

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

IMPLEMENTASI GENRE SEMI DOKUMENTER PADA PENCERITAAN ANIMASI 3D "UEMBAK RAYA" TENTANG PERISTIWA TSUNAMI ACEH 2004

Disusun oleh:
Yudha Nabillah
NIM. 2000316033

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 **10 JUN 2025**

Pembimbing I / Ketua Penguji


Tanto Harthoko, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0023017613

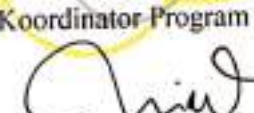
Pembimbing II / Anggota Penguji


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0023078811

Penguji Ahli / Anggota Penguji

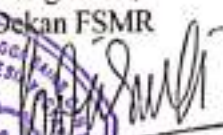

Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I.
NIDN. 0023017613

Koordinator Program Studi Animasi

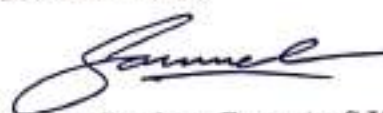

Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,
Dekan FSMR




Dr. Edil Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1 001

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 : **Yudha Nabillah**
No. Induk Mahasiswa : **2000316033**
Judul Tugas Akhir : **Implementasi Genre Semi Dokumenter Pada
Penceritaan Animasi 3D "Uembak Raya" Tentang
Peristiwa Tsunami Aceh 2004**

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 Juni 2025
Yang menyatakan,

Yudha Nabillah
NIM. 2000316033



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

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

Nama : **Yudha Nabillah**
No. Induk Mahasiswa : **2000316033**
Program Studi : **Sarjana Terapan 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:

**IMPLEMENTASI GENRE SEMI DOKUMENTER PADA PENCERITAAN
ANIMASI 3D "UEMBAK RAYA" TENTANG PERISTIWA TSUNAMI ACEH
2004**

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, 18 Juni 2025
Yang menyatakan,



Yudha Nabillah
NIM. 2000316033

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan karya tulis ini yang berjudul IMPLEMENTASI GENRE SEMI DOKUMENTER PADA PENCERITAAN ANIMASI 3D "UEMBAK RAYA" TENTANG PERISTIWA TSUNAMI ACEH 2004 dengan baik.

Karya ini saya susun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi Pendidikan Tingkat Sarjana Terapan Animasi, serta sebagai sarana untuk menambah wawasan dan pemahaman saya terhadap topik yang dibahas, yaitu mengenai genre semi dokumenter dalam penceritaan animasi 3D.

Saya menyadari bahwa penyusunan karya ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendukung saya.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Seluruh dosen, staf pengajar, dan karyawan Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., Koordinator Program Studi D-4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia, dan Pembimbing II.
8. Tanto Hathoko, S.Sn., M.Sn., Pembimbing I.
9. Agnes Karina Pritha Atmani, S.T.I., M.T.I., Penguji Ahli dan dosen wali.
10. Seluruh teman-teman.
11. Semua pihak yang telah membantu tercapainya Tugas Akhir ini.

Saya juga menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, baik bagi saya sendiri maupun bagi pembaca sekalian.

Yogyakarta, 18 Juni 2025



Yudha Nabillah

ABSTRAK

Masyarakat pada umum melihat film dokumenter sebagai sesuatu yang “tidak dimanipulasi”, “transparan”, “apa adanya”, dan menyampaikan kebenaran (Platinga dalam Mhone, 2015). Tapi apakah dokumenter itu akan berubah estetikanya ketika ditambahkan kata “semi”? Jadi apakah semi dokumenter itu bukan dokumenter? Dan apakah kemurnian dokumenter masih bisa dipertahankan jika dimasukkan ke film animasi masih menjadi pertanyaan. Jurnal ini akan membahas seputar itu. Memakai metode berfikir kreatif Graham wallas karena metode ini cukup efisien untuk menciptakan kerangka, konsep, dan ide cerita sampai pada penciptaan skenario pada animasi bergenre semi-dokumenter yang mengkombinasikan dokumenter dan fiksi bertema Tsunami untuk menonjolkan dramatisasi dalam penceritaan. Dengan mengimplementasikan genre semi dokumenter ke dalam penceritaan film animasi akan memberikan pandangan baru seputar dunia animasi. Dan genre ini juga akan menyampaikan informasi pengetahuan yang tidak membosankan dan tidak terlalu formal sehingga konsumen akan lebih tertarik untuk menikmatinya.

Kata kunci: Semi-dokumenter, dokumenter, penceritaan film animasi, Tsunami Aceh

The general public sees documentary films as “unmanipulated”, ‘transparent’, “as it is”, and conveying the truth (Platinga in Mhone, 2015). However, does documentary change its aesthetic when the word “semi” is added? So, is semi documentary not documentary? And whether the purity of documentary can still be maintained when applied to animated films is still a question. This journal will discuss that. Using Graham wallas' creative thinking method because this method is efficient enough to create a framework, concept, and story idea to create a screenplay in a semi documentary genre animation that combines documentary and tsunami themed fiction to accentuate dramatization in storytelling. By implementing the semi documentary genre into the storytelling of an animated film, it will provide a new perspective in the world of animation. And this genre will also convey knowledge information that is not boring and not too formal so that consumers will be more interested in enjoying it.

Keywords: Semi-documentary, documentary, animated film storytelling, Aceh Tsunami



THE STORY OF **UPT** **RAYA**





IMPLEMENTASI GENRE SEMI DOKUMENTER PADA PENCERITAAN ANIMASI 3D “UEMBAK RAYA” TENTANG PERISTIWA TSUNAMI ACEH 2004

Yudha Nabillah

2000316033

DOSEN PEMBIMBING 1

Tanto Harthoko. S.Sn., M.Sn.

DOSEN PEMBIMBING 2

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

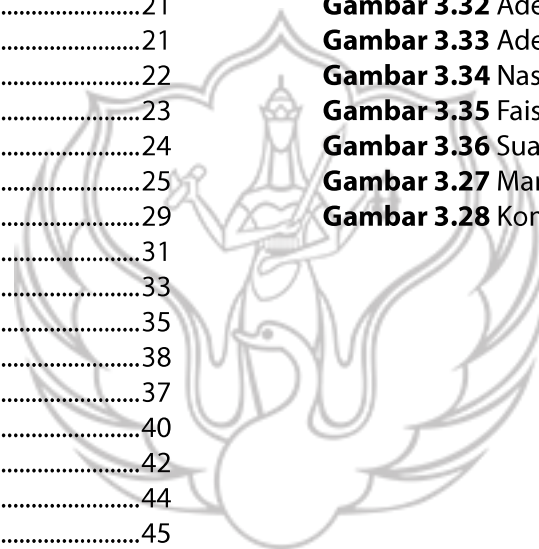
DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	2
B. RUMUSAN MASALAH	6
C. TUJUAN.....	6
D. MANFAAT	6
BAB II EKSPLORASI	8
A. IDE KARYA	10
B. TINJAUAN KARYA	13
C. TINJAUAN PUSTAKA	14
D. LANDASAN TEORI	15
BAB III METODOLOGI.....	16
BAB IV PERWUJUDAN & PEMBAHASAN	19
A. PERWUJUDAN	
1. PRAPRODUKSI.....	20
2. PRODUKSI.....	28
3. PASCAPRODUKSI.....	44
B. PEMBAHASAN	48
BAB V PENUTUP	61
A. KESIMPULAN.....	61
B. SARAN.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.0 MoU helsinki.	2
Gambar 2.0 Poster The Impossible.	12
Gambar 2.1 Poster Waltz With Bashir.	12
Gambar 2.2 Poster Oppenheimer.	12
Gambar 2.3 Poster Hafalan Shalat Delisha.	12
Gambar 2.4 Museum Tsunami Aceh.	14
Gambar 2.5 Alur penulisan Christopher Nolan.	15
Gambar 3.0 Konsep dan denah rumah.	21
Gambar 3.1 Map Tahun 2003.	21
Gambar 3.2 Konsep Karakter Fais.	22
Gambar 3.3 Konsep Karakter Mamak.	23
Gambar 3.4 Naskah.	24
Gambar 3.5 Storyboard dan Animatic.	25
Gambar 3.6 Model Karakter Fais.	29
Gambar 3.7 Model Karakter Fais setelah Tsunami.	31
Gambar 3.8 Model Karakter Mamak.	33
Gambar 3.9 Model Rumah dan Interior.	35
Gambar 3.10 Envi setelah Tsunami.	38
Gambar 3.11 Envi sebelum Tsunami.	37
Gambar 3.12 Animating.	40
Gambar 3.13 Rendering.	42
Gambar 3.14 Editing.	44
Gambar 3.15 Visual Effect.	45
Gambar 3.16 Sound Design.	46
Gambar 3.17 Rendering Sequence.	47
Gambar 3.17 Sisi fiksi dalam film dimana Fais dan mamak berdebat.	48
Gambar 3.18 Adegan Fais mengatakan lebih baik ada ayah.	48
Gambar 3.19 Plot Uembak Raya.	50
Gambar 3.20 Suasana setelah Tsunami.	53
Gambar 3.21 Naskah Scene 7.	53
Gambar 3.22 Fais menepis tangan mamak.	54
Gambar 3.23 Saat Tsunami menghantam masjid dan desa.	54
Gambar 3.24 Map 2003.	54

Gambar 3.25 Map 2005.	54
Gambar 3.26 Envi sebelum Tsunami.	55
Gambar 3.27 Envi setelah Tsunami.	55
Gambar 3.28 Prolog pada film Uembak Raya.	55
Gambar 3.29 Prolog pada film Uembak Raya.	55
Gambar 3.30 Naskah scene 11.	56
Gambar 3.31 Adegan Fais digulung dalam banjir.	56
Gambar 3.32 Adegan Fais berenang-renang di banjir.	56
Gambar 3.33 Adegan Fais memeluk pohon kelapa.	56
Gambar 3.34 Naskah scene 10.	57
Gambar 3.35 Fais lari bersama mamak menjauh dari kejaran ombak.	57
Gambar 3.36 Suasana masjid pasca Tsunami.	57
Gambar 3.27 Mamak menceramahi Fais.	58
Gambar 3.28 Kondisi pondasi setelah Tsunami.	58







BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Tsunami Aceh adalah salah satu bencana terbesar di Indonesia. Tsunami Aceh terjadi pada 26 Desember 2004. Dikutip dari nasional.kontan.co.id, gelombang Tsunami menyapu pesisir Aceh pasca gempa dangkal berkekuatan M 9.3 yang terjadi di dasar samudra Hindia. Gempa yang terjadi bahkan disebut ahli sebagai gempa terbesar ke-5 yang pernah ada dalam sejarah.

Gelombang Tsunami Aceh diperkirakan memiliki ketinggian 30 meter, dengan kecepatan mencapai 100 meter per detik. Jumlah korban tewas diperkirakan 200.000 lebih jiwa dan jumlah korban mencapai 230.000 jiwa. Tidak hanya korban jiwa, sampai kini masih banyak korban yang mengalami trauma. Dan bahkan masih banyak korban yang hilang tidak ditemukan. Segala hal hilang, dari segi harta dan orang – orang yang disayangi.

Tsunami Aceh 2004 juga menjadi jembatan bagi perdamaian antara RI dan Gerakan Aceh Merdeka (GAM). Pada tanggal 15 agustus 2005 ditanda tangani nota kesepakatan damai di Helsinki (MoU Helsinki). Senjata ilegal yang ditemukan dihancurkan kemudian dikubur sebagai bukti penyelesaian konflik Aceh (sumber: Jembatan perdamaian, museum Tsunami Aceh).

Perlunya sebuah media untuk mengenang peristiwa ini. Karena itu penceritaan film animasi 3D “Uembak Raya” dipilih sebagai media dokumentasi perihal peristiwa ini. Cerita pada film animasi 3D ini akan mengangkat genre semi-dokumenter yang mengkombinasikan dokumenter dan fiksi.

Penceritaan fiksi dipilih untuk meningkatkan dramatisasi dari sebuah film. Dengan memilih tema bencana dan dibumbui sub-tema antara keerasan anak dan ibu memiliki kesan yang dekat dan dramatis kepada penonton. Memasukkan sub-tema kekeluargaan penonton dapat merasakan pesan moral yang kuat serta meningkatkan keakraban dalam keluarga.



id.wikipedia.org/wiki/Kesepakatan_Helsinki

Gambar 1.0 MoU Helsinki



Foto: AFP/Getty Images/Joel Sagget



MENGAPA HARUS ANIMASI?

Teknik penulisan pada animasi 3D dipilih untuk memberikan pendekatan baru kepada penonton. Teknik ini dapat menjadi peluang baru dalam bidang animasi. Teknik ini juga dipilih untuk mengubah persepsi penonton bahwa film animasi tidak hanya bergenre anak-anak, aksi, romansa, dan sebagainya.

2. RUMUSAN MASALAH

Penelitian ini membahas bagaimana penerapan genre semi dokumenter dalam penulisan film animasi 3D “Uembak Raya” dapat digunakan untuk merepresentasikan peristiwa bencana Tsunami Aceh 2004 secara komunikatif, etis, dan menyentuh secara emosional. Kajian ini juga mencermati bagaimana struktur naratif, pendekatan visual, serta pemilihan media animasi berkontribusi dalam membentuk pengalaman penonton terhadap peristiwa sejarah yang diangkat. Menghasilkan satu pernyataan.

Menerapkan genre semi dokumenter dalam penulisan film animasi 3D “Uembak Raya” untuk mengenang peristiwa bencana Tsunami Aceh 2004.

3. TUJUAN

Mewujudkan penceritaan film animasi 3D berjudul “Uembak Raya” yang bergenre semi dokumenter untuk mengenang bencana duka Tsunami Aceh 2004.





4. MANFAAT

Untuk Masyarakat

Masyarakat mendapatkan media untuk mengenang peristiwa Tsunami sekaligus menjadi media refleksi diri melalui penyampaian yang menggunakan film animasi.

Untuk Dunia Animasi

Mengenalkan genre semi dokumenter yang menggabungkan dokumenter dan fiksi.

Untuk Pengkarya dan tim

Dapat mengenal genre semi dokumenter dan menambah pengetahuan mengenai bencana Tsunami.

