

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“KLENIK”**



Muhammad Mikyal Wafi
NIM 1400097033

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

2018

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “KLENIK”

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



Disusun oleh:
MUHAMMAD MIKYAL WAFI
NIM. 1400097033

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

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir yang berjudul:

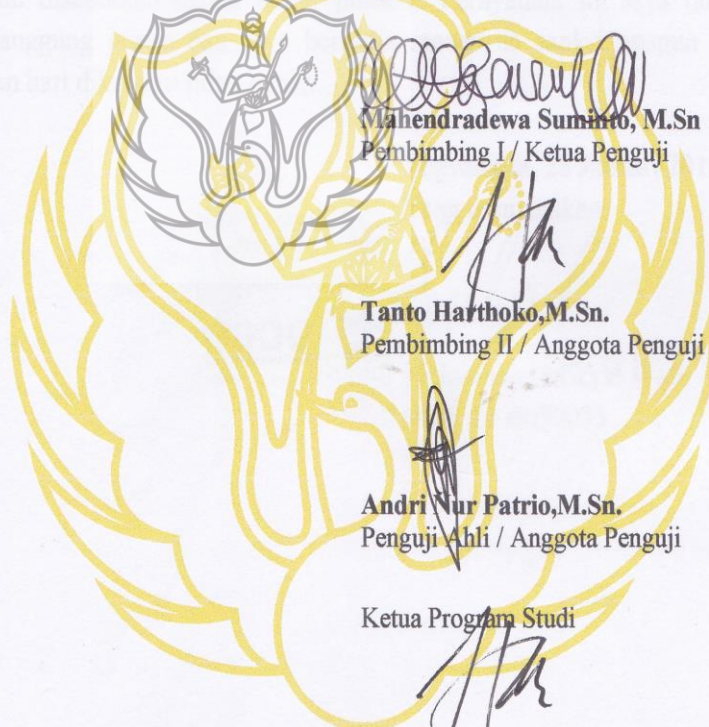
PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "KLENIK"

Disusun oleh:

Muhammad Mikyal Wafi
NIM. 1400097033

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

19 JAN 2018



Mahendradewa Suminto, M.Sn
Pembimbing I / Ketua Penguji

Tanto Harthoko, M.Sn.
Pembimbing II / Anggota Penguji

Andri Nur Patrio, M.Sn.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi

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



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Muhammad Mikyal Wafi

No. Induk Mahasiswa : 1400094033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "KLENIK"

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, 25 Januari 2018

Yang menyatakan



Muhammad Mikyal Wafi
Muhammad Mikyal Wafi
NIM. 1400097033



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, ridho-Nya, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga umatnya

Karya tulis ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan pada Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam. Judul yang diajukan adalah Penciptaan Film Animasi 2D “klenik”. Selain hal itu, seluruh proses pembuatan karya seni tugas akhir penciptaan film animasi 2D “Klenik” ini berasal dari keinginan diri untuk memberikan gambaran mengenai budaya supranatural yang ada di Indonesia.

Karya Tugas Akhir penciptaan film animasi 2D “klenik” sulit terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua tercinta yang telah memberi dukungan moril dan materil sampai selesainya tugas akhir ini.
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, Dosen Pembimbing II,
6. Mahendradewa Suminto., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I
7. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Penguji
8. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Teman-teman angkatan 2014 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

10. Mas Uplih, Rino Wahyu, Naely U, Genk Akatsuki, Hipotesa Tegal, dan semua teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu

Semoga hasil Tugas Akhir Penciptaan Film Animasi 2D “Klenik” memberikan manfaat baik, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 05 Januari 2018

Muhammad Mikyal Wafi



ABSTRAK

Klenik sering dikaitkan segala sesuatu yang berhubungan dengan dunia ghaib, paranormal, dukun, makhluk halus, jimat, jin, siluman dan sejenisnya. Jika kita bicara klenik maka yang dipikirkan adalah hal-hal yang tidak dapat dilihat dengan mata dan dianggap mempunyai hubungan langsung dengan manusia. Klenik terdiri dari dua dunia, dunia kasar dan dunia halus. Dunia kasar adalah dunia yang dapat dilihat dengan indra penglihatan secara langsung, sedangkan dunia halus adalah dunia yang tidak dapat dilihat secara langsung atau menggunakan indra penglihatan secara langsung.

Ide berawal dari dua warna hitam dan putih. Hitam menunjukkan kegelapan, horor sedangkan putih menunjukkan arti kesucian. Perbedaan warna tersebut lalu berkembang menjadi konsep supranatural dengan dua tokoh yang mewakili warna tersebut. Menceritakan tentang hitam yang mencoba mendapatkan putih namun gagal. Teknik animasi dua dimensi digunakan dalam penciptaan karya animasi “Klenik” dengan alasan untuk menunjukkan kesan supranatural dan mencekam karena nuansa yang akan dibangun menggunakan warna hitam putih.

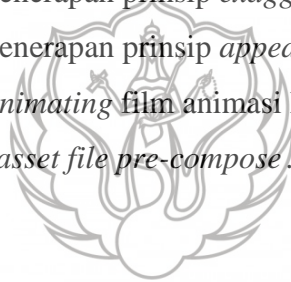
Kata kunci : Animasi 2D, Klenik, Hitam Putih



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>screenshot film</i> La ballade sauvage (shifting Waters).....	8
Gambar 2.2 <i>screenshot film</i> Mice Cartoon Indonesia.....	8
Gambar 2.3 <i>screenshot film</i> Horror Short Film	9
Gambar 3.1 Sketsa desain karakter dukun	14
Gambar 3.2 Sketsa desain karakter pocong	15
Gambar 4.1 Desain karakter dukun.....	19
Gambar 4.2 Desain karakter pocong.....	20
Gambar 4.3 <i>Storyboard_shot_1-4</i>	21
Gambar 4.4 <i>3Storyboard_shot_5-8</i>	22
Gambar 4.5 <i>3Storyboard_shot_9-12</i>	23
Gambar 4.6 <i>3Storyboard_shot_13-16</i>	24
Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> hasil pembuatan dubbing	25
Gambar 4.8 Hasil <i>keyframe</i> karakter.....	26
Gambar 4.9 <i>Lineart background</i>	27
Gambar 4.10 Pewarnaan <i>background</i>	28
Gambar 4.1 Menampilkan <i>brush</i> pada menu <i>window</i>	29
Gambar 4.12 Menampilkan <i>Software Adobe After effect</i>	29
Gambar 4.13 Menampilkan <i>Software Adobe After effect</i>	30
Gambar 4.14 Menampilkan Format <i>rendering</i>	30
Gambar 5.1 <i>Bumper Opening Scene scene 1 shot 1</i>	32
Gambar 5.2 <i>Bumper Opening Scene kedua pada scene 1 shot2</i>	33
Gambar 5.3 <i>Adegan pada scene 2 shot 2</i>	33
Gambar 5.4 <i>Adegan pada scene 1 shot 3</i>	34
Gambar 5.5 <i>Adegan pada scene 2 shot 5</i>	35
Gambar 5.6 <i>Adegan pada scene 5shot 6</i>	35
Gambar 5.7 <i>Adegan pada scene 4shot 7</i>	36
Gambar 5.8 <i>Adegan pada scene 4 shot 8</i>	36
Gambar 5.9 <i>Adegan pada scene 4shot 8</i>	37
Gambar 5.10 <i>Adegan pada scene 4shot 12</i>	37

Gambar 5.11 <i>Adegan pada scene 3shot 5</i>	38
Gambar 5.12 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>staggering</i> pada <i>shot 6</i>	39
Gambar 5.13 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>solid drawing</i> pada <i>shot 2</i>	40
Gambar 5.14 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>squash and stretch</i> pada <i>shot 2</i>	40
Gambar 5.15 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>solid drawing</i> pada <i>shot 8</i>	41
Gambar 5.16 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>arcs</i> pada <i>shot 5</i>	41
Gambar 5.17 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>solid timing</i> pada <i>shot 21</i>	42
Gambar 5.18 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>timing</i> pada <i>shot 4</i>	43
Gambar 5.19 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>secondary Action</i> pada <i>shot 10</i>	44
Gambar 5.20 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>straight ahead and pose to pose</i> pada <i>shot 2</i>	44
Gambar 5.21 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>exaggerations</i> pada <i>shot</i>	45
Gambar 5.22 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>appeal</i> pada <i>shot 2</i>	45
Gambar 5.23 <i>Screenshot animating film animasi klenik</i>	46
Gambar 5.24 <i>Screenshot sasset file pre-compose</i>	46





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dukun atau yang sering disebut dengan ‘orang pintar’, adalah profesi yang tidak asing terdengar di telinga masyarakat Indonesia. Orang yang belum pernah berinteraksi dengan dukun umumnya mendengar profesi perdukunan ini dari mulut ke mulut, radio, tabloid, koran, buku, atau melalui televisi. Di Jawa dikenal bermacam-macam tipe dukun, antara lain; dukun *siwer* (pencegah kemalangan), dukun *prewangan* (penghubung manusia dengan roh), dukun *beranak* (membantu persalinan) dan dukun *susuk*. (Kompasiana.com 2011)

Di Indonesia, praktik perdukunan memiliki akar kuat dalam sejarah bangsa, bahkan dukun dan politik merupakan gejala sosial yang lazim. Kontenstasi politik untuk merebut kekuasaan pada zaman kerajaan di Indonesia pra modern selalu ditopang kekuatan magis. Semuanya ini memberikan gambaran yang nyata, bahwa perdukunan memang sudah dikenal lama oleh masyarakat kita. Melalui media animasi dua dimensi mencoba untuk memperlihatkan kemampuan magis seorang dukun dalam hal menangkap pocong. Dunia perdukunan menarik untuk diangkat dalam animasi karena sangat lekat dengan budaya Indonesia sehingga animasi yang tercipta memiliki unsur lokal yang menarik. Masyarakat Indonesia juga masih percaya tentang adanya hal-hal mistis yang membuat mudah diterima sebagai tontonan.

Selain itu animasi film pendek dua dimensi “klenik” mengandung unsur *comedy* yang membuat alur ceritanya menarik dan *unpredictable*. Dalam penyajian visualisasinya menggunakan animasi 2d hitam putih untuk menambah unsur mistik dan mencekam yang ada di dalam film animasi. Hitam putih juga memiliki sifat yang berlawanan, namun jika keduanya disatukan akan tercipta keseimbangan seperti *ying* dan *yang*. Ada wanita-pria, malam-siang, air-api, baik-jahat, dan sebagainya. Dalam cerita ini karakter

juga mewakili sifat hitam dan putih, dukun mewakili warna hitam dan pocong mewakili warna putih.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut :

1. Hal apa yang ingin disampaikan melalui film pendek animasi ini?
2. Apa alasan penyajian visualisasi dengan menggunakan warna hitam putih?

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi pendek 2D “Klenik” antara lain :

1. Untuk menyampaikan kepada masyarakat bahwa dunia klenik itu ada di Indonesia dan telah menjadi bagian dari budaya.
2. Untuk membuat film animasi pendek “klenik” terkesan mistis dan lebih mencekam

D. Sasaran

Target market menurut demografis film animasi ini adalah :

1. Usia : 15 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia

E. Indikator Capaian Akhir

Indikator pencapaian akhir dari film animasi dua dimensi “Klenik” memiliki beberapa tahapan produksi yang harus dilalui, sehingga menjadi suatu film animasi yang utuh. Berikut beberapa tahapan yang harus dilalui:

1. Penulisan cerita

Cerita ditulis dengan lengkap dan jelas mulai awal bagaimana dukun berada di sebuah kuburan pada malam hari dan mencoba menangkap pocong hingga menggejarnya. Bagaimana konflik yang terbangun diantara keduanya hingga penyelesaian yaitu dukun tersebut salah menangkap bayangan putih yang ternyata hanya bungkusan buah nangka.

2. Penokohan

Penciptaan karakter dan perwatakan yang disesuaikan dengan kebutuhan cerita tentu menjadi hal penunjang visual demi mempermudah tercapainya pesan dan isi dari cerita tersebut. Dukun mewakili warna hitam dan pocong mewakili warna putih sehingga perbedaan watak terlihat jelas dan membuat visualisasi seirama dengan cerita yang mengangkat tema supranatural *comedy*. Penokohan karakter dibentuk berdasarkan pola pikir kreatif yaitu dengan cara berfikir terbalik, dimana karakter dukun yang umumnya berpenampilan rapi menggunakan ikat kepala dan berumur tua dirubah menjadi seseorang dengan usia yang relatif muda dan memiliki jiwa metal.

3. Storyboard

Papan Cerita dirancang sesuai naskah sebelumnya dengan mulai menggambarkan tampilan animasi, dua belas prinsip animasi, jenis pengambilan kamera, sinematografi, lokasi, situasi, kondisi, ekspresi tokoh, dan durasi setiap potongan *scene*.

4. Musik

Penggunaan instrumen dan *backsound* yang terkesan mencekam dan lucu dirasa cukup untuk membangun emosional. Penonton dibuat untuk dapat merasakan ketegangan cerita film animasi dua dimensi “klenik” melalui *backsound* yang mencekam diawal hingga akhir cerita. *Backsound* dibuat dengan menggunakan nada dari bonang yang bertujuan untuk menambah kesan lokal.

5. *Stillomatic dan Animatic Storyboard*

Dibuat dengan gambar sketsa diam (*keyframe*) namun sudah menunjukkan gambaran jelas tentang tampilan karya animasi dari awal hingga akhir. Sinematografi, transisi, *contiunity*, musik, efek suara serta penetapan durasi juga sudah diletakkan matang- matang sehingga alur penganimasian sudah benar-benar terlihat. 12 prinsip animasi juga sudah mulai dipikirkan dalam tahapan ini. Tahapan ini digunakan sebagai acuan visual dalam tahap penganimasian.

6. Penganimasian

Tahap ini adalah proses inti, karakter animasi dan properti dianimasikan satu per satu menggunakan bantuan *software* animasi dengan *frame rate 12fps*.

7. Properti

Benda-benda disekitar tokoh yang menjadi pendukung cerita dimana benda tersebut berhubungan langsung dan berinteraksi dengan tokoh ataupun tidak. Properti yang digunakan seperti keris, sajen, nisan dan pohon kamboja. Keris digunakan untuk menangkap pocong. Sementara sajen digunakan untuk ritual memanggil pocong.

8. Background

Latar belakang disesuaikan dengan karakter dan tema sedemikian rupa sehingga terlihat harmonis dan menyatu. Tema hitam putih dipilih untuk menambahkan kesan mistik dan mencekam sekaligus sebagai penguat suasana yang dibangun dalam cerita. Dengan menggunakan teknik digital painting untuk membuat *background* terlihat detail

9. Render by shot

Rendering per *shot* akan mempermudah mengamati satu kesatuan utuh dalam satu *frame* dengan durasi pendek sehingga apabila terjadi kesalahan revisipun bisa langsung dikerjakan. Selain itu render per *shot* akan mempermudah pada tahap selanjutnya.

10. Compositing

Setelah *rendering* selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah menggabungkan animasi dengan background tersebut dengan teknik *compositing*. Mengatur bagaimana baiknya sehingga nampak menyatu dengan memberikan efek khusus digital seperti penggunaan *grading* dan pencahayaan tambahan.

11. Scoring

Unsur audio mulai dari instrumen, *sfx* serta *foley* disatukan dengan hasil visualisasi.

12. Rendering

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

13. Mastering

Terakhir karya dibakar dalam piringan CD guna diserahkan untuk ujian 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 serta dipublikasi.