

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN ANIMASI INSTRUKSIONAL
“CARA MEMANIPULASI WARNA BUNGA HORTENSIA”**



Rizal Ahmad Choirumanal Baqi
NIM 1400092033

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

2018

KATA PENGANTAR

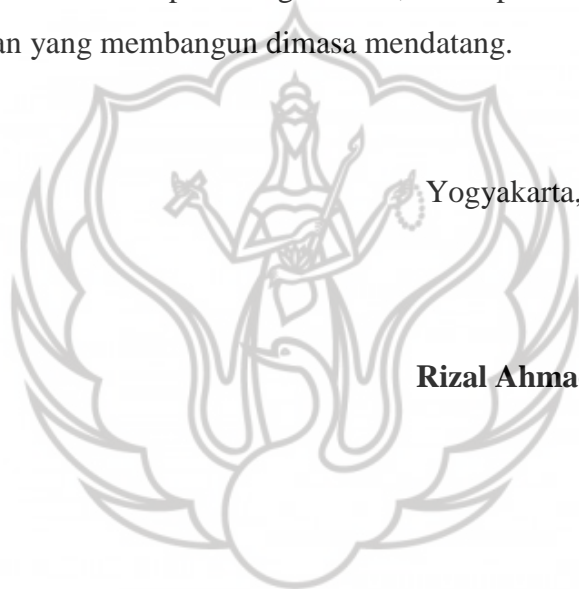
Ucapan syukur dari hati yang paling dalam kepada Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dalam pembuatan animasi ini. Karena ridho-Nya dan izin-Nya, semua bisa terlewati dengan lancar dengan menembus berbagai segala halangan. Karya animasi instruksional “Cara Memanipulasi Warna Bunga Hortensia” ini dibuat dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Animasi ini adalah bukti hasil dari seluruh semester yang dilalui selama tujuh semester ini. Semoga animasi ini bisa dijadikan sarana tambahan dalam berbagi ilmu menggunakan cara yang menyenangkan. Dibuat agar siapa saja bisa termotivasi dan tergugah untuk menciptakan animasi yang lebih baik selanjutnya. Juga menambah pengetahuan bagi siapa saja yang menontonya.

Karya tugas akhir ini tercipta dengan berbagai macam dukungan baik secara tenaga dan dana. Juga dukungan dari berbagai pihak dari dosen maupun teman-teman. Terimakasih disampaikan kepada

1. Orang tua tercinta, bapak Moh. Suparni dan ibu Endah Titik Nuryani
2. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. ,selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Marsudi, S.Kar., M.Hum. ,selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Tanto Harthoko, M.Sn. ,selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi,
5. Mahendradewa Suminto, M.Sn. ,sebagai dosen pembimbing I saya.
6. Andri Nur Patrio, M. Sn. ,sebagai dosen pembimbing II saya.
7. Dr. M. Suparwoto, M.Sn. ,selaku penguji ahli karya tugas akhir saya.
8. Uswatun Kumalasari, yang telah membantu menyiapkan persiapan dan kebutuhan sidang saya.

6. Mbak Dinda Ayu Paramita, Arda Aulia Bangsa, Tasya, Cahyo, Sendika, Mikyal dan Bagas yang telah mendukung saya dalam pembuatan animasi ini. Baik tenaga dan motivasi
7. Staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;

Semoga hasil akhir karya animasi instruksional “Cara Memanipulasi Warna Bunga Hortensia” ini memberikan manfaat baik dari hasil akhir video animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.



Yogyakarta,

Rizal Ahmad Choirumanal Baqi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan	5
D. Manfaat	5
E. Sasaran	6
F. Indikator Capaian Akhir	6
1. Praproduksi	6
a. Penulisan Cerita	6
b. Konsep Seni dan Aset	7
c. Sinopsis	7
d. Skenario	7
e. <i>Storyboard</i>	7
f. <i>Dubbing</i>	7
2. Produksi	8
a. Modeling Karakter dan Animating	8
b. Rendering	8
c. Musik Ilustrasi dan Efek Suara	8
d. Compositing	8
3. Pascaproduksi	9
a. Editing	9
b. Mastering	9

c. Display dan Merchandising.....	9
BAB II PENGEMBANGAN IDE DAN CERITA	10
A. Landasan Teori	10
B. Tinjauan Karya	16
1. Film Animasi Hidroponik untuk Anak	16
2. <i>Motion Graphic</i> “Save Paper to Save Forest”	17
BAB III PERANCANGAN	18
A. Konsep	18
B. Sinopsis.....	18
C. Perancangan Visual	18
1. Desain Karakter	18
2. <i>Background</i> dan Aset.....	20
3. <i>Timeline</i>	21
4. <i>Budgeting</i>	22
BAB IV PERWUJUDAN	23
A. Praproduksi	23
1. Konsep Dasar.....	23
2. Desain Visual.....	23
a. Desain Karakter.....	23
b. Desain Background.....	24
3. Skenario	25
4. <i>Dubbing</i>	30
5. <i>Treatment</i>	30
6. <i>Storyboard</i>	36
B. Produksi	39
1. <i>Animating</i>	39
2. <i>Rendering</i>	39
3. <i>Compositing</i>	40
4. Musik	40
C. Pascaproduksi	41
1. <i>Editing</i>	41

2. <i>Mastering</i>	41
3. <i>Display dan Merchandesing</i>	41
BAB V PEMBAHASAN	42
A. Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi.....	42
1. <i>Anticipation</i>	43
2. <i>Staging</i>	43
3. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	44
4. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	44
5. <i>Arcs</i>	45
6. <i>Squash and Stretch</i>	45
7. <i>Exaggeration</i>	46
B. Pembahasan Isi Animasi.....	47
1. Preposisi.....	47
2. Konflik.....	47
3. Resolusi.....	47
BAB VI	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gambar macam-macam warna bunga hortensia.....	4
Gambar 2.1 Cuplikan adegan dari animasi “Hidroponik untuk Anak”	16
Gambar 2.2 <i>Screenshoot</i> mograph dari <i>Save Paper to Save Forest</i>	17
Gambar 3.1 Desain awal Mas Pot	19
Gambar 3.2 Desain akhir Mas Pot dalam	19
Gambar 3.3 Desain aset dan <i>background</i>	20
Gambar 3.4 Alur <i>timeline</i> pembuatan animasi	21
Gambar 4.1 Desain karakter Mas Pot.....	24
Gambar 4.2 <i>Background</i> pada animasi “Cara Memanipulasi Warna Bunga Hortensia”.....	24
Gambar 4.3 Rancangan <i>storyboard</i> shot 1 hingga shot 4.....	36
Gambar 4.4 Rancangan <i>storyboard</i> shot 5 hingga shot 14.....	37
Gambar 4.5 Rancangan <i>storyboard</i> shot 15 hingga shot 20.....	38
Gambar 4.6 <i>Screenshoot</i> proses animating Mas Pot	39
Gambar 4.7 <i>Screenshoot</i> hasil <i>render PNG sequence</i>	40
Gambar 5.1 Penerapan prinsip <i>anticipation</i>	43
Gambar 5.2 Penerapan prinsip <i>staging</i>	43
Gambar 5.3 Penerapan prinsip <i>straight ahead and pose to pose</i>	44
Gambar 5.4 Penerapan prinsip <i>follow through and overlapping action</i>	44
Gambar 5.5 Penerapan prinsip <i>arcs</i>	45
Gambar 5.6 Penerapan prinsip <i>squash and stretch</i>	46
Gambar 5.7 Penerapan prinsip <i>exaggeration</i>	46

ABSTRAK

Animasi “Cara Memanipulasi Warna Bunga Hortensia” adalah animasi instruksional yang menunjukkan bagaimana mengubah warna bunga hortensia yang biasanya berwarna biru menjadi warna merah muda dengan menggunakan beberapa bahan-bahan pertanian yang bisa ditemui di sekitar kita. Animasi ini mengajak untuk mengenal lebih dekat bunga hortensia yang biasa ditemui di sekitar lingkungan.

Animasi instruksional ini dibuat dengan menggabungkan 2 teknik animasi. Yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Menggunakan *motion graphic* dengan karakter 3 dimensi yang akan menjadi narator pada animasi ini. Tema tanaman diambil agar bisa mengedukasi masyarakat tentang pentingnya menghijaukan lingkungan sekitar. Dengan adanya animasi ini, diharapkan bisa menambah pengetahuan tentang tanaman dengan cara yang menyenangkan.

Kata kunci: Animasi 3D, *Motion Graphic*, Bunga Hortensia,

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Animasi adalah salah satu media yang signifikan sebagai media penyampaian pesan yang meliputi beberapa unsur seperti edukasi, hiburan, sejarah, pengetahuan dan lain-lain. Media animasi memiliki kemampuan dalam memaparkan sesuatu yang rumit dengan gabungan gambar dan musik dan suara. Penggabungan inilah yang menjadikan animasi menjadi media pembelajaran yang sangat menyenangkan, karena dapat meningkatkan motivasi serta memicu pemikiran target penonton. Pada animasi melibatkan beberapa aspek yang menjadikannya menarik. Seperti musik, visual, dan filosofi. Dari gabungan unsur tersebut, jadilah suatu karya seni gerak semu yang bisa dinikmati secara keseluruhan.

Animasi juga sering dijumpai pada media pembelajaran seperti tutorial, edukasi, info layanan, hingga iklan. Beberapa dari produk animasi tersebut berupa animasi yang bersifat instruksional. Instruksional berasal dari kata instruktur, artinya pengajaran, pelajaran, bahkan perintah atau instruksi. Kata ini tidak jauh dengan sesuatu yang mempunyai tujuan untuk membimbing, mengajarkan, dan mengedukasi dengan target orang-orang tertentu atau umum. Ada beberapa definisi tentang Instruksional yang dikemukakan oleh beberapa tokoh seperti Eduard L. Dejnozka dan David E Kavel (1981) yang menunjukkan tujuan instruksional sebagai suatu pernyataan spesifik yang dinyatakan dalam suatu perilaku dan diwujudkan dalam bentuk yang menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Serta menurut Fred Percival dan Henry Enllington (1984) yang mendefinisikan tujuan instruksional adalah menunjukkan keterampilan atau penampilan yang diharapkan sebagai hasil proses belajar

Pemanfaatan animasi sebagai bahan yang sangat komunikatif. Animasi dinilai sangat efektif dalam masalah penyampaian menggunakan visual yang menarik. Seperti sesuatu yang bergerak di bidang maya.

Menerjemahkan maksud menggunakan objek yang digerakan membentuk sebuah instruksi yang mudah dipahami bagi penonton. Seperti animasi 2D *motion graphic*. *Motion graphic* adalah cabang animasi yang menggabungkan typografi, ilustrasi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik Animasi. *Motion graphics* terdiri dari dua kata, *Motion* yang berarti gerak dan *graphics* atau yang sering kita kenal dengan istilah grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *motion graphics*, juga dapat disebut dengan istilah grafis bergerak. Pada zaman dahulu kala, proses pembuatan *motion graphics* dikerjakan dengan cara menyusun gambar secara berurutan hingga menjadi satu kesatuan. Gambar-gambar yang disusun tersebut, telah diubah sedemikian rupa sehingga ketika tersesusun menjadi satu kesatuan, gambar-gambar tersebut menampilkan ilusi pergerakan. Di sinilah yang menjadi titik berat dari *motion graphics*. *Motion graphic* juga bisa kita jumpai pada iklan-iklan komersil di televisi dan internet, infografis, *flyover*, dan seni videografi yang bisa kita jumpai di lirik lagu dalam sebuah musik video. Penggunaan *motion graphic* juga sering kita jumpai pada iklan layanan masyarakat yang bertujuan memberikan edukasi pada banyak orang. Seperti data statistik hasil penelitian, tutorial dan cara membuat sesuatu. Dilengkapi dengan ilustrasi yang muncul diikuti dengan kata-kata dengan typografi sebagai pendukung, suara sebagai narasi dan diolah menjadi sebuah videografi yang berbentuk animasi yang unik.

Salah satu pemanfaatan grafis gerak dalam bidang animasi yaitu pembuatan animasi yang bersifat instruksional. Target penonton pun bisa disesuaikan. Bisa bersifat khusus maupun umum. Animasi instruksional dibuat berdasarkan sebuah pertanyaan umum. Contohnya, pembuatan animasi instruksional yang menargetkan penontonya yaitu para penggemar tanaman hias, khususnya bunga. Terinspirasi dari beberapa artikel di internet dan majalah tetumbuhan dimana ada beberapa orang penasaran bagaimana cara mengubah warna bunga hortensia. Tentu saja pertanyaan-pertanyaan tersebut sudah dijawab oleh pakar yang telah bekerja sama

di rubrik tersebut. Namun, beberapa jawaban mereka hanya berupa perintah atau tata cara dalam bentuk tulisan, tidak menggunakan gambar sama sekali. Sehingga, membuat beberapa pembaca mungkin merasa bingung.

Bunga hortensia adalah tanaman hias yang berasal dari Asia Selatan dan Timur. Bunga ini banyak dijumpai di pekarangan dan taman sebagai bunga hias. Karena bunga ini berbentuk seperti tajuk dan bergerombol. Warnanya pun bermacam-macam. Ada merah, merah muda, putih, putih kehijauan, biru, biru keunguan, hingga campuran keseluruhan warna tersebut. Di Indonesia sendiri, bunga ini disebut dengan beberapa nama di setiap daerahnya. Ada yang menyebutnya bunga pancawarna, bunga bokor, bunga masamba, hingga bunga tiga bulan. Jenis bunga yang banyak dan umum ditanam di Indonesia adalah hortensia jenis *Hydrangea macrophylla*. Bunga ini mempunyai diameter 20 cm yang terbentuk dari kumpulan bunga yang bergerombol. Berdaun agak bergerigi dan batang yang berkayu yang keras. Tanaman berbunga ini umumnya dijumpai berwarna biru dan keunguan. Kadang berwarna merah muda hingga campuran.

Mengapa bunga ini unik? Karena bunga ini bisa menjadi indikator keasaman alami tanah. Jika warna bunga hortensia berwarna biru, maka tanah tempat tanaman itu tumbuh mengandung asam. Jika warna bunga tanaman putih atau ungu. Maka tanah tersebut bersifat netral atau kandungan asam dan basanya seimbang. Jika ditemukan warna merah muda hingga merah pada bunga tanaman. Maka tanah tersebut mempunyai kandungan basa. Karena tanah di Indonesia umumnya bersifat asam. Maka, kebanyakan warna yang dijumpai adalah biru. Namun, ada beberapa cara yang bisa ditempuh untuk memanipulasi warna bunga hortensia dengan cara buatan. Yaitu dengan cara mencampurkan beberapa bahan kimia pertanian yang bisa didapat di toko-toko pertanian. Seperti kapur dolomit, kapur bangunan, hingga tawas.

Pada animasi ini, akan menampilkan dua cara memanipulasi warna bunga hortensia menggunakan cara buatan. Manipulasi menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* yaitu berarti tindakan untuk mengerjakan sesuatu dengan tangan atau alat-alat mekanis secara terampil. Memanipulasi disini berarti mengerjakan sesuatu dengan menggunakan tangan atau mengatur (mengerjakan) dengan cara yang pandai sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Jadi bisa disimpulkan, maksud memanipulasi pada konteks ini adalah melakukan suatu untuk mendapatkan sebuah hasil dengan cara buatan.

Penggunaan dengan takaran yang tepat pada saat proses manipulasi buatan, akan memunculkan warna-merah muda. Cara pertama, dengan menaburkan satu kilogram kapur dolomit ke media tanam tanah setiap satu meter persegi lalu disiram dengan air. Cara kedua, yaitu dengan mencampurkan setengah kilogram kapur bangunan atau gamping ke dalam satu liter air dan diaduk hingga tercampur rata. Lalu disiramkan ke media tanam tanah bunga hortensia dengan tingkat kelembaran tanah yang sama seperti cara pertama. Kedua cara tersebut adalah cara buatan dalam mengatur tingkat kandungan basa pada tanah sehingga nantinya, bunga akan berwarna merah muda dalam beberapa minggu kemudian. Penerapan kedua cara tersebut hanya bisa dilakukan dalam sebulan sekali. Jika terlalu sering, maka bisa mempengaruhi kesehatan tanaman itu sendiri. Pemberian air pada tanaman tetap dilakukan setiap hari. Agar kebutuhan air pada tanaman tetap terjaga.



Gambar 1.1 Berbagai macam warna bunga hortensia

B. Rumusan Masalah

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

1. Pembuatan animasi instruksional dengan menggabungkan teknik *motion graphic* 2D dan 3D
2. Cara menyampaikan sebuah pesan instruksional lewat animasi.
3. Manfaat dibuatnya animasi ini untuk kehidupan sehari-hari.

C. Tujuan

Tujuan dan manfaat dari pembuatan animasi instruksional “Cara Memanipulasi Warna Bunga Hortensia” yaitu menciptakan sebuah karya animasi dari gabungan animasi tiga dimensi dengan *motion graphic* “Cara Memanipulasi Warna Bunga Hortensia”.

D. Manfaat

Manfaat daripada pembuatan animasi instruksional “Cara Memanipulasi Warna Bunga Hortensia” ini adalah sebagai berikut;

1. Sebagai media penyampaian pesan instruksional dengan menggunakan animasi.
2. Bisa digunakan sebagai animasi pendukung suatu materi pada iklan layanan masyarakat, seminar, bahan referensi pada channel Youtube dengan indeks pencarian judul yang terkait ataupun sama.

E. Sasaran

Target audiens yang menjadi sasaran pemirsa animasi ini adalah:

1. Usia : 17 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : SMA hingga umum
4. Skala audiens : Indonesia

Pemilihan usia minimal umur 17 tahun karena pada umur tersebut kebanyakan masyarakat khususnya anak-anak pelajar tingkat SMA umumnya sudah diajarkan tentang pengenalan asam dan basa pada pelajaran Kimia dan Biologi. Sehingga mereka setidaknya tidak asing lagi dalam mengenal asam dan basa.

F. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari animasi ini yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu animasi yang utuh. Tahapan-tahapan yang harus dilalui yaitu:

1. Praproduksi

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

a. Penulisan cerita

Dimulai dengan pengenalan tokoh utama yaitu Mas Pot. Nantinya Mas Pot akan menjadi karakter dan narator ketika *motion graphic* tersebut ditampilkan.

b. Konsep seni dan aset

Melakukan survei bentuk karakter, latar belakang, dan objek tambahan. Karakter pada animasi ini berbentuk 3D, sedangkan aset dan *background* pada animasi ini berbentuk 2D.

c. Sinopsis

Pembuatan konsep cerita yang nantinya akan dibentuk sebagai potongan-potongan informasi yang berurutan dan saling menyambung antara *shot*. Sehingga, menjadi sebuah animasi yang utuh.

d. Skenario

Pembuatan naskah yang telah jadi kemudian dijabarkan lebih rinci yang di dalamnya terdapat *shot* yang telah dibagi-bagi. Lalu pengerjaan animasi bisa dimulai menurut alur cerita yang telah dibuat, mulai awal cerita karakter diperkenalkan hingga karakter selesai menjadi narator.

e. Storyboard

Storyboard dibuat sesuai dengan naskah yang telah ada dan berisi tentang gambaran pokok yang tertuang dalam panel kotak, di dalamnya berisi informasi adegan, kamera, ekspresi tokoh, sketsa slide pada *motion graphic* dan durasi dari setiap potongan *shot*.

f. Dubbing

Dubbing atau pengisian suara yang nantinya akan digunakan untuk mengisi suara pada suara monolog karakter. Pada proses ini, pengisi suara akan melakukan proses rekaman yang nantinya akan dijadikan suara si karakter dengan menyesuaikan suasana saat karakter membacakan narasi.

2. Produksi

Produksi adalah proses selanjutnya dari inti penciptaan animasi berlangsung. Dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah tahapan proses produksi:

a. *Modelling Karakter dan Animating*

Modelling karakter dengan menggunakan *software 3DSMax* dan *Lightwave* untuk membuat karakter Mas Pot. Seperti proses *modeling*, *rigging*, dan pemberian tekstur karakter. Lalu proses *animating* dan *rendering* karakter menggunakan *Lightwave*. Setelah selesai dalam proses *animating* tersebut. Dilanjutkan ke pembuatan *motion graphic* pada aplikasi *Adobe After Effect* dengan menggabungkan aset dan objek yang telah dibuat saat praproduksi.

b. *Rendering*

Proses *rendering* ini dikerjakan saat pembuatan setiap *shot* telah selesai. Nantinya, potongan-potongan *shot* yang telah dirender akan digabungkan pada proses *editing* video dan pemberian suara pada proses selanjutnya.

c. *Musik Ilustrasi dan Efek Suara*

Efek suara dan musik ilustrasi yang digunakan pada animasi dan *motion graphic* ini sebagai pendukung dan membentuk suasana menyenangkan saat adegan karakter ini berbicara dan suasana saat *motion graphic* ditampilkan.

d. *Compositting*

Pada tahap ini, penggabungan seluruh *shot* dan aset seperti *background*, efek, dan objek yang diperlukan setelah melewati proses sebelumnya.

3. Pascaproduksi

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

a. *Editing*

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

b. *Mastering*

Karya yang telah selesai dibuat akan disalin ke dalam piringan DVD dengan pengemasan menggunakan DVD *case* berwarna transparan sebanyak tiga salinan

c. *Display dan Merchandising*

Setelah karya selesai dibuat, *display* karya akan dilakukan. Selain pemutaran karya, ada pula pembuatan pernak-pernik, poster, infografis, stiker, kartu pos, dan *printart* sebagai pelengkap *display* nantinya.