

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D
“YA SASAR RO ABYAB”**



Dinda Ayu Paramita
NIM 1400075033

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

2018

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “YA SASAR RO ABYAB”

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



Disusun oleh:

DINDA AYU PARAMITA

NIM. 1400075033

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

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

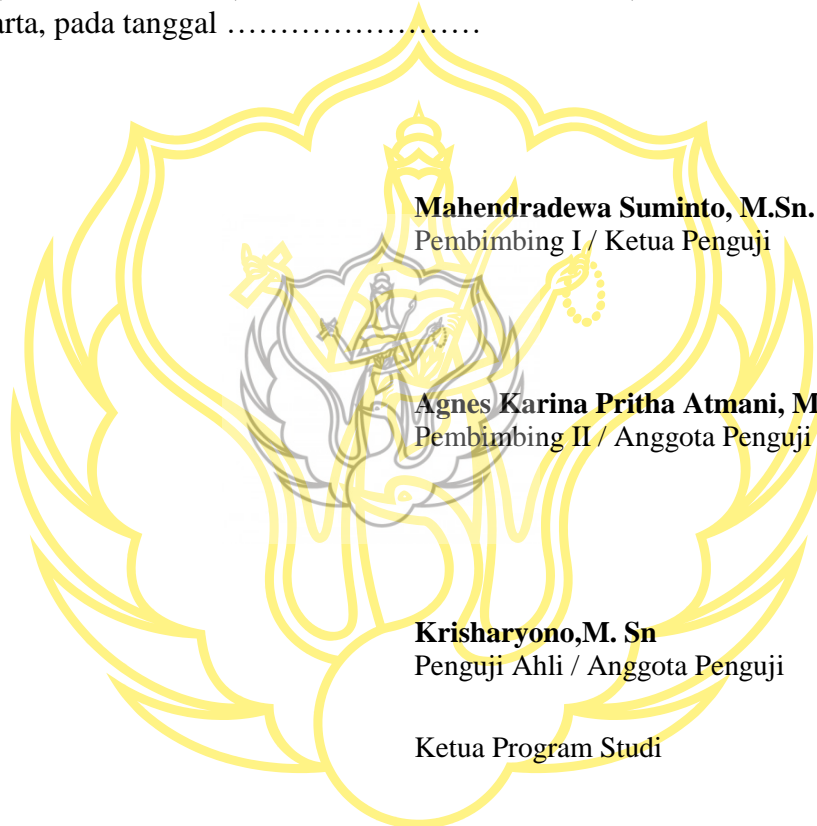
PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “YA SASAR RO ABYAB”

Disusun oleh:

Dinda Ayu Paramita

NIM. 1400075033

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



Mahendradewa Suminto, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji

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

Krisharyono, M. Sn
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 : Dinda Ayu Paramita

No. Induk Mahasiswa : 1400075033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “YA SASAR RO
ABYAB”

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, 24 Januari 2018

Yang menyatakan

*

Dinda Ayu Paramita

NIM. 1400075033

*NB : * bermaterai sesuai ketentuan*

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 3D “Ya Sasar Ro Abyab”. Selain hal itu, seluruh proses pembuatan karya seni tugas akhir penciptaan film animasi 3D “Ya Sasar Ro Abyab” ini berasal dari kurangnya karya animasi yang mengambil latar belakang dari Indonesia bagian timur sehingga banyak hal yang perlu diketahui dari sana.

Karya Tugas Akhir penciptaan film animasi 3D “Ya Sasar Ro Abyab” 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. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn., Dosen Pembimbing I dan Anggota Penguji;
8. Agnes Karina Pritha Atmani, M.TI., selaku Dosen Pembimbing II dan Anggota Penguji;
9. Krisharyono, M.Sn., Dosen Penguji ahli;

10. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
11. Teman-teman angkatan 2014 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

Semoga hasil Tugas Akhir Penciptaan Film Animasi “Ya Sasar Ro Abyab” memberikan manfaat baik, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, Januari 2018



Dinda Ayu Paramita

ABSTRAK

Karya animasi 3 Dimensi “Ya Sasar Ro Abyab” menceritakan tentang seorang gadis bernama Inseri yang disuruh menemani adiknya untuk berburu di hutan. Mereka berdua kemudian berpisah. Ketika Inseri berjalan di hutan, ada ulat yang jatuh di kepalanya. Dia tidak bisa mengendalikan emosinya untuk menginjak-injak ulat tersebut sehingga tanah yang dia pijak roboh. Pengendalian diri yang buruk membuatnya mengalami hal yang tidak dia sadari hingga akhirnya dia bermimpi bertemu Suanggi ketika dia jatuh pingsan dalam lubang.

Ide penciptaan berasal dari rasa penasaran tentang isi dari gua yang dijadikan sebagai pemakaman keluarga yang berada di Perkampungan Tua Padwa Biak Papua sehingga terbentuklah ide cerita animasi 3 dimensi “Ya Sasar Ro Abyab”.

Teknik animasi tiga dimensi digunakan dalam penciptaan karya animasi “Ya Sasar Ro Abyab” dengan 12 prinsip dasar animasi untuk menunjukkan visual yang hampir menyerupai suasana pulau Biak pada masa itu sekaligus menciptakan karya animasi yang mengangkat budaya timur Indonesia.

Kata kunci : Animasi 3D, Biak, Mimpi.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	3
D. Target Audien.....	3
E. Indikator Pencapaian Akhir.....	3
BAB II EKSPLORASI	6
A. Landasan Teori.....	6
B. Tinjauan Karya.....	10
BAB III PERANCANGAN	12
A. Cerita	12
B. Naskah.....	12
C. <i>Treatment</i>	16
D. <i>Storyboard</i>	24
E. Desain.....	24
BAB IV PERWUJUDAN	31
A. Visualisasi	31
B. Desain.....	31
C. Lingkungan dan Properti.....	35
D. Produksi	36
BAB V PEMBAHASAN	41
A. Penerapan 12 Prinsip Animasi	41
1. <i>Solid Drawing</i>	41

2. <i>Squash Snd strech</i>	41
3. <i>Anticipation</i>	42
4. <i>Arcs</i>	42
5. <i>Timing and Spacing</i>	43
6. <i>Slow In and Slow Out</i>	43
7. <i>Secondary Action</i>	44
8. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	44
9. <i>Pose to Pose</i>	45
10. <i>Exaggeration</i>	45
11. <i>Appeal</i>	46
12. <i>Stagging</i>	46
B. Pembahasan Isi Film	47
C. Kendala	52
BAB VI PENUTUP	47
A. Kesimpulan	53
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>screenshot film</i> “Moana”	10
Gambar 2.2 <i>screenshot film</i> ”Dongeng Cerita Kisah Buaya Ajaib”	11
Gambar 3.1 <i>Storyboard</i> “Ya Sasar Ro Abyab” bagian 1	24
Gambar 3.2 <i>Storyboard</i> “Ya Sasar Ro Abyab” bagian 2	25
Gambar 3.3 Desain karakter Inseri	26
Gambar 3.4 Desain karakter Oridek	27
Gambar 3.5 Desain karakter Suanggi	27
Gambar 3.6 Ilustrasi dari <i>Rumsram</i> dalam bentuk tradisional	28
Gambar 3.7 Contoh Rumgun dalam versi lebih modern	28
Gambar 3.8 Ornamen yang diadaptasi dari kepala babi	29
Gambar 3.9 Ornamen yang diadaptasi dari patung <i>Karwar</i>	30
Gambar 4.1 Karakter Inseri	32
Gambar 4.2 Detail <i>texture</i> baju karakter Inseri	32
Gambar 4.3 Detail <i>texture</i> kulit karakter Inseri	33
Gambar 4.4 Karakter Oridek	33
Gambar 4.5 <i>Texture</i> karakter Oridek	34
Gambar 4.6 Karakter Suanggi	34
Gambar 4.7 Detail <i>texture</i> karakter Suanggi	35
Gambar 4.8 Lingkungan pedesaan pesisir pantai suku Biak	35
Gambar 4.9 <i>Property</i> dalam rumgun	36
Gambar 4.10 Proses <i>rigging</i> karakter Inseri	37
Gambar 4.11 Proses <i>rigging</i> karakter Oridek	37
Gambar 4.12 Proses <i>rigging</i> karakter Suanggi	38
Gambar 4.13 Proses <i>Animating cut</i> 14	38
Gambar 4.14 Proses <i>Animating cut</i> 24	39
Gambar 4.15 Proses pertama <i>rendering PNG sequence</i>	39
Gambar 4.16 Proses kedua penggabungan <i>PNG sequence</i>	40
Gambar 5.1 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>squash and stretch</i> pada <i>shot</i> 36	41

Gambar 5.2 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Anticipation</i> pada <i>shot</i> 37.....	42
Gambar 5.3 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Arcs</i> pada <i>shot</i> 24	42
Gambar 5.4 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>timing and spacing</i> pada <i>shot</i> 35	43
Gambar 5.5 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>slow in and slow out</i> pada <i>shot</i> 32.....	43
Gambar 5.6 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Secondary Action</i> pada <i>shot</i> 9	44
Gambar 5.7 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>follow through</i> pada <i>shot</i> 17.....	44
Gambar 5.8 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Overlapping Action</i> pada <i>shot</i> 28.....	45
Gambar 5.9 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip prinsip <i>exageration</i> pada <i>shot</i> 17.	45
Gambar 5.10 <i>Screenshot</i> penerapan prinsi <i>appeal</i> pada <i>shot</i> 6.....	46
Gambar 5.11 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>staging</i> pada <i>shot</i> 3.....	46
Gambar 5.12 Tebing tengah laut <i>shot</i> 1	47
Gambar 5.13 Inseri melihat tebing <i>shot</i> 2.....	47
Gambar 5.14 Inseri menjawab nasehat <i>shot</i> 8.....	48
Gambar 5.15 Inseri menginjak-injak tanah <i>shot</i> 17	48
Gambar 5.16 <i>Rumsram</i>	49
Gambar 5.17 Patung <i>Karwar</i> di atas meja.....	49
Gambar 5.18 Patung <i>Karwar</i> patah.....	50
Gambar 5.19 Inseri berlari	50
Gambar 5.20 Inseri pingsan	51
Gambar 5.21 Suanggi keluar dari dalam lubang.....	51

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut kamus psikologi Chaplin, (2002), definisi kontrol diri atau *self control* adalah kemampuan individu untuk mengarahkan tingkah lakunya sendiri dan kemampuan untuk menekan atau menghambat dorongan yang ada. Goldfried dan Merbaum (Lazarus, 1976), mendefinisikan kontrol diri sebagai suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif.

Kontrol diri merupakan satu potensi yang dapat dikembangkan dan digunakan individu selama proses-proses dalam kehidupan, termasuk dalam menghadapi kondisi yang terdapat di lingkungan yang berada di sekitarnya (Calhoun dan Acocela, 1990). Di usia remaja pada umumnya, manusia masih belajar mengendalikan diri dalam menghadapi suatu keadaan. Seperti halnya Ineri ketika menghadapi sebuah kejadian yang menurutnya sangat tidak menyenangkan.

Pada dasarnya, menurut Stephen Covey dalam presentasinya yang berjudul *The 90/10 Principle*, lingkungan sebenarnya hanya mempengaruhi 10% atas kendali diri manusia. Dan 90% sisanya adalah ditentukan bagaimana manusia itu bereaksi atas keadaan tersebut. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengendalian atas diri sendiri berperan penting dalam menghadapi suatu keadaan.

Pengendalian diri yang buruk dan *visual* yang ditangkap oleh Ineri ketika melamun pada dasarnya merupakan *Manifest content* yang terdiri dari gambar-gambar yang nyata maupun pikiran dan makna dari isi mimpi itu sebagaimana adanya (Freud, 1899). Sehingga mempengaruhi alam bawah sadar dan akhirnya menjadi refleksi dari mimpi yang dialami oleh Ineri. Ineri merupakan gadis yang berasal dari Biak Papua. Biak merupakan sebuah pulau

di bagian utara pulau Papua yang menjadi setting tempat dari karya “Ya Sasar Ro Abyab”.

“Ya Sasar Ro Abyab” merupakan bahasa dari Biak yang memiliki arti “aku tersesat dalam gua”. Penggunaan dalam bahasa Biak ditujukan untuk memunculkan rasa penasaran *audience* terhadap karya ini. Dan juga guna mengenalkan bahasa Biak itu sendiri.

Dewasa ini, sudah sangat jarang para pemuda terutama dari generasi milenial yang berasal dari Biak sendiri tidak mengenal rumah adat mereka. Yang ada, mereka hanya mengetahui rumah tradisional Biak yang sudah di modifikasi menjadi lebih modern. Dan juga sebagian besar dari kita, hanya mengenal rumah tradisional Papua yang berasal dari dataran tinggi Wamena. Hal itu di karenakan kurangnya dokumentasi tentang Biak Papua serta tidak adanya rumah tradisional yang masih bertahan setelah kejadian bencana gempa dan tsunami yang melanda Biak pada 17 Februari 1996 lalu (Kompas, 16 Maret 1996). Berdasarkan beberapa hal tersebut, dibutuhkan *visual* yang hampir menyerupai suasana Biak di masa itu. Dengan memunculkan beberapa hal unik yang berasal dari pulau Biak maka penciptaan karya animasi “Ya Sasar Ro Abyab” divisualisasikan dalam bentuk 3 dimensi.

Animasi 3D merupakan penciptaan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Hal ini dilakukan dengan membuat *frame* dengan mensimulasikan masing-masing objek yang bergerak, direkam dengan camera secara virtual dengan *output* berupa *rendering*. Konsep animasi 3 dimensi sendiri berupa model yang memiliki bentuk volume dan ruang. Sehingga objek ini memiliki kordinat X (kanan-kiri), Y (atas-bawah), Z (depan-belakang).

B. Rumusan masalah

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

1. Bagaimana pesan disampaikan melalui penggambaran karakter Inseri?
2. Bagaimana pembuatan karya animasi “Ya Sasar Ro Abyab”?

C. Tujuan

Tujuan penciptaan karya film animasi 3D “Ya Sasar Ro Abyab” antara lain :

1. Pengendalian diri dalam berbagai situasi itu penting.
2. Menunjukkan beberapa hal dari suku Biak ketika masa lampau melalui film animasi.

D. Target Audien

Target market 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

E. Indikator pencapaian akhir

Capaian akhir dari proyek ini adalah benar-benar menjadi satu animasi penuh, dengan tahapan sebagai berikut:

1. *Script Writing*

Alur cerita yang jelas yaitu bagaimana ketika Inseri harus menemani berburu dan sampai dia harus menghadapi rasa takutnya untuk mencari jalan keluar yang berakhir bahwa dia hanyalah bermimpi.

2. *Character*

Menggunakan 1 karakter utama dengan 3 karakter pendukung.

3. *Storyboard*

Menyesuaikan dengan naskah dengan menampilkan gambaran awal sinematografi, lokasi, kondisi dan expressi dari tiap tokoh tersebut.

4. *Music*

Menggunakan instrumen dan *background* sesuai kebutuhan dari setiap *scene* yang dibuat.

5. *Rigging Setup*

Pemberian *rigging* dibuat dibuat hampir menyerupai anatomi manusia agar mudah digerakan.

6. *Animating*

Animasi menggunakan teknik *pose to pose & strike ahead*, dengan *frame rate* 30fps

7. *Property*

Benda-benda yang digunakan pada karya ini dibuat berdasarkan referensi dari buku dan *concept art* yang dikerjakan oleh mahasiswa asli Biak yaitu *property* khas dari Biak yang masih belum tersentuh era modern.

8. *Background*

Background disesuaikan dengan kebutuhan *scene* dalam *storyboard* serta ditambahi suasana kegelapan ketika berada dalam gua.

9. *Rendering per shot*

Rendering dilakukan per *shot*, dibagi menjadi beberapa tahap dan jenis agar mempermudah jika ada kesalahan, sehingga tidak memerlukan waktu lama jika dibutuhkan render ulang.

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 *color 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.

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 diuji serta dipublikasi.

