

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN KARYA ANIMASI DUA DIMENSI  
“FLY AMANITA” MENGGUNAKAN TEKNIK  
*RIGGING***



**Andriyan Cahya Saputra**  
NIM 1400088033

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

**2018**

**PENCIPTAAN KARYA ANIMASI DUA  
DIMENSI “FLY AMANITA” MENGGUNAKAN  
TEKNIK *RIGGING***

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



Disusun oleh:

**Andriyan Cahya Saputra**  
NIM 1400088033

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

**2018**

## HALAMAN PENGESAHAN


Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

### **PENCIPTAAN KARYA ANIMASI DUA DIMENSI “FLY AMANITA” MENGGUNAKAN TEKNIK RIGGING**

Disusun oleh:

**Andriyan Cahya Saputra**  
NIM. 1400088033

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 2018** .....



**Arif Sulistiyono, M.Sn.**  
Pembimbing I / Ketua Penguji


**Andri Nur Patrio, M.Sn.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji

**Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi

**Tanto Hartoko, 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 : Andriyan Cahya Saputra  
No. Induk Mahasiswa : 1400088033  
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN KARYA ANIMASI DUA DIMENSI  
“FLY AMANITA” MENGGUNAKAN TEKNIK  
*RIGGING*

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, 17 januari 2018

Yang menyatakan

Andriyan Cahya Saputra

NIM 1400088033

*N.B.: \* 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 Karya Animasi Dua Dimensi “FLY AMANITA” Menggunakan Teknik *Rigging*. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan baik dari segi isi, penulisan maupun kata-kata yang digunakan. Oleh karena itu, baik kritik maupun saran yang bersifat membangun guna perbaikan laporan tugas akhir ini lebih lanjut, akan penulis terima. 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. Almamater kebanggan 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, dan Dosen Wali;
6. Arif Sulistyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I
7. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
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;

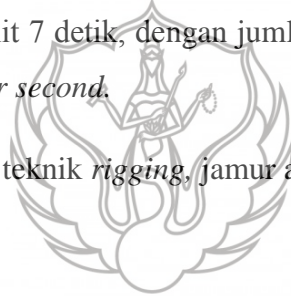
Yogyakarta, 17 Januari 2018

Andriyan Cahya Saputra

## ABSTRAK

Melihat semakin banyaknya orang yang suka menjelajah hutan, menciptakan ide pada film animasi yang bertemakan jamur bertujuan untuk menghimbau orang yang akan ke hutan agar lebih berhati-hati dalam mengambil tanaman liar. Teknik animasi dua dimensi menggunakan teknik *rigging* dalam penciptaan karya animasi “Fly Amanita” dengan alasan ingin memberikan penyajian yang menarik karena teknik ini memiliki tantangan tersendiri, dapat mempercepat proses produksi, dan memiliki ciri khas. Film animasi “Fly Amanita”, didalamnya berisi sepasang kekasih yang sedang jalan di hutan, kemudian si wanita menemukan jamur amanita muscaria dan si pria mencoba melindungi pacarnya dari racun jamur tersebut. Pencapaian Film Animasi “Fly Amanita” berdurasi 3 menit 7 detik, dengan jumlah *shot* 21 dengan format *HDTV* 1920x1080px 25 *frame per second*.

Kata Kunci : Animasi 2D, teknik *rigging*, jamur amanita muscaria



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan.....	3
D. Sasaran.....	3
E. Indikator Pencapaian akhir.....	3
1. Praproduksi .....	3
2. Produksi .....	4
3. Pascaproduksi .....	5
BAB II EKSPLORASI.....	6
A. Landasan Teori .....	6
B. 12 Prinsip Animasi .....	7
C. Tinjauan Karya .....	7
1. Fabel Animalia .....	8
2. <i>Pink Panther and Pals</i> .....	8
3. <i>In a Heartbeat</i> .....	9
BAB III PERANCANGAN .....	10
A. Perancangan Tugas Akhir.....	10
1. Cerita .....	10
2. Desain.....	11
3. Properti.....	12
4. Lingkungan.....	13

5. <i>Background Musik dan Sound Effect</i> .....	13
6. <i>Pipeline</i> .....	14
BAB IV PERWIUJUDAN .....	15
A. <i>Praproduksi</i> .....	15
1. <i>Konsep Dasar</i> .....	15
2. <i>Desain Karakter</i> .....	15
3. <i>Visualisasi</i> .....	16
4. <i>Naskah</i> .....	17
5. <i>Treatment</i> .....	20
6. <i>Storyboard</i> .....	22
B. <i>Produksi</i> .....	22
1. <i>Properti dan Background</i> .....	22
2. <i>Rigging</i> .....	24
3. <i>Animating</i> .....	25
4. <i>Rendering</i> .....	26
5. <i>Compositting</i> .....	27
6. <i>Background Musik dan Sound Effect</i> .....	36
C. <i>Pascaproduksi</i> .....	38
1. <i>Editing</i> .....	38
2. <i>Mastering</i> .....	39
3. <i>Merchandising</i> .....	39
BAB V PEMBAHASAN .....	40
A. <i>Pembahasan Film</i> .....	40
1. <i>Preposisi</i> .....	40
2. <i>Konflik</i> .....	42
3. <i>Resolusi</i> .....	43
B. <i>Penerapan 12 Prinsip Animasi</i> .....	44
1. <i>Solid Drawing</i> .....	44
2. <i>Squash and Stretch</i> .....	45
3. <i>Anticipations</i> .....	45
4. <i>Arcs</i> .....	46



5. <i>Timming and Spacing</i> .....	46
6. <i>Staging</i> .....	47
7. <i>Secondary Action</i> .....	47
8. <i>Pose to Pose</i> .....	48
9. <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	48
10. <i>Alow in and Slow out</i> .....	49
11. <i>Appeal</i> .....	50
C. Anggarn Biaya dan Harga Jual Animasi .....	50
BAB VI PENUTUP .....	53
A. Kesimpulan .....	53
B. Saran .....	53
DAFTAR PUSTAKA .....	54
LAMPIRAN .....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fabel Animalia .....	8
Gambar 2.2 <i>Pink Panther and Pals</i> .....	9
Gambar 2.3 <i>In a Heartbeat</i> .....	9
Gambar 3.1 desain karakter awal Popo .....	12
Gambar 3.2 desain karakter awal Cherie.....	12
Gambar 3.3 Sketsa Suasana hutan siang hari .....	13
Gambar 3.4 Sketsa Bagian dalam Hutan.....	13
Gambar 3.5 Bagan pipeline produksi animasi “Fly Amanita” .....	14
Gambar 4.1 Popo.....	15
Gambar 4.2 Cherie .....	16
Gambar 4.3 Properti dalam animasi “Fly Amanita” .....	23
Gambar 4.4 Background animasi “Fly Amanita” .....	23
gambar 4.5 screenshot karakter Cherie yang dipisah perbagian .....	24
gambar 4.6 screenshot karakter Popo yang sudah diberikan tulang .....	24
Gambar 4.7 screenshot karakter Popo yang telah diberi smart bones.....	25
Gambar 4.8 screenshot Proses animating animasi “Fly Amanita” .....	26
Gambar 4.9 screenshot Proses render dengan format png sequence .....	26
Gambar 4.10 screenshot hasil render dengan format png sequence .....	27
Gambar 4.11 Compositing shot 1 .....	28
Gambar 4.12 Compositing shot 2 .....	29
Gambar 4.13 Compositing shot 3 .....	29
Gambar 4.14 Compositing shot 4 .....	30
Gambar 4.15 Compositing shot 5 .....	30

Gambar 4.16 Compositing shot 6 .....	30
Gambar 4.17 Compositing shot 7 .....	31
Gambar 4.18 Compositing shot 8 .....	31
Gambar 4.19 Compositing shot 9 .....	31
Gambar 4.20 Compositing shot 10 .....	32
Gambar 4.21 Compositing shot 11 .....	32
Gambar 4.22 Compositing shot 12 .....	32
Gambar 4.23 Compositing shot 13 .....	33
Gambar 4.24 Compositing shot 14 .....	33
Gambar 4.25 Compositing shot 15 .....	33
Gambar 4.26 Compositing shot 16 .....	34
Gambar 4.27 Compositing shot 17 .....	34
Gambar 4.28 Compositing shot 18 .....	34
Gambar 4.29 Compositing shot 19 .....	35
Gambar 4.30 Compositing shot 20 .....	35
Gambar 4.31 Compositing shot 21 .....	35
Gambar 4.32 screenshoot proses editing.....	39
Gambar 5.1 jamur amanita muscaria di dekat sekumpulan bunga.....	42
Gambar 5.2 Popo dan Cherie bergandengan tangan .....	42
Gambar 5.3 seekor semut yang sedang pusing akibat menghirup jamur.....	43
Gambar 5.4 Popo dan Cherie saling berebut jamur .....	43
Gambar 5.5 Popo tak berdaya karena terkena efek dari jamur yang dihirupnya ..	44
Gambar 5.6 Cherie memeluk Popo sambil menangis .....	44
Gambar 5.7 Popo mencoba membuang jamur amanita muscaria .....	45
Gambar 5.8 screenshot penerapan prinsip solid drawing pada shot 2 .....	45

Gambar 5.9 screenshot penerapan prinsip squash and stretch pada shot 4.....	46
Gambar 5.10 screenshot penerapan prinsip anticipations pada shot 6.....	46
Gambar 5.11 Screenshot penerapan prinsip Arcs pada shot 6.....	47
Gambar 5.12 Screenshot penerapan prinsip Timing and spacing pada shot 19.....	47
Gambar 5.13 Screenshot penerapan prinsip Staging pada shot 6 .....	48
Gambar 5.14 Screenshot penerapan prinsip Secondary Action pada shot 10.....	48
Gambar 5.15 Screenshot penerapan prinsip pose to pose pada shot 11.....	49
Gambar 5.16 penerapan prinsip Follow Through pada shot 10.....	49
Gambar 5.17 Screenshot penerapan prinsip Overlapping Action pada shot 3.....	50
Gambar 5.18 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Slow out</i> pada shot 17.....	50
Gambar 5.19 <i>Screenshot</i> penerapan prinsip <i>Appeal</i> pada <i>shot</i> 8 .....	51



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Treatment Animasi “Fly Amanita” .....	20
Tabel 4.2 Data compositing animiasi “Fly Amanita” .....	28
Tabel 4.3 jumlah layer, frame dan durasi shot 1 .....	28
Tabel 4.4 jumlah layer, frame dan durasi shot 2 .....	29
Tabel 4.5 jumlah layer, frame dan durasi shot 3 .....	29
Tabel 4.6 jumlah layer, frame dan durasi shot 4 .....	30
Tabel 4.7 jumlah layer, frame dan durasi shot 5 .....	30
Tabel 4.8 jumlah layer, frame dan durasi shot 6 .....	30
Tabel 4.9 jumlah layer, frame dan durasi shot 7 .....	31
Tabel 4.10 jumlah layer, frame dan durasi shot 8 .....	31
Tabel 4.11 jumlah layer, frame dan durasi shot 9 .....	31
Tabel 4.12 jumlah layer, frame dan durasi shot 10 .....	32
Tabel 4.13 jumlah layer, frame dan durasi shot 11 .....	32
Tabel 4.14 jumlah layer, frame dan durasi shot 12 .....	32
Tabel 4.15 jumlah layer, frame dan durasi shot 13 .....	33
Tabel 4.16 jumlah layer, frame dan durasi shot 14 .....	33
Tabel 4.17 jumlah layer, frame dan durasi shot 15 .....	33
Tabel 4.18 jumlah layer, frame dan durasi shot 16 .....	34
Tabel 4.19 jumlah layer, frame dan durasi shot 17 .....	34
Tabel 4.20 jumlah layer, frame dan durasi shot 18 .....	34
Tabel 4.21 jumlah layer, frame dan durasi shot 19 .....	35
Tabel 4.22 jumlah layer, frame dan durasi shot 20 .....	35
Tabel 4.23 jumlah layer, frame dan durasi shot 21 .....	35
Tabel 4.24 Sound Script .....	36
Tabel 5.1 Biaya Perlengkapan .....	51
Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja langsung .....	52
Tabel 5.3 Biaya Overhead per Bulan .....	52
Tabel 5.4 Biaya Merchandise Pameran .....	52

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan bagi sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu, menurut Effendy (1986:134). Pesan pada film dapat berbentuk apa saja tergantung dari tujuan film tersebut. Umumnya, sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, seperti hiburan, informasi, dan pendidikan. Salah satu jenis film yang sering digunakan sebagai media informasi adalah animasi. Karena animasi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang sulit. Animasi dapat menyampaikannya dengan bentuk visual yang membuat kita cepat memahami pesan yang ingin disampaikan dalam animasi tersebut.

Pada mulanya, animasi dibuat dengan cara menggambar satu per satu pada lembaran bening. Sehingga yang bias membuat animasi hanya orang-orang yang mempunyai *skill* menggambar. Seiring perkembangan zaman, semua orang sudah bisa membuat animasi sendiri. Karena sudah banyak *software* untuk membuat animasi yang telah diciptakan. Mulai dari *software* animasi 2D *frame by frame* seperti *Flash*, *software* animasi 3D, hingga *software* animasi 2D yang menggunakan *rigging* seperti tersedia yang di *software* 3D seperti *Anime Studio (Moho Studio)*. Di antara *software-software* pembuat animasi, yang produksinya terbilang cepat adalah *software* animasi 2D menggunakan *rigging*. Karena untuk menggerakkan karakter atau objek yang ingin digerakkan, cukup menggeser *bone*-nya saja. Layaknya *software* animasi 3D.

Hutan merupakan area luas yang ditumbuhi beraneka ragam pepohonan. Tidak sedikit penjelajah hutan dan pendaki gunung yang sudah mengalami keracunan ketika berada di dalam hutan. Karena di dalam hutan banyak dijumpai tumbuhan yang belum pernah kita temui sebelumnya. Karena banyaknya, akan sulit membedakan antara tumbuhan beracun atau tidaknya.

Ada beberapa jenis tanaman ketika kita menyentuhnya, kita akan langsung merasa gatal-gatal. Bahkan, tidak sedikit tanaman beracun yang mempunyai warna cerah dan motif yang menarik. Contohnya jamur amanita muscaria atau Fly amanita.

Jamur amanita muscaria awalnya hanya di temui di belahan bumi bagian utara yang beriklim subtropis. Namun saat ini jamur amanita muscaria dapat di temui dimana saja, karena jamur ini dapat hidup di berbagai suhu. Amanita muscaria mempunyai payung yang berdiameter 5-30cm dengan warna kebanyakan merah terang dan memiliki bercak berwarna putih. Racun dari jamur Amanita muscaria tidak hanya dapat masuk kedalam tubuh dengan memakannya, tetapi juga bisa keracunan ketika terlalu banyak menghirup spora. Amanita muscaria jika didalam bahasa inggris disebut *fly agaric* atau *fly amanita*. Istilah *fly* atau lalat bukan menunjuk ke serangga, Nama itu di usulkan oleh cendawan didasarkan pada kepercayaan pada abad pertengahan dimana lalat bisa masuk kedalam kepala dan menyebabkan *illness*.

untuk mengurangi kasus keracunan tersebut, animasi “Fly Amanita” bermaksud untuk memberikan contoh salah satu dampak keracunan jamur amanita muscaria dalam *genre romance*. Dimana dampak yang di timbulkan akibat mengambil tanaman sembarangan tidak hanya dapat terjadi kepada kita, orang terdekat kitapun punya resiko merasakan dampak dari racun tanaman tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut rumusan masalah dalam animasi “Fly Amanita” :

1. Bagaimana proses penciptaan animasi dua dimensi berjudul “Fly Amanita” menggunakan teknik *rigging*?
2. Hal apa yang ingin disampaikan melalui animasi pendek “Fly Amanita”?

### C. Tujuan

Tujuan umum dalam penciptaan animasi “Fly Amanita” menggunakan teknik *rigging* :

1. Menciptakan sebuah animasi dua dimensi menggunakan teknik *rigging*
2. Menjadikan animasi sebagai media pembelajaran agar jangan sembarangan mengambil tanaman liar.

### D. Sasaran

Target audiens penciptaan animasi “Fly Amanita” ini adalah :

1. Usia : 13 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Untuk semua tingkat pendidikan
4. Status sosial : semua kalangan

### E. Indikator Pencapaian Akhir

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi “Fly Amanita” adalah menjadi satu animasi penuh dengan 3 tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

#### 1. Praproduksi

##### a. Skenario dan *Treatment*

Skenario adalah keseluruhan ide cerita yang dituang dalam bentuk tulisan, menjabarkan mengenai latar, adegan, hingga dialog yang ada. *Treatment* adalah penjabaran dari skenario untuk mempermudah pembuatan storyboard. Skenario ditulis dalam bentuk naskah skenario secara umum, *treatment* ditulis dalam bentuk penjabaran skenario melalui tabel.



b. *Storyboard*

*Storyboard* adalah *treatment* yang divisualkan menjadi gambar, sehingga dapat menunjukkan secara jelas susunan adegan yang nantinya akan diubah menjadi animasi.

c. Desain Karakter

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah dengan membuat konsep karakter, setelah *fix* kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet* dan *expression sheet* sebagai panduan dalam proses *modeling* karakter.

d. *Storyboard Animatic*

Merupakan *storyboard* bergerak, menunjukkan durasi dan keseluruhan animasi dalam bentuk audio visual.



## 2. Produksi

a. *Background*

Tahap awal pembuatan *Background* adalah membuat sketsa yang kemudian di lanjutkan ke proses *clean up* dan *coloring*.

b. *Layout*

Penataan *background* dan karakter didepan kamera agar siap di *animate*

c. *Animating*

Karakter animasi di animasikan dengan bantuan *software Anime Studio (moho)* dengan *frame rate 24 frame per second*. *Animating* dalam animasi *Amanita* menggunakan teknik *rigging* sehingga mempermudah pengerjaan.

### 3. Pascaproduksi

#### a. *Compose*

Proses penggabungan gerakan karakter animasi dengan *background*, termasuk gerakan *panning* dan *tracking* kamera.

#### b. *Visual Effect*

Penambahan efek visual dalam beberapa adegan, yang berguna untuk memperindah secara visual di beberapa adegan yang terdapat di dalam animasi Fly Amanita.

#### c. *BGM dan Sound effect*

Proses pembuatan music latar belakang termasuk suara *ambience* dan suara pendukung lainnya yang terdapat di dalam animasi Fly Amanita.

#### d. *Editing*

Proses penggabungan video yang sudah di-*compose* dengan *BGM* dan *sound effect*, yang kemudian memasuki *render* akhir.

#### e. *Render dan Mastering*

Tahap final dalam pembuatan animasi Fly Amanita yaitu proses meng-*export file* video dan audio yang telah digabungkan menjadi satu *file* utuh dengan format *.mp4*, kemudian dilanjutkan ke proses *burning* kedalam *Compact Disc (CD)* dan dimasukkan kedalam wadah CD dan diberi sampul.

