

**Penerapan *Omniscient Narration* pada Alih Wahana Kisah
Pewayangan Ekalaya dalam Film Animasi “*ARCHER*”**



TUGAS AKHIR

Oleh:

Adynda Dafana Aisyah

NIM 2200035034

**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

**Penerapan *Omniscient Narration* pada Alih Wahana Kisah
Pewayangan Ekalaya dalam Film Animasi “*ARCHER*”**

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



Disusun oleh:
Adynda Dafana Aisyah
NIM 2200035034

PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026

Tugas Akhir berjudul:

Penerapan *Omniscient Narration* pada Alih Wahana Kisah Pewayangan Ekalaya dalam Film Animasi “*ARCHER*” diajukan oleh **Adynda Dafana Aisyah**, NIM 2200035034, Program Studi D-4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90345), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Mei 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.
NUPTK 9447763664231152

Pembimbing II/Anggota



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

Cognate/Anggota



Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NUPTK 7455754655230072

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NUPTK 7535745646130092

Koordinator Program Studi
D-4 Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **ADYNDA DAFANA AISYAH**
No. Induk Mahasiswa : **2200035034**
Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN *OMNISCIENT NARRATION* PADA
ALIH WAHANA KISAH PEWAYANGAN
EKALAYA DALAM FILM ANIMASI “*ARCHER*”**

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, 17 Juni 2026
Yang menyatakan,



Adynda Dafana Aisyah
NIM. 2200035034

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

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

Nama : **ADYND A DAFANA AISYAH**
No. Induk Mahasiswa : **2200058034**
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:

**PENERAPAN *OMNISCIENT NARRATION* PADA ALIH WAHANA KISAH
PEWAYANGAN EKALAYA DALAM FILM ANIMASI “*ARCHER*”**

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, 17 Juni 2026
Yang menyatakan,



Adynda Dafana Aisyah
NIM. 2200035034

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan dengan rasa syukur kepada:

1. Allah SWT. Atas segala nikmat, rahmat, dan karunianya yang telah diberikan sehingga jalan yang saya lalui selalu terasa lancar.
2. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan serta rasa sayang yang besar bagi saya selama menyelesaikan karya ini. Doa dan harapan senantiasa menjadi alasan untuk terus bertahan dalam proses pengerjaan karya ini.
3. Ibu Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs. dan Ibu Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing dengan segala bimbingan serta ilmu yang mengarahkan saya dalam pelaksanaan tugas akhir ini.
4. Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. selaku dosen penguji ahli yang memberikan arahan lebih baik kepada tugas akhir ini.
5. Rekan tim dan teman saya, Alifio Farras yang telah membantu serta ikut andil dalam pelaksanaan karya ini.
6. Saudara serta teman-teman saya yang memberikan dukungan serta pesan-pesan menyentuh dari jauh sebagai penyemangat selama proses saya berkarya.
7. Anggota tim Teaching Factory yang telah membantu mencurahkan tenaga dan kemampuannya dalam proyek tugas akhir ini.
8. Saya selaku pembuat yang telah bertahan dan menyelesaikan tugas akhir hingga sejauh ini.

Semoga karya ini menjadi karya yang bermanfaat dalam perkembangan ilmu kedepannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya atas terselesaikannya tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir berjudul Penerapan *Omniscient Narration* pada Alih Wahana Kisah Pewayangan Ekalaya dalam Film Animasi “*ARCHER*” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari banyaknya pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta doa dalam proses penyusunan tugas akhir ini. Dengan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, saudara, dan teman-teman penulis yang memberikan dukungan besar dan rasa dedikasi pada penulis.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi dan Dosen Penguji Ahli.
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing I.
7. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II.

Dalam prosesnya, karya ini terlampau jauh dari kata sempurna sehingga, kritik dan saran yang membangun dapat penulis harakan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga, manfaat serta arahan dapat diberikan melalui karya tugas akhir ini, terkhusus pada bidang *editorial* dan animasi 3d.

Yogyakarta, 17 Juni 2026



Adynda Dafana Aisyah

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.....	9
A. LATAR BELAKANG	11
B. RUMUSAN MASALAH.....	15
C. RUJUAN DAN MANFAAT.....	15
BAB II EKSPLORASI	17
A. IDE KARYA.....	19
B. TINJAUAN KARYA.....	20
C. TINJAUAN PUSTAKA.....	27
D. LANDASAN TEORI.....	28
BAB III METODOLOGI.....	31
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	41
A. PERWUJUDAN	41
a.) PRA PRODUKSI.....	43
b.) PRODUKSI.....	61
c.) PASCA PRODUKSI.....	64
B. PEMBAHASAN	68
BAB V PENUTUP.....	89
A. KESIMPULAN.....	91
B. SARAN.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	94

ABSTRAK

Generasi muda lebih menyukai hal yang *modern*. Oleh karena itu, pengetahuan akan budaya tradisional semakin menurun, terutama tentang wayang. Proyek riset ini bertujuan untuk melestarikan budaya tradisional dengan memanfaatkan media *modern*, yakni film animasi 3D. Kisah pewayangan Ekalaya dari Epos Mahabharata dipilih sebagai subjek alih wahana dalam film animasi berjudul “*ARCHER*”. Metode yang digunakan adalah ADDIE. Penelitian ini berfokus pada penerapan *Omniscient Narration* sebagai strategi kunci untuk menyampaikan pesan secara mendalam, terutama dalam menampilkan latar belakang, motivasi serta sudut pandang karakter. Proyek ini berfokus pada luaran praproduksi (meliputi skenario, *storyboard*, dan *animatic*), implikasi dan kesimpulan utama dari riset ini adalah bagaimana *Omniscient Narration* digunakan dalam menciptakan kedalaman cerita. Teknik ini diharapkan menjadi solusi untuk mengartikulasikan motivasi dari sudut pandang karakter.

Kata kunci: Teknik Naratif, *Omniscient Narration*, Alih Wahana, Pewayangan, Kisah Ekalaya.

ABSTRACT

The younger generation shows a greater preference for modernity. Consequently, knowledge of traditional culture is declining, particularly regarding wayang (traditional puppetry). This research project aims to preserve traditional culture by using modern media, specifically a 3D animated film. The story of Ekalaya from the epic of Mahabharata epic was chosen as the subject for adaptation into an animated film titled "ARCHER". The method employed in this study is ADDIE. This research focuses on the application of Omniscient Narration as a key strategy to convey messages deeply, particularly in presenting the characters' backgrounds, motivations, and perspectives. The project concentrates on pre-production outputs (including the script, storyboard, and animatic). The main implication and conclusion of this research center on how Omniscient Narration is utilized to create narrative depth. This technique is expected to serve as a solution for articulating motivations from the characters' perspectives.

Keywords: Narrative Technique, *Omniscient Narration*, Remediation, Wayang, Ekalaya Story.



ARCHER

Director Alifio Farras. Produser Adynda Dafana Aisyah, Voice Over Yudha Nabillah Rafi Pratama. Concept Character Rafi Pratama, Adelia Ramadhani. Environment Concept Jaguar Benefito. 3D Modelling Alifio Farras, Muhammad Ardan Muttaqin, Naula Shabrina Ghaisani. 2D Background Adi Prian Pradana. Animate Adynda Dafana Aisyah, Alifio Farras, Arzad Sandy Yuda, Akbar Khalil Syuhada, Dhiya Atha Fatimah Naula Shabrina Ghaisani. Compositing Alifio Farras, Akbar Khalil Syuhada, Music Achmad Afriz Aqobah, Ibrahim Rayza

©2026



JUDUL TUGAS AKHIR

**Penerapan *Omniscient Narration* pada Alih Wahana
Kisah Pewayangan Ekalaya dalam Film Animasi
“*ARCHER*”**

MAHASISWA
ADYND A DAFANA AISYAH
2200035034

DOSEN PEMBIMBING 1

Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.

NUPTK 9447763664231152

DOSEN PEMBIMBING 2

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

NUPTK 7055766667230243

DAFTAR ISI

ABSTRAK	7
BAB I PENDAHULUAN	9
A. Latar Belakang	11
B. Rumusan Masalah	15
C. Tujuan dan Manfaat	15
BAB II EKSPLORAS	17
A. Ide Karya	19
B. Tinjauan karya	20
C. Tinjauan Pustaka	27
D. Landasan Teori	28
BAB III METODOLOGI	31

BAB IV PERWUJUDAN KARYA	41
A. PERWUJUDAN	42
1. PRA PRODUKSI	43
2. PRODUKSI	61
3. PASCA PRODUKSI	64
B. PEMBAHASAN	68
BAB V PENUTUP	89
A. KESIMPULAN	91
B. SARAN	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Buku Cornelia Sorabji	20
Gambar 2. Komik RA. Kosasih	22
Gambar 3. Poster Mencuri Raden Saleh	24
Gambar 4. Moodboard Hutan	44
Gambar 5. <i>Moodboard Lapangan Istana</i>	44
Gambar 6. Concept Ekalaya	45
Gambar 7. Concept Arjuna	46
Gambar 8. Concept Drona	47
Gambar 9. Concept NPC 1	48
Gambar 10. Concept NPC 2	48
Gambar 11. Concept <i>Environment</i>	49
Gambar 12. Proses <i>Voice Over</i>	50
Gambar 13. 3D Model Ekalaya	51
Gambar 14. 3D Model Arjuna	51
Gambar 15. 3D Model Drona.....	52
Gambar 16. 3D Model Istana	53
Gambar 17. 3D Model Busur Panah	53
Gambar 18. 3D Model Properti Istana 1	54
Gambar 19. 3D Model Properti Istana 2	54
Gambar 21. 3D Model Kelinci	55
Gambar 20. 3D Model Rusa	55
Gambar 22. 3D Model Ekalaya <i>Rigging</i>	56
Gambar 24. 2D Background SC3 Sh16	57
Gambar 25. 2D Background SC5 SH3	57
Gambar 26. 2D Background SC5 SH12	58

Gambar 27. <i>2D Background</i> SC5 SH13	58
Gambar 28. <i>2D Background</i> Hutan SC3 SH21	59
Gambar 29. <i>2D Background</i> SC2 SH18	59
Gambar 30. <i>2D Background</i> SC5 SH8	60
Gambar 31. <i>2D Background</i> SC3 SH27.....	60
Gambar 32. <i>Layout</i> 3D Istana	61
Gambar 33. <i>Layout</i> 3D Lapangan	61
Gambar 34. <i>Layout</i> 3D Sungai	62
Gambar 35. <i>Layout</i> 3D Hutan	62
Gambar 36. <i>Proses Animate</i> SC3 SH17	63
Gambar 37. <i>Proses Animate</i> SC2 SH7	63
Gambar 38. <i>Node View Blender</i>	64
Gambar 39. <i>Layout Before Compositing</i>	65
Gambar 40. <i>Layout After Compositing</i>	65
Gambar 41. <i>Render Setting</i> Blender	66
Gambar 42. <i>Contoh Rendering</i> Blender	66
Gambar 43. <i>Proses Editing</i>	67
Gambar 44. <i>Freytag Pyramid</i>	73
Gambar 45. <i>Segmen Naskah</i> 1	76
Gambar 46. <i>Storyboard</i> SC6 SH 24 & 26	77
Gambar 48. <i>Storyboard</i> SC4 SH 5 & 6.....	78
Gambar 47. <i>Segmen Naskah</i> 2	79
Gambar 49. <i>Segmen Naskah</i> 3	79
Gambar 50. <i>Storyboard</i> SC 4 & 5.....	80
Gambar 51. <i>Data Evaluasi Naskah</i>	81
Gambar 52. <i>Komentar Tambahan Responden</i>	82

ABSTRAK

Generasi muda lebih menyukai hal yang *modern*. Oleh karena nya, pengetahuan akan budaya tradisional semakin menurun, terutama tentang wayang. Proyek riset ini bertujuan untuk melestarikan budaya tradisional dengan memanfaatkan media *modern*, yakni film animasi 3D. Kisah pewayangan Ekalaya dari Epos Mahabarata dipilih sebagai subjek alih wahana dalam film animasi berjudul “*ARCHER*”. Metode yang digunakan adalah ADDIE. Penelitian ini berfokus pada penerapan *Omniscient Narration* sebagai strategi kunci untuk menyampaikan pesan secara mendalam, terutama dalam menampilkan latar belakang, motivasi serta sudut pandang karakter. Proyek ini berfokus pada luaran praproduksi (meliputi skenario, *storyboard*, dan *animatic*), implikasi dan kesimpulan utama dari riset ini adalah bagaimana *Omniscient Narration* digunakan dalam menciptakan kedalaman cerita. Teknik ini diharapkan menjadi solusi untuk mengartikulasikan motivasi dari sudut pandang karakter.

Kata kunci: Alih Wahana, *Omniscient Narration*, Pewayangan, Kisah Ekalaya





BABI PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Wayang merupakan seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Indonesia. Secara harfiah, kata wayang, berasal dari bahasa Jawa yang artinya bayangan. Lebih lanjut lagi wayang adalah rerupan sing kedadeyan saka barang sing ketaman ing sorot (pepadhang) 'bayangan yang terjadi karena adanya sorot cahaya'. Dalam pertunjukan wayang yang dilihat hanya bayang-bayangnya saja, inilah yang menyebabkan istilah wayang, permainan bayangan. Wayang merupakan salah satu bentuk seni budaya tradisional bangsa Indonesia yang telah tumbuh dan berkembang selama lebih dari 1000 tahun (Mulya, 2024). Menurut Hidayatullah, A. (2023) Wayang mendapatkan tempat di hati masyarakat Jawa karena selain memiliki sisi treatikal yang menghibur, namun secara filosofis dan value juga menawarkan konsep berbeda dari sebuah entertainment di masanya. Kedalaman makna di dalamnya benar-benar menyajikan representasi relaitas hidup, dan di saat yang sama mencoba memaparkan sudut pandang lain sebagai alternatif solusi.

Pewayangan biasanya menceritakan cerita-cerita klasik, salah satunya adalah kisah Mahabarata. Mahabarata merupakan salah satu Epos terbesar dalam Agama Hindu yang menjadi bagian dari buah hasil kesusastraan yang memiliki 18 parwa yang menceritakan tentang silsilah kerajaan Kuru hingga terjadinya peperangan antara Pandawa melawan Korawa yang tidak lain merupakan saudara (Natih, 2021).

Salah satu dari banyak nya tokoh yang diangkat kisahnya dalam pewayangan adalah Ekalaya. Tokoh pewayangan Bambang Ekalaya merupakan salah satu banyaknya tokoh-tokoh pewayangan selain Pandawa lima dan seratus Kurawa di cerita Mahabarata yang tidak populer di masyarakat (Ismadarati, 2018) Tokoh Ekalaya dalam cerita pewayangan digambarkan sebagai seorang anak yang tekun dalam menimba ilmu. Kesetiaan nya kepada Guru Drona dan semangat nya yang gigih dalam belajar memanah dapat dijadikan panutan untuk kehidupan.

Mulya (2024) Mengutarakan bahwa seni pewayangan sedikit mengalami pergeseran nilai-nilai karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Para guru di sekolah-sekolah dan para orang tua di rumah sudah agak jarang mendongengkan tokoh pewayangan yang mempunyai nilai luhur. Bahkan bagi anak muda jaman sekarang pagelaran wayang sudah dianggap kuno dan kurang diminati. Akibatnya masalah ini akan lebih parah lagi menimpa generasi yang akan datang karena lunturnya pendidikan melalui sarana kebudayaan asli tanah air.

Ratri (2022) Menyatakan bahwa generasi muda lebih menyukai sesuatu yang modern dan berbau teknologi. Semangat akan mempelajari ilmu dan budaya sudah jarang sekali terlihat dalam diri masyarakat zaman sekarang. Oleh karena itu penulis mengangkat kisah Ekalaya dari Epos Mahabarata sebagai bentuk menyalurkan inspirasi serta pembelajaran moral kepada penonton.

Dalam pembuatan film, teknik naratif memiliki peran besar. Menurut Maulana (2022) teknik bercerita naratif pada film dibagi menjadi dua, yaitu *Restricted Narration* dan *Omniscient Narration*. *Restricted* merupakan teknik bercerita yang terbatas, sedangkan menurut Putri (2019), *Omniscient Narration* merupakan penceritaan tak terbatas. Pola ini memberikan ruang kepada penonton yang ditempatkan sebagai maha tahu.c. Al-Alami (2019) menjelaskan bahwa teknik *narrative* ini membuat narator memiliki akses untuk meng-eksplor penuh perasaan karakter dari berbagai sudut pandang secara bebas.

Omniscient Narration atau penceritaan tak terbatas ini merupakan cara menyampaikan informasi cerita yang dilakukan pembuat film dalam menyampaikan filmnya kepada penonton (Widhi. D, 2022). Penceritaan tak terbatas adalah informasi cerita yang tak terbatas hanya pada satu karakter saja. Penonton bebas mendapatkan akses informasi cerita dari sisi mana pun. Kamera dapat meloncat dari satu karakter ke tokoh yang lain

dan bebas menangkap segala peristiwa atau objek apa pun. Penonton dapat mengetahui, melihat, serta mendengar lebih banyak dari semua karakter yang ada dalam cerita filmnya. Hal ini tentu akan memancing rasa ketegangan para penonton untuk melihat bagaimana reaksi seorang karakter Ketika mengetahui atau menghadapi sesuatu yang sebelumnya tidak ia ketahui atau duga. Penceritaan tak terbatas sering sekali digunakan dalam cerita atau adegan film yang mengandung unsur ketegangan (Pratista, 2017). Al-Alami (2019) juga mengutarakan bahwa teknik ini cocok untuk digunakan dalam novel atau suatu film yang memiliki alur/cerita yang kompleks.

RUMUSAN MASALAH

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

1. Alih wahana karya sastra ke dalam naskah film Animasi untuk menyampaikan pesan moral kisah Ekalaya kepada target audeiens yang lebih luas
2. Penggunaan *Omniscient Narration* dalam penceritaan epos/karya sastra pada film Animasi demi memahami sudut pandang karakter lain.

TUJUAN DAN MANFAAT

TUJUAN :

1. Menunjukkan bagaimana *Omniscient Narration* digunakan dalam penyampaian pesan pada film Animasi
2. Menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita Ekalaya
3. Menunjukkan peran penceritaan dalam pembuatan film Animasi
4. Memberikan referensi adaptasi karya sastra ke dalam media visual

MANFAAT :

1. Memperkaya studi tentang media penceritaan Epos Mahabarata
2. Menunjukkan perspektif baru terhadap karakter Ekalaya
3. Memberikan pemahaman tentang sudut pandang dalam penceritaan