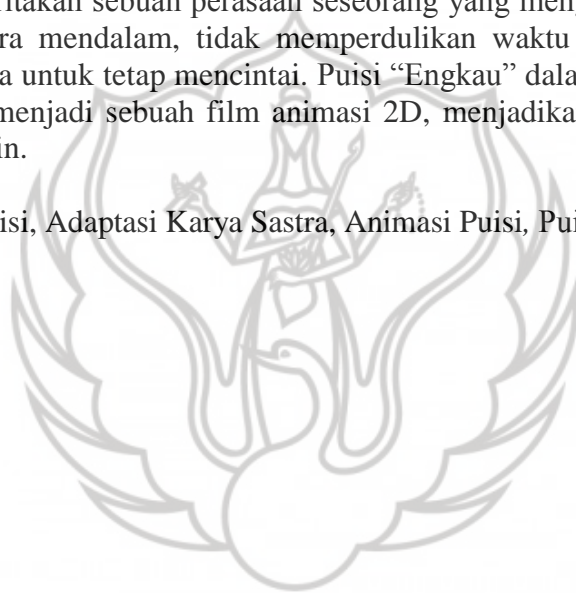
Muhamad Hadi Hibatullah

ABSTRAK

Karya sastra yang diadaptasi ke film sudah tidak asing lagi bagi masyarakat umumnya. Menyikapi masalah tersebut, film animasi “Engkau” dibuat dengan maksud untuk mempermudah seorang penyair menyampaikan pesan dari puisinya dalam bentuk audiovisual kepada pembaca secara menarik dan unik melalui film animasi yang merupakan salah satu media yang populer sebagai media penyampaian. Film animasi “Engkau” merupakan film yang diadaptasi dari puisi yang berjudul sama “Engkau” dalam kumpulan puisi “Aku Ingin Mencumbu Waktu” dengan teknik animasi 2D.

Puisi yang berjudul “Engkau” dari kumpulan puisi “Aku Ingin Mencumbu Waktu” menceritakan sebuah perasaan seseorang yang mengagumi dan mencintai seseorang secara mendalam, tidak memperdulikan waktu dapat mencegah dan menghambatnya untuk tetap mencintai. Puisi “Engkau” dalam setiap baitnya nanti akan adaptasi menjadi sebuah film animasi 2D, menjadikan animasi ini berbeda dengan yang lain.

Kata kunci : Puisi, Adaptasi Karya Sastra, Animasi Puisi, Puisi ”Engkau”



DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------|-----|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| SURAT PERNYATAAN..... | iii |
| KATA PENGHANTAR | 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 | 3 |
| E. Indikator Capaian Akhir..... | 3 |
| BAB II EXPLORASI..... | 7 |
| A. Landasan Teori..... | 7 |
| B. Tinjauan Karya..... | 11 |
| BAB III PERANCANGAN | 17 |
| A. Konsep..... | 17 |
| B. Sinopsis | 18 |
| C. Desain Visual | 18 |
| D. <i>Pipeline</i> | 19 |
| BAB IV PERWUJUDAN | 35 |
| A. Praproduksi..... | 20 |
| 1. Konsep Dasar | 20 |
| 2. Desain Visual | 20 |
| 3. Skenario | 23 |
| 4. <i>Dubbing</i> | 24 |
| 5. <i>Treatment</i> | 24 |
| 6. <i>Storyboard</i> | 26 |
| 7. <i>Stillomatic</i> | 29 |
| B. Produksi..... | 31 |
| 1. <i>Animating</i> | 32 |
| 2. <i>Rendering</i> | 33 |
| 3. <i>Compositing</i> | 34 |
| 4. Musik | 35 |

| | |
|---|----|
| C. Pascaproduksi..... | 35 |
| 1. <i>Editing</i> | 36 |
| 2. <i>Mastering</i> | 37 |
| D. <i>Display dan Merchandising</i> | 37 |
| BAB V PEMBAHASAN | 38 |
| A. Pembahasan Film | 38 |
| B. Penerapan Prinsip Animasi | 49 |
| BAB VI PENUTUP | 53 |
| A. Kesimpulan..... | 53 |
| B. Saran..... | 53 |
| DAFTAR PUSTAKA | 54 |
| LAMPIRAN..... | 56 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 <i>Cover film The Prophet</i> | 12 |
| Gambar 2.2 <i>Film The Prophet</i> | 12 |
| Gambar 2.3 <i>Cover film The Art of Drowning</i> | 13 |
| Gambar 2.4 <i>Film The Art of Drowning</i> | 13 |
| Gambar 2.5 <i>Cover film Blind Vaysha</i> | 14 |
| Gambar 2.6 <i>Screenshoot film Blind Vaysha</i> | 14 |
| Gambar 2.7 Video musik animasi <i>Arctic Monkeys - Do I Wanna Know 1</i> | 15 |
| Gambar 2.8 Video musik animasi <i>Arctic Monkeys - Do I Wanna Know 2</i> | 15 |
| Gambar 2.9 ilustrasi <i>Sharlock holmes</i> | 16 |
| Gambar 3.1 <i>Sketsa desain karakter pria</i> | 18 |
| Gambar 3.2 <i>Pipeline penciptaan animasi 2D “Engkau”</i> | 19 |
| Gambar 4.1 <i>Desain karakter pria</i> | 21 |
| Gambar 4.2 <i>Screenshoot desain karakter pria</i> | 21 |
| Gambar 4.3 <i>Desain karakter wanita tua</i> | 22 |
| Gambar 4.4 <i>Desain karakter wanita muda</i> | 22 |
| Gambar 4.5 <i>Storyboard film animasi “Engkau” bagian 1</i> | 26 |
| Gambar 4.6 <i>Storyboard film animasi “Engkau” bagian 2</i> | 27 |
| Gambar 4.7 <i>Storyboard film animasi “Engkau” bagian 3</i> | 28 |
| Gambar 4.8 <i>Storyboard film animasi “Engkau” bagian 4</i> | 29 |
| Gambar 4.9 <i>sketsa shot 06</i> | 30 |
| Gambar 4.10 <i>sketsa shot 06</i> | 30 |
| Gambar 4.11 <i>Screenshoot proses compositing shot 06</i> | 31 |
| Gambar 4.12 <i>Screenshoot stillomatic shot 06</i> | 31 |
| Gambar 4.13 <i>Screenshoot proses keyframe shot 02 di software Paint tool SAI</i> | 32 |
| Gambar 4.14 <i>Screenshoot file yang telah dibuat keyframe shot 02</i> | 32 |
| Gambar 4.15 <i>Screenshoot proses inbetween shot 02-03</i> | 33 |
| Gambar 4.16 <i>Screenshoot pengaturan render shot 02-03</i> | 33 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.17 <i>Screenshoot</i> proses <i>render shot 02-03</i> | 34 |
| Gambar 4.18 <i>Screenshoot</i> hasil <i>renderPNG sequence shot 02-03</i> | 34 |
| Gambar 4.19 <i>Screenshoot</i> proses <i>compositing shot 04</i> | 35 |
| Gambar 4.20 <i>Screenshoot</i> proses <i>editing</i> | 36 |
| Gambar 4.21 <i>Screenshoot</i> pengaturan proses <i>rendering</i> | 36 |
| Gambar 4.22 <i>Display</i> dan <i>Merchandising</i> | 37 |
| Gambar 5.1 Judul film..... | 39 |
| Gambar 5.2 <i>Shot 01</i> film animasi “Engkau” | 39 |
| Gambar 5.3 <i>Shot 03</i> film animasi “Engkau” | 40 |
| Gambar 5.4 <i>Shot 03</i> film animasi “Engkau” | 40 |
| Gambar 5.5 <i>Shot 03</i> film animasi “Engkau” | 41 |
| Gambar 5.6 <i>Shot 04</i> film animasi “Engkau” | 42 |
| Gambar 5.7 <i>Shot 04</i> film animasi “Engkau” | 42 |
| Gambar 5.8 <i>Shot 05</i> film animasi “Engkau” | 43 |
| Gambar 5.9 <i>Shot 06</i> film animasi “Engkau” | 43 |
| Gambar 5.10 <i>Shot 07</i> film animasi “Engkau” | 44 |
| Gambar 5.11 <i>Shot 07</i> film animasi “Engkau” | 44 |
| Gambar 5.12 <i>Shot 07</i> film animasi “Engkau” | 45 |
| Gambar 5.13 <i>Shot 07</i> film animasi “Engkau” | 45 |
| Gambar 5.14 <i>Shot 08</i> film animasi “Engkau” | 46 |
| Gambar 5.15 <i>Shot 08</i> film animasi “Engkau” | 46 |
| Gambar 5.16 <i>Shot 08</i> film animasi “Engkau” | 47 |
| Gambar 5.17 <i>Shot 09</i> film animasi “Engkau” | 47 |
| Gambar 5.18 <i>Shot 09</i> film animasi “Engkau” | 48 |
| Gambar 5.19 <i>Shot 10</i> film animasi “Engkau” | 48 |
| Gambar 5.20 <i>Shot 10</i> film animasi “Engkau” | 49 |
| Gambar 5.21 <i>Shot 03</i> film animasi “Engkau” | 50 |
| Gambar 5.22 <i>Shot 03</i> film animasi “Engkau” | 50 |
| Gambar 5.23 <i>Shot 04</i> film animasi “Engkau” | 51 |
| Gambar 5.24 <i>Shot 04</i> film animasi “Engkau” | 51 |
| Gambar 5.25 <i>Shot 05</i> film animasi “Engkau” | 52 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sastra adalah suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya menggunakan bahasa sebagai mediumnya, menurut Semi (1988:8). Ada tiga bentuk karya sastra, salah satunya adalah puisi. Puisi adalah karya sastra tertulis paling awal yang ditulis manusia, contohnya karya sastra lama yang berbentuk puisi adalah Mahabarata. Namun, dibandingkan dengan karya sastra lainnya puisi merupakan karya sastra yang paling sedikit penggiat dan penikmatnya diantara karya sastra lainnya seperti novel. Selain karena puisi merupakan karya sastra dengan bahasa yang dipadatkan, dipersingkat serta banyak menggunakan kata kiasan dan simbolik yang membuat pembaca sulit mengerti dan mudah bosan untuk membacanya, menjadikan buku puisi kurang diminati.

Pada dasarnya puisi merupakan cerita panjang atau makna luas yang diringkas sedemikian padat menjadi susunan larik oleh penyair dengan menggunakan kata kiasan dan simbolik sebagai pengimajian dalam puisinya. Melalui pengimajian, apa yang digambarkan dapat dilihat (Imaji Visual), didengar (Imaji Auditif), atau dirasa (Imaji Taktil) yang disebutkan pada buku Apresiasi Puisi. Seorang penyair dapat menampilkan imaji visual atau kata-kata yang menyebabkan apa yang digambarkan penyair dapat dilihat jelas oleh pembaca, begitupun imaji auditif dan imaji taktil yang dapat membuat pembaca seolah mendengar dan merasakan apa yang disampaikan penyair kepada pembaca melalui puisi. Namun tidak semua orang paham dan mengerti bahkan dapat berimajinasi hanya dengan membaca puisi, maka dengan menggabungkan unsur tersebut ke dalam media animasi dengan harapan dapat mempermudah apa yang ingin disampaikan penyair kepada pembaca dapat tersampaikan.

Transformasi dari karya sastra ke bentuk film dikenal dengan istilah yang lebih khusus, yakni ekranisasi. Ekranisasi adalah suatu proses pelayarputihan atau

pemindahan pengangkatan sebuah novel ke dalam film (Eneste, 1991:60). Istilah ini berasal dari bahasa Prancis, *écran* yang berarti 'layar'. Selain ekranisasi yang menyatakan proses transformasi dari karya sastra ke film ada pula istilah lain, yaitu filmisasi.

Karya sastra yang diadaptasi ke film atau pementasan drama, sudah tidak asing lagi bagi khalayaknya. Untuk menyikapi masalah tersebut, film animasi "Engkau" dibuat dan bermaksud untuk mempermudah seorang penyair menyampaikan pesan dari puisinya kepada pembaca secara menarik dan tidak membosankan, karena film animasi adalah salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan baik itu edukasi, hiburan, sejarah dan lain-lain. Film animasi "Engkau" adalah film yang diadaptasi dari puisi yang berjudul sama "Engkau" dalam kumpulan puisi "Aku Ingin Mencumbu Waktu" dengan teknik 2D.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut:

1. Bagaimana menerjemahkan puisi atau adaptasi karya puisi ke dalam bentuk audiovisual?
2. Bagaimana proses visualisasi puisi ke dalam bentuk animasi?

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D "Engkau" antara lain:

1. Mempermudah seorang penyair menyampaikan pesan dari puisinya dalam bentuk visual, membuatnya menarik dan menambah gemar untuk membaca puisi.
2. Memperkenalkan karya puisi melalui media animasi.

D. Sasaran

Target audien penciptaan film animasi 2D “Engkau” ini adalah:

- Usia : 17 tahun ke atas
- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pendidikan : Untuk berbagai tingkat pendidikan
- Status sosial : Semua kalangan

E. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari film animasi 2D “Engkau” yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Total durasi 1 menit 35 detik dengan jumlah *frame* : 24 *frame per second* sudah termasuk *bumper opening* dan *credit title*. Berikut tahapan-tahapan yang harus dilalui:

1. Praproduksi

Praproduksi adalah tahap persiapan atau proses sebelum masuk ke dalam tahapan produksi. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

a. Penulisan cerita

Melakukan *brainstorming* agar cerita dan penggambaran yang akan dibuat dapat benar-benar terwujud. Ide-ide yang biasanya muncul secara mendadak juga penting untuk ditulis sebab dalam puisi akan selalu ada improvisasi. Dari penggambaran dan improvisasi tersebut nantinya akan diambil secara garis besar untuk penulisan cerita tersusun meski cerita sudah teralur mengikuti alur dari puisi. Cerita nantinya akan ditulis dengan lengkap dan jelas awal hingga akhir.

b. Concept art

Melakukan pembuatan gambar sketsa karakter serta mencari referensi. Semua sketsa akan dibuat langsung menjadi gambar dua dimensi untuk mempermudah proses produksi nantinya.

c. Sinopsis

Pembuatan garis besar cerita yang akan dikembangkan menjadi skenario. Dalam sinopsis terdapat informasi tentang alur dan penggambaran cerita yang diambil dari puisi serta penjelasannya.

d. Skenario

Naskah cerita yang sudah lengkap dengan deskripsi dan dialog (pembacaan puisi) kemudian dijabarkan yang di dalamnya terkandung pembagian *scene*, babak dan deskripsi. Beberapa hal yang bersifat tidak mutlak yaitu adanya petunjuk-petunjuk teknis kamera, seperti pergerakan kamera dan besar kecilnya subjek hasil tangkapan kamera.

e. Storyboard

Pembuatan Papan Cerita sebanyak 10 *shot* belum termasuk *bumper opening* dan *credit title* dirancang sesuai naskah dan di dalamnya sudah menggambarkan tampilan animasi, pengambilan angle kamera, deskripsi, dan dialog (pembacaan puisi).

f. Dubbing atau rekaman suara

Melakukan rekaman serta menyiapkan alat-alat untuk proses pengisian suara atau pembacaan puisi yang dipakai di dalam film. Terdapat 1 orang pembacaan puisi di dalam animasi 2D “Engkau”.

g. Sound effect

Terciptanya *sound effect* yang beberapa diantaranya dibuat sendiri dengan merekam berbagai benda yang mengeluarkan suara sesuai kebutuhan penciptaan animasi 2D “Engkau”.

h. Stillomatic

Pembuatan urutan adegan gambar yang dibuat menjadi sebuah video dengan durasi kurang-lebih 1 menit 20 detik, sudah menunjukkan gambaran jelas tampilan karya animasi nantinya, yang disusun menjadi satu dari awal hingga akhir dan di dalamnya terdapat unsur dialog, dan *sound effect* sehingga dapat menjadi acuan dan mempermudah *animator* dalam proses *animating*.

2. Produksi

Produksi adalah tahap dimana proses inti penciptaan animasi berlangsung, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah tahapan proses produksi:

a. Animating

Setelah *Stillomatic* telah selesai yang menjadi acuan, dilanjutkan dengan proses *animating* dengan menggunakan *software Paint Tool SAI* untuk membuat sketsa *key frame* dilanjut dengan pembuatan *Inbetween* dengan menggunakan *software ToonBoom Harmony 10.3* untuk memperhalus gerakan, lalu akan dijadikan sebagai *file master* yang nantinya setelah melakukan proses *rendering* akan dilakukan proses *animating* ulang untuk menentukan gerak dengan *timing* yang sesuai.

b. Rendering

Melakukan proses akhir dari keseluruhan proses. Dalam melakukan *rendering*, semua data-data yang sudah dimasukkan ke dalam proses *animating* akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output PNG sequence*.

c. Compositing

Melakukan penataan yang dihasilkan pada tahap *rendering* terdiri dari berbagai bagian seperti background, hasil *animating* dalam bentuk output PNG *sequence*, efek khusus dan elemen-elemen lain yang nanti akan *rendering* ulang menjadi hasil akhir MOV.

d. Musik

Terciptanya satu musik dengan melakukan *scoring* yang akan menjadi *original soundtrack* yang telah disesuaikan dengan pembacaan puisi untuk penciptaan animasi 2D “Engkau”.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi:

a. Editing

Melakukan *import file* dan menggabungkan video hasil akhir *rendering* dengan musik, *dubbing* dan juga *sound effect* menggunakan *software Adobe Premiere Pro CC* dengan hasil *export file* format H264 dan MOV.

b. Mastering

Karya yang telah selesai dibuat akan di *burn* ke dalam piringan DVD dengan *packaging* DVD case berwarna transparan sebanyak tiga *copy*.

4. Display dan Merchandising

Display karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat, selain pemutaran karya ada pula *merchandising*, poster, infografis sebagai pelengkap *display* nantinya.

