

“SAVE JOURNALIST”  
PENGUNAAN TOKOH FANTASI JURNALIS TELEVISI  
DENGAN TEKNIK ANIMASI *MOTION GRAPHIC*



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
dalam bidang Seni Media Rekam  
Minat Utama S-2 Videografi

**Aragani Timur Kanistren**  
1520912411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN  
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2018**

TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN SENI

*“SAVE JOURNALIST”*

PENGGUNAAN TOKOH FANTASI JURNALIS TELEVISI DENGAN  
TEKNIK ANIMASI *MOTION GRAPHIC*

Diajukan Oleh :

Aragani Timur Kanistren

1520912411



Yogyakarta,.....

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof.Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A.,Ph.D

Drs. M. Suparwoto. M.Sn

## **PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa tesis yang saya tulis ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi mana pun.

Tesis ini merupakan hasil pengkajian/penelitian yang didukung berbagai referensi, dan sepengetahuan saya belum pernah ditulis dan dipublikasikan kecuali yang secara tertulis diacu dan disebutkan dalam kepustakaan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian tesis ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, Juli 2018  
Yang membuat pernyataan,

Aragani Timur Kanistren  
15209121411

## “SAVE JOURNALIST”

### PENGGUNAAN TOKOH FANTASI JURNALIS TELEVISI DENGAN MENGUNAKAN TEKNIK ANIMASI *MOTION GRAPHIC*

Pertanggungjawaban Tertulis  
Program Penciptaan Dan Pengkajian Seni  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2018

Oleh Aragani Timur Kanistren

#### ABSTRAK

Berita televisi merupakan media informasi yang memiliki peran penting dalam memberikan kabar sebuah kejadian atau peristiwa dari berbagai daerah. Sebagai ruang dalam menyampaikan informasi, berita televisi dituntut untuk menyampaikan sebuah peristiwa yang teraktual melalui audio visual. Pesatnya informasi dan kemajuan teknologi mengakibatkan tuntutan kinerja jurnalis televisidalam menyampaikan pemberitaan lebih cepat dan kredibel, sehingga jurnalis televisi mulai mengabaikan prinsip kinerja jurnalis televisi yang independen. Akibatnya, jurnalis televisi dihadapkan ancaman dan resiko tindak kekerasan baik fisik maupun mental. Padahal jurnalis televisi memiliki peran penting dalam keberlangsungan program berita di televisi.

“*Save Journalist*” merupakan penciptaan karya seni videografi yang menceritakan kisah jurnalis televisi yang diperankan oleh tokoh fantasi menggunakan teknik animasi *motion graphic*. Dalam karya animasi *motion graphic* tersebut menampilkan kondisi peliputan, resiko dan ancaman tindak kekerasan yang dialami oleh jurnalis televisi yakni Makara (manusia kepala kamera). Mulai dari persekusi, intimidasi, kasus suap, hingga penangkapan. Pada cerita “*Save Journalist*” tokoh fantasi divisualisasikan dengan manusia kepala alat mewakili profesi tokoh animasi. Sedangkan teknik animasi *motion graphic* memiliki keunggulan dalam menampilkan cerita lebih dinamis sehingga menarik untuk ditonton.

Selain menampilkan visual yang menarik, adapun tujuan penciptaan karya video “*save journalist*” sebagai wujud apresiasi kepada jurnalis televisi yang telah banyak berkontribusi memberikan informasi dan berita yang independen.

**Kata kunci :** *tokoh fantasi, jurnalis televisi, dan motion graphic*

## "SAVE JOURNALISTS"

### THE USE OF FANTASY CHARACTER ON TELEVISION JOURNALISM BY MOTION GRAPHIC TECHNIQUE

Written Project Report

Creation And Art Study Program

Postgraduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2018

By Aragani Timur Kanistren

#### ABSTRACT

Television News has been an informational medium that has an important role in delivering news of events or incident from various regions. As an informational conveying media, television news is required to deliver an event actually through audio visual. The rapid advancement of information and technology demand the television journalists to work more promptly and credibly, as they began to ignore the principle of independent television journalist work ethic. Moreover, television journalists are faced with threats and risks of both physical and mental violence. Though television journalists have an important role in the continuity of news programs on television.

"*Save Journalist*" is the creation of a videography artwork that tells the story of a television journalist played by a fantasy character using motion graphic animation techniques. In the animation motion graphic work that displays the conditions of coverage, risks and threats of violence that experienced by television journalists namely Makara (Camera-headed man). Starting from persecution, intimidation, bribery cases, up to captivity. In the story "*Save Journalist*" fantasy figures visualized with the human head of the tool represents the profession of animated characters. While motion graphic animation techniques have the advantage in displaying more dynamic story so interesting to watch.

In addition to displaying an interesting visual, as for the purpose of creation of video work "save journalis" as a form of appreciation to television journalists who have contributed to provide many information and independent news

Keywords: *fantasy characters, television journalists, and graphics motion*

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah. Segala puji dan syukur dihadapan Allah SWT Wasa Tuhan atas segala rahmat dan anugerah-Nya, penelitian Tugas Akhir ini dapat terselesaikan tepat waktu. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari banyaknya hambatan dan masalah, tetapi berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi segala hambatan dan masalah tersebut. Berkenan dengan hal di atas, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Drs. Soeprpto Soedjono M F A., Ph. D. selaku dosen pembimbing utama yang selalu memberikan wawasan baru, dukungan dan arahan dalam penciptaan Tugas Akhir Karya Seni Videografi.
2. Drs. M. Suparwoto, M. Sn. selaku dosen pembimbing dua yang selalu memberikan motivasi, masukan dan mendampingi dalam menyusun penciptaan Tugas Akhir Karya Seni yang dibuat.
3. Kedua orang tua dan adik saya, Subono Kuncoro Murti, Supri Padmiyati, dan Bregas Jabar Kawekani yang tidak henti-hentinya mendukung dan memberikan restu kepada saya.
4. Keluarga besar Mundjiat Admodjo dan Ngadinegaran yang selalu memberikan doa dan restu.
5. Happy Yugo Prasetya, yang tidak ada hentinya membantu dan memotivasi saya dalam menyelesaikan proses tugas akhir.

6. Teman-teman tercinta Rio Raharjo, Heri wijayanto, Seno vida , Ayu Epok, dan seluruh teman-teman Pascasarjana ISI Yogyakarta angkatan 2015-2016.
7. Manager dan produser news lensa Aditv, Mas Fandi dan Anggi yang telah banyak memberikan dispensasi, inspirasi dan motivasi dalam pekerjaan saya selama pembuatan tugas akhir. Tak lupa tim News lensa Aditv yang telah banyak membantu saya dalam peliputan.
8. Teman-teman Jurnalis di DIY cetak, elektronik maupun online yang telah memberikan inspirasi sekaligus dukungan terciptanya karya Tugas Akhir.
9. Sahabat Gank Cucu Mbah Otto, Finda, Praswati, Wulan, Tia, dan Twin yang selalu memberikan semangat dan hiburan saat pembuatan tugas akhir.
10. Seluruh Dosen dan Karyawan PPs ISI Yogyakarta dan semua pihak yang telah memberikan bantuannya, terima kasih penulis ucapkan.

Harapan penulis semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Kekurangan yang ada merupakan keterbatasan dari penulis. Oleh karena itu saran dan kritik penulis butuhkan untuk menyempurnakan ke depan.

Yogyakarta, 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>15</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>15</b>
<b>B. Keaslian / Orisinalitas.....</b>	<b>15</b>
<b>C. Tujuan dan Manfaat.....</b>	<b>25</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>26</b>
<b>A. Kajian Sumber Penciptaan.....</b>	<b>26</b>
<b>B. Landasan Penciptaan.....</b>	<b>33</b>
<b>1. Estetika seni dan video .....</b>	<b>33</b>
<b>2. Gambar Fantasi .....</b>	<b>34</b>
<b>3. Jurnalis Televisi .....</b>	<b>35</b>
<b>4. Animasi <i>Motion Graphic</i> .....</b>	<b>37</b>
<b>5. Berita Televisi.....</b>	<b>44</b>
<b>6. Simbol.....</b>	<b>45</b>
<b>C. Konsep Penciptaan.....</b>	<b>45</b>
<b>1. Tokoh Animasi Makara.....</b>	<b>46</b>
<b>2. Struktur Dramatik.....</b>	<b>47</b>
<b>3. Konsep Penyajian Karya Seni Videografi “Save Journalis” .....</b>	<b>49</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>51</b>
<b>A. Pra Produksi.....</b>	<b>52</b>
<b>1. Konsep Karya.....</b>	<b>53</b>
<b>2. Konten Tokoh.....</b>	<b>59</b>
<b>3. Proporsi Karakter .....</b>	<b>65</b>
<b>4. <i>Storyboard</i> .....</b>	<b>66</b>
<b>B. Produksi.....</b>	<b>86</b>



1. Pewarnaan .....	87
2. Pergerakan Karakter .....	89
C. Pasca Produksi .....	93
1. <i>Editing</i> .....	94
2. Audio .....	95
<b>BAB IV .....</b>	<b>97</b>
A. Tokoh fantasi .....	97
B. Stuktur dramatik .....	103
C. Kinerja Jurnalis Televisi Di Lapangan .....	104
D. Teknik Pergerakan Animasi .....	114
E. Fungsi transisi pada pergerakan animasi .....	117
<b>BAB V .....</b>	<b>120</b>
A. Kesimpulan .....	120
B. Saran .....	121
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>127</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Seorang reporter TransTv melakukan reportase di tengah erupsi Merapi 2010 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. Tindak diskriminatif oleh ormas kepada Reporter MetroTV pada aksi 212. .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. Diagram data kekerasan terhadap jurnalis tahun 2016-2017. ....	17
Gambar 4. Karakter bang one Tv One. ....	26
Gambar 5. Sosok Bang One sedang merekam kasus pulau reklamasi dan sosok Makara 27	
Gambar 6. Tokoh dari serial animasi SpongeBob SquarePants.....	28
Gambar 7. Visualisasi tokoh fantasi dan latar animasi motion graphic. ....	30
Gambar 8. Cuplikan Motion Graphics-Thrift Shop .....	30
Gambar 9. Patung Sphinx Mesir .....	32
Gambar 10. Visualisasi tokoh fantasi manusia kepala alat.....	32
Gambar 11. Squash and Stretch .....	38
Gambar 12. Anticipation.....	38
Gambar 13. Staging .....	39
Gambar 14. Straight Ahead Action and Pose To Pose.....	39
Gambar 15. Capture Follow Trough and Overlapping Action .....	40
Gambar 16. Slow in and slow out.....	40
Gambar 17. Capture Arcs .....	41
Gambar 18. Secondary Time .....	42
Gambar 19. Exaggeration .....	42
Gambar 20. Contoh candi yang memiliki Kala dan Makara pada bagian depan pintu masuk tempat suci bangunan Hindhu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 21. Konsep Penciptaan Tokoh Fantasi Makara.....	46
Gambar 22. Struktur Dramatik Tiga Babak.....	47
Gambar 23. Rancangan konsep penyajian karya seni video .....	49
Gambar 24. Alur penciptaan karya seni video.....	51
Gambar 25. Bagan proses pra produksi .....	53
Gambar 26. Struktur Dramatik Tiga Babak .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Gambar 27. Proses penggabungan dua elemen antara manusia dan benda (kamera).....	60
Gambar 28. Sketsa gambar tokoh fantasi.....	60
Gambar 29. Sketsa gambar tokoh fantasi Makara. ....	61
Gambar 30. Pengembangan desain karakter tokoh fantasi Makara. <b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Gambar 31. Sketsa gambar tokoh fantasi kepala daerah.....	63
Gambar 32. Sketsa gambar tokoh fantasi warga atau masyarakat.....	64
Gambar 33. Sketsa gambar tokoh fantasi aparat kepolisian. ....	64
Gambar 34. Penciptaan Proporsi Karakter.....	65
Gambar 35. Potongan Tubuh Karakter Makara .....	66
Gambar 36. <i>Storyboard scene</i> satu halaman satu.....	68
Gambar 37. <i>Storyboard scene</i> satu halaman dua.....	69
Gambar 38. <i>Storyboard scene</i> satu halaman tiga.....	70
Gambar 39. <i>Storyboard scene</i> dua halaman empat.....	71
Gambar 40. <i>Storyboard scene</i> dua halaman lima.....	72
Gambar 41. <i>Storyboard scene</i> dua halaman enam.....	73
Gambar 42. <i>Storyboard scene</i> dua halaman tujuh.....	74
Gambar 43. <i>Storyboard scene</i> tiga halaman delapan.....	75
Gambar 44. <i>Storyboard scene</i> tiga halaman sembilan.....	76
Gambar 45. <i>Storyboard scene</i> tiga halaman sepuluh.....	77
Gambar 46. <i>Storyboard scene</i> tiga halaman 11.....	78
Gambar 47. <i>Storyboard scene</i> tiga halaman 12.....	79
Gambar 48. <i>Storyboard scene</i> tiga halaman 13.....	80
Gambar 49. <i>Storyboard scene</i> tiga halaman 14.....	81
Gambar 50. <i>Storyboard scene</i> empat halaman 15.....	82
Gambar 51. <i>Storyboard scene</i> empat halaman 16.....	83
Gambar 52. <i>Storyboard scene</i> empat halaman 17.....	84
Gambar 53. <i>Storyboard scene</i> empat halaman 18.....	85
Gambar 54. <i>Storyboard scene</i> empat halaman 19.....	86

Gambar 55. Bagan Proses Produksi .....	87
Gambar 56. Cuplikan karya seni videografi “ <i>Save Journalist</i> ” sebelum dan sesudah diwarnai.....	88
Gambar 57. Alur pasca produksi penciptaan. ....	93
Gambar 58. Proses editing penciptaan karya animasi <i>motion graphic</i> “ <i>save Journalist</i> ”	95
Gambar 59. <i>Capture</i> gambar fantasi Makara.....	98
Gambar 60. Pengembangan tokoh fantasi makara usai diwarna.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 61. <i>Capture</i> Kepala Daerah.....	99
Gambar 62. <i>Capture</i> gambar fantasi Anggota DPR Berkepala Toa .....	100
Gambar 63. <i>Capture</i> gambar fantasi Aksi Masa Dan Warga.....	101
Gambar 64. <i>Capture</i> gambar fantasi aparat keamanan atau polisi.....	102
Gambar 65. <i>Capture</i> peristiwa yang memiliki nilai <i>hardnews</i> . ....	105
Gambar 66. <i>Capture</i> aksi anarkis massa dari rekaman lensa kamera Makara .....	106
Gambar 67. <i>Capture</i> Makara melakukan wawancara kepada warga saat erupsi Merapi. ....	107
Gambar 68. <i>Capture</i> Makara melakukan wawancara kepada kepala daerah terkait penanganan bencana erupsi merapi.....	108
Gambar 69. <i>Capture</i> Makara melihat adanya <i>money politic</i> antara massa aksi dan anggota DPR berkepala toa. ....	109
Gambar 70. <i>Capture</i> Makara melakukan wawancara kepada massa aksi yang menerima uang dari anggota DPR. ....	109
Gambar 71. <i>Capture</i> Makara melakukan klarifikasi kepada anggota DPR berkepala toa terkait politik uang yang dilakukannya. ....	110
Gambar 72. <i>Capture</i> Makara tengah mengolah data dan gambar hasil liputan .....	112
Gambar 73. <i>Capture</i> Makara mendapat kekerasan secara verbal dari anggota DPR saat melakukan kampanye pemilihan legislatif.....	113
Gambar 74. <i>Capture</i> Makara mendapatkan tindakan intimidasi dari sekelompok masa dalam melakukan proses peliputan. ....	113
Gambar 75. <i>Capture</i> Makara mendapatkan tindakan kekerasan secara fisik dan psikologis oleh anggota DPR. ....	114
Gambar 76. Potongan <i>scene</i> saat anggota DPR berkepala toa memberikan uang kepada warga.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Gambar 77. Anggota DPR berkepala toa melakukan intimidasi kepada Makara .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 78. Gerakkan ancang-ancang Makara terjatuh dari lubang .....	115
Gambar 79. Pergerakan tangan mengayun .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 80. Pergerakan pergantian kaki .....	116
Gambar 81. Capture pergerakan lambat .....	116
Gambar 82. <i>Capture bumper save journalist</i> .....	118
Gambar 83. <i>Storyboard</i> teknik <i>wipe</i> jenis peliputan jurnalis televisi .....	118
Gambar 84. <i>Capture tracking shot</i> Makara .....	119
Gambar 85. Capture pergerakan kamera subyektif .....	119



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Struktur dramatic tiga babal.....**Error! Bookmark not defined.**

