

PENCIPTAAN FILM ANIMASI PENDEK "NOX & ZIG" DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI

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



Disusun oleh:
Ardian
NIM. 1200028033

**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 PENDEK "NOX & ZIG" DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI

Disusun oleh:

Ardian

NIM. 120028033

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 ...1-3-2017...



Arif Sulistiyono, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji



Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., MT
Pembimbing II / Anggota Penguji



Pandan Puranom Purwacandra, M.Kom.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



Tanto Harboko, M.Sn.
NIP. 19710611 199803 1 002



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

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Ardian

No. Induk Mahasiswa : 1200028033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI PENDEK "NOX & ZIG" 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, 13 April 2017
Ardian
NIM. 1200020833



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan kasih sayangNya sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan Penciptaan Karya Tugas Akhir dengan judul penciptaan Animasi 2 Dimensi “NOX & ZIG”, penulis juga berterima kasih kepada semua yang telah membantu pembuatan karya tugas akhir, kepada para dosen sehingga karya dapat terwujud. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan baik dari segi isi, penulisan maupun kata-kata yang digunakan. Oleh karena itu, baik kritik maupun saran yang bersifat membangun guna perbaikan laporan tugas akhir ini lebih lanjut, akan penulis terima. Tidak lupa penulis ucapkan terma kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

Akhirnya tiada gading yang tak retak, meskipun dalam penyusunan penulisan laporan akhir ini penulis telah mencurahkan segenap kemampuannya, namun penulis menyadari bahwa hasil penulisan laporan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan yang ada termasuk kemampuan penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya saran serta kritik yang membangun dari berbagai pihak.

Karya Tugas Akhir ini sulit terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Allah SWT atas segalanya, selamanya;
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;

6. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
7. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom.,MT selaku Dosen Pembimbing II;
8. Pandan Poreanom Purwacandra, M.Kom. selaku Dosen Penguji Ahli;
9. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Teman-teman angkatan 2012 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
11. Keluarga yang selalu memberi dukungan dan kekuatan;
12. Yoga Sadewo selaku Animator *Scene 1*;



Yogyakarta, 13 April 2017

Ardian

ABSTRAKSI

Berkembangnya teknologi mempengaruhi kreatifitas animasi diseluruh dunia, berbagai cara baru di kembangkan dalam teknik animasi seperti, Animasi 2D, Animasi 3D, Animasi Stop Motion dan Animasi *Motion graphic*.

Animasi sudah menjadi sarana hiburan masyarakat yang menarik saat ini, tentunya Animasi dapat dikembangkan dalam dunia bisnis. Seiring berkembangnya zaman dan munculnya studio animasi di Negara berkembang seperti Indonesia mengakibatkan banyak persaingan bisnis.

Namun metode yang sering digunakan dalam proses produksi animasi belum sepenuhnya sempurna, oleh karena itu metode pembuatan animasi dengan cara yang mudah, singkat dan hasil yang memuaskan akan menjadi titik terang dalam sebuah produksi animasi. Dalam karya tulis ini akan menjelaskan salah satu solusi dalam pembuatan produksi animasi 2D dengan cara yang mudah dan ringan.

Kata Kunci : Animasi, Teknik, Metode.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAKSI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	1
C. Tujuan.....	2
D. Target Audien	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	2
BAB II EKSPLORASI	
Tinjauan Karya.....	6
BAB III PERANCANGAN	
Perancangan Tugas Akhir.....	8
1. Cerita	8
a. Tema.....	8
b. <i>Sinopsis</i>	8
c. <i>Positioning</i>	8
d. <i>Visualisasi</i>	8
e. <i>Treatment</i>	9
f. Skenario.....	10
2. Desain.....	14
a. Tokoh/Karakter.....	14
b. Properti/ <i>asset</i>	15
c. Latar/ lingkungan	15
3. Musik/Lagu	17
4. Pengisi Suara.....	17
5. Efek Suara.....	17

6. Durasi.....	17
7. <i>Storyboard</i>	18
BAB IV PERWUJUDAN	
Visualisasi.....	21
1. Desain.....	21
2. Properti dan Aset.....	24
3. Produksi.....	27
a. <i>Sound Effect</i>	28
b. Pengisi Suara.....	28
c. <i>Rigging</i>	28
d. <i>Animating</i>	34
e. <i>Editing</i>	35
f. <i>Rendering</i>	36
BAB V PEMBAHASAN	
A. Tokoh Utama.....	38
B. Tokoh Antagonis.....	40
C. Masalah.....	41
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	42
B. Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain NOX dan ZIG.....	14
Gambar 3.2 Peta Provinsi Abnormal.....	15
Gambar 3.3 NOX dan ZIG di sungai monster.....	16
Gambar 3.4 Nox ketika menuju ke provinsi abnormal.....	16
Gambar 3.5 Storyboard.....	18
Gambar 4.1 Desain Karakter NOX.....	22
Gambar 4.2 Desain Karakter ZIG.....	23
Gambar 4.3 Karakter Figuran.....	23
Gambar 4.4 Dunia buku gambar.....	24
Gambar 4.5 Dunia 2D.....	24
Gambar 4.6 Dunia Pixel Art.....	25
Gambar 4.7 Desain NOX & ZIG dunia buku gambar.....	26
Gambar 4.8 Desain NOX dunia 2D.....	26
Gambar 4.9 Dunia ZIG dunia 2D.....	26
Gambar 4.10 Desain karakter NOX & ZIG Pixel Art.....	26
Gambar 4.11 Proses pembuatan efek suara.....	29
Gambar 4.12 Proses pembuatan particle daun dunia buku gambar.....	29
Gambar 4.13 Proses pemberian <i>Null Object (world rig)</i>	29
Gambar 4.14 <i>Rigging</i> Bunga.....	30
Gambar 4.15 <i>Rigging Character Monster</i>	30
Gambar 4.16 <i>Rigging</i> ZIG 2D.....	31
Gambar 4.17 <i>Rigging</i> NOX 2D.....	31
Gambar 4.18 <i>Background Rigging</i> sungai moster.....	31
Gambar 4.19 <i>Rigging</i> ZIG dunia <i>pixel</i>	32
Gambar 4.20 <i>Rigging</i> NOX dunia <i>pixel</i>	32
Gambar 4.21 <i>Rigging Pixel</i>	33

Gambar 4.22 Proses <i>animating</i> ZIG.....	34
Gambar 4.23 Proses <i>animating</i> NOX.....	34
Gambar 4.22 Proses <i>Editing</i>	35
Gambar 4.23 Proses <i>Rendering</i>	36
Gambar 5.1 Adegan pada <i>scene</i> kedua.....	38
Gambar 5.2 Adegan pada <i>scene</i> kedua.....	39
Gambar 5.3 Adegan pada <i>scene</i> empat.....	39



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan animasi di dunia sudah berkembang dan maju, dalam hal ini animasi sudah banyak di gunakan dalam media penyampaian pesan nasehat, pendidikan, hiburan & periklanan produk, beberapa animasi dibuat ditujukan sebagai hiburan masyarakat. Dengan adanya media hiburan menggunakan animasi maka proses penyampaian informasi akan lebih mudah untuk di pahami dan dimengerti dibandingkan menggunakan lisan ataupun tulisan. Banyaknya karya animasi yang muncul karena teknologi yang berkembang melahirkan animasi dengan berbagai *style*, seperti :*Stop Motion*, 2D manual, 3D, *Motion Graphic*, dll.

Namun dalam proses pembuatan animasi seringkali menemui masalah *Error* ketika *render*, Hardware tidak memadai atau *Low spec PC*, *pipeline* yang panjang dan sulit diselesaikan dalam waktu *deadline* yang sempit. Penuhnya lalulintas data ketika satu komputer server digunakan untuk banyak PC dalam studio animasi, beberapa hardware hangus ketika proses produksi berjalan, diakibatkan beratnya file ketika render atau beratnya data yang diakses dalam waktu yang singkat. Dan juga cerita awal yang sulit dikembangkan untuk episode selanjutnya.

Hal baru dengan ide *Stop motion*, *Animasi 2D*, *Animasi 3D*, *Animasi manual & Motion Graphic* dengan cara kreatif maka akan menciptakan hal baru dalam perkembangan dunia animasi. Ide inilah yang akan digunakan sebagai dasar pembuatan film animasi ini. Dengan cara yang berbeda diharapkan dapat mengatasi masalah dalam proses produksi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut adalah rumusan masalah:

1. Bagaimana membuat *pipeline* animasi dengan teknik yang paling sederhana?
2. Bagaimana cara meminimalisir waktu render animasi?
3. Apakah ada cara membuat animasi dengan desain yang minimal dan dapat menghibur?

C. Tujuan

Tujuan umum penciptaan karya ini diharapkan dapat meminimalisir *Error Render* saat proses produksi, mempercepat proses pembuatan dengan mempersingkat *pipeline*, dapat memaksimalkan *hardware* dengan spek minimum saat proses pembuatan animasi. karya ini juga diharapkan dapat menghibur masyarakat sekaligus menginspirasi para pelaku seni untuk menciptakan hal baru dalam dunia Animasi hiburan. mengembangkan *style* animasi dan memperluas kreatifitas yang terkadang membatasi pelaku seni dalam membuat karya. membebaskan dari keterbatasan konsep yang sering ditemui dalam dunia animasi.

D. Sasaran

Target market film animasi ini adalah :

Semua umur khususnya pencinta produk animasi Indonesia. Dimana produk ini dapat dikembangkan dengan cara yang mudah.

Khususnya studio animasi di Indonesia dimana metode pembuatan animasi 2D ini dapat meringankan kerja *hardware* dalam studio, mempersingkat waktu render, dan memperpendek pipeline saat produksi.

Karya ini tidak mengandung hal-hal yang bersifat dilarang agama, konten dewasa, dan animasi ini dapat dipahami dan diingat dengan judul "NOX & ZIG" kata yang sederhana dan mudah diingat, dan lagi film animasi ini tidak menggunakan dialog, dengan menggunakan bahasa tubuh yang mudah dipahami untuk semua kalangan masyarakat di dunia.

E. Indikator Capaian Akhir

Pencapaian akhir dari proyek ini adalah hingga benar-benar menjadi satu animasi yang akan menjadi pacuan untuk kalangan pelaku seni dalam proses produksi yang sederhana, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Penulisan Cerita

Cerita ini dimulai dari seorang yang datang ke tempat NOX dan memberinya bayaran penuh kepadanya untuk menangkap ZIG di provinsi abnormal. Dimana membawa NOX ke petualangan aneh di provinsi abnormal

2. *Storyboard*

Papan cerita yang dirancang sesuai naskah sebelumnya dengan tambahan 12 prinsip animasi, pengambilan *angel*, lokasi, situasi, kondisi, ekspresi tokoh, dan durasi potongan tiap shoot.

3. **Pengisian Suara (*Dubbing*)**

Karakter yang ada dalam cerita ini berjumlah 3 tokoh, yaitu NOX si protagonis, ZIG si antagonis dan Monster di dalam sungai,.

4. **Musik**

Akan dibuat satu musik yang menjadi *background music* animasi NOX & ZIG dalam petualangannya di dunia yang dibuat ZIG. Sekaligus efek suara dibuat untuk menambahkan sensasi dalam pemahaman cerita tanpa dialog.

5. **Sound Efek**

Efek suara digunakan untuk memperkuat suasana di dalam video, beberapa efek suara yang akan di gunakan yaitu, suara orang berlari, suara langkah kaki di rumah kayu, suara hutan, suara air beriak di sungai

6. **Storyboard bergerak (*Story reel*)**

Kumpulan gambar gambar dari storyboard yang di animasikan untuk menunjukkan jenis tampilan animasi dalam bentuk basic, dari cerita awal sampai akhir sekaligus memberi durasi pada scene yang akan di animasikan. Memberikan efek musik sound *effect* dan suara NOX & ZIG sehingga benar-benar terlihat karya secara *basic*.

7. **Properti**

Tahap dimana *Background*, *Effect*, *Colouring*, dan konsep dibuat untuk melengkapi cerita. Benda-benda yang akan di animasikan dalam cerita yaitu :dunia ZIG Game, ZIG papan Tulis, ZIG *Sketch*, ZIG *Stop Motion*, ZIG *Motion Graphic*. Properti dibuat dengan cara yang berbeda-beda dari *line* ke *texturing* dan *compositing* kemudian diberieffek sesuai untuk melengkapi animasi yang akan dibuat.

8. Penganimasian (*Animating*)

Tahap ini adalah proses yang akan memakan banyak waktu, karena *Animating* adalah hal yang sangat disempurnakan lebih dari musik, konsep, *dubbing* dan cerita. Dimulai dari teknik animasi *stop motion* yang digambar manual, diambil gambar dengan kamera kemudian di *compose* secara detil untuk hasil yang memuaskan. Kemudian beralih ke sistem digital 2D dimana gambar akan di buat di *software* 2D di *compose* dengan background dan *visual effect* untuk memberikan kesan yang baru. Dalam *scene motion graphic*, akan dibuat dengan cara *character bound 2D (puppet pen tool)* animasi 2D dengan *riging* seperti character di *software* 3D. Kemudian diberikan *visual effect* dan mengembangkan *motion graphic* dengan cara yang berbeda. Di dunia ZIG game akan dibuat animasi dengan animating seperti di dunia game super mario atau ray man, tidak lupa pula cara animating yang unik akan menghasilkan kesan yang tidak terduga bagi penonton. Dan pada tahap akhir cerita dimana NOX & ZIG akan dipertemukan kembali dengan *Animator*, karena *Credit tittle* yang biasanya hanya daftar nama yang bergerak keatas akan dibuatkan sensasi baru dimana daftar nama tersebut akan ditulis *Animator* dan di buat berantakan ZIG & NOX hingga ZIG tak mampu lagi melawan.

9. Background

Latar belakang selain properti dibuat dengan berbeda-beda *style*, seperti dunia ZIG *Sketch* dibuat dari dunia yang terinspirasi oleh gambar anak Sekolah Dasar (SD) yang difariasikan menjadi *backgroundsketch*, dan juga dunia ZIG game, dibuat animasi yang menyerupai game, namun hal ini masih tergolong animasi yang di campur dengan *style* game menjadikan hal yang baru dan berbeda sebagai *background* animasi. Kemudian di dunia ZIG *Motion Graphic* dimana *style* background berbasis *motion graphic* namun efek dunia *motion graphic* seperti *particle* udara, air dan api akan ditambahkan di dalamnya. Tidak lupa dunia ZIG papan tulis divariasikan dari corat-coret siswa di sekolah menengah pertama sampai atas (SMP-SMA) akan mengingatkan kesan nostalgia bagi masyarakat yang sering corat-coret di papan tulis, dengan *basic* dan *texturing Fractal Noise* yang di *campur* ke dalam *line* menjadikan pandangan baru.

10. Compositing

Adalah proses dimana menggabungkan karakter, *background*, *colouring*, sekaligus memberikan efek visual yang variatif dan unik, *input sound effect & background musik*. Sekaligus memberikan lighting dan efek getaran pada layar. Juga di beri sentuhan akhir *visual effect*.

11. Editing

Sebuah proses dimana semua hasil *animating*, *background*, *sound effect*, *background sound*, *ambient sound* ditata rapi menjadi sebuah video utuh yang akan di lanjutkan ke proses berikutnya yaitu render.

12. Rendering

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, selanjutnya adalah *rendering*, yaitu menjadikan karya animasi ke dalam format video. Mulai dari opening Logo ISI Yogyakarta, logo Program Studi Animasi, logo studio, judul karya, isi karya animasi, dan *credit tittle*.

13. Mastering

Langkah terakhir dimana hasil render di *burn* dalam piringan CD kemudian diserahkan untuk Tugas Akhir.

Titik-titik proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. dari awal hingga akhir jika semuanya telah terpenuhi maka karya animasi sudah selesai dan siap diujikan dan dipublikasi.