

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN *ENVIRONMENT PARALLAX*
DALAM FILM ANIMASI
“VOLCANID : RISE OF GARUDHA”**



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

2022

**PEMBUATAN *ENVIRONMENT PARALLAX*
DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI
“VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA”**

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



Disusun oleh:
Azizah
1900260033


**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:
**PEMBUATAN ENVIRONMENT PARALAKS
DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI
"VOLCANID : RISE OF THE GARUDHA"**

Disusun oleh:
Azizah
NIM 1900260033

Tugas Akhir telah diakui dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 1 Juni 2022



Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0016108001
Pembimbing I/ Ketua Penguji

Tegar Andito S.Sn., M.Sn.
NIDN 0018058708
Pembimbing II/ Anggota Penguji

Randi Cahyo Putro
Penguji Ahli/ Anggota Penguji

Ketua Program Studi

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

Ketua Jurusan Televisi

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



**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Azizah
No. Induk Mahasiswa : 1900260033
Judul Tugas Akhir : **Pembuatan *Environment Parallax* dalam Pembuatan Animasi “ Volcanid : Rise Of The Garudha”**

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 ataupun 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, 16 Juni 2022
Yang menyatakan

Azizah
1900260033



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

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

Nama : Azizah
No. Induk Mahasiswa : 1900260033
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:

**Pembuatan *Environment*
Parallax dalam Pembuatan Animasi
“Volcanid : Rise Of The Garuda”**

berserta perangkat yang diberikan (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 izin 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 saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 16 Juni 2022

Yang menyatakan



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya sehingga perkuliahan dan penciptaan karya tugas akhir dengan judul “Pembuatan Environment Paralaks dalam Pembuatan Film Animasi Volcanid: Rise of the Garuda” ini dapat terselesaikan, karya ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mencapai Ahli Madya program studi D-3 Animasi, ISI Yogyakarta.

Project animasi ini merupakan project kerjasama antara Kampong Monster Studio dengan ISI Yogyakarta, yang menceritakan tentang sekelompok pemuda dari volcanid yang berisikan Vietneta, Abel, Zadienth, Fiona dan Joey yang terlempar di masa lalu, masa dimana Bangsa Garuda diperbudak oleh Bangsa Ular. cerita volcanid terinspirasi oleh kedewataan dan budaya Indonesia, yang dikemas secara modern dengan menghadirkan Mecha Garuda. Doa dan ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
3. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam;
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam;
5. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
6. Tegar Andito S.Sn., M.Sn. Dosen Pembimbing ii;
7. Randi Catono Putro selaku Dosen Penguji Ahli;
8. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Orangtua dan teman-teman yang memberikan dukungan dan cinta.
10. Studio Kampong Monster;

Yogyakarta, 16 Juni 2022



Azizah

ABSTRAK

Film ini menceritakan tentang sekelompok anak yang secara tidak sengaja kembali ke masa lalu dan dihadapkan untuk membantu Garudeya yang sedang berjuang melawan perbudakan bangsa garudha dari bangsa ular. di dalam animasi diceritakan bahwa mereka terlempar ke masa lalu saat mereka meneliti *mecha armor* milik garudeya.

Film animasi ini memiliki genre aksi, *mecha* dan dibumbui sedikit komedi sebagai penyegar. target penonton dalam film animasi ini adalah untuk semua kalangan. Animasi ini dibuat dengan teknik *hybrid* antara animasi 2 dimensi dengan animasi 3 dimensi.

Kata kunci: Animasi *Hybrid*, Aksi, *Mecha*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	
KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERNYATAAN	
PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
COVER ARTBOOK DEPAN	1
PENDAHULUAN	1
EKSPLORASI	3
DESAIN KARYA	4
A. Sketsa Pasar Bubrah.....	4
B. Referensi Pasar Bubrah.....	5
C. Breakdown Scene Pasar Bubrah.....	7
D. Teknik <i>Photobash</i> Pasar Bubrah.....	9
E. Langit Scene Pasar Bubrah	10
F. Breakdown Scene Pasar Bubrah (malam).....	12
G. Referensi Pasar Bubrah (Malam).....	15
H. Texturing Pasar Bubrah (malam).....	16
I. Brush daun Scene 1.....	20
J. Proses Pembuatan Scene 1.....	21
K. Referensi Scene 1.....	24
L. Parallax Views Scene 1.....	26
M. Sketsa Singgasana Naga Kadru	29
N. Referensi Singgasana Naga Kadru.....	30
O. Proses Pembuatan Singgasana Naga Kadru.....	32
P. Sketsa Pensil dan <i>Blocking</i> Jalan Menuju Gunung Kidul.....	34
Q. Teknik <i>Photobash</i> Jalan Menuju Gunung Kidul	35
R. Parallax Jalan Menuju Gunung Kidul.....	36
S. Referensi Jalan Menuju Gunung Kidul.....	37
T. Scene Kedewataan	39
U. Parallax Kedewataan.....	42
V. Breakdown Ruang Kerja Pak Made.....	47
W. Texturing Ruang Kerja Pak Made.....	49
X. Referensi Ruang Kerja Pak Made.....	51
EKSPERIMEN DAN ANALISIS	56
A. Eksperimen	56
B. Analisis	55
PENUTUP	57
Daftar Pustaka	58
COVER ARTBOOK BELAKANG	60