

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN STRATEGIS NASIONAL INSTITUSI**



**PERANCANGAN MANUAL BOOK
SEBAGAI DASAR PENCIPTAAN ANIMASI TRADISIONAL 2D**
Tahun ke 2 dari rencana 2 tahun

Tim Peneliti

Ketua

Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.
0016116701

Anggota

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
0025118007

Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sm
0006017002

Dibiayai oleh :

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Kontrak Penelitian
Nomor : 005/SP2H/LT/DRPM/2018, Tanggal 30 Januari 2018

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
Nopember 2018**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PERANCANGAN MANUAL BOOK TENTANG METODE DASAR PENCIPTAAN ANIMASI TRADISIONAL 2D

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap : Drs ARIF AGUNG SUWASONO,
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIDN : 0016116701
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Nomor HP : 087838715981
Alamat surel (e-mail) : ariefagungsuwasono@gmail.com

Anggota (1)

Nama Lengkap : ANDI HARYANTO S.Sn, M.Sn.
NIDN : 0025118007
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Anggota (2)

Nama Lengkap : Drs PETRUS GOGOR BANGSA M.Sn
NIDN : 0006017002
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Institusi Mitra (jika ada)

Nama Institusi Mitra :
Alamat :
Penanggung Jawab :
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 2 dari rencana 2 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 56,000,000
Biaya Keseluruhan : Rp 116,000,000



Mengetahui,
Dekan FSR ISI Yogyakarta

(Dr. Suastiwi, M.Des)
NIP/NIK 1959080211988032002

D.I. YOGYAKARTA, 24 - 10 - 2018
Ketua,

(Drs ARIF AGUNG SUWASONO,)
NIP/NIK 196711161983031001

Menyetujui,
Ketua LPT ISI Yogyakarta



(Dr. Nurhikmah, M.Hum)
NIP/NIK 196302081989031001

RINGKASAN

Perancangan manual book ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah desain yang dapat digunakan sebagai panduan oleh para animator-animator pemula atau bagi para ilustrator yang berminat dalam bidang animasi, bahwa pembuatan film animasi, memang memerlukan pemahaman yang sangat komprehensif tentang konsep seni atau yang lebih populer dengan sebutan *Concept Art*. Konsep seni sendiri adalah kegiatan yang masuk dalam tahapan Pra-produksi, dan menjadi awal studi sekaligus analisis yang hasilnya akan menjadi konsep visual dan ditetapkan sebagai dasar produksi film animasi. Dalam tahapan pra-produksi, selain sebagai sebuah tahapan awal yang berisi pengembangan-pengembangan ide atau gagasan dan konseptualisasi cerita, konsep seni hadir sebagai materialisasi konsep secara visual yang *visible*, dapat diamati sekaligus dirasakan, bagaimana daya tariknya dan bagaimana penonton akan dibawa ke dalam sebuah suasana serta dimensi ceritanya.

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan panduan bagi para pemula yang mendalami bidang animasi, khususnya tentang konsep seni (*concept art*) dan implementasinya dalam dunia film animasi. Meskipun animasi saat ini sudah berkembang sangat pesat dalam aplikasi teknologinya, dan banyak sekali para pemula yang dapat langsung berkecimpung dalam animasi tiga dimensi, akan tetapi kaidah kaidah dalam animasi patut di fahami secara benar, dan salah satunya melalui animasi dua dimensi. Dalam perancangan ini, akan dikemukakan bagaimana gambaran umum tentang konsep seni meliputi karakterisasi sampai dengan environment. Selanjutnya dalam perancangan ini, target yang ingin dicapai adalah sebuah media manual book yang berisikan materi tentang kaidah serta langkah-langkah yang seharusnya dapat dikerjakan oleh para pemula yang akan mendalami bidang keahlian animasi tradisional, meliputi pemahaman *concept art*, dan obyek visual lain yang berkaitan dengan pra produksi, sebelum memasuki tahap animating. Perancangan manual book ini dihasilkan dan diselesaikan dalam dua tahun anggaran dengan luaran jurnal, buku ajar dan literasi, yang diharapkan dapat bermanfaat bagi para pendidik yang berkecimpung dalam bidang animasi. Sedangkan manfaat dari perancangan ini adalah adanya panduan visual bagi para pemula yang berminat dalam animasi tradisional sekaligus memberikan pemahaman bahwa di dalam film animasi memang ada kaidah kaidah yang harus difahami dan diperhatikan bahwa animasi memang berbeda dengan pertunjukan film life.

PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke-Hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan Rahmat, Taufik dan Hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan laporan kemajuan penelitian Skema Produk Terapan yang didanai oleh Ditjen Dikti Kemendikbud untuk tahun anggaran 2018, yang berjudul “Perancangan Manual Book Sebagai Metode Dasar Penciptaan Animasi Tradisional 2D”. Adapun penelitian dan perancangan ini direncanakan akan diselesaikan dalam dua (2) tahun anggaran. Penelitian dan perancangan ini adalah produk dari konsep perancangan yang berbentuk manual book atau pedoman visual yang berisikan metode dasar dalam penciptaan karakter animasi serta bagaimana kaidah-kaidah animasi yang harus dipertimbangkan sebagai ciri khas animasi yang selanjutnya dapat diimplementasikan ke dalam film animasi 2D. Dengan tidak lepas dari segala keterbatasan dan kekurangan, kami berharap bahwa hasil penelitian dan perancangan ini dapat digunakan sebagai acuan atau referensi bagi mahasiswa yang berminat mendalami atau menghasilkan karya film animasi 2D, terutama dalam konteks pembuatan konsep dan metode perancangannya. Akhirnya kami mengharapkan semoga hasil dari penelitian dan perancangan ini secara umum dapat berguna dalam pendidikan seni dan desain, dan khususnya dalam pendidikan animasi sendiri. Taklupa kami mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam pembuatan penelitian dan perancangan film animasi ini. Tentunya segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan kami terima dengan seluas-seluasnya untuk kemajuan yang lebih baik.

Yogyakarta, 25 Oktober 2018

Penyusun

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan,	2
Ringkasan,	3
Pengantar,	4
Daftar Isi,	5
Daftar Gambar,	6
BAB 1, PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang,	7
B. Rumusan Masalah,	9
C. Tujuan Penelitian,	10
D. Urgensi Penelitian,	10
E. Target Inovasi dan Penerapan.	10
BAB 2, TINJAUAN PUSTAKA	
A. Industri Animasi,	13
B. Animasi,	15
C. Studi Pendahuluan,	19
D. Concept Art,	23
E. Peta Jalannya Penelitian,	28
BAB 3, TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian,	30
B. Manfaat Penelitian,	30
BAB 4, METODE PENELITIAN	
A. Jenis Data,	31
B. Metode Pengumpulan Data,	31
C. Metode Analisis Data,	32
D. Langkah-Langkah Penelitian,	32
E. Bagan Alur Penelitian dan Perancangan,	33
BAB 5. HASIL PENELITIAN DAN LUARAN	
A. Hasil Penelitian,	34
B. Hasil Desain,	39
BAB 6. RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA	
A. Road Map Penelitian Tahun ke-2,	83
B. Rencana Penelitian Tahun ke-2,	83
BAB 7, KESIMPULAN DAN SARAN	
Kesimpulan,	85
Saran,	86
Rekapitulasi Anggaran,	87

DAFTAR GAMBAR

Lukisan gua Chauvet,	18
Environment kota,	24
Properti pesawat,	26
Tentara wanita,	27
Pejuang wanita,	27

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri animasi di Indonesia memang masih belum populer di Indonesia, meskipun demikian sejalan dengan industri kreatif yang dicanangkan oleh pemerintah saat ini, industri animasi mulai menunjukkan tren positif. Hal ini ditunjukkan dengan mulai munculnya perusahaan-perusahaan animasi di tanah air serta banyaknya perguruan tinggi serta sekolah menengah kejuruan yang membuka minat pendidikan animasi. Film animasi Indonesia yang pernah tayang di layar lebar dengan judul 'Battle of Surabaya' produksi Amikom, menunjukkan geliat industri animasi tanah air.

Seiring dengan perkembangan industri, film animasi Indonesia pun bakal semakin diperhitungkan. Industri animasi Tanah Air juga menunjukkan pertumbuhan signifikan. Pada saat ini, ada 30 perusahaan yang tergabung dalam Asosiasi Industri Animasi dan Kreatif Indonesia (Ainaki). Setiap tahunnya lebih dari ratusan serial atau film yang diproduksi anggota Ainaki. Beberapa di antaranya ditayangkan di negara lain. Salah satunya animasi yang diproduksi Infinite Frameworks (IFW), studio animasi yang berpusat di Batam. Menteri Perindustrian, MS. Hidayat sendiri pernah mengatakan bahwa Industri animasi yang masuk ke dalam Industri kreatif saat ini sudah sangat berkembang pesat, dan menyumbangkan 7% ke Produk Domestik Bruto (PDB) nasional. Bahkan, saat ini industri animasi mulai dilirik dan dipesan pasar luar negeri. Pesanan mengalir karena kemampuan para animator nasional bisa diandalkan. "Untuk animasi, sejumlah studio kita sudah mulai menerima pesanan dari Amerika Serikat, Jepang, dan sejumlah Negara eropa". Lebih jauh lagi Hidayat memaparkan industri film animasi di Hollywood AS mengakui kemampuan animator Indonesia. Lantaran itu, pengguna produk animasi di Tanah Air harusnya lebih berpihak pada karya-karya anak bangsa, sehingga industri kreatif, khususnya animasi film, lebih berkembang dan dikenal luas di dalam negeri.

Ketrampilan dan kemampuan untuk menjadi animator di Indonesia memang masih perlu diedukasikan dan diapresiasi kepada masyarakat sebagai bidang ilmu yang mempunyai daya jual di masyarakat. Minat dalam bidang animasi masih lekat dengan asosiasi di masyarakat bahwa animasi sangat terkait dengan seni, di mana tidak semua orang mempunyai bakat dan ketrampilan dalam bidang seni. Paradigma ini sebenarnya tidak perlu terjadi apabila masyarakat

dapat memahami bahwa animasi adalah ketrampilan yang dapat dipelajari seperti halnya mempelajari tutorial dalam teknologi komputer.

Animasi pada dasarnya adalah ketrampilan dalam menghasilkan ilusi mata yang dapat dihasilkan dengan teknik digital maupun manual. Bahkan dengan kemajuan teknologi, animasi sudah dapat dihasilkan dengan software-software tertentu yang dijual bebas di masyarakat. Akan halnya dalam industri animasi, saat ini sudah mempunyai paradigma yang berbeda dengan animasi pada abad 19, di mana animasi masih dihasilkan oleh animator animator layaknya seniman yang menghasilkan karya seni. Animasi saat itu identik dengan animator sebagai pembuatnya. Sedangkan saat ini animasi sudah menjadi sebuah industri, di mana pengertian animator lebih tepat disebut sebagai spesialisasi.

Dalam industri animasi, karya animasi sudah dihasilkan oleh beberapa orang yang mempunyai spesialisasi dalam bidang tertentu, seperti penciptaan karakter, storyboard artis, *inbetweener*, *rigging*, *rendering*, spesialis efek, dan lain sebagainya. Kenyataan ini justru semakin membuka peluang bagi para pemula yang berminat dalam bidang animasi, untuk memfokuskan dengan ketrampilan tertentu untuk memajukan industri animasi dalam negeri. Memang pada akhirnya animasi tidak lagi identik dengan siapa penciptanya, akan tetapi perusahaan mana yang menghasilkan. Ini memang tidak dapat dipungkiri sejalan dengan kemajuan teknologi dan keberadaan industri itu sendiri. Sisi positifnya adalah semakin terbuka lapangan pekerjaan bagi pemula untuk menekuni ketrampilan-ketrampilan tertentu berkaitan dengan dunia animasi.

Sebagai upaya untuk memberikan edukasi tentang animasi sebagai salah satu hasil dalam industri kreatif di masyarakat, memang dituntut komunikasi dari berbagai pihak terutama pemerintah maupun para stakeholder. Dari sisi dunia pendidikan, selain minat utama animasi yang terus menerus diperbaiki kualitasnya untuk menghasilkan sumber daya yang memadai, buku buku yang terkait dengan pendidikan animasi seharusnya juga di perbanyak, agar masyarakat yang tidak sempat mengenyam pendidikan formal animasi dapat memperkaya wacananya terkait dengan bagaimana seluk beluk animasi.

Inilah yang kemudian mendorong penelitian dan perancangan ini untuk mengambil peran aktif dalam memperbanyak khasanah teks tentang dunia animasi yang diharapkan dapat membantu keilmuan yang bersifat terapan ini melalui penciptaan manual book, yang berisi

tentang bagaimana membuat *concept art* dan menciptakan karakter animasi sekaligus bagaimana cara memvisualisasikan ilusi gerak dengan contoh pose-pose dari karakter. Perancangan manual book ini pada dasarnya dilatar belakangi bahwa di dalam industri kreatif terutama animasi, dihasilkan oleh sebuah *team work* yang diisi oleh orang-orang yang mempunyai spesialis beragam, di mana mereka bekerja secara bertahap, mulai dari pra produksi, produksi sampai paska produksi. Dalam tahapan pra produksi, mereka bekerja untuk menghasilkan konsep seni dan storytelingnya. Sementara dalam tahap produksi mereka mulai menganimasikan karakter dan visual elemen yang ada. Sedangkan tahap paska produksi, diisi dengan kegiatan dubing, penambahan sound dan *visual effect* serta rendering sampai dengan mastering. Tahapan tahapan ini dikerjakan oleh orang-orang yang mempunyai ketrampilan sesuai dengan bidangnya. Inilah yang kemudian perusahaan animasi diisi oleh orang-orang yang memang kapabel dalam bidang-bidang tertentu, sehingga sebuah perusahaan animasi memang membutuhkan banyak orang untuk bekerja secara teamwork dalam rangka menghasilkan karya animasi. Adapun pekerjaan yang membutuhkan waktu dan proses yang cukup panjang memang terletak pada tahap pra produksi, di mana mereka harus dapat menentukan film animasi seperti apa yang akan dihasilkan, meliputi konsep art sampai dengan jalan ceritanya.

Konsep seni dalam perancangan animasi ini, secara mendasar akan menjadi object dalam penelitian dan perancangan ini, dan diharapkan hasil perancangan ini menjadi acuan atau referensi oleh para pemula yang akan mengembangkan minat dan ketrampilan untuk terjun dalam dunia animasi secara kreatif. Untuk mempermudah dalam membaca hasil perancangan, maka desain yang dikemas adalah dalam bentuk manual book yang dapat mempresentasikan secara visual bagaimana sebuah konsep seni dirancang sebagai tahap awal perancangan film animasi.

B. Permasalahan

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka permasalahan dirumuskan sebagai berikut : "bagaimana merancang (desain) sebuah *animation concept art* dan metode dasar yang melingkupinya dalam bentuk perancangan manual book yang dapat digunakan sebagai pedoman dasar serta pengetahuan dalam bidang penciptaan film animasi tradisional".

C. Tujuan Perancangan

1. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah desain Manual Book beserta contoh visual sebagai bahan literasi dan edukasi bagi para pemula yang berminat dalam bidang animasi tradisional (2D).
2. Memberikan pemahaman tentang kaidah-kaidah animasi serta dasar penciptaan materi visual untuk animasi yang menarik dan mudah dipahami sehingga dapat memberikan wawasan ataupun inspirasi dalam perancangan animasi dua dimensi.

D. Urgensi Penelitian

1. Penelitian ini akan mengidentifikasi aspek-aspek yang berkaitan dengan konsep seni dan implementasinya yang meliputi perancangan karakter animasi sampai dengan obyek-obyek visual lain sebagai materi visual dalam konsep seni
2. Perancangan ini dapat digunakan sebagai pedoman visual bagaimana seharusnya pemula memahami konsep seni, yang tidak hanya menghasilkan sebuah desain karakter, akan tetapi bagaimana konsep tentang karakter dan materi visual lain sebagai satu kesatuan konsep seni.
3. Banyak para pemula yang menekuni bidang animasi belum memahami kaidah dasar dalam seluk beluk animasi, sehingga kreativitas penciptaan karakter animasi masih terbatas. Dalam hal ini penelitian ini akan menekankan bahwa apapun obyek pada dasarnya dapat diciptakan sebagai karakter animasi dan dapat dianimasikan. Dengan manual book ini diharapkan bisa menjadi media edukasi bagi para pemula agar dapat mempertimbangkan dan menetapkan bagaimana proses *concept art* dalam animasi seharusnya dipertimbangkan sebagai sebuah metoda dasar penciptaan animasi.

E. Target Inovasi dan Penerapan

Target dalam perancangan ini adalah untuk penciptaan manual book yang berisipedoman visual tentang *animation concept art* dan impementasinya yang mudah dipahami dan diaplikasikan dalam perancangan film animasi. Manual book ini merupakan media edukasi untuk para pemula yang ingin menekuni bidang animasi, terutama animasi tradisional dua dimensi. Selama ini belum ada literasi yang berkaitan dengan pemahaman *concept art* dalam perancangan animasi, sehingga manual book ini diharapkan sebagai inovasi bahwa merancang animasi tidak sekedar penciptaan karakter dan cerita, akan

tetapi ada pengetahuan lain yang sangat mendasar yakni tentang *concept art*. Animasi tidak sekedar desain karakter, akan tetapi terdapat pengetahuan seni terapan yang hendaknya di rancang sebagai sebuah pedoman dasar perancangan film animasi. Isi dari manual book ini adalah aspek-aspek yang berkaitan dengan identifikasi karakter serta kaidah-kaidah animasi yang disajikan secara metodis sehingga diharapkan pembaca akan mudah untuk memahami apa saja yang harus diidentifikasi, dianalisis, dan disintesis, untuk selanjutnya ditetapkan dalam bentuk visual yang dapat diaplikasikan untuk kepentingan pembuatan film animasi dua dimensi.

Penerapan hasil perancangan ini, para pemula dapat menggali ide-ide penciptaan karakter secara imajinatif, baik yang berhubungan dengan budaya atau *local colour* budaya Indonesia atau bentuk-bentuk lain yang bisa menjadi ciri khas karakter animasi Indonesia untuk diaplikasikan menjadi film animasi dua dimensi. Hal lain adalah media edukasi dalam bentuk manual book yang akan menjadi media yang efektif untuk para pemula yang menekuni bidang animasi, dikarenakan media manual book ini menyajikan dasar-dasar dalam penciptaan animasi secara umum, sehingga akan sangat berguna bagi pihak-pihak yang menekuni tipologi animasi selain animasi dua dimensi.