

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “ALONE”  
DENGAN GAYA VISUAL KARTUN**



**Azza Arsyida**  
NIM 1800251033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**Tahun 2021**

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “ALONE” DENGAN GAYA  
VISUAL KARTUN**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Ahli Madya  
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:  
**Azza Arsyida**  
NIM 1800251033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**Tahun 2021**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “ALONE” DENGAN GAYA VISUAL KARTUN**

diajukan oleh **Azza Arsyida**, 1800251033 Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90446**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal ..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji

**Arif Sulistiyono, M.Sn**  
0022047607

Pembimbing II / Anggota Penguji

**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.**  
0023017613

Cognate / Anggota Penguji

**Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.**

Ketua Program Studi Animasi

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

Ketua Jurusan Televisi

**Lilik Kustanto, S.Sn, M.A.**  
NIP 19740313 200012 1 001



**Dr. Irwandi, M.Sn.**  
NIP 19771127 200312 1 002

## **PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Azza Arsyida

No. Induk Mahasiswa : 1800251033...

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “ALONE”  
DENGAN GAYA VISUAL KARTUN”

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 di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 18 Desember 2020

Yang menyatakan

\*

**Azza Arsyida**  
NIM 1800251033

*N.B.: \* Asli 1 x bermaterai 6000*

## HALAMAN PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Azza Arsyida

No. Induk Mahasiswa : 1800251033

Program Studi : D-3 Animasi

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

#### **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “ALONE” DENGAN GAYA VISUAL KARTUN”**

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 yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, .....

Yang menyatakan

\*

**Azza Arsyida**

NIM 1800251033

*N.B.: \* Asli 1 x bermaterai 6000*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam telah selesainya penciptaan karya tugas akhir ini ,Penulis mempersembahkannya kepada:

1. Segenap dosen dan pembimbing di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah mengarahkan dan memberi masukan selama penciptaan tugas akhir ini
2. Keluarga besar penulis yang telah mendukung proses penciptaan tugas akhir
3. Teman-teman,prodi D-3 animasi,yang telah membantu dan memberi semangat selama proses penciptaan tugas akhir



## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan atas terselesaikannya laporan tugas akhir ini yang berjudul “PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D “ALONE” DENGAN GAYA VISUAL KARTUN”

Tugas akhir ini di ciptakan sebagai salah satu syarat untuk mencapai Ahli Madya program studi D-3 Animasi, ISI Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini. Di karenakan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis maka dari itu penulis mohon maaf jika ada kekurangan

Di dalam proses terselesaikannya tugas akhir ini ,penulis mendapatkan banyak saran,masukan dan bantuan, Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

- 1.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam;
5. Arif Sulistiyono, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I;
6. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Dosen Pembimbing II;
7. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli;
8. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Teman-teman dari Prodi Animasi, serta seluruh pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberi dukungan
10. Kedua orang tua dan keluarga

Yogyakarta, .....

**Azza Arsyida**

## ABSTRAK

Film animasi 3d “Alone” merupakan film anak-anak yang menceritakan tentang seekor cacing yang kesepian dan mencoba berbagai cara untuk mencari teman namun tidak berhasil lalu Ia menemukan teman dengan cara yang tidak terduga

Terinspirasi dari kemampuan tubuh cacing yang dapat hidup meskipun terbelah jadi dua. Kemampuan ini dapat dijadikan premis yang menarik untuk suatu film animasi. Saat hewan cacing ini di personifikasi. Film ini juga memiliki pesan moral untuk audiensnya di dalam sikap cacing dan perjuangannya mencari teman. Untuk berusaha dan tidak menyerah saat kesepian

Animasi ini di buat dengan metode 3d, yang dibuat dengan menggerakkan asset 3d yang sudah di *modelling*. Teknik penganimasian ini memiliki keunggulan yaitu hasil visual yang yang di hasilkan lebih memiliki volume dan pembuatan animasi ini juga terbantu oleh *software* dimana animator tidak perlu menggerakkan karakternya pada setiap frame. Dan juga animator tidak perlu berulang kali menggambar karakter dari awal, namun cukup menggunakan asset model 3d yang sudah dibuat sebelumnya. Animasi akan dibuat dengan *software* Blender 3d. Yang merupakan *software open source* yang bisa di unduh oleh siapa saja. Meskipun begitu software ini memiliki fitur yang memadai untuk proses produksi film animasi 3d dengan standar industri

Kata kunci :Cacing, Film Anak-Anak dan Animasi 3D



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan .....	3
D. Target Audien .....	3
E. Indikator Capaian Akhir .....	3
BAB II EKPLORASI	
A. Landasan Teori .....	6
B. Tinjauan Karya .....	7
BAB III PERANCANGAN	
A. Cerita.....	10
1. Tema .....	10
2. Sinopsis .....	10
3. Presentasi/Visualisasi.....	10
4. <i>Treatment</i> .....	11
5. Naskah.....	12
6. Desain .....	13
7. Storyboard.....	17
B. Sound .....	27
C. Durasi.....	27
D. Estimasi Waktu Pengerjaan .....	27
E. Estimasi Biaya Produksi .....	28
BAB IV PERWUJUDAN	
A. Praproduksi.....	29
1. Penulisan Cerita .....	29
2. Desain Karakter .....	29
3. Desain Environment .....	30
4. <i>Animatic</i> .....	31
B. Produksi.....	32
1. <i>Modeling</i> .....	32
2. <i>Rigging</i> .....	33

3. <i>Modelling Environment</i> .....	34
4. <i>Animating</i> .....	36
5. <i>Rendering</i> .....	38
6. <i>Scoring</i> .....	39
C. Pascaproduksi.....	39
1. <i>Editing</i> .....	39
2. <i>Mastering</i> .....	39
3. <i>Merchandise</i> .....	40
<b>BAB V PEMBAHASAN</b>	
A. Pembahasan Isi Film .....	41
1. Preposisi.....	41
2. Konflik.....	42
3. Resolusi .....	42
B. Perubahan Rancangan .....	42
1. <i>Desain Karakter</i> .....	42
2. <i>Editing</i> .....	43
3. <i>Animation</i> .....	44
4. <i>Foley dan Dubbing</i> .....	44
5. <i>Scoring</i> .....	44
C. Analisis Biaya Produksi .....	44
1. Biaya tenaga kerja.....	44
2. Biaya tidak langsung.....	45
3. Biaya <i>Mastering</i> Film.....	45
4. Total Biaya.....	46
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	49
LAMPIRAN.....	51

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.1 Proses Planaria Membelah Diri .....	2
2. Gambar 2.1 Tinjauan Karya “Larva” .....	7
3. Gambar 2.2 Tinjauan Karya “The Unlucky Bait” .....	8
4. Gambar 2.3 Tinjauan Karya “Pocoyo .....	9
5. Gambar 3.1 Desain Karakter Caci dan Cica.....	14
6. Gambar 3.2 Draf Desain Karakter Caci .....	14
7. Gambar 3.3. Draf Desain Karakter Cica .....	15
8. Gambar 3.4 bipalium kewense .....	15
9. Gambar 3.5 Proses Desain Mainan .....	15
10. Gambar 3.6 .Desain Mainan Buatan Caci .....	16
11. Gambar 3.7 Storyboard “Alone” Panel 1-6.....	17
12. Gambar 3.8 Storyboard “Alone” Panel 7-12.....	18
13. Gambar 3.9 Storyboard “Alone” Panel 13-18.....	19
14. Gambar 3.10 Storyboard “Alone” Panel 19-24.....	20
15. Gambar 3.11 Storyboard “Alone” Panel 25-30.....	21
16. Gambar 3.12 Storyboard “Alone” Panel 31-36.....	22
17. Gambar 3.13 Storyboard “Alone” Panel 37-42.....	23
18. Gambar 3.14 Storyboard “Alone” Panel 43-48.....	24
19. Gambar 3.15 Storyboard “Alone” Panel 49-54.....	25
20. Gambar 3.16 Storyboard “Alone” Panel 55-60.....	26
21. Gambar 4.1 Desain Karakter .....	29
22. Gambar 4.2 3D Model Karakter Caci .....	30
23. Gambar 4.3 3D Model Karakter Cica .....	30
24. Gambar 4.4 Desain Lingkungan Film “Alone”.....	30
25. Gambar 4.5 <i>Animatic</i> Film “Alone” .....	31
26. Gambar 4.6 Proses Modelling Karakter Caci.....	32
27. Gambar 4.7 Proses Modelling Cica.....	32
28. Gambar 4.8 Rigging Karakter Caci .....	33
29. Gambar 4.9 Rigging Karakter Cica .....	34
30. Gambar 4.10 <i>Modelling Environment</i> .....	34
31. Gambar 4.11 Proses <i>Modelling Environment</i> .....	35
32. Gambar 4.12 Proses <i>Modelling</i> Kacang Polong.....	35
33. Gambar 4.13 Proses <i>Modelling</i> Taplak .....	36
34. Gambar 4.14 <i>Keypose</i> Caci <i>Shot</i> 18 .....	36
35. Gambar 4.15 <i>In-Between</i> Caci <i>Shot</i> 18 .....	37
36. Gambar 4.16 Proses Animasi Film “Alone” .....	37
37. Gambar 4.17 Pergerakan karakter Valentina pada serial animasi “Pocoyo” ....	38
38. Gambar 4.18 Pergerakan karakter cacing pada film “Unlucky Bait” .....	38
39. Gambar 4.19 Rendering Film “Alone” .....	39
40. Gambar 4.20 Stiker Karakter Caci .....	40
41. Gambar 5.1 Shot Pertama Film “Alone” .....	41
42. Gambar 5.2 Adegan Caci Membuat Mainan .....	42
43. Gambar 5.3 Adegan Cica Hidup .....	42
44. Gambar 5.4 Desain Karakter Awal .....	43

45. Gambar 5.5 Desain Karakter Final Caci dan Cica .....43



## DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Treatment film “Alone” .....	12
2. Tabel 1.2 Estimasi Waktu Pengerjaan.....	28
3. Tabel 1.3 Estimasi Biaya Produksi .....	28
4. Tabel 2.1 Biaya tenaga kerja tahap pra produksi film animasi 3D “Alone” .	44
5. Tabel 2.2 Biaya tenaga kerja tahap produksi film animasi 3D “Alone”.....	45
6. Tabel 2.3 Biaya tenaga kerja tahap pasca produksi film animasi 3D “Alone”	45
7. Tabel 2.4 Biaya tidak langsung film animasi 3D “Alone”.....	45
8. Tabel 2.5 Biaya Mastering film animasi 3D “Alone”.....	46
9. Tabel 2.6 Tabel 2.6 Biaya <i>Merchandise</i> dan perlengkapan pameran .....	46
10. Tabel 2.6 Biaya Total Biaya Pembuatan Film animasi 3D “ALone” .....	46



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A.Latar Belakang**

Cacing merupakan hewan yang biasa dianggap menjijikkan. Namun terdapat salah satu jenis cacing yang unik, yaitu cacing pipih atau dapat juga disebut cacing planaria karena tidak banyak yang tahu, tubuhnya dapat terbelah dan kedua bagian tubuhnya dapat hidup secara masing-masing. Hal tersebut dapat menjadi premis yang menarik dan tidak terduga. Dan dapat mengedukasi penonton tentang kemampuan tubuh cacing untuk hidup setelah terbelah. Dengan mengangkat tokoh utama yang merupakan seekor hewan, audiens dapat melihat karakter tanpa terpengaruh perbedaan dan konflik sosial yang terdapat pada karakter manusia (Timothy, 2015). Film diproduksi dengan gaya visual kartun dimana objek tidak divisualisasikan secara realistis namun objek disederhanakan dan mengutamakan visualisasi yang menarik. Dengan gaya visual ini cacing yang cenderung dianggap menakutkan atau menjijikkan akan terlihat lebih lucu dan menarik bagi penonton.

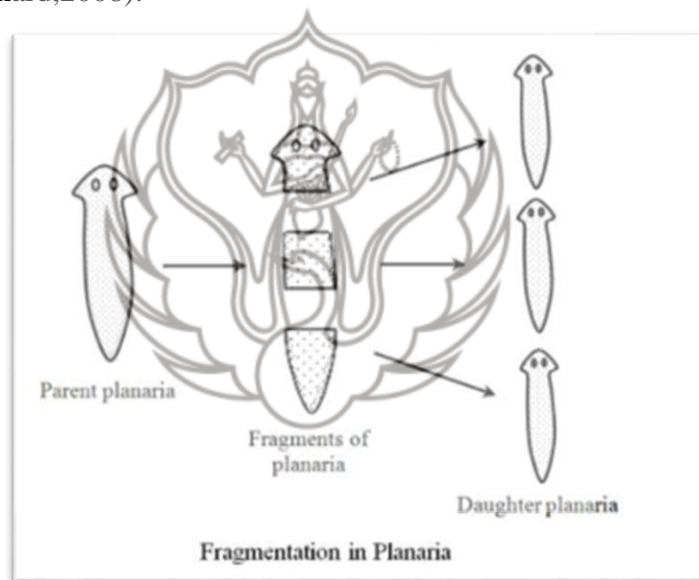
Film ini berawal dari seekor cacing yang merasa kesepian. Ia berusaha mencari teman. Namun tidak menemukannya, maka dari itu ia membuat "teman" dari barang-barang disekitarnya. Lalu, saat ia sadar "temannya" tidak bisa diajak bermain, ia kesal dan mendorong "temannya" tersebut sampai menimpa tubuhnya dan tubuhnya terbelah jadi 2. Ia panik. Lalu menghampiri bagian tubuhnya yang terputus itu. Dan tiba-tiba bagian tubuhnya itu bangun dan ia pun senang akhirnya bertemu seekor cacing lain untuk menjadi temannya.

Film ini berjudul "Alone" yang memiliki arti sendiri karena film ini menunjukkan perjuangan karakter untuk tidak menyerah, saat merasa sedih dan kesepian ia tidak hanya diam dan memilih untuk menyendiri. Ia berusaha menemukan teman sampai ia menemukannya. Film ini juga menunjukkan pentingnya memiliki teman. Bahwa kita tidak bisa hidup sendirian. Hal ini merupakan pesan moral yang bisa didapatkan oleh audiens dalam film ini.

Film diproduksi menggunakan teknik animasi 3D. Yaitu teknik animasi yang dibuat dengan menggerakkan sebuah model 3D yang sudah ada jadi tidak perlu

berulang kali menggambar karakter untuk setiap frame nya.Keunggulan lain dari teknik ini kalkulasi gerakan dari karakter juga dapat diatur dengan software dan warna dan volume dari karakter terlihat lebih realistis dibanding teknik animasi lainnya meskipun film bertemakan fantasi

Cacing planaria dapat berkembang biak dengan cara fragmentasi , Fragmentasi merupakan proses reproduksi aseksual pada planaria, dengan membelah diri secara transversal, masing-masing belahan mengembangkan bagian-bagian yang hilang dan berkembang menjadi satu organisme utuh. Meskipun jumlah individu yang dihasilkan dengan reproduksi aseksual itu sangat besar, tetapi proses ini mempunyai batasan yang serius, yaitu bahwa tiap turunan identik dengan induknya (Bernard,2008).



Gambar 1.1 Proses Planaria Membelah Diri

### **B.Rumusan Masalah**

Berdasarkan yang sudah diuraikan dilatar belakang dapat ditarik beberapa rumusan masalah;

1. Bagaimana membuat animasi 3d yang menginspirasi anak-anak
2. Bagaimana mengedukasi anak-anak tentang hewan cacing melalui media film animasi pendek 3d
3. Bagaimana membuat film pendek animasi 3d dengan gaya visual kartun

### **C.Tujuan**

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 3D “Alone”;

1. Menyampaikan pesan moral ke anak-anak dengan film animasi
2. Mengedukasi anak-anak tentang hewan cacung.
3. Membuat film animasi 3d dengan gaya visual kartun

### **D.Target Audien**

Target audien film animasi ini adalah:

1. Usia : Anak – anak usia 6-12 tahun
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pendidikan : Murid Sekolah Dasar
5. Negara : Internasional

### **E.Indikator Capaian Akhir**

Indikator capaian akhir dari film animasi 3D “Alone” yaitu adalah sebuah film pendek animasi 3D untuk anak. Film dibuat dengan tahap-tahap sebagai berikut

#### **1. Penulisan cerita**

Media animasi memiliki kelebihan, yaitu media ini dapat menyampaikan cerita yang tidak dapat di terjadi dunia nyata. Media ini mampu menjadikan apapun menjadi hidup. Film ini memiliki tokoh utama yang merupakan seekor cacung.pada hewan cacung karena cacung pada umumnya bukan merupakan hewan yang disukai oleh orang dan orang tidak memiliki keterikatan emosi pada cacung dibanding hewan lainnya seperti kucing atau anjing. Lalu, cacung juga memiliki kemampuan yang unik dimana ia dapat hidup walau tubuhnya terputus yang dapat menjadi premis yang menarik di film animasi.yaitu, disaat cacung kesusahan mencari teman justru ia menemukan teman saat bagian dari tuuhnya terputus

Film “Alone” bercerita seekor cacung yang berada di dapur lalu ia merasa kesepian. Ia pun mencari teman ke sekitar dapur namun ia tidak dapat menemukannya. Ia memiliki ide untuk membuat “teman” dari barang-barang



sekitarnya . Lalu ia sadar bahwa “teman” yang ia buat tidak dapat di ajak bermain Ia pun kesal lalu mendorong temannya sampai teman itu jatuh menimpa tubuhnya. Ia terkejut saat tubuhnya terbelah menjadi dua dan Ia menghampiri bagian tubuhnya tersebut. Dan bagian tubuhnya itu tiba-tiba bangun dan mereka berteman

## **2. *Concept Art***

Pada tahap ini akan ditentukan rancangan visual desain dari karakter cacing dan barang-barang yang akan di tunjukkan di film ini dan lingkungan dapur yang akan menjadi latar dari film ini.Desain ini akan menjadi acuan untuk tahap produksi berikutnya

## **3. *Storyboard***

Storyboarddigambar sesuai dengan naskah dan treatment yang sudah dibuat lalu storyboard akan menunjukkan setiap adegan yang akan terjadi secara 2d untuk menentukan visualisasi dari film nanti

## **4. *Modeling dan Rigging***

Pada tahap *Modelling* dan *Rigging* setiap objek yang sudah di desain akan menuju tahap *Modelling 3D* yang akan digunakan sebagai asset produksi yang diteruskan pada tahap *rigging* agar asset tersebut dapat digerakkan sesuai dengan adegan di *storyboard*

## **5. *Layout***

Pada tahap layout asset akan disusun di dalam software 3d sesuai dengan adegan yang sudah di gambar di storyboard

## **6. *Penganimasian(Animating)***

Pada tahap ini model 3d akan digerakkan sesusai dengan adegan yang sudah ditentukan di storyboard dengan style kartun 3d yang dan gerakan yang sesuai dengan prinsip-prinsip animasi

## **7. *Musik***

Film ini akan diiringi dengan musik yang sesuai dengan tema dan adegan yang akan terjadi dalam film ini dan music juga akan memuat film jadi lebih menghibur bagi penonton

## **8. *Compositing.***

Compositing merupakan proses akhir dari pembuatan film ini dimana semua elemen dari elemen visual maupun audio digabungkan menjadi satu dan di tahap ini juga tahap dimana elemen-elemen tambahan seperti tittle dan credit di tambahkan.

