

PEMBUATAN ANIMASI VIDEO KLIP WAYANG



Apriyadi Kusbiantoro

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2005

PEMBUATAN ANIMASI VIDEO KLIP WAYANG

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	1992/H/S/06	
KLAS		
TERIMA	18-01-06	TTS.



Apriyadi Kusbiantoro



TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2005

PEMBUATAN ANIMASI VIDEO KLIP WAYANG



APRIYADI KUSBIANTORO

NIM 9410 740 023 / DK

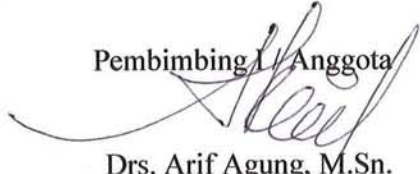
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Ypgyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana S-1 dalam bidang
Disain Komunikasi Visual

2005

Tugas Akhir disain berjudul:

PEMBUATAN ANIMASI VIDEO KLIP WAYANG diajukan oleh Apriyadi Kusbiantoro, NIM 9410740023, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20-06-2005 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

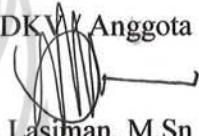
Pembimbing I / Anggota


Drs. Arif Agung, M.Sn.
NIP 132 861 187

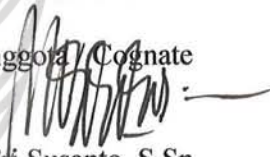
Pembimbing II / Anggota


Drs. Wibowo, M.Sn
NIP 131 661 172

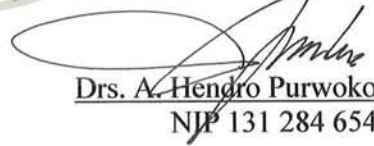
KPS.DKV / Anggota


Drs. Lasiman, M.Sn
NIP 131 773 135

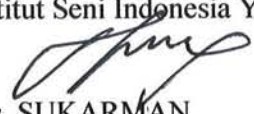
Anggota / Cognate


Endro Tri Susanto, S.Sn
NIP 132 087 541

Ketua Jurusan Disain / Ketua


Drs. A. Hendro Purwoko
NIP 131 284 654

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Drs. SUKARMAN
NIP 130 521 245

KATA PENGANTAR

Lebih dari satu dekade penulis menjalani masa kuliah di kampus tercinta Institut Seni Indonesia dengan segala suka dukanya. Penulis merasakan dari tahun ketahun terjadi pergantian generasi di pelataran kampus dan menerima kenyataan bahwa era telah berganti seiring dengan keberangkatan teman-teman seangkatan menuju kehidupan baru diluar kampus .Oleh karena itu, penulis merasa sangat bersyukur yang sebesar-besarnya ke Hadirat Allah SWT atas segala rahmat-Nya kepada seluruh pengisi dunia serta diberikan-Nya sejumpat ketabahan serta semangat kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir Karya Disain ini.

Tak dipungkiri juga, menyelesaikan masa studi tidak semudah yang penulis bayangkan ketika pertama kali menginjakkan kaki di halaman kampus ISI. Akan tetapi juga sebenarnya tidak sesulit yang ditakutkan kalau memang ada niat serta kemauan yang keras. Tentu saja pihak-pihak lain juga turut membantu selesainya Tugas Akhir Karya disain ini yang tidak mungkin saya sebutkan satu persatu disini.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih yang tulus kepada semua pihak yang membantu hingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Ucapan terimakasih dan rasa hormat penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Drs. Arif Agung ,M.Sn. (Dosen pembimbing I), dan bapak Drs. Wibowo,M.Sn.(Dosen pembimbing II) yang penulis akui telah berharga hingga selesainya tugas akhir ini.

2. Seluruh dosen ISI beserta staf nya.
3. Seluruh Keluarga saya yang secara langsung maupun tidak langsung memberi dorongan kepada saya disertai doa. Tugas Akhir ini saya persembahkan buat Ibu Sekarsini, ibu tercinta serta almarhumah S.Cholik Ayah saya.
4. Keluarga Mas Ipong, Kak Marie yang memberi nasehat-nasehat berharga. Tentu saja Yasmine serta Telon juga.
5. Keluarga MDW, Amrin Nugraha, mbak Novi, Mang Ate dan Ria. Yang memberi kesempatan saya menimba ilmu sekaligus dihadapkan langsung dengan dunia kerja selama di Jakarta.
6. Keluarga besar Urakurek serta tim sepakbola Urakurek f.c dimana saya mangkal sekarang yang penuh dengan joke-joke segar.
7. Barry garuda yang membantu saya dalam mengerjakan cd interaktif,
8. Keluarga Komunitas Petak Umpet yang nota bene teman-teman seangkatan terutama Eri dan Uco yang paling lama menemani saya registrasi kampus dan sudah lulus terlebih dahulu satu semester sebelumnya. Yudi Pedhet juga.
9. Heny dan Rau yang terus mendampingi saya selama Tugas Akhir ini dikerjakan.

Bagi yang tidak tertulis disini bukan berarti saya lupa, akan tetapi karena tidak mungkin jika disebutkan satu persatu karena akan membutuhkan banyak halaman untuk menulis semuanya. Kalian tahu sendiri siapa kalian yang saya maksud.

Kritik maupun saran masih terbuka untuk penulis. Jadi disamping penulis memohon maaf atas segala kekurangannya. Pintu saran maupun kritik masih terbuka lebar.

Jogjakarta, Juni 2005

Apriyadi Kusbiantoro



DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	vi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A Latar Belakang masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Ruang lingkup.....	6
G. Metodologi Perancangan.....	6
Skema perancangan.....	7
 BAB II IDENTIFIKASI.....	 8
A. Pengumpulan Data / Inventarisasi Data.....	8
1. Data Perusahaan.....	8
2.. Data Produk.....	9
B. Pengolahan Data.....	10

C. Penetapan-penetapan.....	15
1. Tujuan.....	15
2. Metode Perancangan.....	15
BAB III PROSES.....	18
A. Pra Produksi.....	18
1. Naskah dan ide cerita.....	18
2. Art Development.....	19
a. Character design.....	19
b. Setting dan property.....	21
c. Imagination board.....	22
3. Screenplay.....	24
4. Track Lipsync.....	27
5. Storyboard.....	29
6. Lay Out.....	36
B. Produksi.....	37
1. Key Animating.....	37
2. Inbetweening.....	38
3. Digitalizing.....	40
a. Scanning.....	40
b. Rough compose/line test.....	40
c. Coloring.....	42
4. Backgrounds.....	43
C. Paska Produksi.....	44

1. Final compose/editing.....	44
2. Audio.....	45
3. Rendering.....	45
D. Biaya Produksi.....	46
BAB IV PERANCANGAN.....	48
Lirik lagu.....	49
Imagination board.....	51
Disain Karakter.....	54
Properti.....	58
Storyboard.....	60
Lay Out.....	79
Key Pose.....	83
Inbetween.....	85
Production still.....	87
BAB V PENUTUP.....	91
a. Kesimpulan.....	91
b. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93

BAB I PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Masalah

Dunia animasi Indonesia yang sudah lama tidak tergarap, beberapa tahun belakangan ini mulai marak kembali dengan munculnya film-film dalam format *vcd* berupa cerita-cerita rakyat Indonesia. Animasi kemudian dipergunakan dalam video - video klip dengan corak animasi dari yang sederhana sampai yang *full animated*. Gejala yang timbul belakangan ini setidaknya mempunyai sisi yang cukup menarik untuk ditelaah. Apakah gejala yang timbul tersebut merupakan *trend* yang bersifat sementara dan dalam waktu singkat akan memupus, atau malah akan semakin berkembang dan maju?

Tentunya kita mempunyai harapan yang positif dengan mengharapkan bahwa animasi dapat berkembang dengan baik di Indonesia, serta menjadi industri yang cukup menjanjikan di masa datang.

Yogyakarta merupakan kota yang amat berpotensi untuk dapat banyak menghasilkan film, baik itu *features* film dengan *live shoot*, maupun animasi, mengingat banyaknya jumlah seniman yang ada. Sayangnya banyak dari mereka tidak tahu banyak mengenai animasi apalagi mempunyai kemampuan di bidang itu. Hal itu dapat dimaklumi karena animasi saat ini masih merupakan kemampuan yang jarang dimiliki oleh para pekerja seni di Indonesia. Minimnya lembaga pendidikan baik formal maupun informal yang khusus mengajarkan animasi adalah salah satu kendala yang dihadapi dalam perkembangan animasi Indonesia sekarang ini.

Para pekerja seni dewasa ini mulai melirik media animasi sebagai salah satu alternatif peluang kerja, akan tetapi cenderung malas untuk mempelajarinya karena adanya kesan bahwa produksi animasi adalah sebuah pekerjaan yang mahal dan membutuhkan banyak waktu. Mereka tidak memiliki kesadaran bahwa peluang kerja di bidang animasi sudah semakin besar karena makin tingginya minat para pembuat iklan televisi dan juga stasiun televisi untuk mengisi program acara mereka dengan animasi.

Pertambahan jumlah stasiun televisi di Indonesia membuat persaingan di antara mereka semakin ketat. Stasiun-stasiun televisi berlomba-lomba untuk membuat acara yang unik dan menarik para pemirsa. Yang paling menarik adalah, kita dapat menjumpai menjamurnya studio-studio animasi di Jakarta baik itu studio yang memang sudah memiliki hak ijin usaha ataupun studio kecil yang muliskan 'melayani animasi' pada papan nama mereka. Walaupun jumlah studio animasi di Jakarta boleh dikatakan banyak, kenapa mereka masih saja keteteran jika menghadapi produksi film dalam jumlah besar? Apalagi jika pekerjaan tersebut merupakan pekerjaan yang kontinyu. Ternyata jika diteliti lebih lanjut, *animatornya* hanya beberapa gelintir orang saja. Dengan kata lain, beberapa di antara studio tersebut *animatornya* adalah orang-orang yang sama.

Animasi cerita rakyat asli Indonesia merupakan salah satu acara yang dianggap amat menarik dan diincar oleh televisi, karena cerita dan tokoh-tokohnya dapat lebih merakyat dan sesuai dengan budaya kita.

Dari situ timbul pertanyaan, mengapa di antara sekian banyak stasiun televisi, jarang sekali atau bahkan hampir tak ada film animasi lokal yang ditayangkan pada masing-masing stasiun televisi tersebut, padahal animasi lokal bukan berarti

kualitasnya lebih buruk jika *dibanding* dengan animasi mancanegara. Kesimpulan yang dapat ditarik sementara adalah :

1. Animasi membutuhkan biaya yang relatif tinggi. Yang dimaksud dalam pembuatannya di sini selain membutuhkan komputer dengan spesifikasi yang cukup tinggi, diperlukan sumber daya manusia yang tidak sedikit. Sebagai bahan *perbandingan* kita tidak perlu mengambil studio Walt Disney di Amerika yang memang sudah sangat besar bahkan bisa dikatakan Raksasa Animasi. Studio tersebut dijadikan contoh karena dianggap telah memiliki kemampuan untuk memproduksi animasi secara kontinyu. Di Mumbai, India, ada satu studio animasi yang bernama UTV Toons, memiliki kurang lebih 739 staf permanen ditambah pekerja yang masih *training* sejumlah lebih dari 300 orang artis dari kota-kota kecil disekitarnya¹. Tentunya dalam mengelola perusahaan animasi tersebut tidak mudah.
2. Dari secuil keterangan di atas, apabila kita ingin memproduksi animasi secara berkesinambungan, dibutuhkan banyak sekali tenaga *animator*.

B. Rumusan Masalah

Dari keterangan yang telah dijabarkan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

¹ Indrajit Lahiri, *Asia Image* edisi November '01 (Singapore: Cahners Business Information, 2001), hal.16.

Bagaimana menguraikan sebuah proses animasi yang memenuhi syarat secara kualitas akan tetapi efektif dari segi teknis sehingga dapat mudah dimengerti untuk kemudian dikembangkan?

C. Batasan Masalah

1. Permasalahan yang akan dibahas meliputi pembuatan animasi dalam contoh kasus video klip “Wayang” dari pra produksi sampai paska-produksi.
2. Teknik yang akan dibahas secara garis besar adalah teknik animasi 2D (Dua dimensi). Batasan dimaksudkan agar tema yang dibicarakan tidak menjadi terlalu luas mengingat banyaknya teknik animasi yang bermunculan saat ini dan agar dapat dibahas menjadi lebih mendetil, sehingga pembahasan dari masalah ini menjadi lebih efektif, efisien dan terfokus.

D. Tujuan perancangan

1. Membuat Konsep animasi 2D yang efektif sehingga mudah dimengerti dan bersifat edukatif.
2. Memvisualisasikan / memberi gambaran nyata tentang pembuatan animasi 2D agar lebih jelas bagaimana proses animasi itu dibuat.

E. Manfaat perancangan

Perancangan video klip ini diharapkan memberi lecutan bagi dunia animasi Indonesia untuk kemudian berkembang menjadi suatu Industri tersendiri. Jika dijabarkan kemungkinan manfaatnya adalah ;

1. Bagi Mahasiswa

Memacu semangat para Mahasiswa untuk memulai atau minimal mencari tahu tentang bagaimana proses animasi itu dibuat dengan melihat pada kenyataan bahwa Video klip animasi sangat mungkin dibuat menggunakan sumber daya serta teknologi yang ada di Indonesia. Dengan demikian akan menambah wawasan serta ilmu mereka dalam bidang animasi khususnya animasi 2D.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

Menambah perbendaharaan referensi dalam proses pendidikan sehingga dapat memberi *perbandingan* antara produk animasi luar dengan produk animasi dalam negeri baik dari segi proses pembuatannya maupun dari segi teknis pembuatannya.

3. Bagi Masyarakat

Dengan kemunculan video klip animasi 2 Dimensi ini memberi tambahan kemungkinan dalam pengembangan produk, terutama yang bergerak di bidang animasi maupun yang terkait didalamnya. Juga membuka kemungkinan baru untuk mempromosikan produk atau jasa dalam wujud animasi sehingga menjadi lebih menarik di mata masyarakat.

F. Ruang Lingkup

Proses sistematis tentang pembuatan animasi 2D dari Ide kreatif sampai eksekusi. Dengan mengambil contoh kasus video klip “WAYANG”.

G. Metodologi perancangan

1. Metode pengolahan data

Termasuk latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, dan penetapan tujuan.

2. Metode analisa

Meliputi pengumpulan dan pengolahan data, yaitu : Inventarisasi Data (*Positioning*, Karakteristik, serta pasar), Data *Band*, Data Perusahaan Produser, Situasi Perusahaan, Kekuatan serta Kelemahan Teknik.

3. Perencanaan

Perencanaan meliputi perencanaan kreatif berupa *imagination board* dan *visual development*, yang termasuk proses paling awal dalam animasi.

4. Perancangan

Perancangan kreatif meliputi penentuan adegan yang akan dipakai sebagai contoh, *Storyboarding*, *Key Pose / Key Visual*, *Inbeetweening*, *Computerizing* (*scan*, *coloring*, *compose*), *Sound Effect / music* serta *final compose*. Untuk mendapatkan susunan proses yang paling detail serta mendasar.

SKEMA PERANCANGAN

