

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PAKAIAN ADAT SEBAGAI INSPIRASI PROPERTI KARAKTER
DENGAN GAYA CALART DALAM PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
ARUNA : THE MYTHICAL WORLD**



Disusun oleh
Thoyib Farizal
NIM: 2000340033

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

2025

**PAKAIAN ADAT SEBAGAI INSPIRASI PROPERTI KARAKTER
DENGAN GAYA CALART DALAM PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
ARUNA : THE MYTHICAL WORLD**

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



Disusun oleh
Thoyib Farizal
NIM: 2000340033

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PAKAIAN ADAT SEBAGAI INSPIRASI PROPERTI KARAKTER DENGAN GAYA CALART DALAM PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D ARUNA : THE MYTHICAL WORLD

Disusun oleh:
Thoyib Farizal
2000340033

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 **06 JAN 2025**

Pembimbing I / Ketua Penguji



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

Pembimbing II / Anggota Penguji



Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0020058709

Penguji Ahli / Anggota Penguji



Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN. 0011067109

Koordinator Program Studi Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi



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

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Thoyib Farizal**
No. Induk Mahasiswa : **2000340033**
Judul Tugas Akhir : **PAKAIAN ADAT SEBAGAI INSPIRASI
PROPERTI KARAKTER DENGAN GAYA
CALART DALAM PENCIPTAAN FILM
ANIMASI 2D ARUNA : THE MYTHICAL
WORLD**

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, 24 Januari 2025
Yang menyatakan,



Thoyib Farizal
NIM 2000340033

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

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

Nama : **Thoyib Farizal**
No. Induk Mahasiswa : **2000340033**
Program Studi : **D4 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:

**PAKAIAN ADAT SEBAGAI INSPIRASI PROPERTI KARAKTER
DENGAN GAYA CALART DALAM PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
ARUNA : THE MYTHICAL WORLD**

Beserta 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, 24 Januari 2025
Yang menyatakan,



Thoyib Farizal
NIM. 2000340033

KATA PENGANTAR

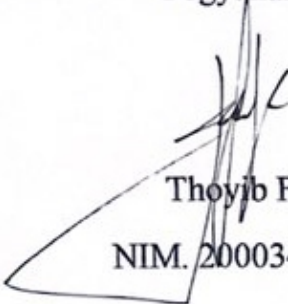
Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena kasih karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul Pakaian Adat Sebagai Inspirasi Properti Karakter Dengan Gaya Calart Dalam Penciptaan Film Animasi 2D Aruna : The Mythical World sebagai syarat kelulusan Program Sarjana Terapan Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat selesai dengan tepat waktu.

Karya Tugas Akhir ini tidak akan tercipta atau selesai tanpa adanya bantuan serta dukungan dari banyak orang. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Bapak Slamet dan Ibu Ngatini sebagai orang tua dan keluarga yang sudah membantu secara material hingga dukungan doa serta kasih sayang sehingga dapat terselesaikannya karya ini.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan FSMR;
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi;
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Animasi;
6. Agnes Karina Pritha Atmani, S.P., M.T.I. selaku Dosen Pembimbing I;
7. Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
8. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli;
9. Teman-teman animasi yang telah membantu memberikan dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini masih ada banyak kekurangan, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang dapat membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain, terutama lingkungan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 24 Januari 2025


Thoyib Farizal
NIM. 2000340033

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK	vii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat	6
II. EKSPLORASI	8
A. Ide Karya	9
B. Tinjauan Karya	10
C. Landasan Teori	11
III. DESAIN KARYA	12
A. Target Audiens	13
B. Desain Produksi	14
1. Premis	14
2. Logline	14
3. Sinopsis	15
4. Peta Aruna	16
5. Floorplan, Environment, dan Karakter	17
6. Konsep Kreatif	32
7. Tim Produksi	33
C. Indikator Capaian	34
D. Purwarupa	35
IV. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN	41
V. PENUTUP	49
A. Kesimpulan	50
B. Saran	50
KEPUSTAKAAN	51
BIODATA PENULIS	52

Abstrak

Pakaian adat merupakan warisan budaya di Indonesia. Namun masih jarang orang yang tau tentang pakaian adat di Indonesia. Mereka juga jarang memakainya pada aktifitas sehari hari. Padahal warisan budaya seperti itu patut untuk dilestarikan. Dari hal tersebut munculah ide dari penelitian ini. Penelitian yang bertujuan untuk merancang pakaian adat sebagai desain properti karakter pada film animasi dengan gaya Calart. Dan juga sebagai media pengenalan tentang pakaian adat Indonesia kepada masyarakat. Hasil dari penelitian ini adalah pengaplikasian pakaian adat pada desain properti karakter pada film animasi dengan gaya Calart menjadi potensi untuk media baru dalam memperkenalkan budaya Indonesia pada masyarakat.

Kata kunci : Pakaian Adat, Animasi, Budaya, Properti Karakter, Calart Style

Abstract

Traditional clothing is a cultural heritage in Indonesia. However, it is still rare for people to know about traditional clothing in Indonesia. They also rarely use it for daily activities. However, cultural heritage like this deserves to be preserved. From this, the idea for this research emerged. Research aimed at designing traditional clothing as character property designs in animated films in the Calart style. And also as a medium for introducing Indonesian traditional clothing to the public. The result of this research is that the application of traditional clothing in the design of character properties in animated films in the Calart style has the potential for new media to introduce Indonesian culture to the public.

Keywords : *Traditional Clothing, Animation, Culture, Character Property, Calart Style*



MAKING OF

ARJUNA

THE MYTHICAL WORLD



Pakaian Adat Sebagai Inspirasi Properti Karakter Dengan Gaya Calart
Dalam Penciptaan Film Animasi 2D Aruna : The Mythical World



Oleh :

Thoyib Farizal

Dosen Pembimbing I

Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I.

Dosen Pembimbing II

Nissa Fjiriani, S.Sn., M.Sn.

PENDAHULUAN



LATAR BELAKANG

Pakaian adat di Indonesia sangat beragam jenisnya, sebagai generasi muda kita bisa ikut melestarikan keberadaannya. Sebelum itu, kita harus mengenal bentuk pakaian adat yang ada di Indonesia. Pakaian adat di Indonesia sudah jarang terlihat di kehidupan sehari hari, pakaian adat hanya dapat dijumpai saat acara kenegaraan saja seperti hari Kartini, Hut RI 17 Agustus, dan upacara adat. Dengan demikian, kurangnya akses masyarakat terhadap pakaian adat membuat generasi muda jarang mengenali pakaian adat di Indonesia. Mereka cenderung lebih suka kepada *fashion* luar karena terpengaruh oleh globalisasi. (Immanuel & Pannindriya, 2020) Oleh karena itu film Aruna The Mythical World hadir sebagai salah satu akses untuk mengenalkan pakaian adat Indonesia lewat animasi 2D.

Animasi merupakan suatu media yang bisa dikolaborasi dengan konten budaya. Konten Budaya yang diaplikasikan dalam suatu ilmu teknologi bisa menjadi media untuk mengangkat kebudayaan Indonesia. (Sagala et al., 2017) Pakaian adat merupakan salah satu budaya Indonesia yang bisa menjadi inspirasi untuk membuat properti karakter pada film animasi Aruna The Mythical World, Properti karakter yang dimaksud merupakan benda yang ada atau melekat pada karakter seperti pakaian senjata dan aksesoris.



Pakaian adat saat upacara 17 Agustus

Calart *style* merupakan gaya animasi yang dipakai dalam Film Aruna The Mythical World untuk mengenalkan pakaian adat Indonesia lewat properti karakter. Gaya calart atau *thin line animation* merupakan gaya animasi simpel dengan garis tipis yang cukup populer pada 1 dekade belakangan. (Crombar, 2023) Ciri dari gaya calart adalah memiliki *lineart* yang tipis, bentuk yang simpel dan cenderung bergaya kartun yang tidak realistik. *Style* animasi populer akan lebih cocok dan mempermudah adaptasi penonton dalam menikmati film animasi Aruna The Mythical World. Animasi yang menggunakan gaya ini seperti Graffity Falls, Adventure Time, dan The Amazing World of Gumball.



Graffity Falls



Adventure Time



Sebagai inspirasi cerita, hubungan antara manusia dan raksasa dipilih untuk menjadi dasar cerita dalam film animasi Aruna The Mythical World. Cerita tentang manusia dan raksasa merupakan cerita yang cukup populer di Indonesia. Selain itu cerita ini juga mengangkat rumor tentang Atlantis yang ada di Indonesia (Samantho Y Ahmad, 2015) sehingga banyak unsur budaya yang bisa dimasukkan. Hal tersebut juga akan membantu dalam pengaplikasian properti karakter pakaian adat di Indonesia. Aruna merupakan sebuah pulau di masa lampau yang ditinggali oleh banyak suku. Dan mythical world merupakan arti dari dunia mitologi yang isinya merupakan sebuah dunia fantasi. Suku suku di pulau Aruna hidup rukun dan bersosial satu sama lain. Di pulau tersebutarganya berkegiatan mengandalkan energi alam yang terbilang cukup maju yaitu energi angin dengan kincir angin, energi air dengan kincir air, dan energi api dengan pembakaran uap. Satu hal yang pasti warga pulauanya sangat membenci raksasa karena secara turun temurun dikatakan bahwa raksasa merupakan sosok yang jahat yang membawa bencana.

RUMUSAN MASALAH



Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengenalkan pakaian adat dengan cara yang menghibur.
2. Bagaimana menampilkan pakaian adat dengan gaya calart pada properti karakter.



TUJUAN

Tujuan dari pembuatan film ini sebagai berikut:

1. Mengenalkan ragam pakaian di Indonesia melalui properti karakter.
2. Memvisualisasikan konten ragam budaya Indonesia dengan gaya calart.

MANFAAT

Manfaat dari pembuatan film ini sebagai berikut:

1. Menjadi salah satu referensi pengenalan pakaian adat lewat properti karakter.
2. Mengenal pakaian adat lewat gaya Calart dengan cara yang menghibur.

