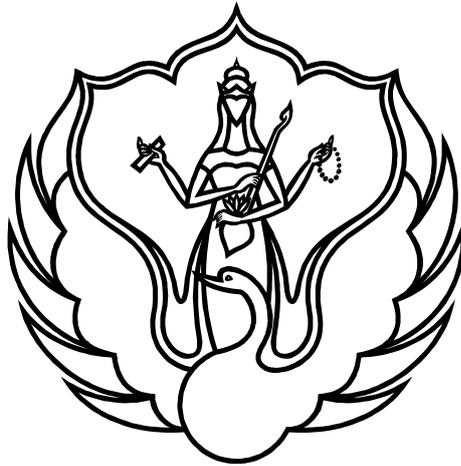


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D DOKUMENTER
DENGAN TEKNIK *ROSCOPING* “*NGABEN*”**



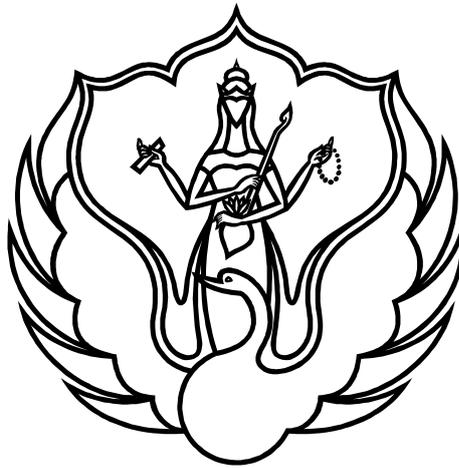
IG. Alnadhyy Jiyesta
NIM 1600157033

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

2020

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D DOKUMENTER
DENGAN TEKNIK *ROSCOPING* “NGABEN”**

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



Disusun oleh:

IG. Alnadhyy Jiyesta
1600157033

**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 2D DOKUMENTER DENGAN TEKNIK *ROSCOPING* "NGABEN"

Disusun oleh:

IG. Alnadhya Jlyesta

NIM 1600157033

Telah diuji dan dinyatakan memenuhi syarat oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446), Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **04 AUG 2020**.

Pembimbing I / Ketua Penguji


Dr. Samuel Gandang G., S.Kom.,MT.

NIDN 0016108001

Pembimbing II / Anggota Penguji


Arif Sulistiyono, M.Sn.

NIDN 0022047607

Cognate / Anggota Penguji


Mahendradewa Suminto, M.Sn.

NIDN 0018047206

Ketua Program Studi


Tanto Harthoko, M.Sn.

NIP 19710611 199803 1 002


Mengetahui
Dekan

Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP. 19771127 200312 1 002

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : IG. Alnadhyy Jiyesta
No. Induk Mahasiswa : 1600157033
Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
DOKUMENTER DENGAN TEKNIK
ROSCOPING "NGABEN"**

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 Juli 2020

Yang menyatakan



IG. Alnadhyy Jiyesta
NIM 1600157033

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

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

Nama : IG. Alnadhy Jiyesta

No. Induk Mahasiswa : 1600157033

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 2D DOKUMENTER
DENGAN TEKNIK *ROSCOPING* "NGABEN"**

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, 24 Juli 2020

Yang menyatakan



IG. Alnadhy Jiyesta

NIM 1600157033

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 2D dokumenter yang berjudul “*NGABEN*” hingga selesai. Karya ini dibuat dalam rangka untuk memenuhi syarat dari kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta.

Film animasi 2D dokumenter “*NGABEN*” adalah cerita yang terinspirasi dari masalah yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari - hari, dikemas dalam sebuah rangkaian cerita ringan dan mengedukasi 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. Dr. Irwandi, M.Sn. 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 Ketua Program Studi D-3 Animasi.
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn. selaku penguji ahli
8. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing I
9. Arif Sulistiyono, M..Sn. selaku dosen wali, dan pembimbing II
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
11. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2016
12. Teman-teman yang telah membantu produksi saat produksi film animasi dokumenter

Semoga hasil akhir karya Animasi 2D dokumenter “*Ngaben*” memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 24 Juli 2020

IG. Alnadhyy Jiyesta

ABSTRACT

Ngaben is a funeral ceremony performed by Hindus in Bali. This ceremony is intended to purify the spirits of the deceased family members who are going to the final resting place. The use of the rotoscoping technique in making animated films is because the ideas or concepts that are to be conveyed in the story are appropriate. The stories told are real life using rotoscoping techniques to produce realistic visuals. This technique also has an advantage in production time efficiency because this technique is a technique of tracing images from the original video. The use of this technique in film production can add to the diversity of techniques in film production, especially animation in Indonesia.

This 2D animation film produced by "NGABEN" tells the story of a death ceremony in Bali. In order to provide information or education to the community in order to preserve culture.

Keywords: Film, Animation, Rotoscoping, Ngaben

ABSTRAK

Ngaben adalah sebuah upacara pembakaran jasad yang dilakukan oleh umat Hindu di Bali. Upacara ini dimaksudkan untuk menyucikan roh anggota keluarga yang sudah meninggal yang akan menuju ke tempat peristirahatan terakhir. Penggunaan teknik *rotoscoping* dalam produksi film animasi ini dikarenakan gagasan atau konsep yang ingin disampaikan dalam cerita mempunyai kesesuaian. Cerita yang disampaikan merupakan kehidupan nyata dalam teknik *rotoscoping* menghasilkan visual yang realis. Teknik ini juga mempunyai kelebihan efisiensi waktu produksi karena teknik ini merupakan teknik menjiplak gambar dari video aslinya. Penggunaan teknik ini pada karya film ini dapat menambah keberagaman teknik pada produksi film khususnya animasi di Indonesia.

Produksi film animasi 2D “*NGABEN*” ini menceritakan tentang upacara kematian di Bali. Guna ingin memberikan informasi atau edukasi kepada masyarakat guna tetap melestarikan kebudayaan.

Kata kunci: Film, Animasi, *Rotoscoping*, *Ngaben*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan	2
D. Sasaran	2
E. Indikator Capaian Akhir	2
BAB II EKPLORASI	
A. Landasan Teori.....	6
B. Tinjauan Karya.....	7
BAB III PERANCANGAN	
A. Cerita.....	10
1. Tema	10
2. Sinopsis.....	10
3. Presentas/Visualisasi.....	10
4. <i>Treatment</i>	11
5. Naskah.....	12
6. <i>Storyboard</i>	15
B. Desain.....	17
C. Musik/Lagu	17

D. Durasi	18
E. Jadwal Pembuatan Tugas Akhir	18
BAB IV PERWUJUDAN	
A. Produksi	20
1. Rekam adegan	20
2. <i>Offline Editing</i>	21
3. <i>Rotoscoping</i>	22
4. <i>Coloring</i>	23
B. Pascaproduksi	25
1. <i>Editing</i>	26
2. <i>Mastering</i>	27
3. <i>Merchandising</i>	27
BAB V PEMBAHASAN	
A. Pembahasan Isi Film	29
1. Pra Produksi	29
2. Produksi	29
3. Pascaproduksi	30
B. Perbandingan Karya	30
1. Teknik Animasi	31
2. Warna Film	32
C. Analisis Biaya Produksi	34
1. Biaya tenaga kerja	34
2. Biaya tidak langsung	35
3. Biaya <i>Mastering</i> Film	36
4. Total Biaya	36
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	38
B. Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	44

DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar 2.1. Film Animasi Dokumenter “ <i>The Propher</i> ”	7
2.	Gambar 2.2. <i>Film Animation Video “Wrestlemannia”</i>	8
3.	Gambar 2.3. <i>Animation Shart film “IN-SHADADOW”</i>	9
4.	Gambar 3.1. <i>Storyboard</i> Film Animasi Dokumenter “ <i>NGABEN</i> ”	15
5.	Gambar 3.3. I Nyoman Kenak Sebagai Narasumber	17
6.	Gambar 4.1. Proses <i>Shooting</i> Upacara <i>Ngaben</i>	21
7.	Gambar 4.2. Proses Wawancara Narasumber	21
8.	Gambar 4.3. Proses <i>Offline editing</i>	22
9.	Gambar 4.4. Proses <i>Rotoscoping</i>	23
10.	Gambar 4.5. Teknik <i>Watercolor</i>	23
11.	Gambar 4.6. Proses <i>Digital Painting</i>	24
12.	Gambar 4.7. Teknik <i>Digital Painting</i>	24
13.	Gambar 4.8. Hasil <i>Scan</i>	25
14.	Gambar 4.9. Teknik <i>Dusel</i>	25
15.	Gambar 4.10. Proses <i>Editing</i>	26
16.	Gambar 4.11. Teknik Sketsa	26
17.	Gambar 4.12. Proses <i>Editing</i>	27
18.	Gambar 4.13. Proses <i>Digital dan Tradisional</i>	27
19.	Gambar 4.14. Proses Pembuatan <i>Mapping</i>	28
20.	Gambar 4.15. Teknik <i>Mapping</i>	28
21.	Gambar 4.16. <i>Compositing</i>	29
22.	Gambar 4.17. Proses <i>Editing</i>	30
23.	Gambar 4.18. Desain <i>Merchandise Totebag</i>	31
24.	Gambar 4.19 Desain <i>Merchandise Baju</i>	32
25.	Gambar 5.1. <i>Animation Video “Wrestlemannia”</i>	34
26.	Gambar 5.2. Cuplikan adegan pada film animasi “ <i>Ngaben</i> ”	34
27.	Gambar 5.3. Poster Animasi 2D Dokumenter “ <i>NGABEN</i> ”	41
28.	Gambar 5.4. Macam-macam teknik <i>coloring</i>	42
29.	Gambar 6.1. Dokumentasi wawancara	45
30.	Gambar 6.2. Dokumentasi Produksi	45
31.	Gambar 6.3. Dokumentasi Ujian Akhir	46
32.	Gambar 6.4. Poster Animasi 2D Dokumenter “ <i>NGABEN</i> ”	47
33.	Gambar 6.5. <i>Infografis</i>	48
34.	Gambar 6.6. <i>Poster Pameran</i>	49
35.	Gambar 6.7. <i>Screening via YouTube</i>	49
36.	Gambar 6.8. <i>Sesi Diskusi via Zoom</i>	49
37.	Gambar 6.9. <i>Curriculum Vitae</i>	50

DAFTAR TABEL

1.	Tabel 3.1 <i>Treatment</i> film “ <i>Ngaben</i> ”	12
2.	Tabel 3.2 Jadwal pembuatan tugas akhir	19
3.	Tabel 5.1 Biaya tenaga kerja tahap pra produksi film animasi “ <i>Ngaben</i> ”	34
4.	Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja tahap produksi film animasi “ <i>Ngaben</i> ”.....	35
5.	Tabel 5.3 Biaya tenaga kerja tahap pasca produksi film animasi “ <i>Ngeben</i> ”	35
6.	Tabel 5.4 Biaya tidak langsung film animasi “ <i>Ngaben</i> ”	36
7.	Tabel 5.5 Biaya <i>Mastering</i> film animasi “ <i>Ngaben</i> ”	36
8.	Tabel 5.6 Biaya Total Biaya Pembuatan Film animasi “ <i>Ngaben</i> ”	37

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ngaben adalah sebuah upacara pembakaran jasad yang dilakukan oleh umat Hindu di Bali. Upacara ini dimaksudkan untuk menyucikan roh anggota keluarga yang sudah meninggal yang akan menuju ke tempat peristirahatan terakhir. Kata “Ngaben” berasal dari kata “*beya*” yang artinya bekal, ada juga yang mengatakan dari kata “*ngabu*” (menjadi abu), yang semua tujuannya mengarah tentang adanya pelepasan terakhir kehidupan manusia. Dalam ajaran Hindu, selain dipercaya sebagai dewa pencipta *Dewa Brahma* juga memiliki wujud sebagai dewa api. Jadi upacara *Ngaben* adalah proses penyucian roh dengan cara dibakar menggunakan api agar bisa kembali ke sang pencipta. Api yang membakar dipercaya sebagai penjelmaan *Dewa Brahma* yang bisa membakar semua kekotoran yang melekat pada jasad dan roh orang yang telah meninggal. Dalam upacara ngaben memiliki 5 (lima) bentuk yang berbeda-beda yaitu *Ngaben Sawa* (upacara ngaben melibatkan jenazah yang masih utuh), *Ngaben Asti Wedana* (upacara menggali kembali kuburan dari orang yang bersangkutan untuk kemudian mengupacarai tulang belulang yang tersisa), *Ngaben swasta* (upacara adat ngaben yang tidak melibatkan jenazah maupun kerangka mayat), *Ngelungah* (upacara ngaben yang dilakukan untuk bayi yang belum tanggal gigi), *warak kuron* (upacara adat yang dilakukan untuk bayi keguguran) Fatwa M.P.K.S. (1973:1-4)

Berdasarkan membuat film animasi dua dimensi (2D) dengan teknik *rotoscoping*. Hal ini dipilih karena animasi 2D secara teknis digambar langsung secara manual menggunakan tangan sehingga memunculkan keunikan goresan pada setiap *frame*. Teknik *rotoscoping* dipilih karena menghasilkan visual yang realis sesuai dengan konsep cerita yang menampilkan potongan-potongan cerita mirip dengan keadaan aslinya serta dengan pewarnaan yang menggabungkan teknik pewarnaan tradisional dan *digital painting* dalam film animasi *Ngaben*

menggunakan visual yang berbeda-beda teknik-teknik pewarnaan yang bertujuan memberikan kesan arti setiap visualnya. Film ini akan menampilkan bahwa kebudayaan yang ada di Bali merupakan salah satu dari sekian banyak yang ada di Indonesia yang di olah kembali dalam bentuk film animasi dokumenter.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk film animasi dokumenter yang membuat orang tertarik dalam menikmati sebuah film animasi dokumenter?
2. Bagaimana cara menggabungkan sebuah teknik *rotoscoping* dalam bentuk film animasi *2D*?

B. Tujuan

1. Menciptakan sebuah film animasi dokumenter dengan *explorasi* teknik – teknik tradisional dan *digital*.
2. Memberikan edukasi tentang kebudayaan dalam bentuk film animasi dokumenter

C. Target Audien

1. Usia : 17- 50 tahun
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Penikmat film

D. 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. Penciptaan Ide

Ide penciptaan karya animasi 2D berjudul “*Ngaben*” ini berdasarkan tradisi kebudayaan yang ada di Bali, yang dituangkan dalam karya guna memberikan edukasi serta memperkenalkan kebudayaan Bali yang sangat jarang di jumpai.

2. Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahapan persiapan dan perancangan sebelum proses produksi. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam proses pra produksi antara lain:

a. Penulisan rancangan

Penulisan rancangan secara utuh adalah sebuah prasyarat mutlak dalam mengembangkan film dokumenter itu sendiri. Pembuat film akan tahu, rancangan serta pendekatan-pendekatan macam mana yang dapat digunakan dalam pembuatan film dokumenter.

b. Riset

Riset perlu dilakukan untuk mencari referensi demi memenuhi konsep dan target yang ingin dicapai dengan melihat dari berbagai karya film animasi, ilustrasi, ataupun aspek-aspek dari dunia nyata yang memiliki kemiripan atau serupa dengan ide dan konsep film animasi yang akan dibuat.

c. *Storyboard*

Storyboard atau papan cerita dirancang sesuai naskah cerita yang telah ditulis sebelumnya. Papan cerita merupakan sketsa gambar untuk memvisualisasikan cerita dalam naskah sehingga dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami. Penggambaran dan pengambilan *shot* atau *angle* kamera yang dibutuhkan, penerapan 12 prinsip animasi, setting latar tempat dan waktu serta durasi setiap *cut* dan *scene* digambarkan secara detail di dalam papan cerita.

d. Musik dan Pengisian Suara

Dalam film ini, musik dan *sound effect* akan berperan penting dalam menyampaikan alur yang di sampaikan oleh nara sumber. Musik yang mengambil dari musik tradisional dengan bantuan orang yang lebih ahli di bidang musik dan mengambil musik atau *sound effect* yang memiliki *royalty free*.

3. Produksi

Setelah proses pra produksi selesai, maka dilanjutkan dengan proses produksi dengan tahapan sebagai berikut:

a. Shooting

Tahap merekam seluruh adegan secara *live shoot* atau biasa disebut dengan shooting, adegan yang diperagakan mengacu pada *Tritmen*.

b. Offline Editing

Tahap pemilihan gambar yang baik dan sesuai sebelum masuk ke tahap *rotoscoping* dengan pertimbangan sutradara dan *editor*.

c. Rotoscoping

Tahap *tracing* atau penjiplakan gambar dari video. Yang mana animator atau *rotoscoping artist* menjiplak, menimpa, menebalkan, menambahkan, menghilangkan, mengganti elemen-elemen di *video source*.

d. Coloring

Dalam tahap *coloring* ini bagian-bagian yang sudah di *rotoscoping* lalu di warnai dengan beberapa teknik pewarnaan yang berbeda-beda.

e. Compositing

Tahap ini dilakukan penggabungan tiap *cut* animasi yang telah di *animate* maupun properti. Ditahap ini juga dilakukan proses pemberian *visual effects* sesuai yang diperlukan.

f. Editing

Tahapan *editing* adalah proses *audio mixing*, membuat *opening sequence* dan *credit title*, penggabungan *shot* animasi yang telah di-*compositing* dengan musik dan *sound effects* serta *optical effects* (*dissolve*, *dip to black*, dan sebagainya) sesuai dengan kebutuhan.

4. Pasca Produksi

a. Render and Mastering

Pada tahap ini dilakukan proses *export file* ke dalam bentuk video sesuai format *file .mp4* yang kemudian di *burning* dalam piringan *DVD* dan dikemas dalam wadah *DVD* yang telah diberi sampul.

b. Display and Merchandising

Display karya dilakukan setelah karya selesai dibuat. Selain pemutaran karya ada *merchandise*, poster, dan infografis sebagai pelengkap *display* nantinya.

Adanya tahapan-tahapan tersebut sebagai acuan dalam pengerjaan karya mulai dari awal hingga tahapan akhir, Jika semua terpenuhi, maka karya film animasi telah selesai dan siap diujikan serta dipublikasikan.