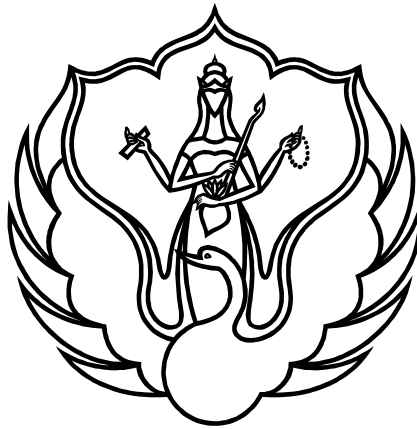


LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “SPARK”  
DENGAN TEKNIK *STYLIZE NONPHOTO  
REALISTIC* BERTEMA PERUNDUNGAN  
PADA LINGKUNGAN SEKOLAH**



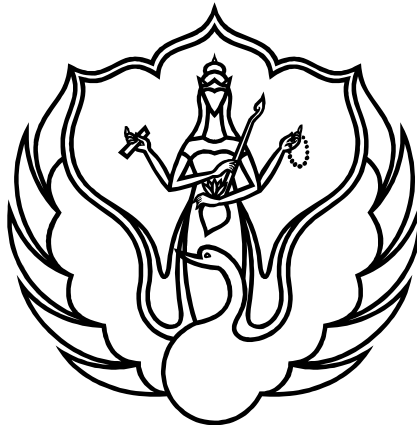
**Angela Griselda Emiliana**

NIM 1900268033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “SPARK”  
DENGAN TEKNIK *STYLIZE NONPHOTO REALISTIC*  
BERTEMA PERUNDUNGAN PADA LINGKUNGAN  
SEKOLAH**

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



Disusun oleh:

**Angela Griselda Emiliana**

NIM 1900268033

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

**2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Laporan Tugas Akhir Berjudul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D "SPARK"  
DENGAN TEKNIK *STYLIZE NONPHOTO REALISTIC* BERTEMA PERUNDUNGAN  
PADA LINGKUNGAN SEKOLAH**

Disusun oleh:

**Angela Griselda Emiliana  
1900268033**

Proposal Tugas Akhir Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ..... 03 JAN 2023 .....

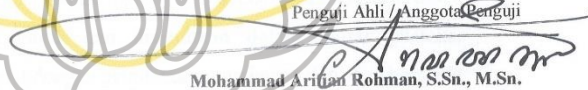
Pembimbing I / Ketua penguji

  
**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.  
NIDN 0023017613**


Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.  
NIDN 0515018501**

Penguji Ahli / Anggota Penguji

  
**Mohammad Arifan Rohman, S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0001028405**

Ketua Program Studi Animasi

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

Ketua Jurusan Televisi

  
**Lilik Kustanto, S.SnM.A  
NIP 19740313 200012 1 001**



**HALAMAN PERNYATAAN  
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : ANGELA GRISELDA EMILIANA


No. Induk Mahasiswa : 1900268033

Judul Tugas Akhir : **Penciptaan Film Animasi 3D “SPARK”  
Dengan Teknik Stylize Nonphoto Realistic  
Bertema Perundungan Pada Lingkungan  
Sekolah**

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, 12 Januari 2023

Yang menyatakan

\*   
Angela Griselda Emiliana

NIM 1900268033



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 : Angela Griselda Emiliana

No. Induk Mahasiswa : 1900268033

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 3D "SPARK" Dengan  
Teknik Stylize Non-Photo Realistic Bertema  
Perundungan Pada Anak**

Beserta perangkat yang diperlu (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:

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 12 Januari 2023

Yang menyatakan



**Angela Griselda Emiliana**

NIM 1900268033



*N.B.: \* Asli 1 x bermeterai 6000*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya sehingga detik ini masih diberikan kesehatan dan kelancaran, sehingga dapat menyelesaikan proposal Tugas Akhir dengan judul "*Spark*". Proposal Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan TA pada program Diploma tiga (D3) di Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penciptaan karya seni tugas film animasi "*Spark*" dengan menggunakan teknik digital 3D.

Karya seni tugas akhir ini, sebagai bentuk nyata, bahwa akhir itu bukan berarti telah usai dalam berkarya, namun sebuah awal langkah dalam berproses dan melanjutkan dalam industri seni di masa depan. Dibalik sebuah karya seni yang gemilang, terdapat perjuangan, pengorbanan, tangis dan tawa yang mengiringi suatu proses bertumbuh tersebut.

Yogyakarta, 12 Januari 2023



**Angela Griselda Emiliana**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya tugas akhir ini tercipta dengan berbagai macam dukungan baik secara pemikiran maupun pendanaan. Terima kasih disampaikan 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 Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S. Kom., M.T, selaku Kepala Prodi Animasi Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Agnes Karina Pritha Atmani, MTI, selaku dosen I pembimbing Tugas Akhir;
6. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs, selaku dosen II pembimbing Tugas Akhir;
7. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku dosen pembimbing;
8. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studio Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
9. Kawan-kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2019 yang luar biasa; dan kawan-kawan animasi lainnya;
10. Kerjasama industri tim dan relasi selama magang divisi film 3D animasi dengan Prodi D-3 Animasi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

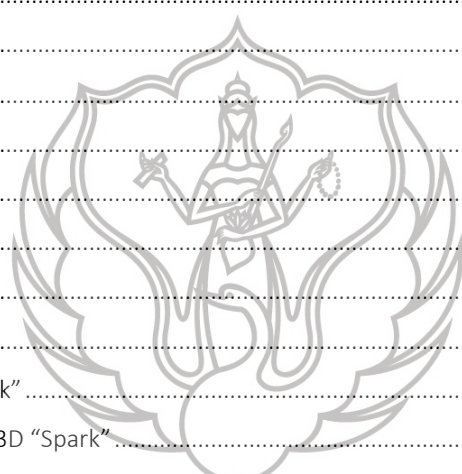
Semoga penciptaan film animasi 3D “*Spark*” memberikan manfaat baik dari segi karya maupun dapat menginspirasi bagi setiap pihak. Diharapkan pula kritik dan saran yang membangun demi kemajuan dimasa depa

# DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	III
HALAMAN PERNYATAAN .....	IV
Abstrak .....	VII
Bab I .....	1
A. Latar belakang masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
c) Tujuan .....	2
A. Target Audience .....	3
B. Indikator Capaian Akhir .....	3
a) Riset dan Konsep .....	3
b) Penulisan Cerita .....	3
c) Desain Character .....	3
d) Storyboard .....	3
e) Modelling .....	4
f) Rigging .....	4
g) Texturing .....	4
h) Rendering .....	4
i) Editing .....	4
j) Mastering .....	4
Bab II .....	6
A. Tinjauan Karya .....	6
a) Game “Genshin Impact” sebagai referensi teknik pembuatan animasi 3D NPR .....	7
b) Referensi Style Desain Karakter dan Tone Warna di Game “Genshin Impact” .....	9
c) Referensi Background dan Concept Art Bertema Fantasy di Game “Horizon Forbidden West” .....	9
d) Referensi Shader Asset NPR di Game “Pokemon Legend Arceus” .....	10
d) Referensi Bentuk dan Jenis Tongkat Sihir di Film “Harry Potter” .....	11
Bab III .....	15
A. Perancangan Tugas Akhir .....	15
A. Tema .....	15
a) Premis .....	15
b) Logline .....	15



c)	Sinopsis.....	15
d)	Judul .....	16
b)	Latar Cerita.....	17
c)	Format .....	17
d)	Treatment .....	17
e)	Skenario.....	23
f)	Shotlist.....	28
B.	Design.....	33
a)	Karakter .....	33
b)	Konsep Kreatif .....	34
c)	Storyboard.....	34
C.	Indikator Capaian Akhir .....	42
D.	Rancangan Visual .....	44
E.	Jadwal Pelaksanaan .....	52
Bab IV	.....	59
A.	Perwujudan dan Pembahasan .....	53
a)	Praproduksi .....	53
b)	Produksi.....	60
c)	Pascaproduksi .....	68
B.	Langkah-Langkah NPR.....	76
Bab V	.....	72
A.	Analisis Film Animasi 3D “Spark” .....	81
B.	Screenshot Dari Film Animasi 3D “Spark” .....	84
Bab VI	.....	88
Daftar Pustaka	.....	89
Lampiran	.....	91



## ABSTRAK

Film animasi 3D berjudul “*SPARK*” adalah film yang menceritakan tentang problem seorang anak bersekolah di Kota Cahaya Orb, yang berkarakteristik kikuk, *social awkward*, namun tidak memiliki teman. Ia seringkali dijahili dan *dibully* oleh teman kelasnya.

Pembuatan animasi ini menggunakan teknik animasi 3D *stylize non-photo realistic* menggunakan software Blender dan Adobe Premiere. Film animasi 3D berjudul “*SPARK*” berdurasi 3 menit 57detik

Kata kunci: Anak sekolah, *Bully*, *Stylize*, *Nonphoto realistic*, blender



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perundungan atau *bullying* merupakan segala bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu orang atau sekelompok orang yang lebih kuat atau berkuasa terhadap orang lain, dengan tujuan untuk menyakiti dan dilakukan secara terus menerus. *Bullying* itu problem yang dampaknya harus ditanggung oleh semua pihak. Baik itu si pelaku, korban, atau pun dia yang menyaksikan tindakan tersebut” (Andri Priyatna,2013:3). *Bullying* yang sering terjadi di lingkungan sekolah yang sering dialami oleh anak yang baru beranjak remaja di berbagai belahan dunia sangat berdampak pada tumbuh kembang mental dari anak.

Katyana Wardana (2015:29) menegaskan, “*Bullying* Menimbulkan Ketakutan & Gangguan Psikologi diantaranya: setiap hari ada 160.000 murid yang bolos sekolah karena takut di-*bully*, 1 dari 10 murid pindah sekolah karena takut di *bully*, hingga penelitian menemukan bahwa orang yang di *bully* lebih mungkin mengalami kesulitan dalam lingkungan pekerjaan. Tak hanya itu, Orang yang pernah di-*bully* juga dilaporkan mengalami kesulitan menjaga persahabatan jangka panjang dan hubungan baik dengan orangtua mereka”.

Tak sampai di situ, tindakan kejahatan ini merupakan suatu tindakan pelanggaran hak asasi manusia, maka dari itu, hal semacam ini memiliki payung hukum dalam perundang-undangan di negara kita. Selain itu undang-undang perlindungan anak, kasus *bullying* di lingkungan satuan pendidikan payung hukum seperti yang tertuang berikut ini: Pasal 54 UU Nomor 35 tahun 2014 “Anak di dalam dan di lingkungan satuan wajib mendapatkan perlindungan dari tindak kekerasan fisik, psikis, kejahatan seksual, dan kejahatan lainnya yang dilakukan oleh pendidik, tenaga kependidikan, sesama peserta didik, dan/atau pihak lain.

Film animasi 3D “*Spark*” yang menggunakan Teknik stylize non-Photo realistic ingin menyampaikan tentang sosialisasi media anti-perundungan pada anak usia sekolah, bahwa perundungan adalah perbuatan tercela dan tidak terpuji karena bisa menyebabkan korban sedih trauma, hingga gangguan serius pada fisik psikis yang dikemas secara menyenangkan dan seru.

Peran dari orang dewasa dan guru sebagai orang tua di lingkungan sekolah sangat penting untuk mengontrol lingkungan belajar dan bermain anak sehingga dapat memberikan tempat yang aman dan nyaman untuk tumbuh kembang generasi penerus bangsa. Melalui animasi 3D “*Spark*” diharapkan dapat menyampaikan pesan sekecil apapun dukungan dan perlindungan yang diberikan kepada anak akan sangat berdampak pada pertumbuhan mental dari anak.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Karya Film ini menyampaikan latar belakang problematika dan pesan moral melalui media animasi 3D “*Spark*” sebagai berikut :  
Membuat Karya film 3D animasi “*Spark*” memberikan edukasi anti perundungan pada anak,
2. Menerapkan Teknik proses pembuatan pada karya film animasi 3D “*Spark*” dengan *stylize non-photo realistic* yang menggunakan proses untuk membuat gambar digital dari *modelling* pada umumnya. Kemudian di texture secara *surface*.

## **C. Tujuan**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat film animasi 3D “*Spark*” berguna sebagai media sosialisasi anti perundungan anak disekolah, mengaplikasikan Teknik/ *Non-Photo Realistic* sebagai teknik pembuatan yang ingin diangkat karya film animasi.

## D. Target Audien

Karya film 3D animasi berjudul “*Spark*” ini memiliki target audien atau capaian pemirsa sebagai berikut:

- Anak SD (6-12 Tahun)
- Pendidikan: usia pelajar bangku Sekolah Dasar.
- Wilayah: Seluruh Indonesia.
- Gender: Laki-laki dan Perempuan.
- Hobi spesifik: bermain, dan belajar.
- Minat: Bergaul dan bersosialisasi.

## E. INDIKATOR CAPAIAN AKHIR

### 1. Riset dan Konsep

Konsep dan cerita dalam film ini memiliki langkah bertahap dimulai dari pengembangan ide, penentuan tema, dilanjutkan dengan premis, *logline*, sinopsis, *treatment* hingga *scenario*. Langkah tersebut sangat krusial untuk memudahkan pembuatan film sebelum memasuki tahapan-tahapan lainnya, seperti produksi hingga pascaproduksi

### 2. Desain Karakter

Desain karakter merupakan rancangan dan *concept art* bentuk dari visualisasi dari naskah cerita yang sudah dirancang. Misalnya untuk mendeskripsikan ciri khas karakter dengan satu yang lain memiliki keunikan sendiri dan merancang *color pallete* yang sesuai dengan naskah cerita atau fisiologis karakter.

### 3. Storyboard

*Storyboard* adalah untuk menggambarkan alur cerita mulai dari awal hingga akhir, merencanakan proses pengambilan gambar agar lebih terstruktur, sebagai pedoman mulai dari proses produksi hingga proses pengeditan sehingga prosesnya lebih mudah dan hasilnya sesuai,

#### 4. Modelling

3D *modelling* adalah proses untuk menciptakan objek 3D secara digital yang ingin wujudkan dalam bentuk visual nyata, baik secara bentuk, tekstur, dan ukuran objeknya. Perangkat lunak 3D diantaranya adalah, Blender, Autodesk 3DsMax, Zbrush, Houdini, dan Autodesk Maya.

#### 5. Rigging

*Rigging* merupakan proses selanjutnya dimana setelah objek 3D yang sudah di *sculpting* dan *dimodelling* ke metode pemberian atau pemasangan tulang pada karakter animasi agar bisa digerakkan. Selain itu *rigging* berfungsi untuk mengetahui apakah *model object* dapat digerakkan atau tidak.

#### 6. Texturing

*Texturing* merupakan teknik pemberian *texture* atau material dan warna pada *object* yang sudah *dimodelling* sebelumnya agar terlihat nyata dan berguna untuk mendeskripsikan rupa atau jenis bahan dari benda yang *dimodelling* tersebut.

#### 7. Rendering

*Rendering* adalah proses menggabungkan hasil visual dari menyatukan *object* hingga *asset* yang sudah di *texture* dan di *coloring* hingga di *convert* menjadi satuan gambar atau *movie* dengan format JPG, BMP, hingga GIF.

#### 8. Editing

*Editing* merupakan proses yang dapat dilakukan di perangkat lunak After Effects atau Adobe Premiere untuk menambahkan *effect* suara, *animation*, logo, *color gradien*, dan *compositing* dengan menambahkan hasil rendering dari animasi 3D yang sudah melalui proses *rendering* sebelumnya menjadi kesatuan video *movie*.

#### 9. Mastering

Mastering adalah teknik final untuk menyempurnakan hasil *mixing* dari sisi dinamika, *frequency* dan level. Sehingga menghasilkan karya film master akhir yang akan diputar atau ditayangkan di semua platform, melalui penyimpanan *burning disk* CD DVD.

Project animasi 3D “*Spark*” akan melalui beberapa fase produksi sehingga dapat dinyatakan selesai, beberapa fase produksi yang akan dilalui antara lain:

- a. Pra produksi
  1. Menentukan ide untuk animasi 3D “*Spark*”
  2. Menulis dan merangkum alur cerita dari animasi 3D “*Spark*”
  3. Menggambar *storyboard*.

4. Menyatukan gambar *storyboard* yang kemudian akan dijadikan *animatic*.
  5. Mendesain, *character concept*, tema, tempat, latar belakang
- b. Produksi
1. *Modelling*
  2. *Rigging*
  3. *Texturing*
  4. *Rendering*
- c. Pascaproduksi
1. Melakukan *check* kualitas dan kerapian
  2. *Editing* di After Effect
  3. Penambahan *Sound effect* dan *render* di Adobe Premiere  
*Animatic* nya ditambahkan
  4. *Mastering*

