

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN INFOGRAFIS JEJAK SEJARAH
ORGANISASI BOLA “THE JAKMANIA”
DENGAN TEKNIK ANIMASI *MOTION GRAPHIC***



Lucas Emmanuel Olivil
NIM 1400086033

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

2018

**PENCIPTAAN INFOGRAFIS JEJAK SEJARAH
ORGANISASI SUPORTER BOLA “THE
JAKMANIA” DENGAN TEKNIK ANIMASI
*MOTION GRAPHIC***

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



Disusun oleh:

LUCAS EMMANUEL OLIVIL
NIM. 1400086033

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

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN INFOGRAFIS JEJAK SEJARAH ORGANISASI SUPORTER BOLA “THE JAKMANIA” DENGAN TEKNIK ANIMASI MOTION GRAPHIC

Disusun oleh:
Lucas Emmanuel Olivil
NIM. 1400086033

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



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 : Lucas Emmanuel Olivil
No. Induk Mahasiswa : 1400086033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN INFOGRAFIS JEJAK SEJARAH
ORGANISASI SUPORTER BOLA “THE
JAKMANIA” DENGAN TEKNIK ANIMASI
MOTION GRAPHIC.

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, 8 Juli 2018

Yang menyatakan

*

Lucas Emmanuel Olivil
NIM. 1400086033

*NB : * bermaterai sesuai ketentuan*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa, Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya sehingga, Penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan Penciptaan Karya Tugas Akhir dengan judul Penciptaan Infografis Jejak Sejarah Organisasi Suporter bola “The Jakmania” dengan Teknik Animasi *Motion Graphic*. Karya Film Animasi 2D “The Jakmania” diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Karya ini merupakan rangkaian puncak yang menuangkan seluruh hasil kuliah dari semester satu hingga semester lima, sebagai pembuktian nyata dari hasil pembelajaran lewat karya yang diciptakan.

Infografis jejak sejarah organisasi suporter bola “The Jakmania” dengan teknik *motion graphic* berasal dari keinginan diri untuk menyampaikan kepada semua orang khususnya anggota suporter Persija untuk bisa memahami sejarah dan tokoh terbentuknya The Jakmania serta beberapa hal mengenai perkembangan The Jakmania.

Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Kedua orang tua Ayah dan Ibu tercinta, yang memberikan motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, materil dan inspirasi, serta adik saya Ricky yang selalu memberikan semangat;
2. 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, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Agnes Widiasmoro, 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., selaku dosen wali;

8. Arif Sulistiyono, M.Sn., Selaku dosen pembimbing I;
9. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S. Kom., M.T , selaku dosen pembimbing II;
10. Rio Caesar, S.Kom., M.T., Selaku Penguji Ahli;
11. Seluruh staff pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
12. Kawan- kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2014;
13. Keluarga besar Pramuka angkatan 22 Kunang Lembah Pinus;
14. Sahabat KLP Merchandise dan Sabat Trophy: Indri Wildani, Bima Febrian, Choirul Rizal, Burhanudin, Pungky Aryanto, Ibnu Farhan;
15. Teman- teman alumni multimedia smkn 2 cikarang barat lulusan 2014;
16. Keluarga besar tour Cilacap: Panji, Kopong, Brian, Wahyu, Ryandi, Diko, Oji, Zulfi, Resnu, Syahrul, Galih, Ricky fajar;
17. Kawan-Kawan Aremania: Dana, Irul, Dadang, Farid, Alifmahardika;
18. Teman-teman tour Singapore: Dio, Brandon, Panji, Kopong;
19. Bung Ferry JM 02 sebagai ketua umum The Jakmania dan Bung Tirta JM 33;
20. Keluarga Kontrakan NR: Charli, Hafiz, Kakek, Bahri, Yayan, Lukman, Akbar, Joe Mahir, Juni, Yolanita, Luis Dugong;
21. Kawan-kawan Brajamusti Jogjakarta: Bintang, Alod, Aldi, senna Arek, Candra, Panji, Mas bogel, Ompong well, Dendi, Donan, Ican;
22. Sahabat Osis smk 2 cikarang barat angkatan 23;

Semoga hasil akhir karya Film Animasi *motion graphic* “The Jakmania” memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 11 Juli 2018

Lucas Emmanuel

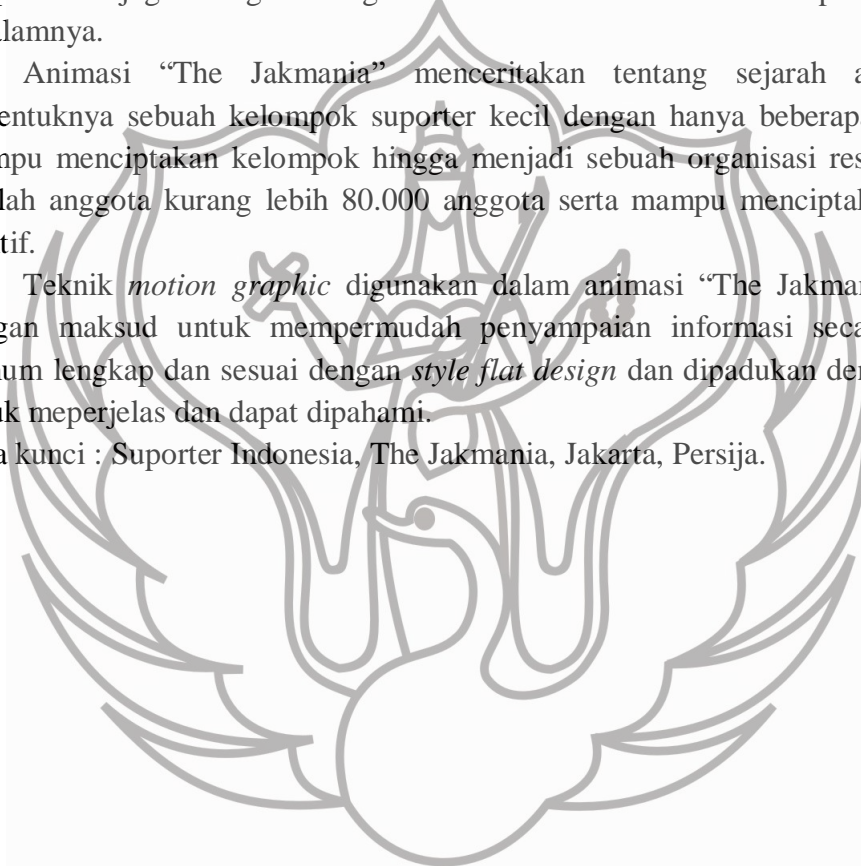
ABSTRAK

Animasi “The Jakmania” dibuat bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat terutama anggota yang masih belum mengerti sejarah, Sehingga anggota tidak hanya mengatasnamakan bahwa ia adalah seorang The Jakmania tetapi harus juga mengerti organisasi ini bisa terbentuk dan siapa saja tokoh didalamnya.

Animasi “The Jakmania” menceritakan tentang sejarah awal mula terbentuknya sebuah kelompok suporter kecil dengan hanya beberapa pengurus mampu menciptakan kelompok hingga menjadi sebuah organisasi resmi dengan jumlah anggota kurang lebih 80.000 anggota serta mampu menciptakan hal-hal positif.

Teknik *motion graphic* digunakan dalam animasi “The Jakmania” dibuat dengan maksud untuk mempermudah penyampaian informasi secara ringkas namun lengkap dan sesuai dengan *style flat design* dan dipadukan dengan narasi untuk meperjelas dan dapat dipahami.

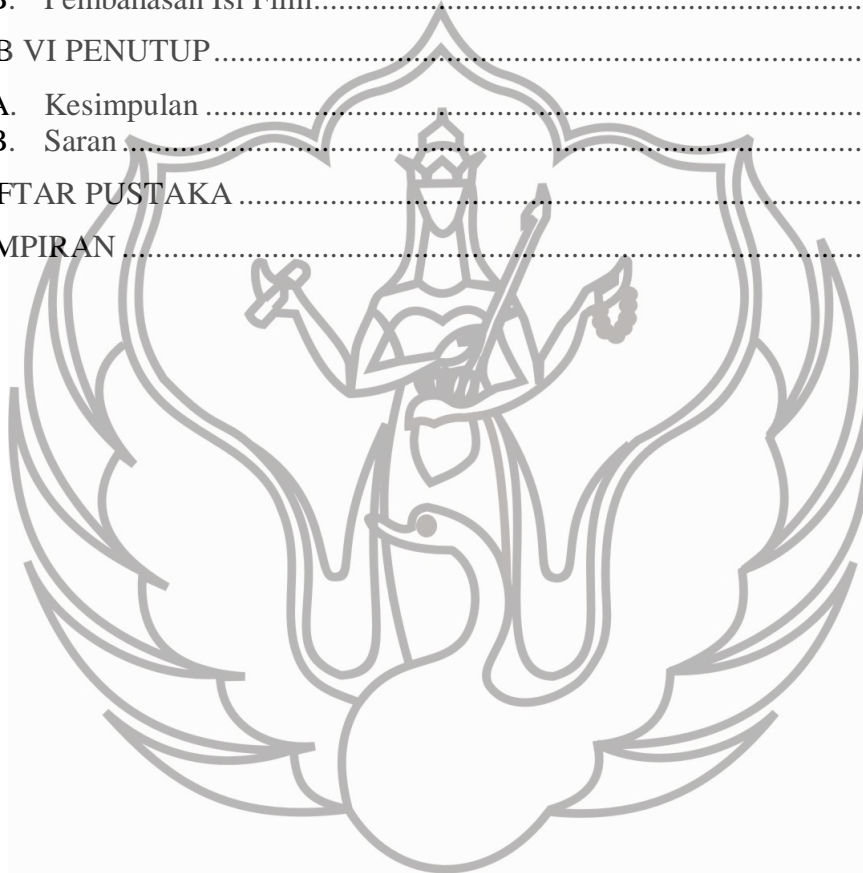
Kata kunci : Suporter Indonesia, The Jakmania, Jakarta, Persija.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGHANTAR	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. Sasaran	3
E. Indikator Capaian Akhir	3
BAB II EKSPLORASI	6
A. Landasan Teori	6
B. Tinjauan Karya	9
BAB III PERANCANGAN	11
A. Konsep	11
B. Sinopsis	11
C. Desain Visual	14
D. <i>Pipeline</i>	16
BAB IV PERWUJUDAN	17
A. Praproduksi	17
1. Konsep Dasar	17
2. Desain Visual	17
3. Skenario	23
4. <i>Dubbing</i>	30
5. <i>Treatment</i>	30
6. <i>Storyboard</i>	36
B. Produksi	40
1. <i>Asset Background</i>	40
2. <i>Animating</i>	42

3. <i>Compositing</i>	43
4. <i>Music Scoring dan Sound Effect</i>	44
C. Pascaproduksi.....	45
1. <i>Editing</i>	45
2. <i>Mastering</i>	45
D. <i>Merchandising</i>	46
BAB V PEMBAHASAN	47
A. Penerapan 12 Prinsip Animasi	47
B. Pembahasan Isi Film.....	53
BAB VI PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	75

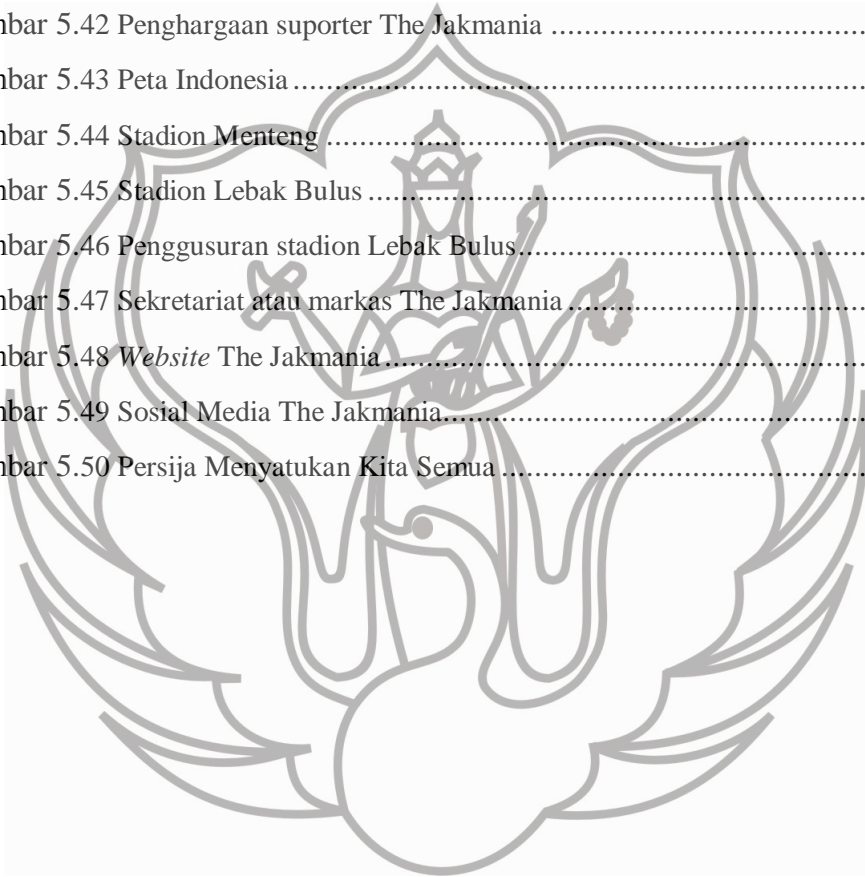


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Screenshot video Dumb Ways to Die</i>	10
Gambar 2.2 <i>Screenshot Permata Bank iSmart</i>	10
Gambar 3.1 Karakter Utama	15
Gambar 3.2 <i>Pipeline</i> penciptaan animasi 2D “The Jakmania”.....	16
Gambar 4.1 Desain karakter utama	18
Gambar 4.2 Desain karakter pendukung 1.....	19
Gambar 4.3 Desain karakter pendukung 2.....	20
Gambar 4.4 Desain karakter pendukung 3.....	21
Gambar 4.5 Desain karakter pendukung 4.....	22
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i> film animasi “The Jakmania” bagian 1	36
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i> film animasi “The Jakmania” bagian 2	37
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i> film animasi “The Jakmania” bagian 3	38
Gambar 4.9 <i>Storyboard</i> film animasi “The Jakmania” bagian 4	39
Gambar 4.10 <i>Storyboard</i> film animasi “The Jakmania” bagian 4	40
Gambar 4.11 <i>Screenshot asset background 1</i>	41
Gambar 4.12 <i>Screenshot asset background 2</i>	41
Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> proses <i>animating cut</i> 1.....	42
Gambar 4.14 <i>Screenshot</i> proses <i>animating cut</i> 2.....	43
Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> proses <i>compositing cut</i> 20.....	43
Gambar 4.16 <i>Screenshot</i> proses <i>compositing cut</i> 18.....	44
Gambar 4.17 <i>Screenshot</i> proses <i>editing</i>	45
Gambar 4.18 <i>Merchandise</i>	46
Gambar 5.1 Penerapan prinsip <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	48
Gambar 5.2 Penerapan prinsip <i>squash and stretch</i>	48
Gambar 5.3 Penerapan prinsip <i>staging</i> 1.....	49

Gambar 5.4 Penerapan prinsip <i>staging 2</i>	49
Gambar 5.5 Penerapan prinsip <i>Squah and stretch</i>	50
Gambar 5.6 Penerapan prinsip <i>anticipation</i>	50
Gambar 5.7 Penerapan prinsip <i>exageration</i>	51
Gambar 5.8 Penerapan prinsip <i>pose to pose 1</i>	51
Gambar 5.9 Penerapan prinsip <i>pose to pose 2</i>	52
Gambar 5.10 Penerapan prinsip <i>timing and spacing</i>	52
Gambar 5.11 Logo Persija	53
Gambar 5.12 Logo The Jakmania	53
Gambar 5.13 Dukungan dari Gubernur Jakarta.....	54
Gambar 5.14 Penjelasan logo	54
Gambar 5.15 Kalender	55
Gambar 5.16 Peta lokasi terbentuknya The Jakmania	55
Gambar 5.17 Para pelopor The Jakmania.....	56
Gambar 5.18 Para pelopor dari manajemen Persija 1.....	56
Gambar 5.19 Para pelopor dari manajemen Persija 2.....	57
Gambar 5.20 Suasana rapat pemilihan ketua dan wakil ketua umum	57
Gambar 5.21 Jabatan Gugun Gondrong	58
Gambar 5.22 Jabatan Bung Ferry.....	58
Gambar 5.23 Identitas Bung Ferry.....	59
Gambar 5.24 Rapat pembahasan untuk anggota.....	59
Gambar 5.25 Mobil yang digunakan orasi	60
Gambar 5.26 Pembagian formulir pendaftaran.....	60
Gambar 5.27 Stadion Gelora Bung Karno	61
Gambar 5.28 Suasana diluar stadion.....	61
Gambar 5.29 Membagikan formulir pendaftaran.....	62
Gambar 5.30 Menempelkan poster di mading sekolah	62
Gambar 5.31 Formulir pendaftaran anggota.....	63
Gambar 5.32 Koordinator wilayah di 50 titik.....	63
Gambar 5.33 Kaos anggota The Jakmania	64
Gambar 5.34 Kartu anggota The Jakmania	64

Gambar 5.35 Logo ide Bung Ferry	65
Gambar 5.36 Edi Supatmo mempunyai ide.....	65
Gambar 5.37 Tangan Edi Supatmo menggambar.....	66
Gambar 5.38 Hasil gambar Edi Supatmo.....	66
Gambar 5.39 Tawuran antar kelompok	67
Gambar 5.40 Jabat tangan antar kelompok	67
Gambar 5.41 Kreativitas The Jakmania di stadion	68
Gambar 5.42 Penghargaan suporter The Jakmania	68
Gambar 5.43 Peta Indonesia	69
Gambar 5.44 Stadion Menteng	69
Gambar 5.45 Stadion Lebak Bulus	70
Gambar 5.46 Penggusuran stadion Lebak Bulus.....	70
Gambar 5.47 Sekretariat atau markas The Jakmania	71
Gambar 5.48 <i>Website</i> The Jakmania.....	71
Gambar 5.49 Sosial Media The Jakmania.....	72
Gambar 5.50 Persija Menyatukan Kita Semua	72



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Persija Jakarta adalah klub sepak bola kebanggaan Ibu Kota yang mempunyai pendukung fanatik bernama “The Jakmania” yang didirikan pada tanggal 19 Desember 1997, Terbentuknya “The Jakmania” muncul dari Diza Rasyid Ali, Manager Persija saat itu. Ide ini mendapat dukungan penuh dari Gubernur DKI Jakarta Sutiyoso. Sebagai pembina Persija, Sutiyoso memang sangat menyukai sepak bola. Ia ingin sekali membangkitkan kembali persepak bolaan Jakarta yang telah lama hilang baik itu tim maupun pendukung Persija. Pada awalnya anggota The Jakmania yang masih berstatus komunitas hanya sekitar 100 orang, dengan pengurus sebanyak 40 orang. Ketika dibentuk, dipilihlah figur yang dikenal di mata masyarakat, yaitu Gugun Gondrong yang merupakan sosok paling ideal meski dari kalangan selebritis Ibu kota. Pengurus The Jakmania waktu itu akhirnya membuat lambang sebuah tangan dengan jari berbentuk huruf J. Ide ini berasal dari Edi Supatmo, yang waktu itu menjabat sebagai Humas Persija, Lambang itu masih dipertahankan dan selalu diperagakan sebagai simbol jati diri Jakmania dimanapun dan sampai kapanpun.

Seiring dengan habisnya masa pengurusan, Gugun digantikan Ir. T. Ferry Indrasjarief yang lebih akrab disapa Bung Ferry. Masa tugas Bung Ferry adalah periode 1999-2001 dan kembali dipercaya untuk memimpin The Jak Mania periode 2001-2003, dan 2003-2005. Dibawah kepemimpinan Bung Ferry ia melakukan ajakan kepada masyarakat Jakarta untuk mendukung Persija dengan menyebarkan fomulir pendaftaran keanggotaan The Jak Mania, Setelah masa pengurusan Bung Ferry berakhir dengan banyaknya anggota sekitar 7.200 anggota, Kemudian dibentuknya Koordinator Wilayah serta di adakan Pemilihan Umum Raya 2005 dan terpilih ketua umum periode 2005-2007 yaitu Hanandiyo Ismayani atau yang bisa dipanggil dengan Bung

Danang, Kemudian Ketua Umum selanjutnya Larico Ranggamone lalu kemudian Richard Achmad dan sekarang di jabat oleh Bung Ferry kembali hingga saat ini.

Dengan terus menerus bertambahnya anggota Jakmania yang berasal dari Korwil - korwil di Jakarta maupun luar Jakarta. The Jakmania yang sebelumnya berstatus komunitas pun mendeklarasikan diri menjadi sebuah organisasi. Namun dengan bergulirnya waktu dan regenerasi pengurus supporter The Jakmania tidak semua mengetahui dan tidak tau awal mula terbentuknya organisasi ini sehingga yang menjadikan supporter sekarang banyak yang hanya sekedar ikut – ikutan.

Mengangkat sejarah terbentuknya suatu organisasi supporter sepakbola kepada publik merupakan suatu hal yang baik karena bisa memberikan informasi secara singkat dan lengkap agar masyarakat dapat mengetahui bagaimana proses dari awalnya terbentuknya sebuah komunitas yang hanya kurang lebih 100 orang sampai menjadi sebuah organisasi supporter besar dengan anggota aktif kurang lebih 80.000 orang dan merubah pandangan orang lain yang buruk menjadi ke arah benar yang berguna ke masyarakat dengan diringkas dalam sebuah karya infografis dengan teknik motion graphic.

Motion Graphic adalah percabangan dari Seni Desain Grafis yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, *Tipografi*, *Fotografi* dan *Videografi* dengan menggunakan teknik Animasi. *Motion Graphic* terdiri dari dua kata, Motion yang berarti Gerak dan *Graphic* atau yang sering kita kenal dengan istilah Grafis.

B. Rumusan Masalah

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

1. Menyajikan informasi yang berisikan sejarah perkembangan The Jakmania dengan teknik animasi *Motion Graphic*.
2. Menciptakan infografis yang menyajikan secara teknis dalam durasi 3 menit.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi ini yaitu memberikan informasi kepada khususnya anggota The Jakmania pendukung tim kesebelasan Persija Jakarta agar dapat mengerti sejarah singkat awal mula terbentuknya The Jakmania mulai dari pencetus organisasi, terciptanya logo, kepengurusan, hingga mempunyai markas dan kegiatan dilingkungan masyarakat. Diharapkan seluruh anggota terutama anggota yang notaben adalah kalangan pelajar smp dan sma tidak hanya mendukung sebuah tim tetapi anggota harus mengerti struktur kepengurusan sebuah organisasi yang menjadikan anggota lebih terkoordinir saat mendukung tim Persija Jakarta.

D. Sasaran

Target audien penciptaan film animasi 2D “The Jakmania” 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
5. Negara : Indonesia
6. Bahasa : Indonesia

E. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari film animasi “The Jakmania” yang telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh, Berikut tahapan-tahapan yang harus dilalui :

1. Praproduksi

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

a. Penulisan cerita

Cerita ditulis dengan lengkap dan jelas menurut dari beberapa narasumber pendiri organisasi.

b. Karakter Desain

Penciptaan karakter dan perwatakan yang disesuaikan dengan kebutuhan cerita tentu menjadi hal penunjang visual demi mempermudah tercapainya pesan dan isi dari cerita tersebut. Ada beberapa Tokoh yang ada didalam cerita ini.

c. Storyboard

Papan Cerita dirancang sesuai naskah dengan menampilkan visual sesuai desain karakter, *scene* dan terdiri dari berbagai *shoot*.

d. Background & asset

Background dalam animasi ini disesuaikan pada alur cerita dengan *asset* yang selaras.

2. Produksi

a. Animating

Proses inti dari pembuatan akan dianimasikan satu per satu sesuai dengan *storyboard*, yang menggunakan bantuan *software Adobe After effect*, *Adobe Photoshop* dan beberapa *software* pendukung lainnya.

b. Rendering

Proses akhir dari keseluruhan yang di jadikan sebuah *video*.

c. Dubbing

Dalam film animasi ini menggunakan *dubbing* yang menjelaskan tentang sejarah singkat.

d. Music Scoring

Melakukan penambahan unsur musik yang sesuai dengan visual dan kebutuhan *mood motion graphic*.

3. Pascaproduksi

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

a. *Editing*

Dalam proses *editing*, video animasi yang telah di-*compose* kemudian digabungkan dengan BGM dan menyusun *sound effect*, yang kemudian memasuki proses rendering akhir.

b. *Mastering*

Karya yang telah selesai dibuat akan di *burn* ke dalam piringan DVD dengan *packaging* DVD *case* berwarna transparan sebanyak tiga *copy*.

4. *Display dan Merchandise*

Display karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat, selain pemutaran karya ada pula *merchandise*, poster, infografis sebagai pelengkap *display* nantinya.