

**PENCIPTAAN SENI VIDEOGRAFI
FILM FANTASI “BRAJA – JUBAH PERANG”**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**
Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Videografi

Beni Pusanding Tuah

1620998411

**PROGRAM STUDI PENCIPTAAN & PENGKAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

PERTANGGUNJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

FILM FANTASI “BRAJA – JUBAH PERANG”

Oleh

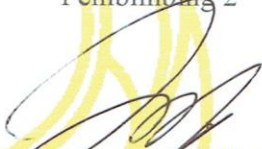
Beni Pusanding Tuah
1620998411

Telah dipertahankan pada tanggal 4 Juli 2018
Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1


Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D

Pembimbing 2


Drs. M. Suparwoto, M.Sn

Penguji Ahli


Kurniawan Adi Saputro, Ph.D

Ketua Tim Penilai


Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima sebagai
salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar magister

Yogyakarta, ...2...0...JUL 2018

Direktur,



Prof. Dr. Djohan, M.Si

NIP. 19611217 199403 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum dipublikasikan.

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



Yogyakarta,
Yang membuat pernyataan,

Beni Pusanding Tuah
1620998411

FILM FANTASI “BRAJA – JUBAH PERANG”

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Paascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2018

Oleh Beni Pusanding Tuah

ABSTRAK

Film superhero merupakan perpaduan antara jenis fiksi-ilmiah, aksi, dan fantasi serta kisah klasik perseteruan antara sisi baik dan sisi jahat, yakni kisah kepahlawanan sang tokoh super dalam membasmi kekuatan jahat. Saat ini hampir semua masyarakat dari segala kelompok usia mengenal atau pernah menonton paling tidak satu dari sekian banyak film *superhero*. Isu kepahlawanan tersebut dirasa bisa diangkat menjadi sebuah karya seni videografi. Karya seni tersebut biasanya berjenis film fiksi fantasi. Penciptaan karya videografi yang berbentuk film pendek tokoh “Braja – Jubah Perang” merupakan respon terhadap masih sedikitnya penciptaan karya film *superhero* indie Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, penulis mencoba membuat karya film “**Braja - Jubah Perang**” dengan menggunakan teknik *Computer Generated Imagery* (CGI). Dengan penggunaan teknik CGI, diharapkan dapat memberikan referensi visualisasi dramatik bagi penonton.

Kata kunci: *CGI, videografi, superhero,*

PHANTASY FILM "BRAJA – CLOACK OF WAR"
Written Project Report
Art Creation and Research Program
Graduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2018

By Beni Pusanding Tuah

ABSTRACT

Superhero movie is a combination of science-fiction type, action, and phantasy and classic story of feud between the good and evil side, the story of the hero of the super figure in eradicating the evil power. Today almost all people of all age groups know or have seen at least one of the many superhero movies. The issue of the hero is considered to be lifted into a work of videography art. The artwork is usually a fantasy fiction movie. The creation of a short film in the form of short film "Braja - Cloak of War" is a response to the still minimal creation of Indonesian indie superhero films. Based on this, the author tries to make a movie "Braja - Cloak of War" by using Computer Generated Imagery (CGI) technique. With the use of CGI techniques, it is expected to provide a dramatic visual reference for the audience

Keywords: *CGI, videography, superhero.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipersembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, bimbingan dan perlindungan-Nya atas karunia yang telah berikan sehingga penciptaan karya seni video *Film Fantasi “Braja – Jubah Perang”* dapat diselesaikan dengan baik meskipun dengan segala keterbatasan pengetahuan penulis dan hambatan yang terus menerus hadir selama proses penciptaan. Keterbatasan pengetahuan dan segala bentuk hambatan tersebut menjadikan penulis lebih memacu diri untuk belajar menghadapi permasalahan harus selalu konsentrasi, kerja keras, sabar, dan disiplin.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-2, Program Penciptaan Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dimana tidaklah dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang setulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Djohan, M.Si., selaku direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D., selaku Dosen Pembimbing Utama Penelitian yang telah memberikan bimbingan, baik secara material maupun spiritual baik dalam kegiatan penciptaan karya maupun penyusunan tesis serta berbagai ilmu positif yang telah diberikan selama ini.
3. Drs. M. Suparwoto, M.Sn., selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bantuan dalam bimbingan, masukan dalam penyusunan tesis dan penciptaan karya seni.
4. Kurniawan Adi Saputro, Ph.D., selaku penguji ahli yang telah membimbing penulis selama menjadi mahasiswa dan memberikan masukan dalam penyusunan tesis sehingga penulis merasa perlu untuk memperbaiki kualitas tesis.

5. Seluruh staf pengajar PPs ISI Yogyakarta.
6. Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Orang tua saya yakni Rohali Arsyad, S.H., M.H., dan Darnalia atas doa, kesabaran, dukungan moral serta material sehingga penelitian dapat berjalan lancar.
7. Sahabat, teman, adik, dan sekaligus pacar yakni Hadiani Deliana Ragacosanda, S.P., yang selalu membimbing, memberi masukan, ide, doa, kesabaran, bimbingan spiritual kepada penulis.
8. Adik Mail Hilian Batin, Lida Dara Jayanti, dan Fitria Rahmadani serta segenap keluarga yang penulis sangat sayangi yang telah mencurahkan perhatian, kasih sayang, dukungan moril, dan terlebih lagi dukungan materil selama penulis kuliah dan menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman seperjuangan Arifa Khairianti, S.Sn., M.Sn. dan Enrico G. Bagaskara, S.Ds., M.Sn.
10. Seluruh kru atas segala bantuan dan semangatnya tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dan memotivasi penulis selama menjadi mahasiswa..



Yogyakarta,

Beni Pusanding Tuah
1620998411

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	2
C. Keaslian/Orisinalitas	3
D. Tujuan	4
E. Manfaat	4
II. KONSEP PENCIPTAAN.....	5
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	5
1. Referensi Karya	5
B. Landasan Penciptaan.....	11
1. <i>Computer Generated Imagery (CGI)</i>	11
2. Konsep Karya	13
III. METODE PENCIPTAAN.....	16
A. Alur Proses Kreatif Penciptaan Karya Seni	16
1. Eksplorasi	17
2. Improvisasi/Eksperimental	17
3. Pembentukan/pewujudan.....	17
B. Pra Produksi.....	18
1. Pemilihan Alat Produksi	18

2. Pembuatan Konsep Seni	19
3. Sinopsis.....	21
4. Desain Tokoh.....	21
C. Pembuatan Papan Cerita	26
D. Produksi	27
1. Perancangan Video	27
2. Proses Audio.....	29
E. Pasca Produksi	30
1. Sunting Video.....	30
2. Desain Lingkungan.....	31
3. Konsep dan Sunting Audio.....	35
4. Percampuran.....	36
5. Presentasi.....	36
6. Distribusi	36
IV. ULASAN KARYA.....	38
A. Bagian Awal	38
B. Bagian Tengah	44
C. Bagian Akhir.....	50
V. PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	59
A. <i>Storyboard</i>	59
B. Dokumentasi	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. FAM Pictures, <i>Amazy (I am Aji)</i> , 2013.	5
Gambar 2.2. DRP Production , <i>Wild Warden Lennaiger</i> , 2012.....	6
Gambar 2.3. Putaar Films, <i>Garuda Superhero</i> , 2015.	7
Gambar 2.4. Superhero Indonesia.	9
Gambar 3.1. Skema Alur Produksi Penciptaan Karya.	16
Gambar 3.2. Konsep Seni Ragna dan Bashura.	20
Gambar.3.3. Tokoh Ragna.	21
Gambar.3.4. Tokoh Braja.....	23
Gambar.3.5. Tokoh Dharna.....	24
Gambar 3.6. Tokoh Bashura.....	25
Gambar 3.7. Contoh gambar papan cerita film pendek Braja.....	26
Gambar 3.8. Proses perekaman video.....	27
Gambar 3.9. Lokasi perekaman video.....	28
Gambar 3.10. Perangkat lunak <i>Adobe Premiere CS5</i>	29
Gambar 3.11. Perangkat lunak <i>Adobe Audition CS6</i>	30
Gambar 3.12. Penggabungan gambar lingkungan.....	32
Gambar 3.13. Hasil penggabungan lingkungan.....	33
Gambar 3.14. Penggerakan Objek.....	34
Gambar 3.15. Hasil animasi 2D dan sudah digabung.....	35
Gambar 3.16. Gambar konsep penyajian karya.....	37
Gambar 4.1 Adegan 1 Identitas penulis.....	38
Gambar 4.2 Adegan 4 dan 5 Judul utama dan sub judul film.....	39
Gambar 4.3 Adegan Braja dalam kobaran api.....	39
Gambar 4.4 Adegan 14 dan 15 dari konsep papan cerita.....	41
Gambar 4.5 Adegan hasil dari papan cerita 14 dan 15.....	42
Gambar 4.6 Adegan 19 digunakan cara pengambilan gambar jauh.....	43

Gambar 4.7 Hasil akhir dari adegan 19 digunakan cara pengambilan gambar sangat jauh.....	43
Gambar 4.8 Adegan 25 merupakan adegan pertempuran di medan perang.....	45
Gambar 4.9 Gambar perbandingan papan cerita 27 dengan hasil akhir	45
Gambar 4.10 Adegan 28 merupakan adegan jubah Dharna tercipta.....	46
Gambar 4.11 Adegan jubah Dharna termakan kejahatan	47
Gambar 4.12 Adegan Dharna menantang Bashura	48
Gambar 4.13 Adegan dekat <i>close up</i> Dharna	49
Gambar 4.14 Adegan Bashura terlepas dari tubuh Dharna.....	49
Gambar 4.15 Adegan Braja frustasi	51
Gambar 4.16 Adegan Braja melawan Bashura	51
Gambar 4.17 Perbandingan aura menggunakan CGI.....	52
Gambar 4.18 Daftar nama pembuat film.....	53

