

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI
“ROCKET TO ROCKET”**



Yholanda Kunthi Anggriva
NIM 1500126033

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

2018

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI
“ROCKET TO ROCKET”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh :

Yholanda Kunthi Anggriva
NIM 1500126033

**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 "ROCKET TO ROCKET"

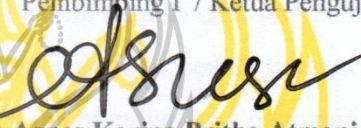
Disusun oleh :

Yholanda Kunthi Anggriva
NIM 1500126033


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 **10 JAN 2019** ..



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

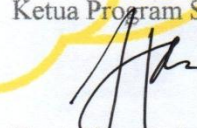


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
Pembimbing II / Anggota Penguji



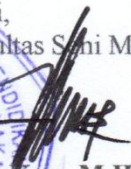
Krisharyono, M.Sn.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



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

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam



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



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Yholanda Kunthi Anggriva

No. Induk Mahasiswa : 1500126033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “ROCKET TO
ROCKET”

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 September 2018

Yang menyatakan



Yholanda Kunthi Anggriva

NIM. 1500126003

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas segala nikmat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat kasih sayang-Nya, sehingga sampai detik ini masih diberikan kesehatan dan kelancaran guna menyelesaikan proses belajar. Segala proses belajar, berkesenian dan berkarya selama tujuh semester baik dalam hal akademik maupun non-akademik dapat dituangka dalam sebuah penciptaan karya seni Tugas Akhir. Penciptaan karya seni tugas akhir film animasi “Rocket to Rocket” ini sebagai syarat kelulusan Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.

Karya seni tugas akhir ini menjadi cerminan nyata, bahwa akhir itu bukanlah akhir yang sebenarnya melainkan awal pijakan berproses dan berkesenian di luar sana. Dibalik sebuah karya seni, cara berkesenian, emosi, suka, duka, dan doa senantiasa menjadi pelengkap tersendiri di setiap langkah yang dijalani.

Banyak hambatan dan kesulitan yang menyertai penulis selama penyusunan karya tulis ini, namun berkat bantuan dari berbagai pihak, akhirnya hambatan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. 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. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku dosen pembimbing I;
5. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku dosen pembimbing II
6. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom., Selaku dosen wali;
7. Ayah dan Ibu tercinta, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, semangat dan materi;
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan Program Studi D-3 Animasi, urusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;

9. Kawan-kawan mahasiswa animasi ISI Yogyakarta yang telah memberikan dukungan.
10. Semua orang yang tidak bisa disebutkan satu persatu, mohon maaf apabila ada kesalahan selama proses pembuatan karya tugas akhir ini dan terimakasih atas segala partisipasi yang telah diberikan.

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

Yogyakarta,

Yholanda Kunthi Anggriva



ABSTRAK

Roket merupakan wahana luar angkasa, peluru kendali, atau kendaraan terbang yang mendapatkan dorongan melalui reaksi roket terhadap bahan fluida. Dalam film ini roket mewakili mimpi dan harapan. Proses meluncurnya roket adalah proses seseorang mencapai mimpinya. Proses meluncurkan misil ke luar angkasa memang tidak mudah, namun bukan berarti tidak bisa. Film ini, mengajak penonton untuk yakin akan harapan dan berani memperjuangkannya.

Penciptaan film animasi ini disajikan dalam bentuk animasi 2D tanpa menggunakan narasi atau dialog. Sebagai pendukung suasana dibuatlah musik yang dapat membangun suasana. Tidak lupa 12 prinsip animasi diterapkan dalam film animasi ini untuk memperkuat dan menambah kesan artistik sebagai penunjang visualisasi. Teknik animasi dua dimensi sengaja digunakan karena bentuk visual dari animasi 2D memiliki kesan yang ringan namun mudah diingat.

Kata Kunci : impian, roket, harapan, animasi 2D



ABSTRACT

Rockets are spacecraft, missiles, or flying vehicles that get a boost through rocket reactions to fluid materials. In this film the rocket represents dreams and hopes. The process of launching a rocket is the process of reaching someone's dream. The process of launching missiles into space is not easy, but that doesn't mean it can't. This film, invites the audience to be sure of hope and dare to fight for it.

The creation of this animated film is presented in the form of 2D animation without using any narration or dialogue. As a support for the atmosphere, music is created that can build an atmosphere. Not forget the 12 principles of animation applied in this animated film to strengthen and improve the artistic impression as a support of visualization. The two-dimensional animation technique is intentionally used because the visual form of 2D animation has a light but easy to remember impression.

Keywords: *dreams, rockets, hope, 2D animation.*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	3
D. Target Audiens	3
E. Indikator Capaian Akhir	3
1. Praproduksi	4
2. Produksi	4
3. Pascaproduksi	6
BAB II EKSPLORASI	7
A. Landasan Teori	7
1. Animasi	7
2. Konflik antara anak dengan orangtua	8
3. Pesawat ulang-alik	9
B. Tinjauan Karya	9

1. <i>Memo</i>	9
2. <i>Burn Out</i>	10
3. <i>Coco</i>	10
4. <i>Song of The Sea</i>	11
BAB III PERANCANGAN	12
A. Cerita	12
1. Sinopsis	12
2. Treatment	14
B. Naskah	18
C. Desain	23
1. Karakter Utama	23
2. Karakter Pendukung	25
3. Storyboard	28
D. Lingkungan	30
E. <i>Software</i>	31
1. <i>TVPaint Animation Pro</i>	31
2. <i>Adobe Photoshop CS6</i>	31
3. <i>Paintool SAI</i>	31
4. <i>Adobe After Effects CS5.5</i>	31
F. <i>Background Music</i>	32
BAB IV PERWUJUDAN	33
A. Praproduksi	33
1. Konsep dasar	33
2. Desain Karakter	33
3. <i>Animatic Storyboard</i>	36
B. Produksi	36
1. <i>Background</i>	36
2. <i>Animating</i>	37
3. <i>Clean Up</i>	38

4. <i>Coloring</i>	39
5. <i>Compositing</i>	39
6. <i>Scoring</i>	39
C. Pascaproduksi	39
1. <i>Editing</i>	40
2. <i>Mastering</i>	40
D. <i>Merchandising</i>	40
BAB V PEMBAHASAN	42
A. Pembahasan Isi Film	42
1. <i>Preposisi</i>	42
2. <i>Konflik</i>	42
3. <i>Resolusi</i>	43
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi	44
1. <i>Squash and Strech</i>	44
2. <i>Straight Ahead and Pose to Pose Action</i>	45
3. <i>Anticipation</i>	46
4. <i>Slow in and Slow Out</i>	46
5. <i>Arc</i>	46
6. <i>Secondary Action</i>	47
7. <i>Follow Trough and Overlapong Action</i>	47
8. <i>Solid Drawing</i>	48
9. <i>Timing and Spacing</i>	49
10. <i>Staging</i>	49
11. <i>Appeal</i>	50
12. <i>Exaggeration</i>	50
C. Analisa Biaya Produksi	51
1. Biaya Tenaga Kerja	51
a. <i>Praproduksi</i>	51
b. <i>Produksi</i>	51

c. Pascaproduksi	52
2. Biaya Tidak Langsung	52
3. Biaya Mastering Film	53
4. Biaya <i>Merchandise</i> dan Perlengkapan Pameran	53
5. Biaya Total	54
BAB VI PENUTUP	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

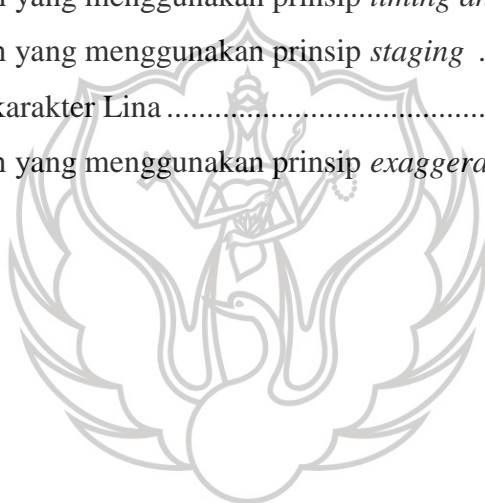
Tabel 3.1 <i>Treatment</i> “Rocket to Rocket”	14
Tabel 5.1 Biaya tenaga kerja tahap praproduksi film animasi “Rocket to Rocket”	51
Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja tahap produksi film animasi “Rocket to Rocket”	52
Tabel 5.3 Biaya tenaga kerja tahap pasca produksi	52
Tabel 5.4 Biaya tidak langsung selama produksi film animasi “Rocket to Rocket”	52
Tabel 5.5 Biaya <i>Mastering</i>	53
Tabel 5.6 Biaya merchandise dan kelengkapan pameran	53
Tabel 5.7 Biaya keseluruhan	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Film pendek “Memo”.....	9
Gambar 2.2 Film pendek “Burnt Out”	10
Gambar 2.3 Film animasi “Coco”	11
Gambar 2.4 Film animasi “The Song of The Sea”	11
Gambar 3.1 <i>Character sheet</i> Lina	24
Gambar 3.2 <i>Expression sheet</i> Lina	25
Gambar 3.3 Konsep karakter nenek	26
Gambar 3.4 <i>Expression sheet</i> nenek	26
Gambar 3.5 Ayah saat masih kecil bermain bersama nenek	27
Gambar 3.6 Ayah, Lina, dan ibu berfoto bersama	27
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> “Rocket to Rocket” halaman	28
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> “Rocket to Rocket” halaman	29
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> “Rocket to Rocket” halaman	30
Gambar 4.1 <i>Character sheet</i> tokoh Lina	34
Gambar 4.2 Ekspresi tokoh Lina	34
Gambar 4.3 Konsep karakter tokoh nenek	35
Gambar 4.4 <i>Expressison sheet</i> nenek	35
Gambar 4.5 <i>Screenshot animatic storyboard</i>	36
Gambar 4.6 Desain <i>background</i> menggunakan <i>brush chalk</i>	37
Gambar 4.7 Proses pembuatan <i>key frame</i>	37
Gambar 4.8 Proses pembuatan <i>inbetween</i>	38
Gambar 4.9 Proses <i>clean up</i>	38
Gambar 4.10 Proses <i>coloring</i> atau pewarnaan	39
Gambar 4.11 Desain tas	40
Gambar 4.12 Desain lampu tidur	41
Gambar 4.13 Desain stiker	41
Gambar 4.14 Desain <i>postcard</i>	41

Gambar 4.15 Desain <i>sketchbook</i>	41
Gambar 5.1 <i>Screenshot animating</i> yang menunjukkan prinsip <i>squash and stretch</i>	44
Gambar 5.2 <i>Screenshot</i> adegan yang menggunakan prinsip <i>straight ahead</i>	45
Gambar 5.3 <i>Screenshot</i> adegan yang menggunakan prinsip <i>pose to pose</i>	45
Gambar 5.4 Adegan yang menggunakan prinsip <i>anticipation</i>	46
Gambar 5.5 Adegan yang menggunakan prinsip <i>slow in slow out</i>	46
Gambar 5.6 Adegan yang menggunakan prinsip <i>arcs</i>	47
Gambar 5.7 Adegan yang menggunakan prinsip <i>secondary action</i>	47
Gambar 5.8 Adegan yang menggunakan prinsip <i>follow trough</i> dan <i>overlapping action</i>	48
Gambar 5.9 Adegan yang menggunakan prinsip <i>solid drawing</i>	48
Gambar 5.10 Adegan yang menggunakan prinsip <i>timing and spacing</i>	49
Gambar 5.11 Adegan yang menggunakan prinsip <i>staging</i>	49
Gambar 5.12 Siluet karakter Lina	50
Gambar 5.13 Adegan yang menggunakan prinsip <i>exaggeration</i>	50



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap orang pasti memiliki harapan atau cita-cita. Cita-cita orang pada umumnya akan cenderung mengarah ke konteks pekerjaan atau profesi. “Cita-cita adalah suatu impian dan harapan seseorang akan masa depannya, bagi sebagian orang cita-cita itu adalah tujuan hidup dan bagi sebagian yang lain cita-cita itu hanyalah mimpi belaka.” (Human Forest, 2018, <http://humanforest.blogspot.com/2005/08/arti-sebuah-cita-cita.html>, 5 November 2018). Bagi setiap orang, cita-cita adalah tujuan dan penyemangat hidup, terlebih bagi seorang anak. Sebagai anak-anak, membayangkan akan menjadi apa saat dewasa nanti adalah hal yang menakjubkan. Untuk berhasil mencapainya akan lebih menakjubkan daripada hanya membayangkannya. Tidak jarang beberapa orang menekuni minat mereka dari kanak-kanak guna mencapai impian mereka.

Orangtua pasti menginginkan semua yang terbaik untuk buah hati mereka. Tidak jarang beberapa orang tua sudah merencanakan masa depan anak dari jauh-jauh hari. Semua aspek mengenai anak sudah direncanakan matang-matang. Namun, orang tua lupa bahwa anak juga memiliki keinginan, impian dan harapan mereka sendiri. Tidak sedikit anak yang tak memiliki kesempatan untuk memilih jalan dan impian mereka sendiri. Akibatnya setelah menginjak dewasa anak merasakan ketidaknyamanan dan sulit untuk menemukan jati diri. Mereka merasa tidak pada tempatnya, namun terlalu takut untuk menyuarakan pendapat ke orangtua karena pola pikir yang dipupuk sejak kecil bahwa “orangtua tahu yang terbaik untuk anak”, dan sebagai anak takut dianggap membantah perkataan orangtua.

Komunikasi yang buruk antara orangtua dan anak adalah salah satu penyebab terjadinya kasus ini. Kebanyakan komunikasi dalam keluarga hanya berjalan satu

arah, yaitu dari orangtua ke anak, tanpa adanya timbal balik dari anak ke orangtua. Anak tidak berani mengungkapkan pendapat ke orangtua, yang pada akhirnya dalam proses pendewasaan anak mengalami pemberontakan dalam diri dan keinginan untuk didengar.

Mengangkat pokok permasalahan ini, munculah gagasan untuk menjadikan permasalahan ini sebagai kosep utama dalam penciptaan karya. Sangat penting bagi masyarakat untuk memupuk komunikasi yang baik antara orangtua dan anak dalam keluarga. Sebagai orang tua harus mengerti bahwa anak memiliki keinginan dan impian, begitu juga sebagai anak harus tahu bagaimana mengutarakan dan mengungkapkan keinginan mereka dengan komunikasi yang baik. Salah satu alasan membuat film “Rocket to Rocket” ini adalah untuk menunjukkan bahwa setiap orang, khususnya anak dapat memiliki mimpi yang harus disuarakan dan diperjuangkan.

Teknik animasi dua dimensi sengaja digunakan kerana bentuk visual dari animasi 2D memiliki kesan yang ringan namun mudah diingat. Selain itu mempertimbangkan sumberdaya manusia, peralatan yang digunakan serta waktu pengerjaan, teknik animasi 2D adalah teknik yang paling cocok. Beberapa hal tersebut, melatarbelakangi penciptaan film animasi dua dimensi “Rocket to Rocket”. Film animasi yang menceritakan tentang seorang anak kecil penuh impian yang harus tinggal dengan sang nenek.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana menyuguhkan masalah sosial antara orangtua dengan anak menjadi sebuah film animasi dua dimensi?
2. Bagaimana memproduksi dan menerapkan teknik animasi dua dimensi untuk menciptakan film animasi “Rocket to Rocket”?

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan film animasi 2D “Rocket to Rocket” antara lain :

1. Menyuguhkan film animasi dengan membawa pokok masalah antara orangtua dan anak yang dikemas menggunakan unsur cerita imajinatif,
2. Memproduksi animasi “Rocket to Rocket” dengan teknik digital dua dimensi.

D. Target Audien

Target audien menurut demografis film ini adalah ;

1. Usia : 14 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
4. Status sosial : Semua kalangan

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi “Rocket to Rocket” adalah :

1. Judul Karya : Rocket to Rocket
2. Teknik : Animasi Digital 2D
3. Desain Karya : Film Animasi
4. Durasi : 00:05:18:00
5. Format Video : HDTV 1920x1080 px24 *frame per second*
6. *Render* : format .mp4, H264 dan .MOV

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi “Rocket to Rocket” dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

a. Penulisan cerita

Cerita ditulis dengan lengkap, singkat dan jelas. Didukung dengan informasi yang sesuai pada literatur-literatur terkait. Dimulai dari proses adaptasi tokoh utama dengan sang nenek hingga konflik yang terjadi antara keduanya. Berakhir dengan penyelesaian dimana sang nenek memberi kesempatan kepada tokoh utama untuk memilih impiannya sendiri.

b. Desain Karakter

Karakter yang dibutuhkan tidak begitu banyak. Penonton dapat fokus akan tokoh utama dalam cerita. Selain itu mempersingkat waktu pengerjaan karena karakter yang dibuat sederhana.

c. *Storyboard*

Storyboard dibuat jelas dan sederhana untuk mempercepat proses pembuatan film. Pengambilan *angle* yang bervariasi dibuat agar penonton tidak jenuh dan terus mengikuti alur cerita.

2. Produksi

a. *Animating*

Penganimasian dibuat langsung menggunakan *software* khusus animasi. Proses ini menyesuaikan dengan durasi film yang telah ditentukan. *Animatic* yang jelas dengan *timing* yang tepat membantu pada tahap ini. Animator menyesuaikan *timing* dengan menggambar ulang pada komputer untuk membuat *key pose* dan *inbetween*.

b. Coloring

Proses ini dilakukan menggunakan *software* yang sama dengan proses penganimasian. Dalam tahap ini dipilih pewarnaan yang sederhana untuk memberi kesan pemisah antara *background* dan karakter.

c. Render by Shot

Render per shot akan mempermudah dalam proses *compositing* nantinya, tidak hanya itu tahap ini akan mempermudah dalam mengamati bagaimana suatu *shot* berjalan sesuai keinginan atau tidak. Proses perevisian terhadap *shot* yang kurang sesuai akan lebih mudah.

d. Background

Latar belakang dibuat sederhana dikerjakan dengan teknik *digital painting*. Warna pada latar belakang disesuaikan dengan setiap suasana dan setting.

e. Background Music

Background music digunakan menyesuaikan dengan alur dan suasana cerita dibuat sedemikian rupa sehingga terdengar harmonis dan menyatu dengan adegan.

f. Sound Effect

Dalam animasi ini terdapat *sound effect* untuk menghidupkan animasi di dalam setiap adegan.

3. Pascaproduksi

a. *Compositing*

Mengumpulkan semua aset yang telah dikerjakan sebelumnya, kemudian memberikan efek khusus agar film nantinya lebih menarik saat di tayangkan.

b. *Editing*

Pada tahap ini semua adegan yang sudah jadi disusun menjadi satu kesatuan untuk dijadikan film utuh. Serta pada tahap ini ditambahkan efek suara dan transisi.

c. *Rendering*

Proses ini menjadikan rangkaian karya animasi ke format video. Mulai dari judul karya, isi karya animasi, dan *credit title*.

d. *Mastering*

Tahap ini adalah membakar karya dalam DVD. Karya yang telah dibakar dalam DVD, nantinya akan dikemas ke dalam DVD case atau kemasan yang sudah dibuat sedemikian rupa.