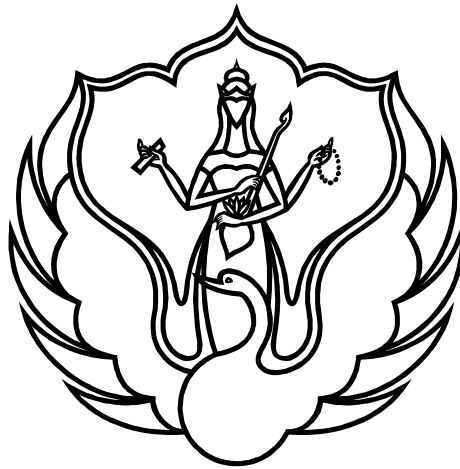


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D BERJUDUL
“KEPITING”**



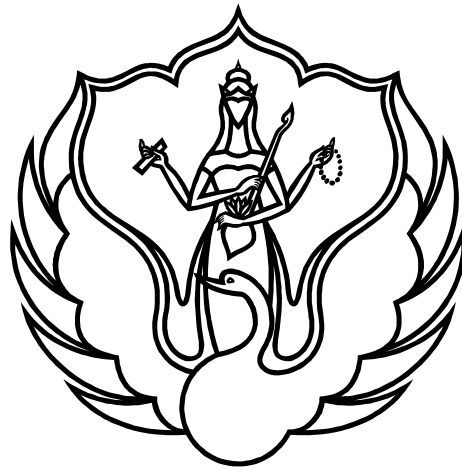
**Latu Arifian Priyono
NIM 1600168033**

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

2020

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D BERJUDUL “KEPITING”

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



Disusun oleh:
Latu Arifian Priyono
NIM 1600168033

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

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D BERJUDUL “KEPITING”

Disusun oleh:

Latu Arifian Priyono
NIM 1600168033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal

07 JAN 2020


Tanto Harthoko, M.Sn.

NIDN 0011067109

Pembimbing I / Ketua Penguji


Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom.

NIDN 0502018601

Pembimbing II / Anggota Penguji


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom. M.T.

Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi


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 : Latu Arifian Priyono

No. Induk Mahasiswa : NIM 1600168033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D BERJUDUL
“KEPITING”

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 apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Yang menyatakan

Latu Arifian Priyono

NIM 1600168033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Latu Arifian Priyono

No. Induk Mahasiswa : 1600168033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D BERJUDUL
“KEPITING”**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Yang menyatakan

Latu Arifian Priyono

NIM 1600168033

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi 3D yang berjudul “KEPITING” hingga selesai. Karya ini dibuat dalam rangka untuk memenuhi syarat dari kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta.

Film animasi 3D “KEPITING” adalah cerita yang terinspirasi dari masalah persahabatan yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari - hari, dikemas dalam sebuah rangkaian cerita ringan dan menghibur melalui film animasi yang merupakan salah satu media yang menarik untuk bercerita dan menyampaikan pesan moral.

Karya tugas akhir ini tercipta dengan berbagai macam dukungan baik secara tenaga maupun pendanaan. Terima kasih disampaikan kepada :

1. Orang tua tercinta, Sigit Supriyono dan Iriyani
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 Widyasmoro, S.Sn, M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Pembimbing 1, dan Ketua Program Studi D-3 Animasi.
7. Pandan Pareanom P., M.Kom., selaku Pembimbing II
8. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., M.T., selaku Penguji Ahli, dan Dosen Wali
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
10. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2016
11. Teman-teman yang telah membantu produksi saat proses *Animating, music scoring* dan *Recording*.

Semoga hasil akhir karya Animasi 3D “KEPITING” memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Latu Arifian Priyono

ABSTRAKSI

Film animasi 3D “KEPITING” menceritakan tentang persahabatan antara 2 kepiting jantan yang saling berlomba untuk memperebutkan perhatian kepiting betina. Durasi film animasi ini adalah 3 menit 30 detik, dengan gaya animasi yang ekspresif dimana adegan yang ditampilkan menggunakan gestur layaknya gerakan manusia.

Pembuatan animasi ini menggunakan teknik animasi 3D, yaitu dengan membuat model 3D dari asset - asset yang akan digunakan untuk kemudian dianimasikan. Tidak perlu menggambar per-*frame* seperti teknik 2D. Teknik penganimasian ini juga dikenal dengan sebutan *tweening* di software Adobe Flash. Yaitu membuat satu frame awal dan frame akhir dalam jarak beberapa *frame*, lalu komputer akan dengan sendirinya menyambungkan frame awal ke akhir sepanjang jarak antara dua frame tersebut.

Kata kunci : Animasi 3D, persahabatan, Komedi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan	2
D. Target Audien	2
E. Indikator Capaian Akhir	3
BAB II EKPLORASI	
A. Landasan Teori.....	6
B. Tinjauan Karya.....	7
BAB III PERANCANGAN	
A. Cerita.....	10
1. Tema	10
2. Sinopsis	10
3. Presentasi/Visualisasi.....	10
4. <i>Treatment</i>	11
5. Naskah.....	14
6. Storyboard.....	17
B. Desain.....	20
C. Musik/Lagu	24
D. <i>Sound Effect</i>	24
E. Durasi	24
F. Jadwal Pembuatan Tugas Akhir.....	24

BAB IV PERWUJUDAN

A. Praproduksi	25
1. Konsep Dasar	25
2. Desain Karakter	26
B. Produksi	32
1. <i>Modeling</i>	32
2. <i>Environment</i>	34
3. <i>Riging dan Skinning</i>	34
4. <i>3D Layout dan Animatic</i>	36
5. <i>Animating</i>	36
6. <i>Rendering</i>	37
7. <i>Musik Scoring</i>	37
C. Pascaproduksi	38
1. <i>Editing</i>	38
2. <i>Mastering</i>	39
3. <i>Merchandising</i>	39

BAB V PEMBAHASAN

A. Pembahasan Isi Film	42
1. Preposisi	42
2. Konflik	43
3. Resolusi	43
B. Penerapan Prinsip Animasi	44
1. <i>Squash and Stretch</i>	44
2. <i>Anticipation</i>	45
3. <i>Follow Trough and Overlepping Action</i>	46
4. <i>Secondary action</i>	46
5. <i>Exagerration</i>	47
C. Analisis Biaya Produksi	47
1. Biaya tenaga kerja	47
2. Biaya tidak langsung	48
3. Biaya <i>Mastering</i> Film	48
4. Biaya <i>Merchandise</i> dan Perlengkapan Pameran	49
5. Total Biaya	49

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	50
B. Saran	50

DAFTAR PUSTAKA	51
----------------------	----

LAMPIRAN	52
----------------	----

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Film animasi 3D “Larva”.....	7
2. Gambar 2.2 Film animasi 3D “Oscar’s Oasis”	8
3. Gambar 2.3 Film animasi 2D “Wile E Coyote & Roadrunner”	9
4. Gambar 3.1 Storyboard film animasi 3D “KEPITING”	17
5. Gambar 3.2 Sketsa karakter Kepiting Merah beserta ekspresi.....	20
6. Gambar 3.3 Sketsa karakter Kepiting Ungu beserta ekspresi	21
7. Gambar 3.4 Sketsa karakter Kepiting Betina beserta ekspresi.....	21
8. Gambar 3.5 Sketsa karakter Burung Biru beserta ekspresi	22
9. Gambar 3.6 Sketsa karakter Burung Merah beserta ekspresi.....	22
10. Gambar 3.7 Sketsa karakter Siput beserta ekspresi.....	23
11. Gambar 3.8 Referensi Jalan pinggir pantai.....	23
12. Gambar 4.1 Konsep 2D karakter Kepiting Merah	27
13. Gambar 4.2 Model 3D Karakter Kepiting Merah	27
14. Gambar 4.3 Konsep 2D karakter Kepiting Ungu.....	28
15. Gambar 4.4 Model 3D karakter Kepiting Ungu.....	28
16. Gambar 4.5 Konsep 2D karakter Kepiting Betina	29
17. Gambar 4.6 Model 3D karakter Kepiting Betina	29
18. Gambar 4.7 Konsep 2D karakter Burung Biru.....	30
19. Gambar 4.8 Model 3D karakter burung Biru	30
20. Gambar 4.9 Konsep 2D karakter Burung Merah	31
21. Gambar 4.10 Model 3D karakter burung Merah.....	31
22. Gambar 4.11 Konsep 2D Karakter Siput	32
23. Gambar 4.12 Model 3D Karakter Siput.....	32
24. Gambar 4.13 Proses permodelan karakter	33

25. Gambar 4.14 Proses texturing karakter.....	33
26. Gambar 4.15 Referensi <i>enviroment</i> dari film Oscar's Oasis.....	34
27. Gambar 4.16 Proses <i>modeling Enviroment</i>	34
28. Gambar 4.17 Proses <i>skinning</i> karakter.....	35
29. Gambar 4.18 Proses <i>rigging karakter</i>	35
30. Gambar 4.19 Proses <i>Layouting</i> dan <i>Animatic</i>	36
31. Gambar 4.20 Proses <i>animating</i>	37
32. Gambar 4.21 Proses <i>rendering</i>	37
33. Gambar 4.22 Proses pembuatan <i>music scoring</i>	38
34. Gambar 4.23 Proses pengeditan.....	39
35. Gambar 4.24 Desain <i>merchandise</i> boneka.....	40
36. Gambar 4.25 Desain <i>merchandise totebag</i>	40
37. Gambar 4.26 Desain <i>merchandise kaos</i>	41
38. Gambar 5.1 <i>Establishing shot</i> pada <i>shot</i> pertama.....	42
39. Gambar 5.2 Konflik Kepiting merah dan Kepiting ungu yang sengit.....	43
40. Gambar 5.3 Resolusi Film "KEPITING".....	44
41. Gambar 5.4 Saat Burung biru datang terlihat gepeng.....	44
42. Gambar 5.5 Saat Burung biru berhenti terlihat normal.....	45
43. Gambar 5.6 Kepiting melakukan antisipasi sebelum gerakan selanjutnya.....	45
44. Gambar 5.7 Bunga setelah muncul namun tetap berayun.....	46
45. Gambar 5.8 Saat Kepiting Ungu melirik kanan kiri.....	46
46. Gambar 5.9 Ekspresi wajah Kepiting Ungu saat hampir tertabrak mobil.....	47
47. Gambar 6.1 Desain poster film animasi 3D "KEPITING".....	53
48. Gambar 6.2 Desain <i>cover</i> DVD film animasi 3D "KEPITING".....	54
49. Gambar 6.3 Desain DVD film animasi 3D "KEPITING".....	54

50. Gambar 6.4 Desain Infografis produksi film animasi 3D“KEPITING”	55
51. Gambar 6.5 Proses modeling karakter kepiting Merah.....	56
52. Gambar 6.6 Proses pengambilan suara karakter kepiting	57
53. Gambar 6.7 Dokumentasi Ujian Tugas Akhir.....	58
54. Gambar 6.8 Curriculum Vitae Latu Arrifian Priyono.....	59

DAFTAR TABEL

1.	Tabel 1.1 Treatment film “KEPITING”	11
2.	Tabel 1.2 Jadwal pembuatan tugas akhir	24
3.	Tabel 5.1 Biaya tenaga kerja tahap pra produksi film animasi 3D “KEPITING”...47	
4.	Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja tahap produksi film animasi 3D “KEPITING”	48
5.	Tabel 5.3 Biaya tenaga kerja tahap pasca produksi film animasi 3D “KEPITING”	48
6.	Tabel 5.4 Biaya tidak langsung film animasi 3D “KEPITING”	48
7.	Tabel 5.5 Biaya Mastering film animasi 3D “KEPITING”	48
8.	Tabel 5.6 Biaya <i>merchandise</i> dan perlengkapan pameran film “KEPITING”.....	49
9.	Tabel 5.7 Biaya Total Biaya Pembuatan Film animasi 3D “KEPITING”	49

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari banyak orang memiliki sahabat didalam hidupnya. Sahabat dapat menjadi teman berkeluh kesah, teman untuk berbagi kebahagiaan dan teman untuk saling berkompetisi. Namun terkadang persahabatan dapat redup ketika hadir pihak ketiga. Banyak pengalaman tentang persahabatan yang dapat diangkat, dan yang paling sering dijumpai adalah ketika persahabatan diuji hadirnya lawan jenis yang menggoda dan masing-masing berlomba mendapatkannya.

Judul dari film ini adalah “KEPITING” diangkat dari karakter hewan kepiting yang akan berperan didalamnya. Perilaku alami kepiting yang unik dapat mencerminkan kisah persahabatan yang selalu diisi dengan persaingan. Jika kita menangkap beberapa kepiting dan meletakkan di ember atau panci, ketika ada salah satu kepiting itu memanjat keluar, kepiting lain akan menggunakan capitnya dan menarik kepiting yang naik ke atas tadi kembali ke bawah. Jadi, jika kita bisa mengumpulkan seember kepiting, tidak satu pun kepiting akan lepas. Karena kepiting-kepiting di dalam ember itu tidak akan saling mendorong ke atas, justru yang terjadi kepiting akan menarik kepiting lainnya yang mencoba melepaskan diri.

Desain karakter pada film animasi 3D “KEPITING” ini dibuat dalam style *cartoony* agar lebih menarik dan dapat diterima oleh semua kalangan mulai anak-anak hingga dewasa. Ekspresi yang akan ditampilkan akan dibuat menyerupai manusia yang dlebih-lebihkan agar dapat menghibur dan pesan didalamnya dapat mudah dipahami.

Persahabatan antar dua kepiting jantan ini diuji dengan bunga yang disukai Kepiting betina tiba-tiba tumbuh di depan mereka. Mereka pun berlomba-lomba untuk memiliki bunga tersebut untuk diberikan kepada kepiting betina.

Pembuatan animasi ini menggunakan teknik penganimasian 3D. dengan membuat model 3D asset asset yang akan digunaknan dan kemudian

menganimasikannya. Tidak perlu menggambar per *frame* seperti teknik *frame by frame*. Teknik penganimasian ini juga dikenal dengan sebutan *tweening* di software Adobe Flash. Yaitu membuat satu frame awal dan frame akhir dalam jarak beberapa frame, lalu komputer akan dengan sendirinya menyambungkan *frame* awal ke akhir sepanjang jarak antara dua *frame* tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menerapkan teknik 3D pada pembuatan film animasi 3D “KEPITING”.
2. Bagaimana menerapkan prinsip animasi di film animasi 3D “KEPITING”.

C. Tujuan

1. Menciptakan sebuah film animasi 3D dengan mengangkat masalah persahabatan.
2. Menyampaikan pesan persahabatan, berkompetisi dengan jujur, dan rasa rela berkorban.

D. Target Audien

1. Usia : Semua umur
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Semua latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari produksi karya tugas akhir ini adalah membuat sebuah karya hingga menjadi sebuah karya animasi yang utuh, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Penulisan cerita

Film animasi 3D “KEPITING” ini bercerita tentang persaingan antara 2 kepiting jantan untuk memperebutkan perhatian kepiting betina. persaingan bermula ketika ada setangkai bunga yang tiba-tiba tumbuh di depan mereka.

2. *Storyboard*

Storyboard dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. *Storyboard* harus bisa menggambarkan dengan jelas apa yang akan terjadi dalam adegan-adegan yang akan ada di dalam film “KEPITING” ini.

3. *Modeling*

Pada tahap ini dibuat asset - aset 3D yang dibutuhkan sesuai storyboard seperti Karakter kepiting, karakter burung, karakter siput, tanah, jalan aspal, bebatuan, pohon dan lain sebagainya. Untuk karakter kepiting dan burung cukup membuat 1 model karakter untuk membuat karakter lainnya dan akan diberi warna yang berbeda pada tahap *texturing*.

4. *Texturing*

Pada tahap ini setiap karakter akan diberi warna dan juga material masing-masing. Pada material karakter Siput akan diberi *Subsurface* dan *roughness* yang lebih banyak agar terlihat kenyal dan berlendir.

5. *Skinning dan Rigging*

Pada tahap ini setiap karakter akan dipasangkan pada bone yang telah disiapkan, setelah itu setiap bone akan di sesuaikan dengan model 3D dengan kekuatan pada *weight paint* yang berbeda-beda. Seperti pada bagian capit kepiting akan disesuaikan *weight paint*nya agar ketika capit dibuka, bagian lengan tidak ikut terangkat.

6. *Layout*

Proses *layout* hampir sama dengan *Storyboard*, hanya saja kali ini dibuat langsung dalam software 3D untuk menentukan tata letak karakter, properti, dan objek lainnya, juga untuk mengatur *timing* untuk nantinya dijadikan acuan untuk proses penganimasian. *Layout* dibuat menyesuaikan *storyboard* yang sudah dibuat. Seperti saat scene kepiting ungu yang akan tertabrak mobil, semua komponen akan disiapkan dari karakter kepiting, siput, mobil, bunga, permen karet dan *backgroundnya*.

7. Penganimasian (*Animating*)

Pada tahap ini akan digerakan karakter - karakter dan property yang ada disetiap adegan. Gerakan yang akan dihasilkan adalah gerakan - gerakan yang menerapkan beberapa prinsip animasi seperti *squash and stretch*, *exaggeration*, dan prinsip - prinsip lainnya yang mendukung agar gerakan terlihat lebih ekspresif dan tidak membosankan untuk ditonton.

8. *Compositing*

Pada tahap ini semua hasil render dan efek - efek spesial seperti debu, kilapan lensa, dan lain sebagainya akan digabungkan dalam suatu software Adobe Premier CS 6 sehingga semua elemen menyatu dengan baik.

9. Musik

Musik dapat menguatkan mood adegan yang ada dalam film pendek ini. Maka dalam pembuatan film ini akan melibatkan pembuat *music score* untuk membuat musik yang sesuai dengan adegan dan arahan pembuat karya animasi ini. Genre musik film animasi 3D “KEPITING” ini adalah Rock dan Orkestra.

10. Efek Suara

Selain musik, efek suara juga dimasukan seperti efek pukulan, suara erangan dari tokoh, dan lain sebagainya agar film bisa terasa lebih nyata. Pengambilan efek suara dilakukan di ruang kedap suara agar suara yang dihasilkan tidak terdapat *noise* di dalamnya.

11. *Rendering*

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, tahap selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video. Mulai dari logo ISI Yogyakarta, judul karya, isi karya animasi, dan *credit title* dirender ke format video agar menjadi sebuah film animasi. Proses render ini dilakukan di *software* Adobe Premier CS 6

12. *Mastering*

Tahap terakhir adalah karya yang telah selesai diproduksi dibakar dalam piringan CD guna diserahkan untuk kelengkapan ujian Tugas Akhir. Poin-poin proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya.

Apabila semua poin-poin diatas telah terpenuhi, maka karya animasi ini dianggap selesai dan siap diujikan dan dipublikasi.