

LAPORAN TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI *HYBRID* PADA FILM *LIVE ACTION* “VACANT BUDDY” UNTUK MEMUNCULKAN IMAJINASI TOKOH UTAMA



Disusun oleh

Alda Bunga Tiara Ibenas

NIM: 2000306033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI *HYBRID* PADA FILM *LIVE ACTION* “VACANT BUDDY” UNTUK MEMUNCULKAN IMAJINASI TOKOH UTAMA

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Alda Bunga Tiara Ibenas
NIM: 2000306033

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI *HYBRID* PADA FILM *LIVE ACTION* "VACANT BUDDY" UNTUK MEMUNCULKAN IMAJINASI TOKOH UTAMA

Disusun oleh:
Alda Bunga Tiara Ibenas
2000306033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 07 JAN 2025

Pembimbing I / Ketua Penguji


Arif Sulistiyono, M.Sn.

NIDN. 0022047607

Pembimbing II / Anggota Penguji


Nissa Fijriani S. Sn., M.Sn.

NIDN. 0020058709

Penguji Ahli / Anggota Penguji


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0023078811

Koordinator Program Studi Animasi


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19880723 201903 2 009

Ketua Jurusan Televisi


Dr. Samuel Gandang G, S.Kom., M.T.

NIP 19801016 200501 1 001



**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Alda Bunga Tiara Ibenas**
No. Induk Mahasiswa : **2000306033**
Judul Tugas Akhir : **IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI *HYBRID*
PADA FILM *LIVE ACTION* "VACANT BUDDY"
UNTUK MEMUNCULKAN IMAJINASI TOKOH
UTAMA**

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 dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 18 Januari 2025
Yang menyatakan,



Alda Bunga Tiara Ibenas
NIM. 2000306033

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

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

Nama : ALDA BUNGA TIARA IBENAS
No. Induk Mahasiswa : 2000306033
Program Studi : D-4 ANIMASI

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**IMPLEMENTASITEKNIK ANIMASI HYBRID PADA FILM LIVE ACTION
“VACANT BUDDY” UNTUK MEMUNCULKAN IMAJINASI TOKOH
UTAMA**

Bersama 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 saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 18 Januari 2025
Yang menyatakan,



Alda Bunga Tiara Ibenas
NIM 2000306033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua,
Ayah Bambang Dwi Mulyono dan Mama Anastasia Wisnu Narata.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr., Wb.

Alhamdulillah, senantiasa kita ucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, dan sampai saat ini masih memberikan nikmat berupa iman dan kesehatan sehingga penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan perkuliahan dan karya Tugas Akhir dengan judul “Implementasi Teknik Animasi *Hybrid* pada Film *Live Action* “Vacant Buddy” untuk Memunculkan Imajinasi Tokoh Utama”.

Penulisan laporan dan penciptaan karya ini sebagai salah satu syarat kelulusan dari Program Studi Sarjana Terapan Animasi pada Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Melalui perkuliahan dan karya Tugas Akhir, mahasiswa dapat meningkatkan wawasan di bidang studi yang dipelajari serta mengasah kemampuan dan juga kreativitas secara disiplin ilmu. Penulisan ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta kesehatan, sehingga Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Kedua orang tua, Ayah Bambang Dwi Mulyono dan Mama Anastasia Wisnu Narata.
3. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
6. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Prodi Sarjana Terapan Animasi, dan Dosen Penguji Ahli Tugas Akhir.
7. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
8. Nissa Fijriani S. Sn., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.

9. Tanto Hartoko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali.
10. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Imanyda Herky Squandra selaku rekan film karya Tugas Akhir.
12. Semua tim produksi dan pemeran yang terlibat film “Vacant Buddy”.
13. Teman-teman seperjuangan Prodi Animasi Angkatan 2020, sahabat dan seluruh warga Fakultas Seni Media Rekam.
14. Semua pihak yang tidak bisa disebut satu-persatu yang telah mendukung serta membantu pembuatan karya ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa penulisan dan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Penulis berharap penulisan ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dan menginspirasi bagi penulis maupun pembaca. Terima Kasih.

Wassalamualaikum Wr., Wb.

Yogyakarta, 18 Januari 2025



Alda Bunga Tiara Ibenas

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAK	ix
ARTBOOK	1
I. PENDAHULUAN	6
A. Latar Belakang	7
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan dan Manfaat	10
D. Metode Penciptaan	11
II. EKSPLORASI	13
A. Ide Karya	14
B. Tinjauan Karya	15
C. Landasan Teori	17
III. DESAIN KARYA	21
A. Target Audiens	22
B. Desain Produksi	23
1. Premis	24
2. <i>Logline</i>	24
3. Sinopsis	25
4. Identitas Film	26
5. Desain Karakter	27
C. Konsep Kreatif	37
D. Indikator Capaian	51
IV. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Perwujudan	54
B. Pembahasan	57
V. PENUTUP	64
A. Kesimpulan dan Saran	65
B. Tim Produksi Animasi	66
KEPUSTAKAAN	67
BIODATA PENULIS	68

ABSTRAK

“Vacant Buddy” membahas tentang seorang anak yang kehilangan sosok Ayah akibat kesibukan mencari nafkah hingga melupakan keluarga dan anaknya. Anak yang tidak mendapatkan kasih sayang dari ayah cenderung memiliki kepribadian tertutup dan kurangnya rasa percaya diri, hingga sang anak bertemu teman imajinasinya yang merupakan sebuah rubah merah yang membawanya bermain seperti saat bersama dengan ayahnya. “Vacant Buddy” diciptakan menggunakan teknik hibrida animasi 2D dan *live action*, film ini tidak hanya menyajikan elemen visual yang menarik, tetapi juga menjembatani imajinasi tokoh utama dengan realitasnya dalam bentuk imajinasi, animasi dibuat untuk pembeda antara dunia sebenarnya dan juga dunia imajinasi dari tokoh utama ciptakan. Penggunaan animasi 2D *frame by frame* dimaksimalkan agar interaksi tokoh utama terlihat lebih menyatu, walaupun ada perbedaan media. “Vacant Buddy” diharapkan dapat memberi pandangan baru mengenai dampak dari ketidakhadiran peran ayah yang tidak kalah penting dengan peran ibu.

Kata kunci: Animasi, hibrida, imajinasi, *fatherless*.

ABSTRACT

“Vacant Buddy” is about a child who loses his father due to his busy job of working for a living and forgets about his family and children. Children who do not receive affection from their fathers tend to have a closed personality and lack of self-confidence, until the child meets his imaginary friend who is a red fox who takes him to play like when he was with his father. “Vacant Buddy” was created using a hybrid technique of 2D animation and live action, this movie not only presents interesting visual elements, but also bridges the imagination of the main character with his reality in the form of imagination, animation is made to separate the real world and also the imaginary world of the main character created. The use of 2D frame by frame animation is maximized so that the interaction of the main character looks more blended, despite the difference in media. “Vacant Buddy” is expected to provide a new perspective on the impact of the absence of the father's role, which is no less important than the role of the mother.

Keywords: Animation, hybrid, imagination, *fatherless*.



ARTBOOK

Wacant Buddy

Alda Bunga Tiara Ibenas



IMPLEMENTASI TEKNIK ANIMASI *HYBRID* PADA FILM
LIVE ACTION “VACANT BUDDY” UNTUK MEMUNCULKAN
IMAJINASI TOKOH UTAMA

Alda Bunga Tiara Ibenas
2000306033

Pembimbing I
Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIP. 19760422 200501 1 002

Pembimbing II
Nissa Fijriani S.Sn., M.Sn.
NIP. 19870520 201903 2 015



DAFTAR ISI

Pendahuluan	6
Eksplorasi	13
Desain Karya	21
Desain Produksi.....	23
Konsep Kreatif	37
Perwujudan & Pembahasan	53
Penutup	64
Kepustakaan	67







I. PENDAHULUAN





. LATAR BELAKANG

Isu sosial yang cukup banyak terjadi di Indonesia adalah kasus *fatherless*, hal ini terjadi karena para ayah yang terlalu sibuk untuk mencari nafkah dan ketika sampai di rumah sudah tidak ingin mengurus atau mengajak anaknya bermain, sehingga hanya ibu yang selalu menemani sang anak. Adapun budaya orang Indonesia yaitu patriarki yang menempatkan seorang laki-laki sebagai penguasa tunggal, sentral, dan segala-galanya (Rokhmansyah 2016). Anak yang tidak mendapatkan kasih sayang dari sang ayah di masa tumbuh kembang akan mengalami kendala pada psikologisnya, sehingga anak cenderung memiliki kepribadian yang tertutup dan tidak percaya diri (Madarina 2022). Menteri Sosial Khofifah Indar Parawansah pada tahun 2017 menyebutkan bahwa “Indonesia menjadi negara peringkat ketiga di dunia yang anak-anaknya tidak merasakan kehadiran ayah atau bapak”, hal ini menjadi bahan utama sebagai latar belakang dalam pembuatan film “Vacant Buddy”. Anak di usia tumbuh kembang umumnya memiliki kreativitas yang baik, sehingga mempunyai imajinasi yang luas dan tidak jarang anak yang kreatifnya tinggi bisa memiliki sebuah teman imajinasi walaupun sewaktu-waktu imajinasinya dapat menghilang dengan seiring berjalannya waktu.



Film ini akan menceritakan bagaimana seorang anak perempuan bernama Ara yang tidak mendapatkan kasih sayang dari ayahnya, karena adanya perselingkuhan di tempat kerja, sehingga Ara menciptakan sebuah visual rubah berwarna merah bernama Miki yang berasal dari imajinasinya, selalu menemani Ara di kala sedih dan sendirian. Film ini akan memperlihatkan bagaimana peran seorang ayah penting dalam kehidupan sang anak.

Pembuatan film "Vacant Buddy" menggunakan teknik *hybrid*, antara animasi 2D dengan *live action*. Penggunaan animasi 2D dalam film ini bukan sekadar elemen tambahan visual semata, namun sebagai alat untuk mengeksplorasi dimensi imajinatif dalam cerita yang akan mendukung bagaimana pemeran utama memvisualisasikan seekor rubah merah (Miki), oleh karena itu memunculkan imajinasi tokoh utama dengan menggunakan teknik animasi *hybrid* menjadi aspek yang menarik untuk diterapkan dan menjadi pembeda antara pandangan dari imajinasi dengan kehidupan asli. Imajinasi yang diciptakan oleh Ara merupakan representasi dari sang ayah yang ia inginkan dan pernah ia lakukan bersama sang ayah.



- Vacant Buddy (2025) -

8

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“**Bagaimana penerapan teknik animasi *hybrid* pada film *live action* “Vacant Buddy” sebagai reperentasi imajinasi tokoh utama untuk mendukung isu *fatherless*?**”



- Vacant Buddy (2025) -



C. TUJUAN DAN MANFAAT

TUJUAN

Bagaimana penerapan teknik animasi *hybrid* pada film *live action* "Vacant Buddy" sebagai representasi imajinasi tokoh utama untuk mendukung isu *fatherless*.

MANFAAT

1.

Untuk penulis :

Menambah pengetahuan mengenai animasi *hybrid* dengan *live action*.

2.

Untuk Masyarakat :

Memberikan pandangan kepada masyarakat mengenai dampak *fatherless* yang dirasakan oleh anak.

- Vacant Buddy (2025) -

10

D. METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan **Alma Hawkins** yang di realisasikan untuk film penciptaan, dalam buku *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh Yadi M. Sumadiyo, Pent. (Alma M. Hawkins, n.d.) Menyebutkan tahapan penciptaan seni terdiri atas:



Eksplorasi (*Exploration*), merupakan langkah awal untuk menciptakan sebuah karya seni, dari beripikir, mencari sumber.



Improvisasi (*Improvisation*), yaitu tahap permulaan untuk perancangan visual rencana, seperti melakukan berbagai percobaan atau eksperimen.



Pembentukan (*Forming*), tahapan terakhir yaitu proses perwujudan dari tahapan eksplorasi dan improvisasi.



