



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN *SPECIAL EFFECT* SECARA
MANUAL DALAM FILM ANIMASI 2D DENGAN
JUDUL "NIGHTMARE TRIP"**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Yoas Nicholas
NIM : 11120210177
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yoas Nicholas

NIM : 11120210177

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN *SPECIAL EFFECT* SECARA MANUAL DALAM FILM ANIMASI 2D DENGAN JUDUL “NIGHTMARE TRIP”.

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 7 Januari 2015

Yoas Nicholas

UMN

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *SPECIAL EFFECT* SECARA
MANUAL DALAM FILM ANIMASI 2D DENGAN
JUDUL “NIGHTMARE TRIP”**

Oleh

Nama : Yoas Nicholas

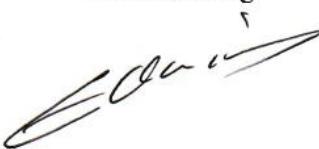
NIM : 11120210177

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 6 Februari 2015

Pembimbing



Edwin Hartono Sutiono, M.A.

Pengaji



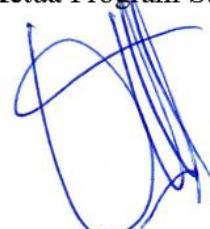
Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Ketua Sidang



Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Ketua Program Studi



Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus karena oleh kasihNya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

“Rocker juga manusia. Punya rasa, punya hati. Jangan samakan dengan pisau belati”, kutipan dalam sebuah lagu ciptaan band Seurieus ini memiliki makna sederhana, yaitu jangan memandang rendah seseorang dibandingkan dengan orang yang lain. Peran animasi *special effect* seringkali tidak terlalu diperhatikan jika dibandingkan dengan animasi karakter. Namun, penulis melihat bagaimana animasi *special effect* dalam film animasi dewasa ini seperti partikel api, air, gas, ledakan, dan lain sebagainya hampir tidak dapat dipisahkan.

Mempelajari animasi *special effect* tentu akan mengasah ketajaman indera dan dapat memperkaya pemahaman terhadap keindahan melalui observasi terhadap bentuk dan gerak alam di sekitar kita.

Laporan ini berisi dasar pembuatan *special effect* berdasarkan sifat partikelnya yaitu mengenai api dan ledakan, melalui literatur-literatur yang telah dikumpulkan oleh penulis. Penulis juga memberikan pertimbangan terhadap aplikasi *special effect* dalam film horror berjudul “Nightmare Trip” ini. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis berharap laporan Tugas Akhir ini dapat digunakan oleh mahasiswa lainnya sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya terutama di bidang *special effect*.

Tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa ada bantuan dari berbagai pihak yang dengan sabar dan tulus mendukung penulis dalam proses penggerjaannya. Oleh

karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual,
2. Edwin Hartono Sutioso, M.A. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan dukungan dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir ini,
3. Antony Hudiono, Renaldy Wijaya, dan Sofyan Suharyo selaku teman sekelompok yang saling membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini,
4. Kedua orangtua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan, baik moril maupun material,

Tangerang, 7 Januari 2015


Yoas Nicholas

ABSTRAKSI

Special effect dalam film animasi merupakan salah satu jenis animasi penunjang yang sering digunakan dalam film animasi untuk memperkuat suatu aksi ataupun memberikan kesan dinamis dan nyata untuk suatu situasi. *Special effect* secara manual masih terus dilestarikan dalam film animasi 2d karena masih dalam lingkup teknis pengerjaan yang sama.

Pengerjaan efek pada animasi 2d memakan waktu dan eksplorasi yang cukup lama dibandingkan dengan penggunaan CGI yang dapat mensimulasikan efek secara instan dan mendekati wujud realis. Hal tersebut membuat para pengerja efek pada animasi 2d dewasa ini tidak mendekati kualitas yang diharapkan dan sebagian beralih ke CGI.

Penulis melihat bahwa perlunya untuk mengetahui tahap pembuatan suatu *special effect* secara manual. Tanpa mengerti dasar yang tepat, penggunaan CGI pun tidak akan menghasilkan *special effect* yang maksimal. Melatih kepekaan dan meningkatkan pengalaman terhadap efek merupakan hal yang terpenting dalam suatu pembelajaran *special effect* dalam animasi.

Oleh karena itu penulis mengangkat topik ini karena merasa perlu untuk mempelajari dan mengupas *special effect* secara manual lebih jauh melalui film animasi horror 2d yang berjudul “Nightmare Trip”. Laporan tugas akhir ini akan membahas mengenai pengenalan dan pembelajaran mengenai *special effect* dalam 2d.

Kata kunci: animasi 2d, *special effect*, hand-drawn, *Nightmare Trip*.



ABSTRACT

Special effects in animation is a part of animation that gives more impact to ambiences and actions in animated film. Special effects manually still preserved in a 2d animated filmsit has the same technic in creating the animation.

Working in 2d animation effects takes quite a long time compared with the using of CGI that can simulate the effect instantly and form a realist approach. This makes the key workers in 2d animation effect today does not approach the expected quality and partially switched to CGI

The Author sees that animators need to know the steps of making a special effect manually. Without an understanding of the right basic, the using of CGI won't produce a good special effects. Understanding the effect and enhance the experience of the effect is the most important things in learning special effect in animation.

Because of the fact, the author wants to create this topic for a further understanding about the special effect manually through horror 2d animated film titled "Nightmare Trip". This proposal will discuss the introduction and learning about the special effects in 2d.

Keywords: 2d animation, special effect, hand-drawn, Nightmare Trip

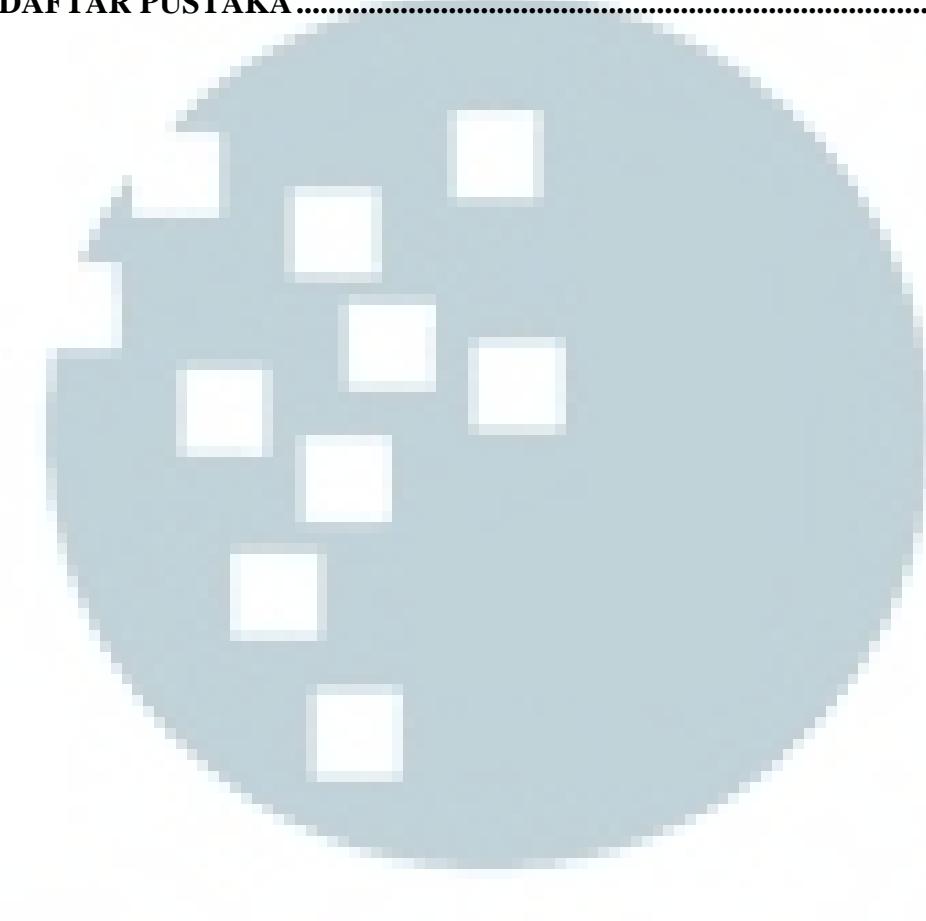


DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIRError! Bookmark not defined.	
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Metode Pengumpulan Data	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi 2d <i>Special Effect</i> Tradisional	4
2.2. Komponen dalam <i>special effect</i> tradisional	4
2.2.1. Shape	4

2.2.2. Energi	7
2.3. Api	8
2.4. <i>The Whip and Wave Effects</i>.....	10
2.5. Horor	11
2.5.1. Scare Technique	11
2.5.2. Horror Shock Scene	12
BAB III METODOLOGI	15
3.1. Gambaran Umum	15
3.1.1. Sinopsis	15
3.1.2. Posisi Penulis	15
3.1.3. Storyboard.....	15
3.2. Hasil Pengamatan	18
3.2.1. Api.....	18
3.2.2. Horor	45
3.3. Eksperimen	48
3.3.1. Visual	48
3.3.2. Animasi	49
BAB IV ANALISIS	54
4.1. Analisis Api Kecil	54
4.2. Analisis Ledakan Api Korek	67
4.3. Analisis Nyala Api Seram.....	72
BAB V PENUTUP.....	72

5.1.	Kesimpulan	78
5.2.	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA		xvii



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Pola Gerak Energi	5
Gambar 2.2. Kesamaan Bentuk Gunung dan Ombak	6
Gambar 2.3. Pararelism dan Realistik	6
Gambar 2.4. Pola Gerak Energi pada Aliran Sungai	7
Gambar 2.5. Api Lilin	8
Gambar 2.6. Wujud dan Ukuran Api	9
Gambar 2.7. Desain Energi pada Api	9
Gambar 2.8. Tiruan Gerakan Api Dengan Kain	10
Gambar 2.9. <i>Whip Effect</i>	11
Gambar 3.1. Piramida <i>The Fire Tetrahedron</i>	18
Gambar 3.2. Pengaruh Panas Terhadap Warna pada Api	20
Gambar 3.3. Kumpulan Gambar Warna Pada Api Kecil	21
Gambar 3.4. Kumpulan Gambar Hasil Warna Senyawa Kimiawi.....	22
Gambar 3.5. Api Unggun	23
Gambar 3.6. Panas Warna pada Spektrum Cahaya.....	23
Gambar 3.7. Sumber Cahaya pada Wujud Api Korek Gas.....	25
Gambar 3.8. Korek Api Zippo	25
Gambar 3.9. Anatomi Korek Api Zippo	26
Gambar 3.10. Kumpulan Gambar Proses Pembakaran Korek Api Zippo	27
Gambar 3.11. Kumpulan Gambar Pola Gerak Korek Api Zippo.....	28
Gambar 3.12. Kumpulan Gambar Lilin dalam Film Animasi Gibli	28
Gambar 3.13. Kobaran Api Besar	29

Gambar 3.14. <i>Timing</i> Letusan Kebocoran Gas	34
Gambar 3.15. Tahap Ledakan	35
Gambar 3.16. Desain Energi pada Api.....	35
Gambar 3.17. Tahapan Api Menyala	36
Gambar 3.18. <i>Flame Thrower</i>	36
Gambar 3.19. <i>Timing</i> pada <i>Flame Thrower</i>	40
Gambar 3.20. Kumpulan Gambar Perubahan Wujud Calcifier	41
Gambar 3.21. Gambar Perubahan Api Menjadi Karakter.....	41
Gambar 3.22. Api Korek Zippo Pada Kondisi Normal.....	42
Gambar 3.23. Api Korek Zippo Tertiup Angin Intensitas Sedang	43
Gambar 3.24. Api Korek Zippo Tertiup Angin Intensitas Tinggi.....	43
Gambar 3.25. Kumpulan Gambar Api Korek Zippo Padam.....	44
Gambar 3.26. Api Lilin Tertiup	44
Gambar 3.27. Beruang yang Terkejut	45
Gambar 3.28. Api Membakar Hutan dan Hewan Ketakutan	46
Gambar 3.29. Semburan Air dan Uap	46
Gambar 3.30. Wajah Tengkorak Terbakar.....	47
Gambar 3. 31. Bentuk Wajah di Mulut Goa	47
Gambar 3.32. Bentuk Wajah di Badai Pasir	47
Gambar 3.33. Alternatif Warna Api Korek.....	48
Gambar 3.34. Alternatif <i>Style Rendering</i>	48
Gambar 3.35. Gerakan Api Lilin.....	49
Gambar 3.36. Percobaan Animasi Garis Bergerak Kecil.....	50

Gambar 3.37. Percobaan Animasi Garis Berporos dan Bergoyang	50
Gambar 3.38. Percobaan Animasi Lilin dengan Jalur Gerak.....	50
Gambar 3.39. Sketsa Rancangan Perubahan Wujud Api (1)	52
Gambar 3.40. Sketsa Rancangan Perubahan Wujud Api (2)	53
Gambar 4.1. <i>Final Render</i> Api Kecil pada Korek Api Zippo	54
Gambar 4.2. Pola Gerak Api Kecil	55
Gambar 4.3. Asimetris pada Bentuk dan Gerakan Api.....	55
Gambar 4.4. <i>Final Render</i> Ledakan Api yang Menyilaukan	67
Gambar 4.5. Sketsa Percepatan Pada Ledakan Api Korek	68
Gambar 4.6. Korek yang Menyembur.....	68
Gambar 4.7. <i>Final Render</i> Nyala Api dengan Wajah Seram	72
Gambar 4.8. Sketsa <i>Timing</i> Pada Nyala Api Seram	73
Gambar 4.9. Pola Gerak Nyala Api	73



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Storyboard Scene Halte</i>	16
Tabel 3.2. Senyawa Kimia dan Warna yang Dihasilkan.....	22
Tabel 3.3. Makna Warna Berdasarkan Psikologis dan Budaya Manusia	24
Tabel 3.4. <i>Timing Letusan Api Kebocoran Gas</i>	30
Tabel 3.5. <i>Timing</i> pada <i>Flame Thrower</i>	37
Tabel 3.6. Gerakan Api Tenang	51
Tabel 4.1. <i>Final Render Animasi Api Tenang</i>	56
Tabel 4.2. <i>Final Render Animasi Ledakan Api Korek</i>	69
Tabel 4.3. <i>Final Render Animasi Nyala Api Seram</i>	74



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir..... xix

