

**LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI**

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D  
“HASIL” DENGAN GAYA VISUAL KARTUN**



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

**2021**

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D**  
**“HASIL” DENGAN GAYA VISUAL KARTUN**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Ahli Madya  
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

**Fajrin Ihya Al'Anshori**  
NIM 1800246033

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

**2021**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir yang berjudul:

### **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “HASIL” DENGAN GAYA VISUAL KARTUN**

diajukan oleh **Fajrin Ihya Al’Anshori**, NIM 1800246033, 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

**Ari Sulistiyono, M.Sn.**

NIDN 0022047607

Pembimbing II / Anggota Penguji

**Mahendra Suminta, S.Sn., M.Sn.**

NIDN 0018047206

Cognate / Anggota Penguji

**Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.**

Ketua Program Studi

**Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.**

NIP 19801016 200501 1 001

**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.**

NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Dr. Irwandi, M.Sn.**

NIP 19771127 200312 1 002

## **HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Fajrin Ihya Al'Anshori

No. Induk Mahasiswa : 1800246033

Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D  
“HASIL” DENGAN GAYA VISUAL KARTUN**

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, 2 Juni 2021

Yang menyatakan

\*

**Fajrin Ihya Al'Anshori**  
NIM 1800246033

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

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

Nama : Fajrin Ihya Al'Anshori

No. Induk Mahasiswa : 1800246033

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 (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D  
"HASIL" DENGAN GAYA VISUAL KARTUN**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, 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, 2 Juni 2021  
Yang menyatakan

\*

**Fajrin Ihya Al'Anshori**  
NIM 1800246033

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kupersembahkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir saya dengan segala kekurangannya. Segala syukur kuucapkan kepadaMu Ya Rabb, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling saya. Yang selalu memberi semangat dan doa, sehingga Tugas Akhir saya ini dapat diselesaikan dengan baik.

Untuk karya yang sederhana ini, maka saya persembahkan untuk ...

- Ayahanda dan Ibunda tercinta dan tersayang

Apa yang saya dapatkan hari ini, belum mampu membayar semua kebaikan, keringat, dan juga air mata bagi saya. Terima kasih atas segala dukungan kalian, baik dalam bentuk materi maupun moril. Karya ini saya persembahkan untuk kalian, sebagai wujud rasa terima kasih atas pengorbanan dan jerih payah kalian sehingga saya dapat menggapai cita-cita.

Kelak cita-cita saya ini akan menjadi persembahan yang paling mulia untuk Ayah dan Ibu, dan semoga dapat membahagiakan kalian.

- Abang dan Adik tercinta

Untuk abangku dan adikku, tiada waktu yang paling berharga dalam hidup selain menghabiskan waktu dengan kalian.

- Dosen Pembimbing

Kepada Bapak Arif Sulistiyono dan Bapak Mahendradewa Suminto selaku dosen pembimbing saya yang paling baik dan bijaksana, Terima kasih atas bimbingannya, nasehatnya, dan ilmunya yang selama ini dilimpahkan pada saya dengan rasa tulus dan ikhlas.

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

Film animasi 3D “HASIL” adalah cerita yang terinspirasi dari kegiatan yang biasa ada di lingkungan sekitar kita, film ini dibuat untuk mengajak bermain olahraga *baseball* yang kurang diminati oleh masyarakat Indonesia, film ini lebih ditujukan untuk anak-anak, yang masih memiliki keinginan bermain yang sangat besar, harapan saya adalah semoga film ini dapat dinikmati dan dipahami dalam segi cerita dan dikemas dalam sebuah rangkaian cerita ringan dan menghibur 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. Tuhan yang maha esa Allah SWT yang telah memudahkan segala urusan saya
2. Orang tua saya tercinta yang memberikan dorongan dan doa serta bimbingan yang sangat berarti
3. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., Selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
7. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. Ketua Program Studi D-3 Animasi.
8. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku dosen pembimbing I
9. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
11. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2018

Semoga HASIL akhir karya Animasi 3D “HASIL” memberikan manfaat baik dari HASIL akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 2 Juni 2021

**Fajrin Ihya Al’Anshori**



## ABSTRAK

Karya tugas akhir penciptaan tugas akhir short film animasi 3D dengan visual kartun “HASIL” menceritakan tentang rudy yang sedang berusaha memainkan bola dengan alat pukulnya. Dikarenakan itu merupakan alat yang yang baru ia ketahui, dengan dibantu oleh santi, dengan cara menekan tombol yang ada di mesin pelempar bola tersebut dan dapat melemparkan bola dengan cepat lalu rudy akan memukul bola tersebut.

Pembuatan animasi ini menggunakan teknik animasi 3D. dengan membuat model 3D asset-asset yang akan digunakan dan kemudian menganimasikannya. Tidak perlu menggambar per frame seperti teknik *frame by frame*. Teknik penganimasian ini juga dikenal dengan sebutan *tweening* di software Adobe Flash. Yaitu membuat satu frame awal dan frame akhir dalam jarak beberapa frame, lalu Komputer akan dengan sendirinya menyambungkan frame awal ke akhir sepanjang jarak antara dua frame tersebut.

Hasil yang diharapkan terciptanya film animasi 3d dengan visual yang menarik ditonton dan dapat dipahami alur ceritanya.



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan .....	2
D. Sasaran .....	2
E. Indikator Capaian.....	3
BAB II.....	8
EKSPLORASI .....	8
A. Landasan Teori .....	8
B. Tinjauan Karya .....	8
BAB III .....	12
PERANCANGAN .....	12
BAB IV .....	31
PERWUJUDAN.....	31
A. Praproduksi .....	31
B. Produksi .....	35
C. Pasca Produksi .....	41
BAB V.....	42
PEMBAHASAN .....	42
BAB VI .....	48

PENUTUP.....	48
A. Kesimpulan .....	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	50
LAMPIRAN.....	52
CV PENULIS.....	53



## DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 1. Tinjauan Karya “Desicable me”</u> .....	9
<u>(Chris Renaud dan Pierre Coffin, 2010)</u> .....	9
<u>Gambar 2. Tinjauan Karya “Sunny Bunnies-Baseball”</u> .....	10
<u>(Andrew ledenev, 2019)</u> .....	10
<u>Gambar 3. Tinjauan Karya “LARVA - MEET VIOLET”</u> .....	11
<u>(Hun-min Jang, 2012)</u> .....	11
<u>Gambar 4. Sketsa gambar lapangan</u> .....	21
<u>Gambar 5. Sketsa gambar hutan</u> .....	21
<u>Gambar 6. Sketsa gambar danau</u> .....	21
<u>Gambar 7. Karakter rudy</u> .....	22
<u>Gambar 8. Karakter santi</u> .....	24
<u>Gambar 9. Karakter Ikan</u> .....	26
<u>Gambar 11. Konsep awal karakter Rudy</u> .....	32
<u>Gambar 12. Model 3D Karakter tampak 3/4, samping, dan depan</u> .....	33
<u>Gambar 13. konsep 2D karakter Santi</u> .....	33
<u>Gambar 14. Model 3D karakter Santi</u> .....	34
<u>Gambar 15. konsep 2D karakter Ikan</u> .....	34
<u>Gambar 16. Model 3D karakter Ikan</u> .....	35
<u>Gambar 17. Proses permodelan karakter</u> .....	35
<u>Gambar 18. Texturing model karakter pemuda</u> .....	36
<u>Gambar 19. Environment</u> .....	36
<u>Gambar 20. Model karakter Rudy yang sudah di rigging</u> .....	37
<u>Gambar 21. Layout 3D</u> .....	38
<u>Gambar 22. Proses animating</u> .....	38
<u>Gambar 23. Proses pembuatan efek cipratan air</u> .....	39
<u>Gambar 24. Proses rendering</u> .....	40
<u>Gambar 25. Proses pencarian musik skoring</u> .....	40
<u>Gambar 26. Proses pengeditan</u> .....	41
<u>Gambar 27. shot pertama</u> .....	42
<u>Gambar 28. Konflik rudy dan bola sedang memanas</u> .....	43
<u>Gambar 29. Resolusi film “HASIL”</u> .....	43
<u>Gambar 30. perkelahian antara Rudy dan bola</u> .....	44
<u>Gambar 31. Rudy melakukanantisipasi sebelum gerakan selanjutnya</u> .....	45
<u>Gambar 32. Rudy yang terheran heran dengan melihat bola melesat cepat</u> .....	45
<u>Gambar 33. Memperlihatkan bola slow in and slow out</u> .....	46
<u>Gambar 34. Ekspresi wajah Rudy ketika kehilangan bolanya</u> .....	46

## DAFTAR TABEL

<u>Table 1. Treatment</u> .....	14
<u>Table 2. Estimasi Waktu</u> .....	30
<u>Tabel 3. Estimasi Biaya</u> .....	47



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Perkembangan animasi saat ini sangatlah pesat sesuai dengan kebutuhan penggunanya seperti animasi untuk hiburan. Demikian juga kebutuhan animasi untuk kepentingan edukasi, hiburan, dan industri.

Olahraga *baseball* merupakan olahraga bola beregu yang terdiri dari 2 regu. Permainan softball lahir di Amerika Serikat, diciptakan oleh George Hancock di Kota Chicago pada tahun 1887. Softbol ialah pertumbuhan dari olahraga sejenis ialah bisbol (*baseball*) ataupun hardball. Bola softball dikala ini berdiameter 28- 30, 5 sentimeter, bola tersebut dilempar oleh seseorang pelempar bola (*pitcher*) serta jadi target pemain lawan yang memukul (*batter*) dengan memakai tongkat pemukul (*bat*). Olahraga *baseball* merupakan membosankan dan tidak populer di Indonesia Larasdwi. April 1st, 2017, itu merupakan asumsi yang tentu diamini oleh sebagian besar masyarakat Indonesia, yang membuat *baseball* itu membosankan merupakan tiap permainannya itu bisa sampai 3 jam yang membuat para pemirsa itu merasa bosan atas game yang begitu lama, beranjak dari ketidak tertarikannya warga terhadap salah satu cabang olahraga tersebut, saya mau mengajak kalau olahraga tersebut pula bisa mengasyikkan ketika dimainkan.

Menggunakan teknik animasi 3D yang terkemas dalam bentuk hiburan yang menerapkan sudut pandang penonton dalam merasakan keseruan bermain bola baseball. Film pendek animasi kali ini akan menceritakan usaha yang dilakukan oleh rudy dan santi agar berhasil memukul bola tersebut sehingga terlempar jauh ke danau yang membuat rudy dan santi untuk mengambil bola tersebut dikarenakan bola tersebut merupakan bola yang pertama kali dia berhasil memukul, namun mengambil bola *baseball* yang ada di tengah danau tidaklah mudah dikarenakan jarak bola tidak dapat terjangkau, sehingga rudy dan santi berusaha agar bola tersebut menepi ke sisi danau, agar mudah di ambil dalam jangkauan mereka.

Judul “HASIL” dikarenakan menceritakan semua usaha yang dilakukan oleh rudy dan santi untuk bermain bola dengan baik dan benar dan berusaha mengambil bola yang terlempar ke tengah danau.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari penciptaan karya film animasi 3D “HASIL”

1. Bagaimana menggunakan teknik 3D pada film animasi “HASIL”
2. Bagaimana terciptanya *visual* yang menarik
3. Menyampaikan cerita keseruan dalam bermain *baseball*

## C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 3D “HASIL”.

1. Menciptakan karya short film animasi 3D “HASIL”
2. Terciptanya *visual* yang menarik untuk di tonton
3. Menunjukkan penonton menyenangkannya bermain *baseball*

## D. Sasaran

Target audien film animasi ini adalah:

1. Usia : 6 Tahun sampai 9 tahun
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pendidikan : SD
4. Status Sosial : Warga Negara Indonesia
5. Negara : Indonesia

## E. Indikator Capaian

Indikator capaian akhir dari film animasi 3D “HASIL” diperoleh apabila telah melalui tahapan yang harus dilalui, sehingga menjadi serial animasi yang utuh. Berikut tahapan-tahapan yang harus dilalui:

### 1. Praproduksi

#### 1) Penulisan Cerita

Result bercerita tentang dua makhluk imajiner yang bernama rudy dan santi dan mereka sedang bermain bisbol dengan bantuan pelontar bola yang membantu rudy dan santi dalam bermain bisbol di short fil 3D animasi HASIL memperlihatkan perjuangan rudy dalam memukul bola tersebut dan pada akhirnya rudy berhasil memukul bola tersebut akan tetapi pukulan rudy terlalu keras sehingga membuat bola bisbol itu terpelanting jauh dan dengan segera rudy mengajak santi untuk mengambil bola tersebut akan tetapi bola tersebut sedang ada di tengah-tengah danau, yang dimana tangan rudy tidak sanggup mencapai bola tersebut, dengan bantuan santi dengan cara melempar benda-benda yang memiliki massa yang berat kearah belakang bola tersebut sehingga membuat bola tersebut bergerak mendekati ke rudy, ketika ingin di ambil bola tersebut langsung di makan oleh ikan yang ada di danau tersebut, lalu menangis keraslah rudy.

Penulisan cerita menggunakan alur linear dibuat secara bertahap, dimulai dari pemilihan tema dan *brainstorming*. Tema yang dipilih yaitu mengenai *fantasy* dan *slice of life*. Kemudian dengan pembuatan sinopsis cerita, treatment cerita, hingga pembuatan naskah secara lengkap.



## 2) Skenario

Naskah cerita yang sudah dilengkapi dengan deskripsi kemudian dijabarkan. Dalam skenario serial animasi “HASIL” terdapat pembagian *scene*, *shot* dan deskripsi mengenai tempat, waktu, penokohan.

## 3) *Layout*

Proses *layout* hampir seperti *Storyboard*, hanya saja kali ini dibuat langsung dalam software 3D untuk menentukan tata letak karakter, properti, dan objek lainnya, juga untuk mengatur timing untuk nantinya dijadikan acuan untuk proses penganimasian. *Layout* dibuat menyesuaikan *storyboard* yang sudah dibuat.

## 2. Produksi

### 1) *Background*

*Background* adalah latar dari lokasi kejadian yang terdapat di dalam animasi. Pada film animasi “Hasil”, terdapat tiga latar yang digunakan yaitu lahan kosong *outdoor*, hutan dan danau di. Latar yang sudah ditentukan kemudian dibuat menggunakan teknik 3D pada media *digital*.

Qisdir merupakan nama planet yang digunakan untuk latar tempat film “HASIL”, qisdir merupakan nama *brand* yang saya gunakan setiap karya saya yang saya buat, sehingga pemberian nama tempat latar film tersebut adalah qisdir.

### 2) *Modelling*

*Modelling* itu sendiri memiliki makna ialah " Sesuatu konsep yang digunakan buat mewakili objek, proses serta memisahkan konsep dengan metode membuat uraian jadi lebih simpel." Sebaliknya 3D *modelling*

merupakan grafis yang memakai 3 ukuran geometris representasi informasi yang ditaruh dalam komputer buat melaksanakan perhitungan ataupun *rendering*. *3D Modelling* merupakan proses buat menghasilkan objek 3D yang mau dituangkan dalam wujud *visual* nyata, baik secara wujud, tekstur, serta dimensi objeknya. Penafsiran yang lain merupakan suatu metode dalam komputer grafis buat memproduksi representasi digital dari sesuatu objek dalam 3 ukuran (baik barang mati ataupun hidup).

Sesungguhnya, konsep dasar dari *3D Modelling* merupakan pemodelan. Pemodelan sendiri merupakan membentuk sesuatu benda-benda ataupun obyek. Membuat serta mendesain obyek tersebut sehingga nampak semacam hidup.

### 3) *Rigging*

*Rigging* adalah proses yang bisa disebut penulangan terhadap objek 3d baik berupa makhluk hidup maupun mati, proses *rigging* ada untuk mempermudah menggerakkan objek 3D.

### 4) *Skinning*

*Skinning* adalah proses pemberian texture dan warna terhadap objek 3D dalam film ini adalah kartun.

### 5) Kartun

gambar dengan penampilan lucu yang tidak ada di dunia nyata (yang mencerminkan gambar gaya anak-anak) film dari gambar lucu.

### 6) *Animating*

pada tahap ini akan digerakan karakter karakter dan property yang ada di tiap adegan. Gerakan yang akan dihasilkan adalah gerakan - gerakan yang menerapkan beberapa prinsip animasi seperti *squash and*

*stretch, exaggeration*, dan prinsip - prinsip lainnya yang mendukung agar gerakan terlihat lebih ekspresif dan tidak membosankan untuk ditonton.

#### 7) *Music Scoring*

Karya film animasi “HASIL” memerlukan sebuah *background music* dan *sound effect* sebagai pelengkap didalamnya. Musik dan *sound effect* yang digunakan menyesuaikan dengan adegan yang terjadi agar membangun suasana yang mendukung cerita.

### 3. Pascaproduksi

#### 8) *Rendering Per-Shot*

Gerakan animasi yang sudah dibuat kemudian di-*render per-shot*.

#### 9) *Compositing*

Hasil dari *render per-shot* dan diberi efek visual sehingga menghasilkan adegan yang sesuai dengan cerita. Setelah sesuai dengan adegan yang dihasilkan, hasil *compositing* akan di *render*.

#### 10) *Editing*

Selain musik, efek suara juga dimasukan seperti efek pukulan, suara erangan dari tokoh, dan lain sebagainya agar film bisa terasa lebih nyata .

Menggabungkan video hasil rendering file *compositing* dengan *background music* original dan *sound effect* yang *free license/public domain*.

#### 11) *Mastering*

Karya yang telah selesai melalui proses *editing* selanjutnya akan *render* untuk yang terakhir (*final render*).

Proses tersebut menjadi acuan dan tolak ukur jalannya pengerjaan karya film animasi. Jika dari awal hingga akhir semuanya terpenuhi maka karya film animasi sudah selesai dan siap untuk diujikan serta dipublikasi.

