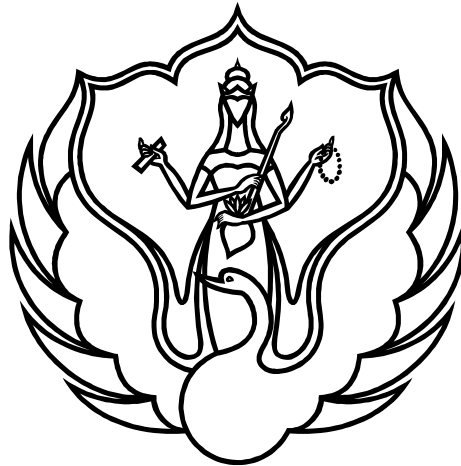


**LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI**

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



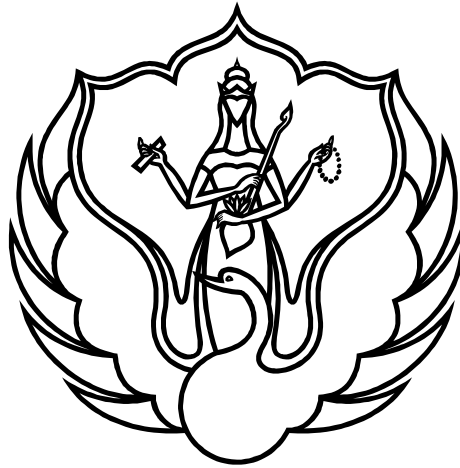
**Candra Hadi Suparman
NIM 1600146033**

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

2019

PENCIPTAAN ANIMASI PENDEK 3D BERJUDUL “JOKE”

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



Disusun oleh:
Candra Hadi Suparman
NIM 1600146033

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

2019

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

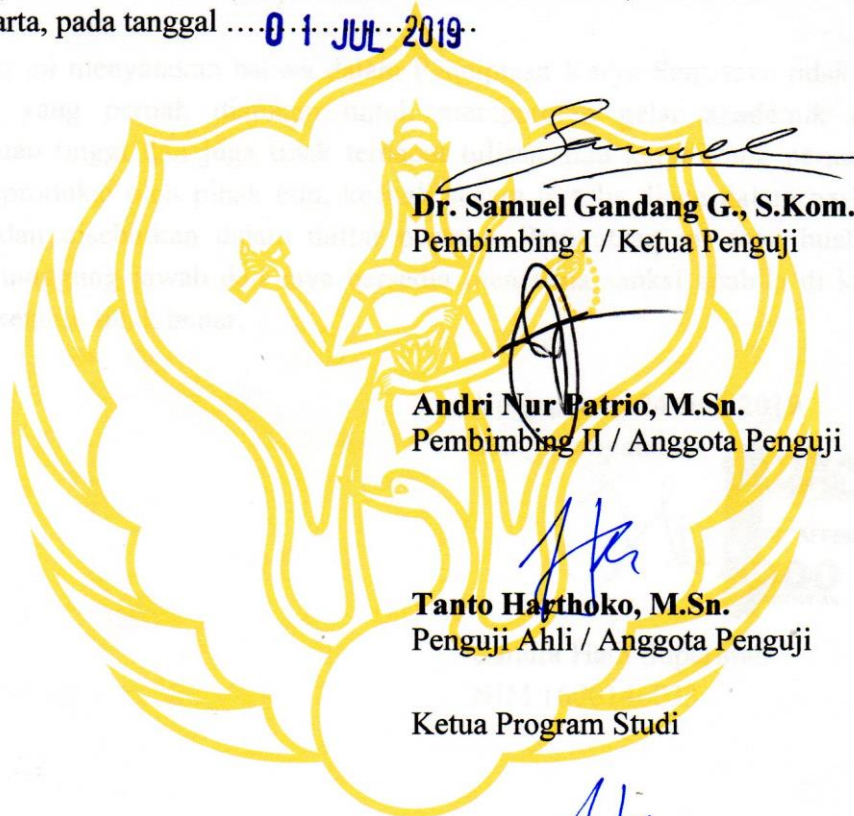
PENCIPTAAN ANIMASI PENDEK 3D BERJUDUL "JOKE"

Disusun oleh:

Candra Hadi Suparman

NIM 1600146033

Pameran, penayangan, dan laporan 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 01 JUL 2019 ..



Samuel
Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., MT.
Pembimbing I / Ketua Penguji

Andri Nur Patrio
Andri Nur Patrio, M.Sn.
Pembimbing II / Anggota Penguji

Tanto Harthoko
Tanto Harthoko, M.Sn.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi

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

Mengetahui,
Dekan
Marsudi, S. Kar.
Marsudi, S. Kar., M. Hum.
NIP 19610710 198703 1 022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Candra Hadi Suparman
No. Induk Mahasiswa : NIM 1600146033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN ANIMASI PENDEK 3D BERJUDUL
“JOKE”

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, 24 Juni 2019
Yang menyatakan

Candra Hadi Suparman
NIM 1600146033

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

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

Nama : Candra Hadi Suparman

No. Induk Mahasiswa : 1600146033

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 ANIMASI PENDEK 3D BERJUDUL
“JOKE”**

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, 26 Juni 2019

Yang menyatakan

Candra Hadi Suparman

NIM 1600146033

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 “*JOKE*” hingga selesai. Karya ini dibuat dalam rangka untuk memenuhi syarat dari kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta.

Film animasi 3D “*JOKE*” adalah cerita yang terinspirasi dari masalah 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, Maman Suparman dan Lilis Sulastri
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 penguji ahli, dosen wali, dan Ketua Program Studi D-3 Animasi.
7. Dr Samuel Gandang G., S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing I
8. Andri Nur Partio, M. Sn., selaku dosen pembimbing II
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 *Modeling*, *Texturing*, dan *Recording*.

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

Yogyakarta, 24 Juni 2019

Candra Hadi Suparman

ABSTRAKSI

Film “*JOKE*” adalah film animasi 3D ber-*genre* komedi yang bercerita tentang seorang pemuda yang hendak mengisi bensin di sebuah pom bensin, akan tetapi ia kesulitan membuka jok motor nya karena jok-nya selalu kembali mengatup. Kemudian datang seorang gadis yang datang untuk membantunya karena terlihat sedang kesusahan

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, Jok, 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	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	1
C. Tujuan	2
D. Sasaran	2
E. Indikator Capaian Akhir	2
BAB II EKPLORASI	
A. Landasan Teori.....	5
B. Tinjauan Karya.....	6
BAB III PERANCANGAN	
A. Cerita	9
1. Tema	9
2. Sinopsis	9
3. Presentas/Visualisasi.....	9
4. <i>Treatment</i>	10
5. Naskah.....	12
6. Storyboard.....	14
B. Desain.....	18
C. Musik/Lagu	19
D. <i>Sound Effect</i>	20
E. Durasi	20
F. Jadwal Pembuatan Tugas Akhir.....	20

BAB IV PERWUJUDAN

A. Praproduksi	21
1. Konsep Dasar	21
2. Desain Karakter	22
B. Produksi	25
1. <i>Modeling</i>	26
2. <i>Riging dan Skinning</i>	26
3. <i>3D Layout dan Animatic</i>	27
4. <i>Animating</i>	28
5. <i>Efek Visual</i>	29
6. <i>Rendering</i>	29
7. <i>Musik Scoring</i>	30
C. Pascaproduksi	30
1. <i>Editing</i>	32
2. <i>Mastering</i>	33
3. <i>Merchandising</i>	33

BAB V PEMBAHASAN

A. Pembahasan Isi Film	32
1. Preposisi	32
2. Konflik	33
3. Resolusi	33
B. Penerapan 12 prinsip animasi	34
1. <i>Squash and Stretch</i>	34
2. <i>Anticipation</i>	35
3. <i>Follow Trough and Overlepping Action</i>	35
4. <i>Secondary action</i>	46
5. <i>Exagerration</i>	46
C. Analisis Biaya Produksi	37
1. Biaya tenaga kerja	37
2. Biaya tidak langsung	38
3. Biaya <i>Mastering</i> Film	38
4. Total Biaya	8

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	40
B. Saran	40

DAFTAR PUSTAKA	41
----------------------	----

LAMPIRAN	42
----------------	----

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.1 test animasi 3D “Popeye”	6
2. Gambar 1.2 film “Flushed Away”	7
3. Gambar 1.3 seri animasi “Wile E Coyote & Roadrunner”	7
4. Gambar 1.4 Storyboard “JOKE”	14
5. Gambar 1.5 Sketsa karakter PEMUDA	18
6. Gambar 1.6 Sketsa karakter GADIS	19
7. Gambar 1.7 Sketsa karakter KASIR	19
8. Gambar 1.8 Referensi Pom Bensin <i>self-service</i> (swalayan)	20
9. Gambar 1.9 Konsep awal karakter PEMUDA	23
10. Gambar 2.1 Model 3D Karakter tampak 3/4, samping, dan depan	24
11. Gambar 2.2 konsep 2D karakter Gadis	24
12. Gambar 2.3 Model 3D karakter Gadis 3/4, samping, dan depan	25
13. Gambar 2.4 konsep 2D karakter Kasir	25
14. Gambar 2.5 Model 3D karakter Kasir 3/4, samping, dan depan	26
15. Gambar 2.6 Proses permodelan karakter	26
16. Gambar 2.7 Texturing model karakter pemuda	27
17. Gambar 2.8 referensi pom bensin	27
18. Gambar 2.9 <i>Modeling Enviroment</i>	28
19. Gambar 3.1 <i>Skinning</i> karakter laki – laki	28
20. Gambar 3.2 Model karakter pemuda yang sudah di <i>rigging</i>	29
21. Gambar 3.3 <i>Layout</i> dan <i>Animatic</i> 3D	29
22. Gambar 3.4 Proses <i>animating</i>	30
23. Gambar 3.5 Percobaan simulasi efek ledakan	31
24. Gambar 3.6 Penerapan dalam animasi	30
25. Gambar 3.7 Proses rendering	32
26. Gambar 3.8 Proses pengerjaan musik scoring	32
27. Gambar 3.9 Proses pengeditan	32
28. Gambar 4.1 Desain <i>merchandise totebag</i> “JOKE”	34
29. Gambar 4.2 Desain kaos JOKE	35
30. Gambar 4.3 Desain 3D <i>print</i> karakter pemuda	35
31. Gambar 4.4 establishing shot pada shot pertama	36
32. Gambar 4.5 Konflik pemuda dengan jok mulai memanans	37
33. Gambar 4.6 Resolusi Film “JOKE”	37
34. Gambar 4.7 perkelahian antara pemuda dan jok motor	38
35. Gambar 4.8 Pemuda melakukan antisipasi sebelum gerakan selanjutnya	39
36. Gambar 4.9 Rambut gadis yang berayun saat ia menengok	41
37. Gambar 5.1 kecurigaan pemuda pada jok motornya	36
38. Gambar 5.2 Ekspresi wajah pemuda saat terjepit jok	37
39. Gambar 5.3 Proses animate film “JOKE”	46
40. Gambar 5.4 Skoring	46
41. Gambar 5.5 Suasana persiapan sidang	47
42. Gambar 5.6 Desain poster “JOKE”	49
43. Gambar 5.7 Infografis pipeline produksi “JOKE”	50

DAFTAR TABEL

1.	Tabel 1.1 Treatment film “JOKE”	11
2.	Tabel 1.2 Jadwal pembuatan tugas akhir	21
3.	Tabel 1.2 Biaya tenaga kerja tahap pra produksi film animasi 3D “JOKE”	40
4.	Tabel 1.3 Biaya tenaga kerja tahap produksi film animasi 3D “JOKE”	40
5.	Tabel 1.3 Biaya tenaga kerja tahap pasca produksi film animasi 3D “JOKE”	41
6.	Tabel 1.4 Biaya tidak langsung film animasi 3D “JOKE”	41
7.	Tabel 1.5 Biaya Mastering film animasi 3D “JOKE”	42
8.	Tabel 1.6 Biaya Total Biaya Pembuatan Film animasi 3D “JOKE”	42

ABSTRACT

“JOKE” Is a short 3D comedy animated film about a young man who is having trouble with his motorcycle seat when he is fueling up in a gas station. His seat keeps closing down again and again after each time he opens it. Then comes a girl that helps him because she saw him struggling with his seat.

This film was produced in the software Blender, which is a free, open source 3D animation software. It has all the pipeline of a 3D animation production like modeling, animating, and even video editing. In this technique 3D assets were made which then will be animated. The animating process doesn't require frame-by-frame drawing unlike the usual 2D frame-by-frame technique. This technique is commonly known as tweening in Adobe Flash. Which is making one frame on one end then make another on the other within a space of a few frames, then the computer will do the necessary calculation to connect the two frames

Keywords : Animation, 3D, Joke, Comedy

ABSTRAKSI

Film “*JOKE*” adalah film animasi 3D ber-*genre* komedi yang bercerita tentang seorang pemuda yang hendak mengisi bensin di sebuah pom bensin, akan tetapi ia kesulitan membuka jok motor nya karena jok-nya selalu kembali mengatup. Kemudian datang seorang gadis yang datang untuk membantunya karena terlihat sedang kesusahan

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, Jok, Komedi

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kesehariannya pengendara motor pasti akan membuka jok motor mereka. Baik untuk menyimpan STNK, jas hujan, maupun mengisi bensin. Namun terkadang karena posisi jok yang kurang seimbang menyebabkan jok tersebut kembali mengatup, dan hal itu membuat sebagian orang kesal. Hal ini juga diangkat oleh Bryan Furrn dalam salah satu video pendeknya yang menampilkan seorang pengendara motor yang sedang kesal dengan jok motornya yang selalu mengatup. Masalah jok inilah yang diangkat dalam film animasi pendek 3D ini.

Judul dari film ini sendiri diangkat dari kata jok dan bahasa inggris *joke* yang artinya lelucon. Maksud dari judul ini adalah jok motor yang seperti mempunyai nyawa dan kehendak sendiri yang ingin mengerjai sang pemuda.

Rasa kesal pada diri pemuda yang menjadi tokoh di film inilah yang mengintensifikasi konflik antara dirinya dan jok motornya dalam film pendek ini. Akan ada beberapa adegan dimana jok akan dibuat seperti hidup sendiri dan bersikap seolah - olah mengerjai si Pemuda agar semakin marah untuk menambah bumbu komedi

Pembuatan animasi ini menggunakan teknik animasi 3D. dengan membuat model 3D asset asset yang akan digunakan 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 computer akan dengan sendirinya menyambungkan frame awal ke akhir sepanjang jarak antara dua frame tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menyampaikan cerita komedi yang dapat dipahami tanpa menggunakan dialog
2. Bagaimana Cara menciptakan sebuah film komedi yang dapat dinikmati secara universal

C. Tujuan

1. Menciptakan sebuah film animasi 3D dengan mengangkat masalah - masalah yang ada di kehidupan sehari - hari.
2. Menyampaikan pesan supaya selalu berkepala dingin dalam menghadapi sebuah masalah.

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

“JOKE” bercerita tentang seorang pemuda yang hendak mengisikan bensin untuk sepeda motornya, namun ia kesulitan karena setiap ia membuka jok, jok motornya kembali mengatup. Karena masalah tersebut, pemuda tadi berkali - kali mencabut *nozzle* bensin lalu kembali ke motornya untuk mendapati jok nya tertutup lagi.

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 “JOKE” ini.

3. *Modeling, rigging dan skinning*

Pada tahap ini dibuat asset asset 3D yang dibutuhkan sesuai storyboard seperti property, struktur – struktur bangunan dan lain sebagainya. Style *modeling* yang akan digunakan dalam film ini adalah *cartoony* dan sedikit realis.

4. *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.

5. Penganimasian (*Animating*)

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

6. *Compositing*

Pada tahap ini semua hasil render dan efek efek spesial seperti ledakan akan digabungkan dalam suatu software sehingga semua elemen menyatu dengan baik.

7. Musik

Musik dapat menguatkan mood adegan yang ada dalam film pendek ini. Maka dalam pembuatan film ini akan melibatkan pembuat *music score* untuk membuat music yang sesuai dengan adegan dan arahan pembuat karya animasi ini.

8. Efek Suara

Selain musik, efek suara juga dimasukan seperti efek pukulan, suara erangan dari tokoh, dan lain sebagainya agar film bisa terasa lebih nyata .

9. *Rendering*

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, tahap selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video. Mulai dari logo ISI Yogyakarta, logo Program Studi Animasi, logo studio, judul karya, isi karya animasi, dan *credit title* dirender ke format video agar menjadi sebuah film animasi.

10. *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.