

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN KOMPOSISI UNTUK MEMBANGUN
VISUAL *STORYTELLING* PADA FILM ANIMASI 3D
“GUARDIANS OF THE FOREST”**



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

2025

**PENERAPAN KOMPOSISI UNTUK MEMBANGUN
VISUAL STORYTELLING PADA FILM ANIMASI 3D
“GUARDIANS OF THE FOREST”**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PENERAPAN KOMPOSISI UNTUK MEMBANGUN VISUAL STORYTELLING PADA FILM ANIMASI 3D "GUARDIANS OF THE FOREST"

Disusun oleh:

Atanasius Yoga Kurniawan

2100366033

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... 8 DEC 2025

Pembimbing I / Ketua Penguji

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIDN. 0016108001

Pembimbing II / Anggota Penguji

Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0001028405

Penguji Ahli / Anggota Penguji

Arif Sulistiyo, M.Sn.
NIDN. 0022047607

Koordinator Program Studi Animasi

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

Ketua Jurusan Televisi

Samuel

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



**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Atanasius Yoga Kurniawan

No. Induk Mahasiswa : 2100366033

Judul Tugas Akhir : Penerapan Komposisi Untuk Membangun
Visual *Storytelling* Pada Film Animasi 3D
"Guardians of the Forest"

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, 12 Januari 2026
Yang menyatakan,



Atanasius Yoga Kurniawan
NIM. 2100366033

HALAMAN PERSEMPAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kelancaran, karunia, dan kemudahan-Nya yang telah mengiringi setiap langkah saya hingga akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas akhir ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur dan hormat kepada:

1. Terimakasih kepada Tuhan Yesus yang telah memberikan kekuatan, dan ketabahan selama perkuliahan sampai Tugas akhir.
2. Diri saya sendiri, yang telah berusaha dan tidak menyerah dalam proses perkuliahan hingga tugas akhir ini selesai.
3. Ibu Sisil dan Bapak Sartono selaku kedua orang tua saya yang telah memberi dukungan, doa, dan semangat selama menempuh Perkuliahan hingga Tugas Akhir selesai.
4. Bapak Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn. dan Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing dan memberikan arahan
5. Pak Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku dosen penguji ahli yang telah menjadikan karya tugas akhir saya menjadi lebih baik
6. Kepada teman seperjuangan yang telah membantu dan memberi semangat selama perkuliahan hingga Tugas akhir

Semoga tugas akhir ini dapat menjadi pembelajaran dan inspirasi yang bermanfaat bagi saya dan orang lain.

KATA PENGANTAR

Puji syukur panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, dan kesempatan yang diberikan hingga akhirnya tugas akhir berjudul Penerapan Komposisi Untuk Membangun Visual *Storytelling* Pada Film Animasi 3D “Guardians of the Forest” dapat terselesaikan dengan baik.

Penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Sisil dan Bapak Sartono selaku kedua orang tua saya yang telah memberi dukungan, doa, dan semangat selama menempuh Perkuliahan hingga Tugas Akhir selesai.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T pembimbing 1
4. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn. pembimbing 2
5. Arif Sulistiyono, M.Sn. penguji ahli
6. Teman teman seperjuangan selama perkuliahan hingga Tugas akhir

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Setiap prosesnya memberikan banyak pembelajaran baru, sekaligus menyadarkan bahwa selalu ada ruang untuk berkembang. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya dan penelitian serupa ke depannya.

Yogyakarta, 2025

Atanasius Yoga Kurniawan
2100366033

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	vii
ABSTRAK	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	4
D. Manfaat	4
BAB II EKSPLORASI	5
A. Ide Karya	6
B. Tinjauan Karya	7
C. Landasan Teori	10
BAB III METODOLOGI	12
BAB IV PERWUJUDAN KARYA	14
A. Pra Produksi	17
B. Produksi	22
C. Pasca Produksi	27
D. Pembahasan	28
BAB V PENUTUP	44
A. Kesimpulan	45
B. Saran	46
KEPUSTAKAAN	47
LAMPIRAN	48

Abstrak

Penelitian ini membahas Penerapan Komposisi Kamera dalam Membangun Visual Storytelling pada Film Animasi “Guardians of the forest”. Dengan membahas mengenai komposisi kamera bertujuan untuk membangun rasa emosional, fokus penonton dan menyampaikan pesan cerita secara visual. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Creative Thinking* menurut Graham Wallas, yang meliputi tahapan persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi dalam proses penciptaan karya, melalui penerapan metode tersebut, proses perancangan film animasi dilakukan secara terstruktur dengan penekanan pada eksplorasi dan penerapan komposisi yang sesuai dengan kebutuhan cerita

Kata Kunci : Komposisi, Visual Storytelling, Animasi

This study discusses the application of composition to build visual storytelling in the 3D animated film “Guardians of the Forest.” By discussing camera composition, the aim is to build emotional response, audience focus, and convey the story's message visually. The methodology used in this study is Graham Wallas' Creative Thinking method, which includes the stages of preparation, incubation, illumination, and verification in the process of creating a work. Through the application of this method, the animation film design process is carried out in a structured manner with an emphasis on exploring and applying compositions that suit the needs of the story.

Kata Kunci : Composition, Visual Storytelling, Animation



GUARDIANS of the Forest

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta



PENERAPAN KOMPOSISI UNTUK MEMBANGUN VISUAL *STORYTELLING* PADA FILM ANIMASI 3D “GUARDIANS OF THE FOREST”

Atanasius Yoga Kurniawan

2100366033

Dosen pembimbing 1

Dr. SAMUEL GANDANG GUNANTO, S.Kom., M.T.

NIP. 19801016 200501 1 001.

Dosen pembimbing 2

MOHAMMAD ARIFIAN ROHMAN, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19840201 201903 1 008.

Daftar isi

Daftar gambar	
Abstrak	
BAB 1 Pendahuluan	1
Latar Belakang	2
Rumusan Masalah	3
Tujuan Manfaat	4
BAB 2 Eksplorasi	5
Ide Karya	6
Tinjauan Karya	7
Tinjauan Pustaka	9
Landasan teori	10
BAB 3 Metodologi	12
Metode penelitian	13
BAB 4 Perwujudan karya	14
Pra produksi	17
Produksi	22
Pasca produksi	27
Pembahasan	28
BAB V Penutup	44
Kesimpulan	45
Saran	46
Daftar Pustaka	47
Biodata diri	48

Daftar Gambar

Gambar 2.1 edukasi animasi 2d orang utan youtube.com/WWF-Indonesia	6
Gambar 2.2 edukasi animasi 2d satwa endemic youtube.com/Diva the series.....	6
Gambar 2.3 Film wall e youtube.com.....	7
Gambar 2.4 Film sang kancil youtube.com.....	8
Gambar 4.1 film sang kancil high angle Netflix.....	17
Gambar 4.2 film wall e penerapan komposisi youtube.com.....	17
Gambar 4.3 film sang kancil angle kamera Netflix.....	18
Gambar 4.4 spiderman across the spiderverse youtube.com.....	18
Gambar 4.5 shot list v1 sumber dari penulis.....	19
Gambar 4.6 shot list v2 sumber dari penulis.....	19
Gambar 4.7 shot list v3 sumber dari penulis	19
Gambar 4.8 animatic sumber dari penulis	20
Gambar 4.9 floorplan sumber dari penulis	21
Gambar 4.10 floorplan v2 sumber dari penulis	21
Gambar 4.11 floorplan v3 sumber dari penulis.....	21
Gambar 4.12 Animate karakter frame pertama sumber dari penulis.....	22
Gambar 4.13 Animate karakter frame terakhir sumber dari penulis	22
Gambar 4.14 Animate kamera frame pertama sumber dari penulis	23
Gambar 4.15 Animate kamera frame terakhir sumber dari penulis	23
Gambar 4.16 sebelum lighting sumber dari penulis.....	24
Gambar 4.17 sesudah lighting sumber dari penulis.....	24
Gambar 4.18 sebelum fog dan volumetric sumber dari penulis.....	25
Gambar 4.19 setelah fog dan volumetric sumber dari penulis.....	25
Gambar 4.20 proses compositing sumber dari penulis.....	26

Daftar Gambar

Gambar 4.21 hasil jadi compositing sumber dari penulis	26
Gamnar 4.22 proses editing sumber dari penulis	27
Gambar 4.23 contoh rule of third <i>sumber “the art of cinematic storytelling”</i>	29
Gambar 4.24 contoh rule of third v2 <i>sumber “the art of cinematic storytelling”</i>	29
Gambar 4.25 contoh rule of third v3 <i>sumber “the art of cinematic storytelling”</i>	29
Gambar 4.26 Referensi Nose Room “cinematopgraphy theory and practice”.....	30
Gambar 4.27 Referensi Head Room “cinematopgraphy theory and practice”.....	30
Gambar 4.28 Referensi Triangulate “cinematopgraphy theory and practice”.....	31
Gambar 4.29 Contoh Angle camera <i>sumber “the art of cinematic storytelling”</i>	32
Gambar 4.30 Contoh Angle camera 2 <i>sumber “the art of cinematic storytelling”</i> ..	33
Gambar 4.31 Penerapan center framing sumber dari penulis.....	34
Gambar 4.32 penerapan Rule of third sumber dari penulis.....	34
Gambar 4.33 Head room dan Nose room sumber dari penulis.....	35
Gambar 4.34 Triangular sumber dari penulis.....	35
Gambar 4.35 rule of third dengan high angle sumber dari penulis	36
Gambar 4.36 rule of third dengan angle bird eye view sumber dari penulis	36
Gambar 4.37 penerapan eye level sumber dari penulis.....	37
Gambar 4.38 penerapan low angle sumber dari penulis	37
Gambar 4.39 penerapan high angle shot 113 sumber dari penulis	38
Gambar 4.40 penerapan eye level shot 113 sumber dari penulis	38

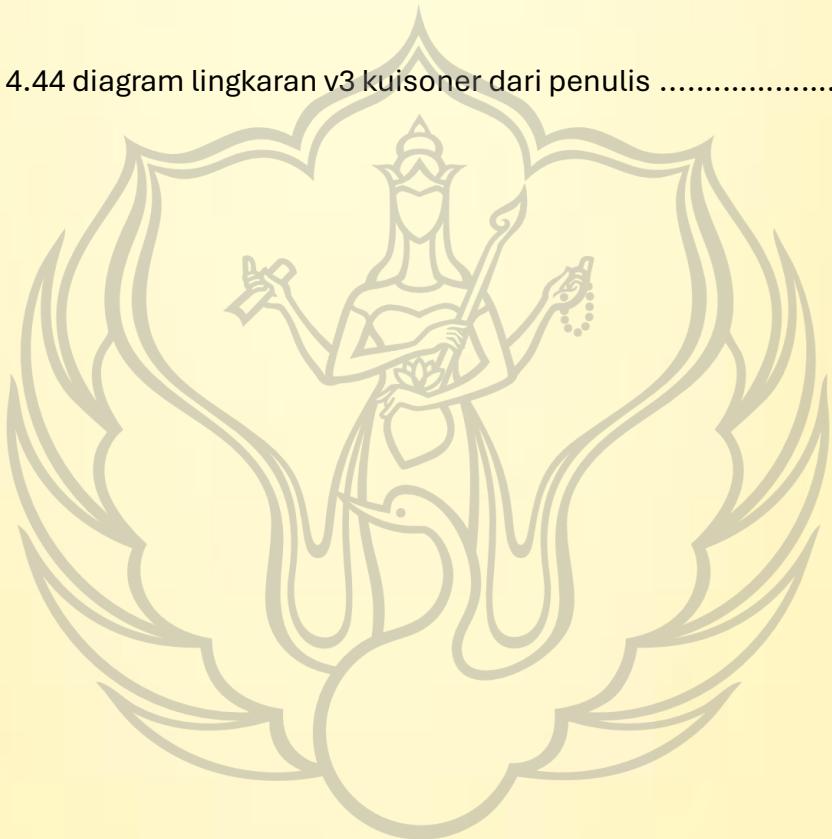
Daftar Gambar

Gambar 4.41 diagram lingkaran v1 kuisoner dari penulis 40

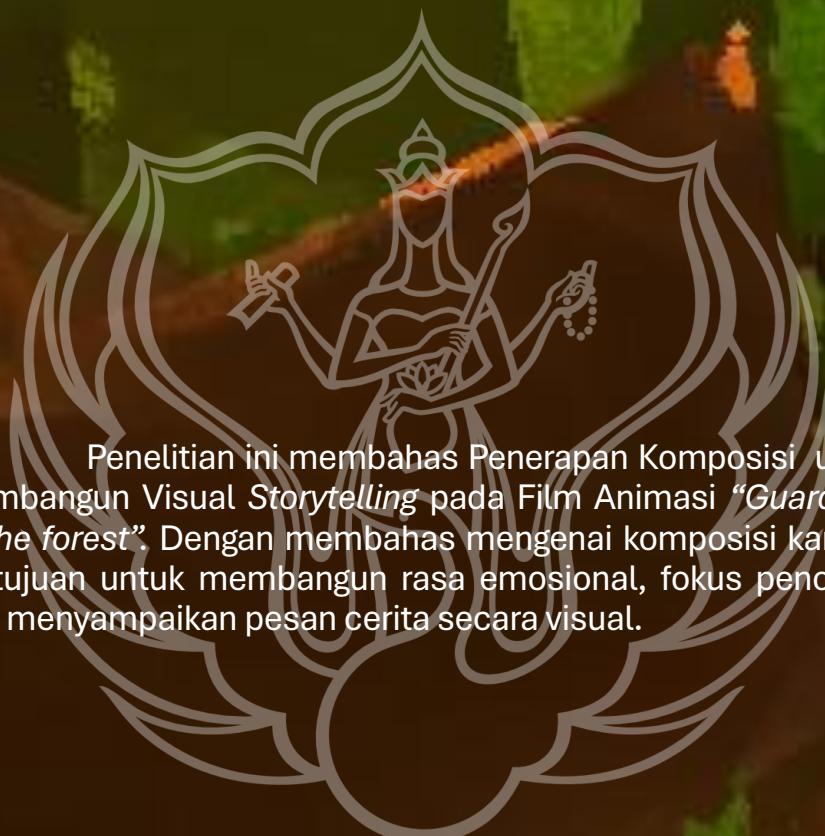
Gambar 4.42 diagram lingkaran v2 kuisoner dari penulis 41

Gambar 4.43 diagram lingkaran v3 kuisoner dari penulis 42

Gambar 4.44 diagram lingkaran v3 kuisoner dari penulis 43



ABSTRAK



Penelitian ini membahas Penerapan Komposisi untuk Membangun Visual *Storytelling* pada Film Animasi “*Guardians of the forest*”. Dengan membahas mengenai komposisi kamera bertujuan untuk membangun rasa emosional, fokus penonton dan menyampaikan pesan cerita secara visual.



BAB I PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Indonesia memiliki tingkat keberagaman satwa yang tinggi dengan berbagai hewan endemik yang tersebar di setiap wilayahnya, karena itulah banyak peneliti dari berbagai negara datang ke Indonesia untuk mempelajari satwa endemik untuk memahami lebih jauh bagaimana upaya pelestarian dapat dilakukan. Contohnya owa kalawat yang hanya terdapat di pulau Kalimantan. Lalu unijo/kanguru pohon hewan endemik yang berada di kepulauan papua, Unijo hidup di atas pohon dan jarang sekali turun ke tanah, sehingga perlakunya cukup sulit diamati, namun keberadaannya kini terancam punah akibat kerusakan ekosistem serta maraknya perburuan hewan liar yang mengurangi populasinya secara drastis. Menariknya, dalam beberapa waktu terakhir unijo kembali menampakkan diri setelah lama tidak diketahui keberadaannya.

kepala Pusat Riset Zoologi Terapan BRIN, Evy Ayu Arida memandang anak-anak perkotaan berusia di atas 15 tahun saat ini kurang peduli terhadap fauna yang berada di lingkungan sekitar maupun hewan liar, hal ini menunjukkan bahwa banyak remaja di Indonesia memiliki pengetahuan rendah tentang satwa dan kurang memahami pentingnya menjaga ekosistem untuk menjaga kelestarian hewan endemik. Ironisnya, justru lebih banyak peneliti dari luar negeri yang datang untuk meneliti satwa endemik Indonesia dibandingkan Masyarakat dalam negeri.

Dalam penjelasan tersebut dibuatlah film animasi dengan judul *“Guardians of the Forest”*, film ini dikembangkan dengan lebih menerapkan fokus pada komposisi sebagai efektivitas narasi visual. Visual memiliki peran penting untuk menyampaikan perasaan dan makna kepada penonton, seperti *rule of third, framing, noseroom dan depth of field*. Contohnya *rule of third*, sering digunakan untuk menempatkan objek utama agar tampak seimbang dan menarik perhatian penonton, Teknik ini membantu mengarahkan fokus tanpa banyak gerakan kamera.

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana menerapkan komposisi yang dapat meningkatkan efektivitas penyampaian narasi visual pada karya animasi?



8

TUJUAN DAN MANFAAT

TUJUAN

Menerapkan komposisi yang tepat untuk memperkuat adegan dalam karya animasi

MANFAAT

Memberikan model komposisi yang efektif dalam mendukung penceritaan visual pada film animasi