

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“DEADLY THING”**



Rezi Ridlo Nugraha
NIM 1400074033

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

2018

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “DEADLY THING”

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



Disusun oleh:

REZI RIDLO NUGRAHA
NIM. 1400074033

**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 2D “DEADLY THING”

Disusun oleh:

Rezi Ridlo Nugraha

NIM. 1400074033

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 ... 17 JAN 2010 ...




Tanto Harthoko, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji


Mahendradewa Suminto, M.Sn.
Pembimbing II / Anggota Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi


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



Mengetahui,
Dekan

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Rezi Ridlo Nugraha

No. Induk Mahasiswa : 1400074033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “DEADLY
THING”

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, 22 Januari 2018

Yang menyatakan

*

Rezi Ridlo Nugraha

NIM. 1400074033

*NB : * bermaterai sesuai ketentuan*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya sehingga, Penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan Penciptaan Karya Tugas Akhir dengan judul Penciptaan Film Animasi 2D “Deadly Thing”. Karya ini merupakan rangkaian puncak yang menuangkan seluruh hasil kuliah dari semester satu hingga semester lima, sebagai bukti nyata dari hasil pembelajaran lewat karya yang diciptakan.

Penciptaan Film Animasi 2D “Deadly Thing” berasal dari keinginan diri untuk menyampaikan kisah keseharian diri sebagai mahasiswa dan juga sebagai saran hiburan.

Karya Tugas Akhir ini sulit terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Kedua Orang Tua, yang memberikan motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, inspirasi, bahkan sokongan moriil, dan materiil untuk semua ini;
2. 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. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Samuel Gandang Gunanto, M.T. sebagai dosen wali;
8. Tanto Harthoko, M.Sn. sebagai dosen pembimbing I;
9. Mahendradewa Suminto, M.Sn. sebagai dosen pembimbing II;
10. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. selaku dosen penguji ahli;
11. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
12. Teman-teman angkatan 2014 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

Oleh karena itu, baik kritik maupun saran yang bersifat membangun guna perbaikan Karya maupun laporan tugas akhir ini lebih lanjut, akan penulis terima.

Yogyakarta, 22 Januari 2018

Rezi Ridlo Nugraha



ABSTRAK

Kegiatan sehari-hari yang diadaptasi menjadi sebuah karya ilustrasi maupun film pada umumnya sudah tidak asing di masyarakat Melalui dunia perfilman yang merupakan media populer pada era sekarang, film animasi “Deadly Thing” terinspirasi dari hal-hal berbahaya di dunia seperti sesuatu yang mendekatkan kita pada kematian.

Film animasi “Deadly Thing” merupakan adaptasi dari kisah keseharian seorang mahasiswa yang sedang asik bermain game hingga melupakan janji yang ia buat kepada pacarnya, dan memparodikannya menjadi suatu hal yang berbahaya. Dengan memilih animasi 2D sebagai media penyampaian ke penonton, animasi 2D juga memiliki ciri khas dan tantangan tersendiri untuk menyampaikan kisahnya.

Penciptaan Film Animasi “Deadly Thing” menggunakan dasar 11 dari 12 prinsip animasi, yaitu *anticipation, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping action, slow in and slow out, arcs, secondary action, timing and spacing, solid drawing, exaggeration* dan *appeal* yang bertujuan untuk membuat animasi lebih hidup, dinamis dan menarik untuk ditonton. Penggunaan prinsip *squash & stretch* ditiadakan agar *style* gambar dari animasi “Deadly Thing” tetap konsisten pada gambar aslinya. Dengan jumlah 22 *shot*, animasi “Deadly Thing” menyajikan keseluruhan cerita dari awal hingga akhir. Format *HDTV 1920x1080 px 25 per second* membuat tampilan animasi “Deadly Thing” lebih berkualitas dan nyaman untuk ditonton.

Kata Kunci : Animasi 2D, Keseharian, Remaja, Parodi, Janji

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGHANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan.....	2
D. Sasaran	2
E. Indikator Capaian Akhir	2
BAB II EKSPLORASI.....	6
A. Landasan Teori	6
B. Tinjauan Karya	7
BAB III PERANCANGAN	10
A. Konsep.....	10
B. Sinopsis	10
C. Desain Visual	10
D. <i>Pipeline</i>	12
BAB IV PERWUJUDAN	13
A. Praproduksi.....	13
1. Konsep Dasar	13
2. Desain Visual	13
3. Skenario	15
4. <i>Dubbing</i>	18
5. <i>Treatment</i>	19
6. <i>Storyboard</i>	20
B. Produksi.....	23
1. <i>Animating</i>	23
2. <i>Compositing</i>	24
3. <i>Music</i>	25

C. Pascaproduksi.....	25
1. <i>Editing</i>	25
2. <i>Mastering</i>	26
D. <i>Display dan Merchandising</i>	26
BAB V PEMBAHASAN.....	27
A. Penerapan Prinsip Animasi.....	27
B. Pembahasan Isi Film.....	34
BAB VI PENUTUP.....	45
A. Kesimpulan.....	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Cover Song of the Sea</i>	7
Gambar 2.2 <i>Film Song of the Sea</i>	8
Gambar 2.3 <i>Cover serial animasi Gravity Falls</i>	8
Gambar 2.4 <i>Serial Animasi Gravity Falls</i>	9
Gambar 3.1 <i>Desain karakter Ryan dan Rena</i>	11
Gambar 3.2 <i>Background animasi 2D “Deadly Thing”</i>	11
Gambar 3.3 <i>Pipeline penciptaan animasi 2D “Deadly Thing”</i>	12
Gambar 4.1 <i>Desain karakter Ryan</i>	14
Gambar 4.2 <i>Desain karakter Rena</i>	14
Gambar 4.3 <i>Storyboard film animasi “Deadly Thing” bagian 1</i>	21
Gambar 4.4 <i>Storyboard film animasi “Deadly Thing” bagian 2</i>	22
Gambar 4.5 <i>Screenshot proses lineart dan coloring</i>	23
Gambar 4.6 <i>Screenshot proses keyframe dan in-between</i>	24
Gambar 4.7 <i>Screenshot proses compositing shot 12</i>	24
Gambar 4.8 <i>Screenshot proses editing</i>	25
Gambar 4.9 <i>Screenshot pengaturan proses rendering</i>	26
Gambar 5.1 <i>Penerapan prinsip anticipation</i>	28
Gambar 5.2 <i>Penerapan prinsip staging</i>	28
Gambar 5.3 <i>Penerapan prinsip straight ahead</i>	29
Gambar 5.4 <i>Penerapan prinsip pose to pose</i>	29
Gambar 5.5 <i>Penerapan prinsip follow through and overlapping action</i>	30
Gambar 5.6 <i>Penerapan prinsip slow in and slow out</i>	30
Gambar 5.7 <i>Penerapan prinsip archs</i>	31
Gambar 5.8 <i>Penerapan prinsip secondary action</i>	31
Gambar 5.9 <i>Penerapan prinsip timing and spacing</i>	32
Gambar 5.10 <i>Penerapan prinsip exaggeration</i>	32
Gambar 5.11 <i>Penerapan prinsip solid drawing</i>	33

Gambar 5.12 Penerapan prinsip <i>appeal</i>	33
Gambar 5.13 Karakter Ryan sedang bermain dengan laptopnya	34
Gambar 5.14 Karakter Ryan tertawa di depan laptopnya	34
Gambar 5.15 Ryan melihat teleponnya berdering	35
Gambar 5.16 Tangan Ryan mengangkat telepon	35
Gambar 5.17 Suasana saat Ryan menjawab telepon	36
Gambar 5.18 Wajah Ryan mulai panik.....	36
Gambar 5.19 Ryan berjalan keluar kamar	37
Gambar 5.20 Ryan membuka pintu kamarnya.....	37
Gambar 5.21 Ryan berlari di kota.....	38
Gambar 5.22 Ryan berlari kencang	38
Gambar 5.23 Pemandangan depan kafe	39
Gambar 5.24 Ryan bersiap memasuki kafe	39
Gambar 5.25 Suasana Kafe.....	40
Gambar 5.26 Ryan berjalan mengelilingi kafe.....	40
Gambar 5.27 Kaki Ryan dan kaki Rena saling bertemu.....	41
Gambar 5.28 Rena terlihat menunggu kedatangan Ryan	41
Gambar 5.29 Ryan duduk menghadap Rena	42
Gambar 5.30 Menjadi simbol keterlambatan Ryan.....	42
Gambar 5.31 Ekspresi wajah <i>exaggeration</i> Rena	43
Gambar 5.32 Ekspresi wajah <i>exaggeration</i> Ryan	43
Gambar 5.33 Tampak Rena ingin menghajar Ryan	44

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan berupa visual dan suara. Macam-macam film adalah film pendek, film serial, film layar lebar, dokumenter dan film animasi. Animasi sudah menjadi salah satu media alternatif untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat mulai dari hiburan, edukasi, sejarah bahkan dokumenter. Animasi memiliki beberapa jenis, mulai dari animasi 2D, 3D maupun *stop motion*. Pengertian Animasi 2D sendiri ialah sebuah karya bergerak yang memakai lingkungan dua dimensi. Selain itu animasi 2D memiliki *style* maupun pewarnaan tersendiri yang membuat setiap *creator* dapat berkarya dan dikenal dengan ciri khas mereka masing-masing.

Pada umumnya manusia hidup dan saling berpasangan dengan lawan jenisnya. Sejak era dulu hingga sekarang hubungan antara dua insan selalu terlihat di sekeliling kita. Film animasi ini mengangkat tema keseharian hubungan sepasang remaja dimana pada umumnya kaum Adam melihat kaum Hawa secara anggun akan elok wajah maupun parasnya, diparodikan menjadi sesuatu yang mengerikan bila kita salah dalam bertindak. Selain untuk menjadi sarana hiburan tema ini dapat menjadi media untuk mensyukuri kekurangan yang dimiliki oleh pasangan kita.

Film animasi "Deadly Thing" diringkas dalam bentuk 2D dengan ciri khas pada setiap karakter yang diparodikan agar menjadi lebih berekspresi di sepanjang jalan cerita dengan pewarnaan karakter dan *background* yang cerah untuk membuat kesan yang menarik dan menghibur.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana memunculkan daya tarik *audience* dari cerita yang mengangkat tema keseharian remaja?
2. Bagaimana membuat animasi dengan ekspresi yang unik pada setiap karakternya?

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “Deadly Thing” antara lain:

1. Membuat cerita yang diparodikan dari keseharian remaja dengan pasangannya melalui media animasi.
2. Menerapkan prinsip *exaggeration* hingga meninggalkan kesan lebay di setiap ekspresi yang dicurahkan karakter pada animasi.

D. Sasaran

Target audien penciptaan film animasi 2D “Deadly Thing” ini adalah:

- Usia : 15 tahun ke atas
Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
Pendidikan : Untuk berbagai tingkat pendidikan
Status sosial : Semua kalangan

E. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari film animasi 2D “Deadly Thing” yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Berikut tahapan-tahapan yang harus dilalui:

1. Praproduksi

Praproduksi adalah tahap persiapan atau proses sebelum masuk ke dalam tahapan produksi. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

a. Penulisan Cerita

Cerita ditulis mulai dari Ryan berada di kamar kosnya mendapatkan panggilan telepon dari pacarnya saat bermain game hingga membuatnya teringat lalai akan janji yang dibuatnya hingga membuat ia ketakutan akan pacarnya yang marah. Ryan bergegas lari menuju kafe untuk menemui dan menghadapi kemarahan pacarnya.

b. *Concept Art*

Membuat gambar sketsa karakter serta mencari referensi karakter remaja. Semua sketsa akan dibuat langsung menjadi gambar dua dimensi untuk mempermudah proses produksi film.

c. Sinopsis

Pembuatan garis besar cerita yang akan dikembangkan menjadi skenario. Dalam sinopsis terdapat informasi tentang alur dan penggambaran serta penjelasannya.

d. Skenario

Naskah cerita yang sudah lengkap kemudian dijabarkan di dalamnya terkandung pembagian *scene*, babak dan deskripsi. Beberapa hal yang bersifat tidak mutlak yaitu adanya petunjuk-petunjuk teknis kamera, seperti pergerakan kamera dan besar kecilnya subjek hasil tangkapan kamera.

e. *Storyboard*

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

f. *Sound Effect*

Pembuatan suara *ambience* ruangan, langkah kaki, pintu terbuka dan *sound effect* lainnya bertujuan untuk mendukung seluruh gerakan animasi yang ada di film “Deadly Things”.

2. Produksi

Produksi adalah tahap dimana proses inti penciptaan animasi berlangsung, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah tahapan proses produksi:

a. *Animating*

Proses *animate* dilakukan dengan tahap pembuatan sketsa *keyframe* dilanjutkan *inbetween* dengan menggunakan *software SAI* setelah itu dilakukan *clean up*, dan terakhir *colouring*. Semua proses *animate* dilakukan sepenuhnya menggunakan laptop.

b. *Rendering*

Melakukan proses akhir dari keseluruhan proses. Dalam melakukan *rendering*, semua data-data yang sudah dimasukkan ke dalam proses *animating* akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output QuickTime*.

c. *Compositing*

Melakukan penataan yang dihasilkan pada tahap *rendering* terdiri dari berbagai bagian seperti *background*, hasil *animating* dalam bentuk *output QuickTime*, efek khusus dan elemen-elemen lain yang nanti akan *rendering* ulang menjadi hasil akhir MP4.

d. *Music*

Proses penciptaan *music* animasi melalui *scoring* akan menjadi *original soundtrack* yang disesuaikan dengan suasana tiap *scene* animasi 2D “Deadly Thing”.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi:

a. Editing

Melakukan *import file* dan menggabungkan video hasil akhir *rendering* dengan musik, *dubbing* dan juga *sound effect* menggunakan *software Adobe Premiere Pro* dengan hasil *export file* format *H264* dan *MP4*.

b. Mastering

Karya yang telah selesai dibuat akan di *burn* ke dalam piringan DVD dengan *packaging DVD case* berwarna transparan sebanyak tiga *copy*.

4. Display dan Merchandise

Display karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat, selain pemutaran karya ada pula *merchandise*, poster, infografis sebagai pelengkap *display*.

