

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**MIX MEDIA ANTARA SENI TARI DENGAN VIDEO MAPPING
“NIRZANA TREASURE”**



Raffi Noersyah
NIM 1700210033

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

2021

**MIX MEDIA ANTARA SENI TARI DENGAN VIDEO
MAPPING “NIRZANA TREASURE”**

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



Disusun oleh:
Raffi Noersyah
NIM 1700210033

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

2021


LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

MIX MEDIA ANTARA SENI TARI DAN VIDEO MAPPING “NIRZANA TREASURE”

diajukan oleh **Raffi Noersyah**, NIM 1700210033, Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90446), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji




Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T
NIDN. 0016108001

Pembimbing II / Anggota Penguji




Regas Karina Pritha A., M.T.I.
NIDN. 0023017613

Cognate / Anggota Penguji




Nissa Fijriani, S.Sn M.Sn
NIP 19870520 201903 2015

Ketua Program Studi Animasi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T
NIP 19801016 200501 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn, M.A.
NIP 19740313 200012 1 001



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

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Raffi Noersyah

No. Induk Mahasiswa : 1700210033

Judul Tugas Akhir : **MIX MEDIA ANTARA SENI TARI
DENGAN VIDEO MAPPING
“NIRZANA TREASURE”**

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.

Bandung, 01 Juni 2021

Yang menyatakan

*

Raffi Noersyah

NIM 1700210033

*N.B.: * Asli 1 x bermaterai 6000*

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

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

Nama : Raffi Noersyah

No. Induk Mahasiswa : 1700210033

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:

**MIX MEDIA ANTARA SENI TARI
DENGAN VIDEO MAPPING “NIRZANA TREASURE”**

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.

Bandung, 01 Juni 2021

Yang menyatakan

*

Raffi Noersyah

NIM 1700210033

*N.B.: * Asli 1 x bermaterai 6000*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas limpahan rahmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan karya yang berjudul “*Nirzana Treasure*” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan karya ini merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan karya “*Nirzana Treasure*” terinspirasi dari keinginan kreator untuk menunjukkan kolaborasi seni yang unik, yaitu *video mapping* dengan seni tari yang digambarkan menjadi sebuah cerita., kemudian cerita dikembangkan dengan tema yang dipilih adalah *action and adventure*. Tema tersebut dipilih agar penari dapat memperlihatkan aksinya dan menjadi satu kesatuan dengan *video mapping* yang dibuat.

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

1. Kedua orang tua, Suharno dan Nurma yang memberikan motivasi, kasih sayang dan dukungan materil dalam penciptaan karya ini;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. 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. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi sekaligus dosen wali dan dosen pembimbing I,
7. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku dosen pembimbing II;
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media

Rekam, ISI Yogyakarta;

9. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2017;

Semoga hasil akhir karya “*Nirzana Treasure*” memberikan manfaat baik dari hasil akhir karya dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Bandung, 01 Juni 2021



Raffi Noersyah

ABSTRAK

Karya berjudul “*Nirzana Treasure*” ini bercerita tentang petualangan mencari harta karun, yang dikemas dalam bentuk karya *mix media* antara seni tari dengan *video mapping*.

Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan karya *Nirzana Treasure* ini adalah animasi 3D dengan hasil akhir berupa video rekaman penari yang beraksi dengan *video mapping* sebagai *background* penari yang dilaksanakan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (konsep, referensi, desain karakter, dan storyboard), produksi (*modelling asset* dan *environment, texturing* dan *lighting, layouting, animating, dubbing, musik*), dan pascaproduksi (*compositing* dan *editing, rendering, latihan tari, pengambilan video dan mastering*).

Karya *Nirzana Treasure* ini berdurasi 4 menit 7 detik. Jumlah *shot* mencapai 16 *shot* dengan total *frame* 6165, format *HDTV* 1920 x 1080 px 25 *fps* (*frame per second*). Dalam penciptaan karya *Nirzana Treasure*, metode yang digunakan adalah *mix media* karena keinginan kreator untuk menunjukkan kolaborasi seni yang unik. Media yang digabungkan yaitu animasi *video mapping* dengan seni tari yang menjadi satu kesatuan dalam bentuk pertunjukkan.

Kata kunci : *mix media, seni tari, video mapping*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
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 EXPLORASI	
A. Landasan Teori.....	6
B. Tinjauan Karya.....	7
BAB III PERANCANGAN	
A. Cerita.....	11
1. Tema.....	11
2. Sinopsis.....	11
3. Presentasi/Visualisasi.....	12
4. <i>Treatment</i>	13
5. Skenario.....	15
B. Desain.....	18
1. Karakter.....	18
2. Suara.....	20
3. <i>Setting</i>	21
4. <i>Storyboard</i>	21
C. <i>Software</i>	22
BAB IV PERWUJUDAN	
A. Praproduksi.....	23
1. Konsep.....	23
2. Referensi.....	23
3. Desain Karakter.....	23
4. <i>Animatic Storyboard</i>	28

B. Produksi	28
1. <i>Modelling Asset dan Environment</i>	28
2. <i>Texturing dan Lighting</i>	29
3. <i>Layouting</i>	30
4. <i>Animating</i>	31
5. <i>Dubbing</i>	31
6. Musik	31
C. Pascaproduksi.....	32
1. <i>Compositing dan Editing</i>	32
2. <i>Rendering</i>	32
3. Latihan Tari	33
4. Pengambilan Video.....	34
5. <i>Mastering</i>	34
BAB V PEMBAHASAN	
A. Pembahasan Isi Cerita	35
1. Preposisi	35
2. Konflik.....	37
3. Resolusi	38
B. Penerapan <i>Mix media</i>	40
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	41
B. Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Enra “Fuma-Kai” (<i>Screenshot</i>)	7
Gambar 2.2 Porsche Macan: 3D <i>Mapping & Dance Performance</i> (<i>Screenshot</i>)	8
Gambar 2.3 Porsche Macan: 3D <i>Mapping & Dance Performance</i> (<i>Screenshot</i>)	8
Gambar 2.4 The Witcher 3 Wild Hunt – Intro Comic Cinematic (<i>Screenshot</i>).....	9
Gambar 2.5 Hotel Transylvania 3: Summer Vacation (<i>Screenshot</i>).....	9
Gambar 2.6 Hotel Transylvania 3: Summer Vacation (<i>Screenshot</i>).....	10
Gambar 2.7 Hotel Transylvania 3: Summer Vacation (<i>Screenshot</i>).....	10
Gambar 3.1 Karakter Roy	18
Gambar 3.2 Karakter Raja Fam	19
Gambar 3.3 Karakter Putri Sinta.....	20
Gambar 3.4 <i>Thumbnail STB 1</i>	21
Gambar 3.5 <i>Thumbnail STB 2</i>	21
Gambar 3.6 <i>Thumbnail STB 3</i>	22
Gambar 4.1 <i>Style art</i> Karakter <i>Game Sea of Thieves</i>	23
Gambar 4.2 Desain Karakter Roy	24
Gambar 4.3 Referensi Desain Pakaian Karakter Roy	25
Gambar 4.4 Desain Karakter Putri Sinta.....	26
Gambar 4.5 Desain Karakter Raja Fam	27
Gambar 4.6 Karakter Draven pada <i>Game League of Legends</i>	27
Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> Video <i>Animatic Storyboard</i>	28
Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> Proses <i>Modelling</i>	29
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> Proses <i>Texturing</i>	29
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> Proses <i>Lighting</i>	30
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> Proses <i>Layouting</i>	30
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> Proses <i>Animating</i>	31
Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing dan Editing</i>	32
Gambar 4.14 <i>Screenshot</i> Proses <i>Rendering</i>	33
Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> Proses latihan tari.....	33
Gambar 4.16 Foto Proses pengambilan video.....	34

Gambar 5.1 Pengenalan Karakter Roy.....	36
Gambar 5.2 Pengenalan Karakter Putri Sinta	36
Gambar 5.3 Pengenalan Karakter Raja Fam	36
Gambar 5.4 Peta Istana Nirzana.....	37
Gambar 5.5 Pengenalan Latar Tempat.....	37
Gambar 5.6 Rintangan Perjalanan menuju Istana Nirzana	38
Gambar 5.7 Rintangan di dalam Istana Nirzana	38
Gambar 5.8 Roy menemukan Harta Karun.....	39
Gambar 5.9 Istana Nirzana yang Roboh	39
Gambar 5.10 <i>After Credit Scene</i>	39



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni video atau yang lebih dikenal dengan istilah *video art*, lahir ketika karya seni lukis, patung, teater, musik, dan tari sudah dianggap tidak dapat mengakomodasi ide yang diekspresikan oleh para seniman. Hal tersebut disebabkan karena adanya keinginan untuk terus mengembangkan ide tanpa harus dibatasi oleh medium konvensional/media yang sudah biasa digunakan, seiring berjalannya waktu, seni video ikut berkembang hingga akhirnya muncul *video mapping*.

Video mapping merupakan sebuah seni instalasi yang menggabungkan perangkat lunak dan perangkat keras. Seni video atau *video mapping* dapat dikolaborasikan dengan seni lain, seperti seni tari. Arti dari kolaborasi adalah perbuatan bekerja sama (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:738). Adapun pengertian dari tari yaitu ekspresi perasaan manusia yang diubah ke dalam imajinasi dalam bentuk media gerak. Simbolis gerakan tersebut menjadi gambaran atau representasi dari ungkapan si penciptanya (Hawkins, 1990:2).

Pada penyajian karya *Nirzana Treasure* ini digunakan *video mapping* yang ditata lalu ditembakkan pada layar datar, dengan paduan semua aspek seperti musik, koreografi tari, hingga tata busana, semua menjadi satu kesatuan dalam bentuk seni pertunjukan yang nantinya siap ditampilkan. Sehingga *output* atau hasil akhir dari karya *Nirzana Treasure* ini berupa video rekaman penari yang beraksi dengan *video mapping* sebagai *background* penari. Konsep *mix media* tersebut dipilih untuk memberikan sesuatu yang baru dalam dunia animasi di Indonesia, khususnya di lingkungan pendidikan animasi ISI Yogyakarta. Terlebih lagi sudah banyak referensi dari berbagai negara yang bisa diadaptasi dan dipelajari. Butuh kreativitas dan intelektualitas seorang kreator dalam membuat karya dengan konsep *mix media* ini. Maka dari itu, pembuatan karya ini akan menjadi tantangan tersendiri bagi kreator untuk meningkatkan kompetensinya di dunia animasi. Sehingga kemampuan kreator bisa meningkat

dan kualitasnya bisa diperhitungkan dalam industri animasi. Disamping itu, hasil dari karya ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk penciptaan karya-karya *mix media* serupa, juga sebagai contoh karya yang bisa lebih disempurnakan dengan berbagai inovasi dan teknologi terbaru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Membuat karya seni *mix media* yang menggabungkan unsur seni tari dengan video animasi menjadi sebuah cerita menarik yang disajikan dalam sebuah pertunjukan.
2. Cara untuk lebih memperkenalkan karya *mix media* dengan *video mapping* melalui tugas akhir.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya *mix media* antar seni tari dan *video mapping* ini antara lain:

1. Menyampaikan pesan dari cerita dengan menyuguhkan seni visual sebagai media penyampaiannya. Dikemas dengan seni tari, kemudian diramu menjadi satu kesatuan yang saling berhubungan sehingga membentuk karya seni visual yang indah.

D. Target Audien

Target audien penciptaan karya *mix media* antar seni tari dan *video mapping* ini adalah:

1. Usia : 17 tahun keatas (remaja dan dewasa)
2. Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Menengah ke atas
5. Negara : Internasional
6. Bahasa : Indonesia

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari proyek ini adalah benar-benar menjadi satu pertunjukan utuh, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Penulisan cerita

Penulisan cerita *Nirzana Treasure* dilakukan secara bertahap mulai dari pencarian ide, sinopsis, hingga pembuatan naskah secara lengkap, dan jelas sebagai acuan untuk pembuatan storyboard.

2. Riset dan Konsep

Secara garis besar, di tahap ini adalah menentukan jadwal produksi, persiapan-persiapan produksi baik sumber daya manusia (penari dan musisi) dan fasilitas sarana dalam produksi. Selain itu juga ditahap ini menentukan *moodboard* dari segi *visual* mencakup warna, bentuk, dan referensi lainnya yang nantinya akan menentukan visual final dari animasi ini.

Dengan menentukan segala persiapan produksi di awal dan metode yang digunakan, proses produksi dapat direncanakan dengan baik dan terencana, sehingga meminimalisir resiko-resiko dalam produksi.

3. Character

Dalam tahap ini akan dilakukan pencarian penari yang cocok dari segi kemampuan dan kecocokan dengan karakter yang akan dibawakan dalam cerita ini. Penari juga akan di jelaskan bagaimana tahapan dalam pembuatan karya ini.

4. Storyboard

Pengerjaan storyboard akan dilakukan ketika alur dari cerita sudah benar-benar matang. Dalam Storyboard digambarkan rancangan tiap adegan animasi yang akan dibuat, seperti teknik pengambilan gambar, lokasi, karakter, *soundfx*, dan durasi dari tiap-tiap *shot*.

5. Musik

Musik menjadi salah satu faktor yang penting dalam menentukan untuk *timing* juga patokan untuk gerakan sang penari, dan dalam animasi juga dibutuhkan musik yang pas, karena dengan musik, animasi terasa lebih hidup. Karena itu, dibutuhkan rekan yang sudah paham tentang *beat* musik agar tahap ini bisa dilakukan lebih efisien dan sesuai dengan yang diinginkan. Kebutuhan musik disini meliputi *background music* dengan genre *adventure* agar menambah kesan tegang bagi *audience* dan berbagai macam *soundfx* yang dapat membangun suasana lingkungan dalam cerita.

6. Stilomatic

Stilomatic dibuat setelah adanya storyboard, dimana gambar-gambar yang berada di storyboard disesuaikan durasinya lalu dijadikan satu menjadi format video dan diberi musik.

7. Background/Environment dan Asset/Property

Dalam pembuatan background dan properti di tahap awal adalah mencari referensi yang sesuai dengan naskah cerita di internet. Untuk pengerjaan menggunakan software 3 dimensi dan 2 dimensi.

8. Animate

Tahap ini yaitu menggerakkan asset, layout, serta menyatukan background menjadi satu kesatuan dan menambahkan effect di akhir dengan mengikuti patokan musik yang telah ada. Tahap ini sangat penting, karena disini menentukan patokan gerakan sang penari. Sehingga setelah dibuat sang penari tinggal mengikuti animasi yang telah ada dengan di beri tambahan gimmick dari sang penari lalu diberi effect tambahan untuk di akhirnya agar memberi kesan lebih menyatu antara penari dengan animasi yang ditampilkan.

9. Compositing

Proses *compositing* dilakukan menggabungkan semua *scene background* dengan *effect* yang telah ditambahkan dengan tambahan musik dan *soundfx*.

10. Rendering

Setelah semua komponen digabungkan dan tertata, dilakukan proses mengekspor file video dan audio menjadi satu file animasi dengan format .mp4 yang kemudian menjadi patokan latihan sang penari.

11. Latihan Tari

Pada proses ini dikhususkan untuk penari berlatih dengan animasi yang sudah ada, agar memantapkan gerakan dengan timing, sehingga nanti saat tampil lebih menyatu dan meminimalisasi kesalahan gerakan ataupun timing.

Urutan proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari urutan awal hingga akhir jika telah terpenuhi maka karya *mix media* antar seni tari dan *video mapping* ini siap ditampilkan.

