

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D
“GAME OVER”**



Adi Hakim Ramadhan
NIM 1300046033

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

2018

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D

“GAME OVER”

LAPORAN TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Ahli Madya

Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

Adi Hakim Ramadhan

NIM 1300046033

PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI

JURUSAN TELEVISI

FAKULTAS SENI MEDIA REKAM

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

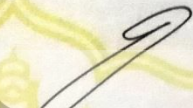
PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D "GAME OVER"

Disusun oleh:

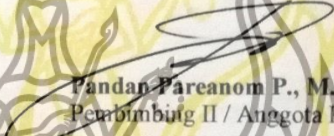
Adi Hakim Ramadhan

NIM 1300046033

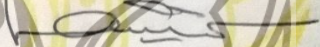
Pameran, penayangan, dan laporan Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ... **13 JUL 2018** ..



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

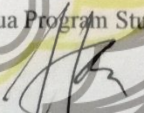


Pandan Pareanom P., M.Kom.
Pembimbing II / Anggota Penguji



Hanitianto Joedo, S. H.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



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



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Adi Hakim Ramadhan
No. Induk Mahasiswa : 1300046033
Judul Tugas Akhir : Penciptaan Film Animasi 3D
"Game Over"

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 dicatu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 8 Juni 2018

menyatakan

METERA

TEMPEL

2EDFEAFF085892341

6000

ENAM RIBURUPIAH

Adi Hakim Ramadhan

NIM 1300046033

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala nikmat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya diberi kesehatan dan dapat menyelesaikan proses akhir masa kuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya film animasi Tugas Akhir ini syarat kelulusan sebagai Ahli Madya pada Program Studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Terima kasih saya ucapkan kepada beberapa pihak yang memberi semangat dan bantuan.

Ucapan terimakasih juga diucapkan kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Marsudi S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi,
4. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku dosen wali dan dosen pembimbing I;
5. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom., selaku dosen pembimbing II;
6. Hanitianto Joedo, S.H., selaku penguji ahli;
7. Uswatun Kumalasari, staf akademik Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
9. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Kedua orang tua Ayah dan Ibu tercinta, yang memberikan doa, motivasi dan kasih sayang serta materil;
11. Kerabat kerja yang telah membantu menyelesaikan karya tugas akhir;
12. Kawan-kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2013 yang luar biasa,
13. Kawan-kawan *kontrakan brother*.

Semoga hasil akhir film animasi “Game Over” memberikan manfaat baik dari segi karya maupun penulisan, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 13 Juli 2018

Adi Hakim Ramadhan

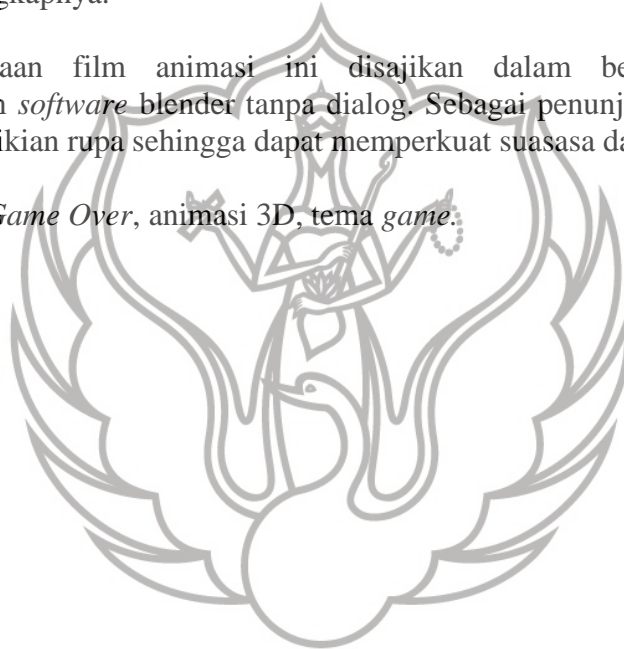


ABSTRAK

Game Over memiliki arti permainan berakhir, dimana dalam karya film animasi ini mengangkat tema tentang *game arcade* Pacman. Film ini menceritakan tentang *Cleaning service* bernama Pac yang dikejar oleh hantu bernama Chaser yang menghuni kantor tempatnya bekerja. Pengejaran tersebut berakhir dimana Chaser menemukan Pac yang sedang bersembunyi di gudang. Di dalam gudang tersebut Chaser berhasil terbunuh akibat tertindih oleh lemari besi yang terjatuh karena berbenturan dengan tabung pemadam kebakaran yang dilempar Pac kearah Chaser. Setelah beberapa menit, tiba-tiba jasad Chaser menghilang dari hadapan Pac, dan Chaser pun sudah berdiri di belakang Pac siap untuk menangkapnya.

Penciptaan film animasi ini disajikan dalam bentuk animasi 3D menggunakan *software* blender tanpa dialog. Sebagai penunjangnya dibangunlah musik sedemikian rupa sehingga dapat memperkuat suasana dalam setiap alurnya.

Kata kunci: *Game Over*, animasi 3D, tema *game*.



DAFTAR ISI

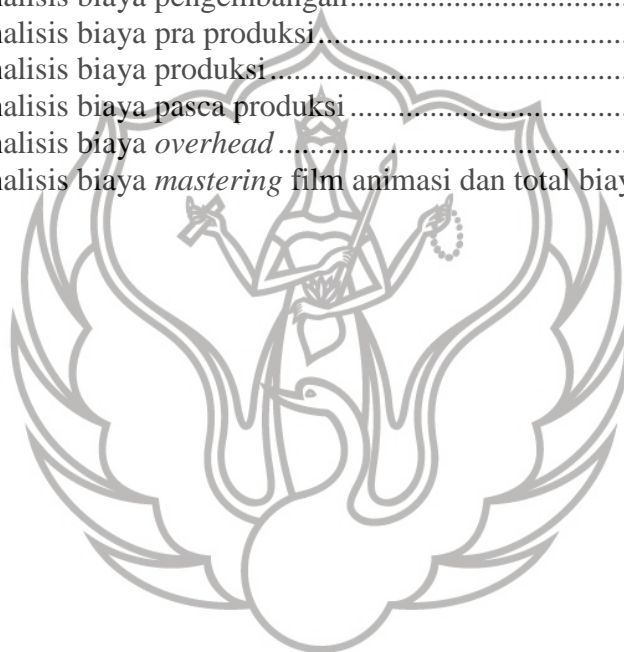
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	2
D. Target Audiens	2
E. Indikator Capaian Akhir	2
1. Pra Produksi	2
a. Penulisan Cerita	2
b. Desain Karakter	2
c. <i>Asset Property</i>	3
d. <i>Storyboard</i>	3
e. <i>Animatic</i>	3
2. Produksi	3
a. Pengisian Suara (<i>Dubbing</i>)	3
b. Musik	4
c. <i>Sound Effect</i>	4
d. <i>Modeling 3D</i>	4
e. <i>Rigging</i>	4
f. <i>Texturing</i>	4
g. Animasi	4
3. Pasca Produksi	5
a. <i>Rendering</i>	5
b. <i>Compositing</i>	5
c. <i>Editing Video</i>	5
d. <i>Editing Audio</i>	5
e. <i>Mastering</i>	5

BAB II EKSPLORASI	6
A. Landasan Teori.....	6
B. Tinjauan Karya.....	7
1. Pengembangan Konsep.....	7
2. Teknik Visual.....	7
a. Desain Karakter	7
b. <i>Animating</i>	8
c. <i>Coloring</i>	9
d. <i>Background</i>	9
BAB III PERANCANGAN	10
A. Konsep	10
B. <i>Pipeline</i>	11
C. Jadwal Produksi	11
D. Sinopsis	12
E. <i>Treatment</i>	12
F. Naskah.....	16
G. <i>Storyboard</i>	26
H. Desain Karakter	30
1. Pac.....	30
2. Chaser	31
3. Arcade Kid.....	31
I. <i>Sound</i>	32
1. <i>Background Music</i>	32
2. <i>Sound Effect</i>	32
J. Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	32
1. <i>Hardware</i>	32
2. <i>Software</i>	33
a. <i>Software Digital Imaging</i>	33
b. <i>Software Animasi 3D</i>	33
c. <i>Software Scoring</i>	33
d. <i>Software Edit Video</i>	33
BAB IV PERWUJUDAN	34
A. Tahapan Perwujudan.....	34
1. Produksi	34
a. <i>Modeling Karakter</i>	34
b. <i>Texturing</i>	35
c. <i>Rigging</i>	36
d. <i>Animating</i>	37
e. <i>Keyframe</i>	37
f. <i>In Between</i>	39
g. <i>Sequence Rendering</i>	39
2. Pasca Produksi	40
a. <i>Compositing</i>	41

b. <i>Editing</i>	45
BAB V PEMBAHASAN	46
A. Pembahasan Proses Kerja	46
1. Pra Produksi	46
2. Produksi	47
3. Pasca Produksi	47
B. Pembahasan Penerapan 12 Prinsip.....	47
1. <i>Anticipation</i>	47
2. <i>Squash and Stretch</i>	48
3. <i>Staging</i>	48
4. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	49
5. <i>Slow In and Slow Out</i>	49
6. <i>Arcs</i>	50
7. <i>Secondary Action</i>	50
8. <i>Timing and Spacing</i>	51
9. <i>Appeal</i>	51
10. <i>Solid Drawing</i>	52
11. <i>Follow Through</i>	52
12. <i>Exaggeration</i>	53
C. Pembahasan Isi Film	53
1. Preposisi.....	53
2. Konflik.....	54
3. Resolusi.....	55
D. Pembahasan Analisis Pembiayaan.....	57
BAB VI PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Pipeline</i> produksi	11
Tabel 3. 2 Jadwal Produksi	12
Tabel 3. 3 <i>Treatment</i> “Game Over”	13
Tabel 4. 1 Data <i>frame</i> dan <i>shot scene</i> 1	42
Tabel 4. 2 Data spesifik <i>scene 1 shot 1</i>	42
Tabel 4. 3 Data spesifik <i>scene 1 shot 2</i>	43
Tabel 4. 4 Data spesifik <i>scene 1 shot 3</i>	43
Tabel 4. 5 Data spesifik <i>scene 1 shot 4</i>	44
Tabel 4. 6 Data spesifik <i>scene 1 shot 5</i>	44
Tabel 5. 1 Analisis biaya pengembangan.....	57
Tabel 5. 2 Analisis biaya pra produksi.....	57
Tabel 5. 3 Analisis biaya produksi.....	58
Tabel 5. 4 Analisis biaya pasca produksi.....	58
Tabel 5. 5 Analisis biaya <i>overhead</i>	58
Tabel 5. 6 Analisis biaya <i>mastering</i> film animasi dan total biaya keseluruhan.....	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Screenshot</i> Film “Salesman Pete”	8
Gambar 2. 2 <i>Screenshot</i> Film “Marmiton”	8
Gambar 2. 3 <i>Screenshot</i> Film “Contre Temps”	9
Gambar 2. 4 Kantor	9
Gambar 3. 1 <i>Storyboard</i>	26
Gambar 3. 2 <i>Storyboard</i>	27
Gambar 3. 3 <i>Storyboard</i>	28
Gambar 3. 4 <i>Storyboard</i>	29
Gambar 3. 5 Karakter Pac	30
Gambar 3. 6 Chaser	31
Gambar 3. 7 Arcade Kid	31
Gambar 4. 1 <i>Screenshot Modeling</i> Karakter Pac	34
Gambar 4. 2 <i>Screenshot Modeling</i> Karakter Chaser	34
Gambar 4. 3 Tekstur Kulit Karakter Pac	35
Gambar 4. 4 Tekstur Kulit Karakter Chaser	35
Gambar 4. 5 Proses <i>Rigging</i> Karakter Pac	36
Gambar 4. 6 Proses <i>Rigging</i> Karakter Chaser	36
Gambar 4. 7 Proses Pengaturan <i>FPS</i>	37
Gambar 4. 8 <i>Keyframe</i> Awal Penganimasian	38
Gambar 4. 9 <i>Keyframe</i> Tengah Penganimasian	38
Gambar 4. 10 <i>Keyframe</i> Akhir Penganimasian	38
Gambar 4. 11 Proses <i>In Between</i>	39
Gambar 4. 12 Pengaturan Render <i>PNG</i>	40
Gambar 4. 13 Hasil <i>Render PNG Sequence</i>	40
Gambar 4. 14 <i>Composition Setting</i>	41
Gambar 4. 15 Tahap <i>Compositing</i>	41
Gambar 4. 16 <i>Compositing Scene 01 Shot 01</i>	42
Gambar 4. 17 <i>Compositing Scene 01 Shot 02</i>	43
Gambar 4. 18 <i>Compositing Scene 01 Shot 03</i>	43
Gambar 4. 19 <i>Compositing Scene 01 Shot 04</i>	44
Gambar 4. 20 <i>Compositing Scene 01 Shot 05</i>	44
Gambar 4. 21 Proses <i>Editing</i>	45
Gambar 5. 1 <i>Anticipation</i> pada <i>scene 3 shot 18</i>	47
Gambar 5. 2 <i>Squash and stretch</i> pada <i>scene 5 shot 3</i>	48
Gambar 5. 3 <i>Staging</i> pada <i>scene 2 shot 1</i>	48
Gambar 5. 4 Pengerjaan <i>pose to pose</i> pada <i>scene 5 shot 3</i>	49
Gambar 5. 5 <i>Slow in slow out</i> pada <i>scene 5 shot 3</i>	49
Gambar 5.6 <i>Arcs</i> pada <i>scene 5 shot 3</i>	50
Gambar 5.7 <i>Secondary Action</i> pada <i>scene 2 shot 5</i>	50
Gambar 5.8 <i>Timing and Spacing</i> pada <i>scene 5 shot 3</i>	51
Gambar 5.9 <i>Appeal</i> pada <i>scene 1 shot 2</i>	51
Gambar 5.10 <i>Solid Drawing</i> pada <i>scene 2 shot 1</i>	52

Gambar 5.11 <i>Follow Trough</i> pada <i>scene 3 shot 4</i>	52
Gambar 5.12 <i>Exagerration</i> pada <i>scene 1 shot 7</i>	53
Gambar 5. 13 Preposisi Karakter Pac	53
Gambar 5. 14 Preposisi Karakter Pac	54
Gambar 5. 15 Konflik Dalam Film “Game Over”	54
Gambar 5. 16 Konflik Dalam Film “Game Over”	55
Gambar 5. 17 Konflik Dalam Film “Game Over”	55
Gambar 5. 18 Resolusi Dalam Film “Game Over”	56
Gambar 5. 19 Resolusi Dalam Film “Game Over”	56
Gambar 5. 20 Resolusi Dalam Film “Game Over”	56



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan media massa untuk mengkomunikasikan suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari. (Effendi, 1986 : 239). Ketika menonton sebuah film, penonton bisa ikut merasakan apa yang ada didalam film. Penonton dapat terpengaruh, karena kejadian dalam film mungkin dirasakan mereka juga di kehidupan sehari - hari. Film yang baik dapat mempengaruhi penontonya. Begitu pula film animasi, animasi memiliki keunikan dalam hal tampilan visual karena konten yang disajikan dapat di terima oleh semua umur.

Animasi sudah menjadi salah satu media alternatif untuk menyampaikan pesan/kesan ke masyarakat. Mulai dari hiburan, edukasi, sejarah, bahkan dokumenter. Dengan semakin banyaknya karya animasi diseluruh dunia dengan berbagai jenis, juga animasi Indonesia yang mulai semakin banyak, maka disitulah kesempatan bagus bagi animator dan pelaku kreatif. Animasi dianggap efektif menyampaikan pesan ajakan peduli lingkungan karena selain untuk tujuan tersebut, animasi memiliki sifat bawaan atau kesan penonton bahwa animasi itu menghibur, unik, lucu, dan bernilai seni, meskipun sekarang sudah tidak lagi semua animasi itu harus lucu. Animasi juga dapat berupa film dan *game*.

Game Over memiliki ide dasar dari sebuah *game arcade* yang berjudul Pacman, dimana pada *game* tersebut secara garis besar bercerita tentang karakter utama yang bertujuan untuk membersihkan titik – titik namun mendapatkan hadangan dari hantu – hantu yang mengejar karakter utama. Mengapa diangkatnya tema *game* dalam film animasi ini adalah, karena dalam karya ini memiliki keunikan cerita dimana semua kejadian itu merupakan sebuah *game* yang sedang dimainkan oleh seorang anak kecil.

B. Rumusan Masalah

1. Mengetahui cara mengaplikasikan sebuah ide *game* menjadi sebuah film animasi.
2. Mengetahui cara memproduksi dan menerapkan teknik animasi 3D untuk penciptaan film animasi “*Game Over*”.

C. Tujuan

1. Untuk membuat sebuah film animasi 3D yang memiliki keunikan cerita tentang sebuah *game*.

D. Target Audien

Target penonton menurut demografis :

Usia : 13 tahun keatas.

Jenis Kelamin : Laki laki dan perempuan.

Pendidikan : Semua latar pendidikan.

Status Sosial : Semua kalangan.

E. Indikator Capaian Tugas Akhir

Hasil akhir film animasi "Game Over" adalah

Judul karya : Game Over.

Teknik : 3D Animasi.

Durasi : 120 Detik.

Format Video : HDTV 1920x1080 px 25 *frame per second*.

Render : Format *.mp4 H264 dan *.Mov.

Tahap pembuatan film tugas akhir ini memiliki beberapa tahapan.

Tahapan tersebut antara lain :

1. Pra Produksi

a. Penulisan cerita

Cerita dengan lengkap dan jelas mulai dari pertama bertemunya Pac dengan hantu Chaser, pengejaran, hingga penyelesaiannya, yaitu dengan dibunuhnya hantu Chaser dan kembali hidup si hantu Chaser dan menangkap Pac.

b. Desain karakter

Desain karakter sederhana, dengan menggunakan anatomi

manusia pada umumnya memudahkan dalam tahap produksi selanjutnya. Film animasi ini merupakan perwujudan dari kehidupan sehari-hari. Sehingga membantu penonton dalam menerima informasi.

c. *Asset property*

Asset property dikerjakan dalam 2 bagian produksi, yaitu dua dimensi kemudian masuk ke dalam tahap tiga dimensi yang disesuaikan dengan *genre* filmnya.

d. *Storyboard*

Storyboard dibuat setelah naskah selesai dikerjakan. Kegunaan *storyboard* dalam film “Game Over” berfungsi pada tahap selanjutnya, yaitu *layout* dan *animating*.

e. *Animatic*

Tahap ini dilakukan setelah *storyboard* selesai. *Animatic* adalah kumpulan *storyboard* yang disusun sedemikian rupa yang berfungsi untuk acuan dalam penentuan *timing* disaat proses *animating*.

2. Produksi

a. Pengisian Suara (*Dubbing*)

Dalam film animasi ini tidak menggunakan *dubbing*, tetapi hanya menggunakan ekspresi dan bahasa tubuh yang mudah dimengerti semua orang.

b. Musik

Setelah *dubbing* dikerjakan maka *music* juga bisa langsung dikerjakan dengan panduan *animatic*.

c. *Sound Effect*

Sound effect ditambahkan untuk menambah kesan menakutkan untuk memacu penonton merasakan ketegangan pada film horor terutama di saat sosok misteriusnya muncul.

d. *Modeling 3D*

Modeling adalah proses pembuatan karakter dan *environment* dari konsep gambar yang sudah dibuat untuk dijadikan bentuk 3 dimensi.

e. *Rigging*

Rigging adalah proses memberikan tulang agar model karakter bisa digerakkan. Dengan karakter manusia utuh akan mempermudah dalam menggerakkan karakter.

f. *Texturing*

Setelah selesai *rigging* maka karakter, properti dan *asset* akan diberi *texture* agar memiliki warna yang sesuai.

g. Animasi

Proses dimana karakter yang telah diberikan tulang/*rigging* digerakkan sesuai dengan arahan pada *storyboard*.

3. Pasca Produksi

a. *Rendering*

Proses membuat hasil animasi yang telah dibuat dalam *software* animasi menjadi *output* yang siap diolah kembali. *Output* yang dibutuhkan adalah format file video dengan ekstensi *.Mov.

b. *Compositing*

Setelah selesai *rendering* maka hasil *render* akan di-*compositing* kembali dan di berikan sentuhan komposisi yang baik. Pada tahap *compositing* juga dilakukan tahap pemberian *effect* untuk memberikan kesan menyeramkan.

c. *Editing Video*

Setelah *compositing* selesai, maka bisa dilakukan *editing video* untuk di sesuaikan dengan kebutuhan film.

d. *Editing Audio*

Setelah *editing video* selesai, maka bisa dilakukan *editing audio* dengan menyesuaikan *editing video* yang sudah tersedia.

e. *Mastering*

Setelah *editing* selesai, maka proses terakhir adalah *mastering* yaitu untuk mengemas film dalam bentuk DVD.