

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.

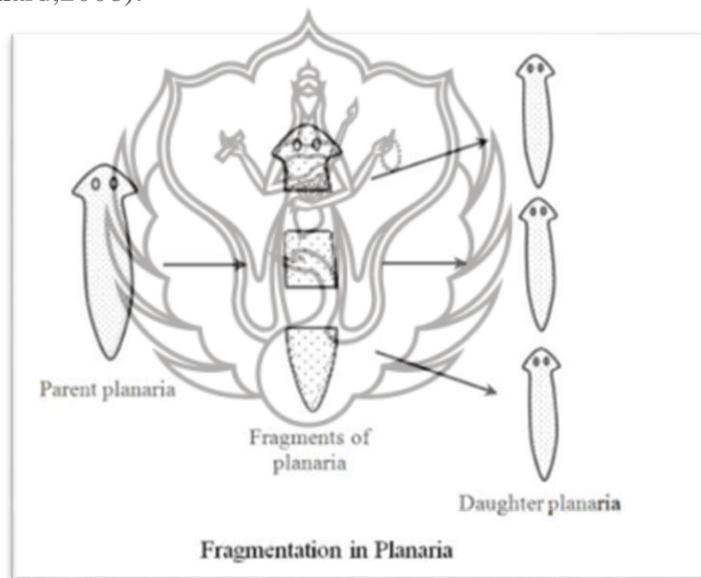
Film ini berawal dari seekor cacing yang merasa kesepian. Ia berusaha mencari teman. Namun tidak menemukannya, maka dari itu ia membuat "teman" dari barang-barang disekitarnya. Lalu, saat ia sadar "temannya" tidak bisa diajak bermain, ia kesal dan mendorong "temannya" tersebut sampai menimpa tubuhnya 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.



## **BAB II**

### **EKPLORASI**

#### **A.Landasan Teori**

##### **1. Film Animasi Anak**

Film animasi anak adalah film yang dibuat dengan target audiens yang merupakan anak-anak (Cary,1995).Film animasi anak biasanya di dasari oleh emosi yang kuat seperti ketakutan.(Grodal,2009).Hal ini dapat membuat anak-anak belajar menghindari hal-hal yang berbahaya,(Boyer 2006)

##### **2. Fragmentasi Cacing Planaria**

Pada paratomi, pemecahan terjadi tegak lurus terhadap sumbu antero-posterior dan perpecahan didahului oleh "pregenerasi" struktur anterior di bagian posterior. Kedua organisme memiliki sumbu tubuh sejajar yaitu, mereka berkembang dalam mode membujur dari kepala ke ekor. Tunas dapat dianggap serupa dengan paratomi kecuali bahwa sumbu tubuh tidak perlu diselaraskan: kepala baru dapat tumbuh ke arah samping atau bahkan mengarah ke belakang (misalnya *Convolutriloba retrogemma* sebuah cacing pipih acoela).(Bernhard,2008)

##### **3. Kesendirian**

Kesendirian sosial adalah kesepian yang di alami oleh seseorang karena kurang luasnya jaringan sosial .Mereka tidak merasa bahwa mereka merupakan bagian dari komunitas, atau teman yang bisa di andalkan di saat mereka membutuhkan.(Weiss,1973) .Bagi anak-anak kurangnya hubungan sosial berhubungan langsung dengan beberapa macam perilaku anti sosial dan *self-destructive*.seperti perilaku yang tidak ramah dan berontak.(Marano,2003)

##### **4.Gaya Visual Kartun**

Kartun adalah gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa (Suprana,2009). Gaya visual ini memiliki arti yang lebih spesifik, mengacu pada penggambaran visual yang menggunakan cara yang disederhanakan untuk mewakili objek atau pemandangan yang tidak

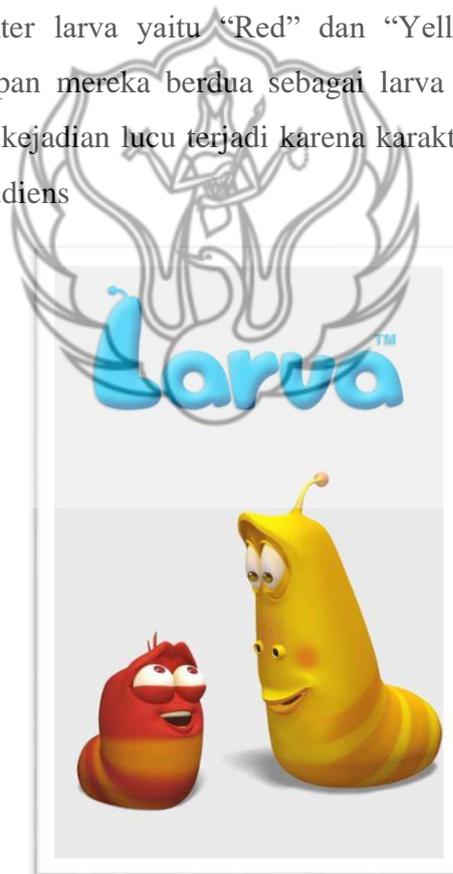
menguutamakan representasi tampilan visual yang lengkap, tepat, dan akurat ("realistis"), namun lebih mementingkan penggambaran keseluruhan yang menarik atau ekspresif. Secara teknis, telah didefinisikan sebagai "generalisasi dekoratif dari gambar dan objek melalui berbagai teknik konvensional, termasuk penyederhanaan garis, bentuk, dan hubungan ruang dan warna".(Soviet Dictionary)

## **B. Tinjauan Karya**

Berikut merupakan beberapa film animasi yang menjadi referensi dalam pembuatan film animasi 3d "Alone"

### **1. Larva (2011 – 2019)**

"Larva" merupakan serial animasi korea dari studio "TUBA" yang menampilkan 2 karakter larva yaitu "Red" dan "Yellow". Serial animasi ini menampilkan kehidupan mereka berdua sebagai larva dan pertemanan mereka berdua. Dan banyak kejadian lucu terjadi karena karakter mereka yang berbeda. Yang menarik bagi audiens



Gambar 2.1 Tinjauan Karya "Larva"

Serial "Larva" memiliki kesamaan dari karakter dan teknik pembuatan dengan film "Alone" maka dari itu serial animasi ini cocok digunakan sebagai

refrensi untuk film animasi 3d “Alone”.Serial animasi ini juga memiliki genre yang serupa dengan film “Alone” yaitu komedi.di serial ini cerita disampaikan tanpa dialog. Cerita di sampaikan melalui gerakan ekspresi dan suara ekspresif karakter.Desain dari serial ini juga cenderung memiliki warna yang cerah dan gaya visual kartun yang sesuai dengan gaya visual yang ingin di tampilkan di film “Alone”,

## 2. . "The Unlucky Bait Short Film" (2017)



Gambar 2.2 Tinjauan Karya “The Unlucky Bait”

Film pendek “The Unlucky Bait” menceritakan seekor cacing yang sadar Ia adalah umpan, Lalu berusaha melarikan diri .Hanya untuk ditangkap oleh se ekor burung .Film ini menjadi refrensi cerita dan visual. Dari sisi cerita film ini jua memiliki akhir yang tidak terduga untuk memberikan unsur kejutan ke penonton.Dari segi visual film ini juga memiliki tokoh utama cacing yang dapat di jadikan refrensi gerakan dari karakter di film “Alone”

### 3. "Pocoyo" (2005-Sekarang)



Gambar 2.3 Tinjauan Karya "Pocoyo"

Serial animasi "Pocoyo" menceritakan tentang petualangan seorang anak bernama Pocoyo. DI serial ini terdapat se ekor ulat bernama "Valentina" yang menjadi inspirasi untuk gerakan karakter "Caci

## **BAB III**

### **PERANCANGAN**

#### **C.Perancangan Tugas Akhir**

##### **1.Cerita**

###### **a.Tema**

Film ini menceritakan tentang seekor cacing yang pantang menyerah mencari teman meskipun kesepian, film ini di buat dengan unsur komedi agar pesan moral dapat di pahami secara ringan dan menghibur bagi anak-anak dan film juga memiliki unsur edukasi yang menjelaskan tentang keunikan tubuh cacing planaria yang dapat hidup setelah tubuhnya terputus.

###### **b.Sinopsis**

Bercerita tentang seekor cacing yang sedang berada sendirian di sebuah dapur lalu ia merasa kesepian dan mulai ber keliling ke sekitar dapur untuk mencari teman namun ia tidak menemukan siapa-siapa.Ia pun sedih lalu ia melihat sekitar dapur dan ia melihat se buah pisau yang menarik perhatiannya.Ia pun memiliki ide untuk membuat “teman”. Ia mencari barang-barang di sekitar dapur untuk membuatnya di mulai dari biji yang ditemukan cacing. Lalu Ia tempelkan ke pisau. Ia merasa ada yang kurang lalu ia mencari barang lain, yaitu buncis yang ia tempelkan ke pisau menjadi mulut. Lalu ia mencoba menngajak pisau itu bermain, namun pisau tidak merespon. Ia pun frustrasi dan mendorong pisau tersebut lalu pisau tersebut jatuh menyimpannya. Dan tubuhnya terbelah jadi 2, cacing sangat terkejut lalu Ia menghampiri bagian tubuhnya yang terputus tersebut . Dan tiba-tiba , bagian tubuh itu bangun dan menyapanya . Dan mereka pun berteman dan cacing pun sangat bahagia .

###### **c,Presentasi/Visualisasi**

Judul Karya : Alone

Desain Karya : *Short Movie 3D Animation*

Durasi : (+/-) 1.30 menit

Format Video : HDTV 1280 x 720 px 16:9 24 fps

Render : Format .mp4, H264

#### **d.Treatment**

Untuk *treatment*, selengkapnya bisa dilihat dalam tabel dibawah:

SCENE	POKOK MASALAH	WAKTU (DETIK)
	Logo ISI Yogyakarta Opening Tittle	7
INT. Meja Dapur	Caci sedang sendirian di dapur	3
	Ia melihat sekeliling dapur untuk mencari teman namun tidak menemukan siapa-siapa	10
	Ia memperhatikan sekeliling dapur dan memiliki sebuah ide	5
	Caci membuat sebuah mainan dari pisau dan barang-barang dapur	30
	Caci mengajak pisau itu untuk bermain namun pisau tidak me respon	5
	Caci kesal dan menjatuhkan pisau tersebut	5
	Pisau jatuh dan membelah tubuh Caci menjadi 2	5
	Bagian tubuh itu bergerak dan hidup	5
	Caci sangat senang akhirnya Ia bertemu dengan seekor cacing lain untuk menjadi temannya	5
	End Card	1
	Penjelasan tentang kemampuan	15

	tubuh cacing planaria untuk terbelah	
	Peringatan bahaya bermain pisau	2
	Credit scene	10
	<b>Durasi</b>	1 Menit 48 Detik

Tabel 1.1 Treatment Film Alone

## 2.Naskah

### INT.DAPUR -DAY

Caci sedang berada di dapur sendirian.Ia memperhatikan sekeliling untuk mencari seseorang.Caci berjalan mengelilingi dapur namun tetap tidak menemukan siapa-siapa.Ia pun sedih

Ia memperhatikan sekitar dapur lalu ia menemukan pisau dan sekumpulan makanan di meja dapur tersebut ia pun memiliki ide untuk membuat sebuah mainan dari barang-barang tersebut

Ia berjalan menuju pisau,lalu memperhatikannya.Lalu,Ia berjalan menuju barang-barang dapur dan menumpahkan saus lalu mengambil kacang polong.Ia menempelkan kacang polong itu ke pisau.Lalu ia kembali untuk mengambil buncis dan mengikatnya ke pisau.Dan ia memperhatikan pisau itu lagi.Caci merasa kurang puas dengan mainan yang ia buat lalu ia mengambil saus menggambarkan mulut pada pisau itu

Caci senang mainannya sudah jadi.Ia mencoba menyapanya.Namun tidak ada respon.Caci pun mencoba menggoyang nya tetapi tetap sia-sia.Caci pun mulai

kesal dan ia mengoyang-goyang pisau itu. Sampai pisau itu terjatuh

Pisau terjatuh dan menimpa tubuh Caci. Tubuhnya terbelah menjadi 2 bagian dan Caci sangat terkejut. Ia memperhatikannya tubuhnya yang baru saja terputus itu. Tiba-tiba bagian tubuh itu bergoyang-goyang. Caci kaget dan heran melihat ini sampai bagian tubuh itu tiba-tiba terbangun dan hidup. Caci sangat terkejut namun ia sangat senang ia dapat menemukan seorang teman ia pun mendekati Cica dan memeluknya

#### **END CARD**

Proses cacing planaria ber regenerasi  
Narrator

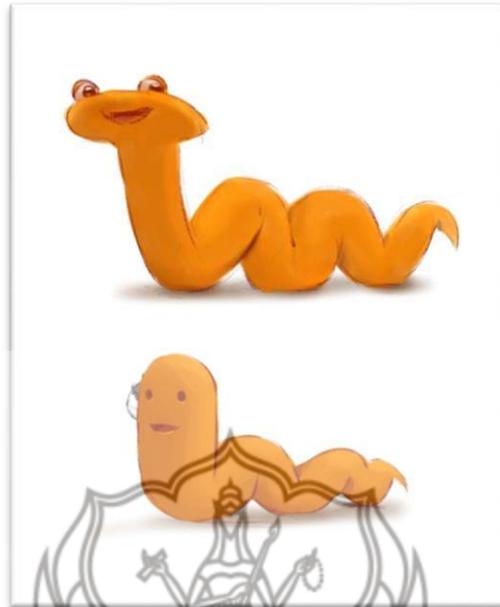
Cacing planaria memiliki berbagai macam jenis salah satunya adalah cacing planaria berkepala martil cacing ini dapat melakukan fragmentasi dimana tubuhnya dapat terbelah lalu dalam kurun waktu 10 hari bagian tubuh yang terbelah tersebut dapat menumbuhkan kepala dan hidup menjadi cacing planaria lainnya

### **3.Desain**

#### **a. Desain Karakter**

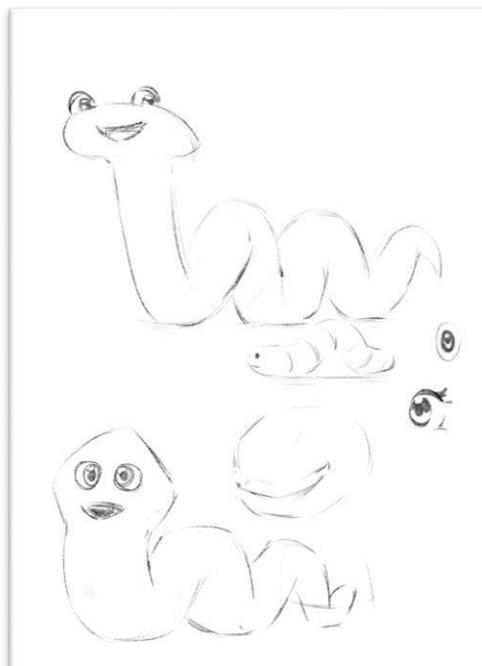
1)Caci/Cica

Seekor cacing dengan mata yang besar menunjukkan kepribadiannya yang ramah dan ceria . berdasarkan spesies cacing pipih darat yaitu cacing *planaria* yang termasuk dalam jenis *bipalium kewense*

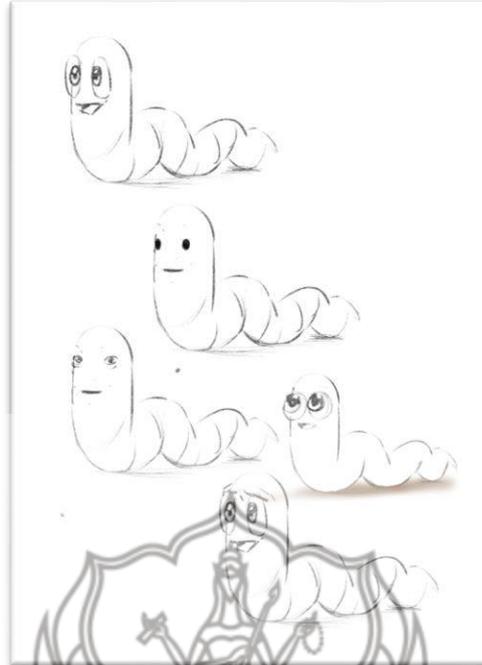


Gambar 3.1 Desain Karakter Caci dan Cica

Karakter di atas merupakan Caci yang merupakan cacing planaria dengan jenis kepala martil. Dan desain cacing yang di bawah merupakan Cica yang terbentuk dari tubuh Caci yang terputus maka dari itu ia memiliki bentuk kepala yang berbeda



Gambar 3.2 Draf Desain Karakter Caci

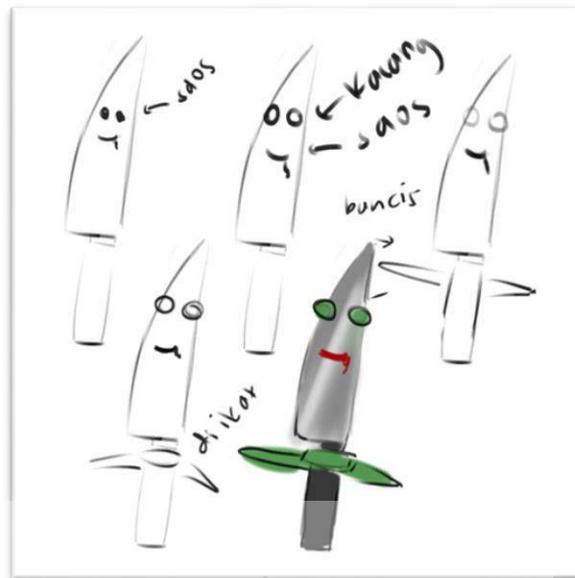


Gambar 3.3. Draf Desain Karakter Cica

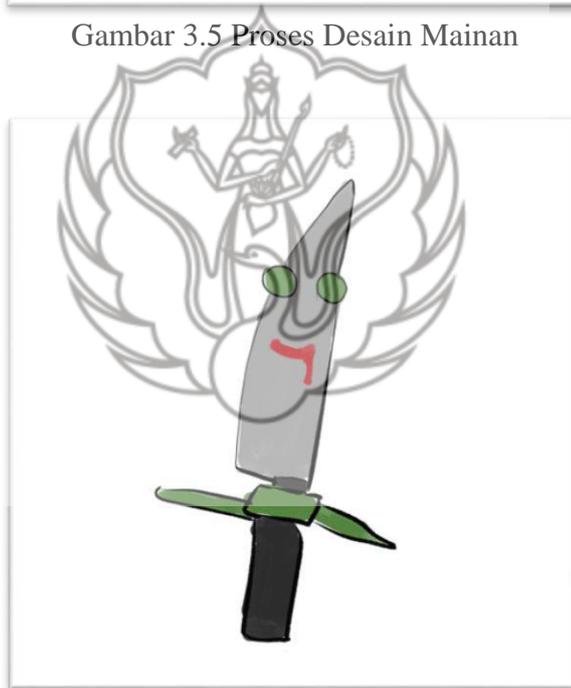


Gambar 3.4 *bipalium kewense*

## 2) Mainan



Gambar 3.5 Proses Desain Mainan



Gambar 3.6 .Desain Mainan Buatan Caci

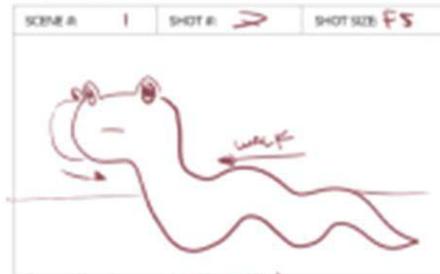
Di film ini Caci membuat mainan dengan barang-barang yang tersedia di dapur. Dari benda-benda itulah karakter ini dibuat, Mainan ini terbuat dari pisau lalu caci menempelkan kacang polong dan buncis ke pisau itu

#### 4. Storyboard

Berikut adalah *storyboard* dari animasi pendek “Alone”



Gambar 3.7 Storyboard “Alone” Panel 1-6



**CAMERA FOLLOW**

Ceci berkeliling dapur sambil melihat ke kanan dan ke kiri



**ZOOM IN**

Ceci sedih karena tidak menemukan siapa pun



Ia melirik ke kanan lalu memperhatikan si **SAU**



Menunjukkan view yang di lihat Ceci



**WALK OUTFRAME**

Ia melirik ke kiri memperhatikan barang-barang dapur



**WALK OUTFRAME**

Ceci melihat barang-barang dapur

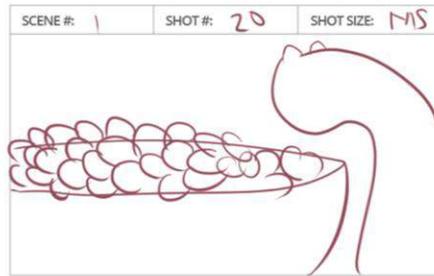
Gambar 3.8 Storyboard “Alone” Panel 7-12



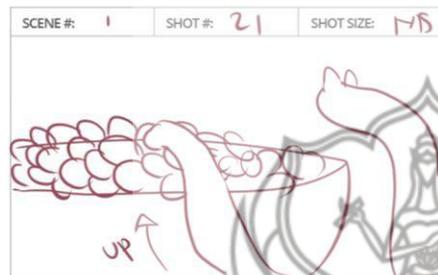
Gambar 3.8. Storyboard “Alone” Panel 13-18



Saos tumpah



Caci memperhatikan semangkuk kacang polong



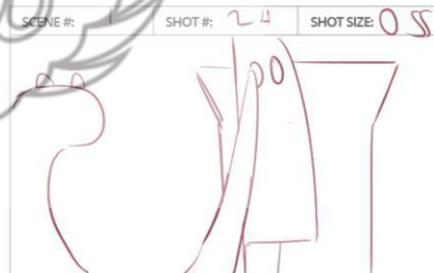
Caci mengambil kacang polong



Caci menaruh kacang polong ke dalam saos

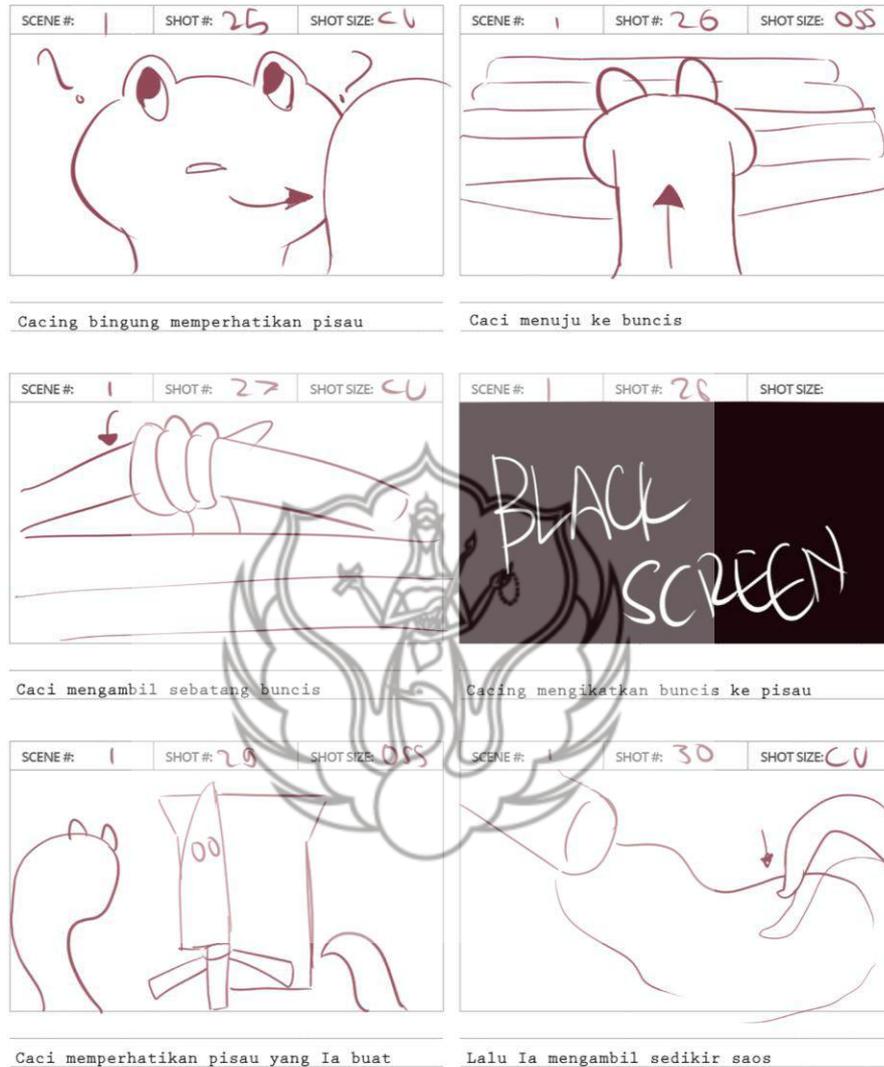


Caci melata menuju pisau

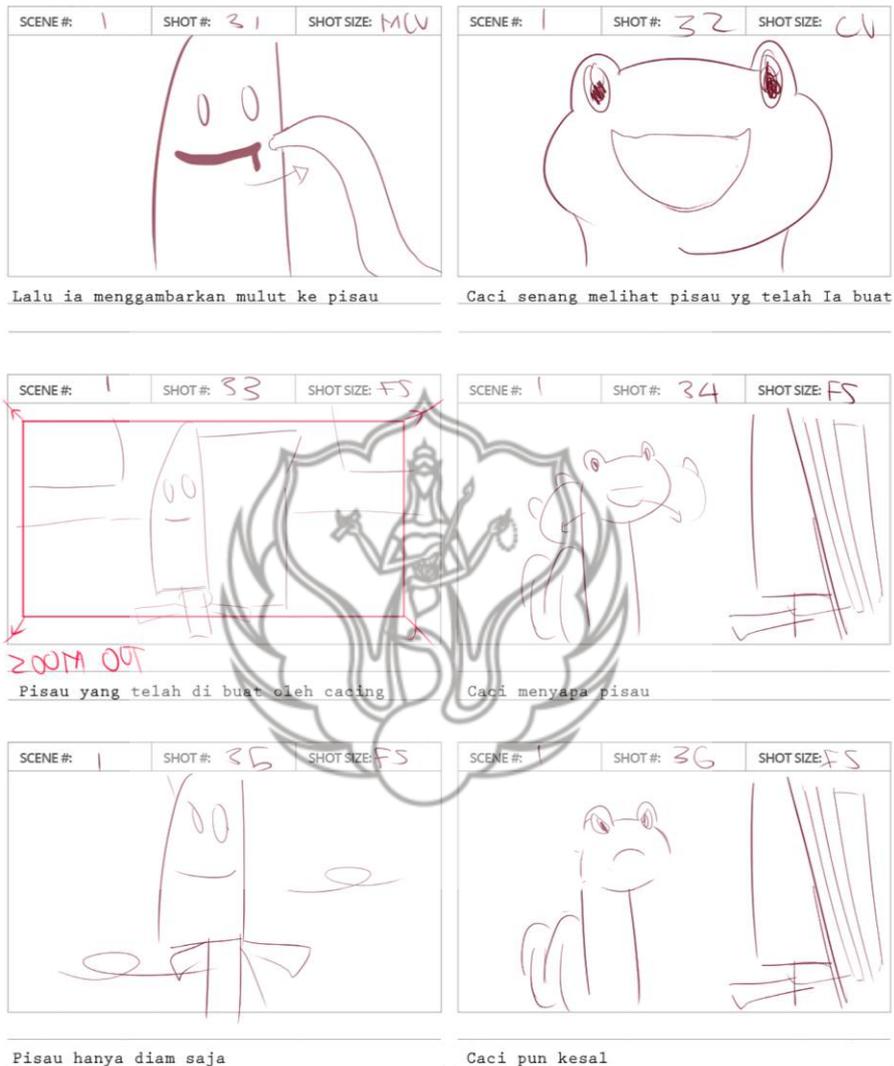


Caci menempelkan kacang polong ke pisau

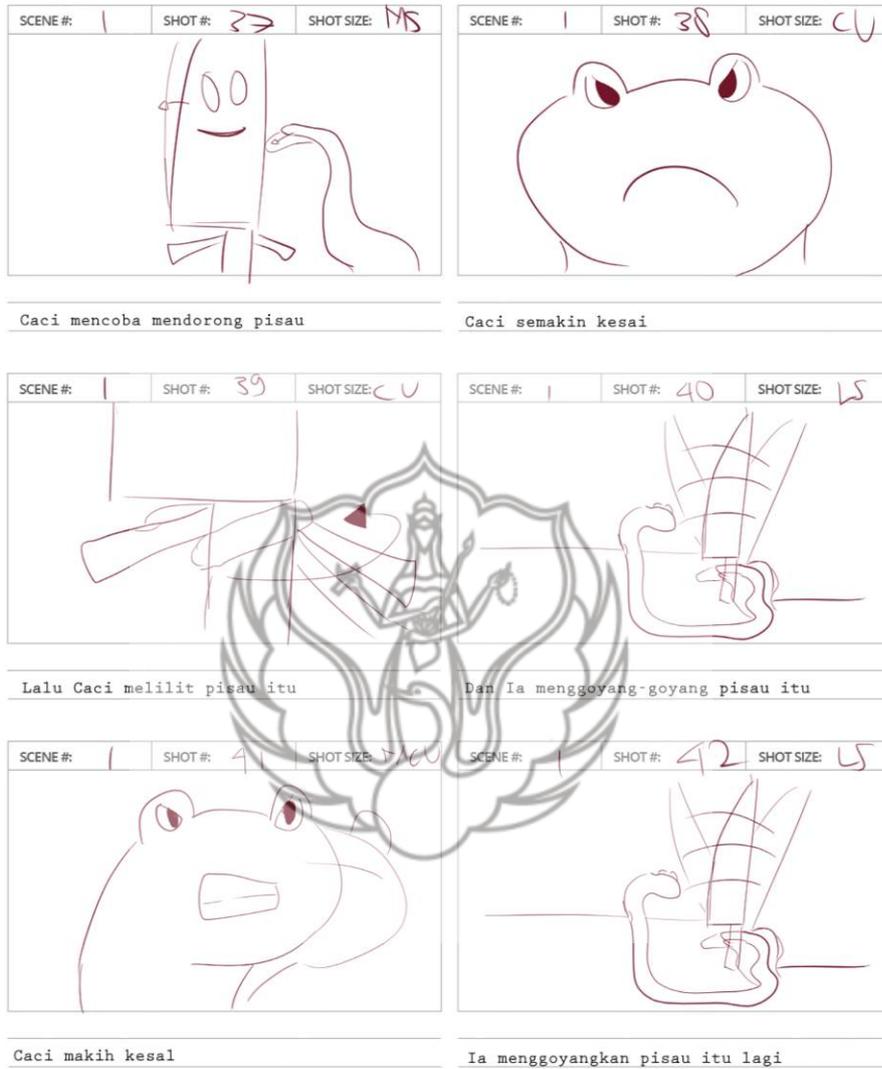
Gambar 3.9. Storyboard “Alone” Panel 19-24



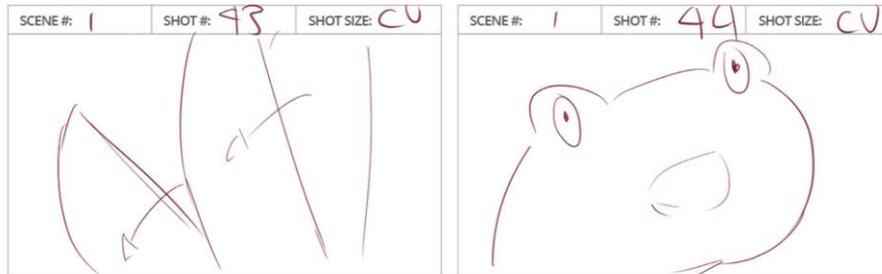
Gambar 3.9. Storyboard “Alone” Panel 25-30



Gambar 3.10 Storyboard “Alone” Panel 31-36

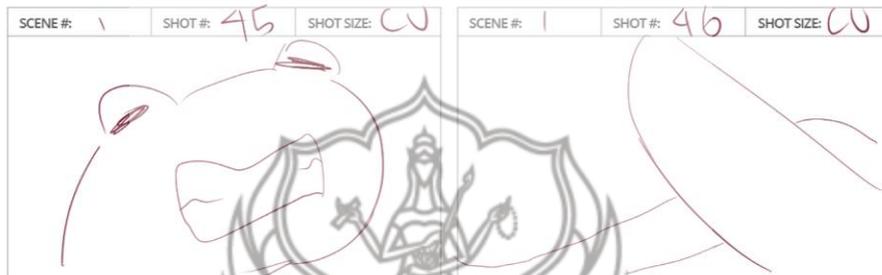


Gambar 3.11 Storyboard “Alone” Panel 37-42



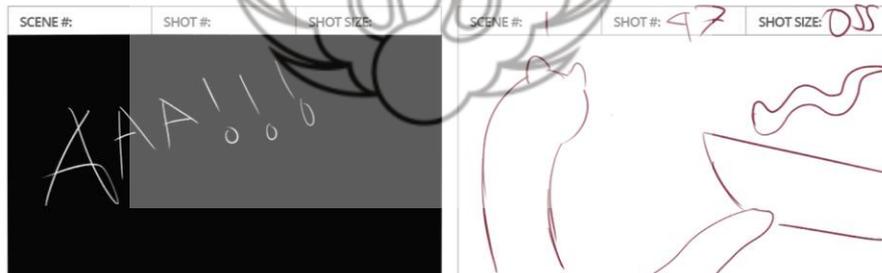
Pisau mulai bergiyang2

Cacing panik melihatnya



Ia merasa kesakian

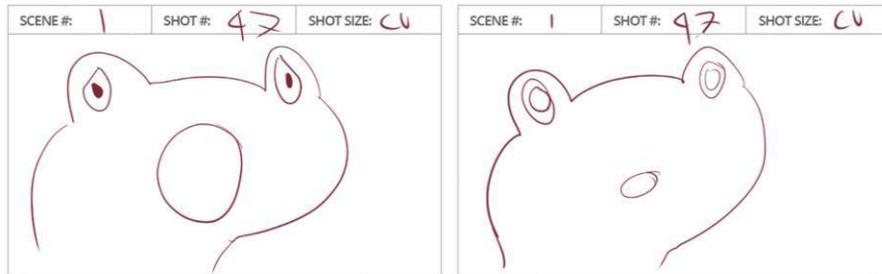
Pisau terjatuh dan menimpa tubuh cacing



Caci berteriak

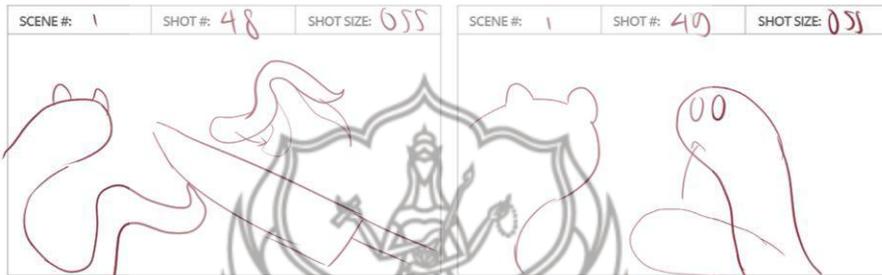
Lalu ia melihat tubuhnya yang putus

Gambar 3.12 Storyboard "Alone" Panel 43-48



Caci terkejut dan khawatir melihat tubuhnya yang terputus

Lalu cacing heran melihat sesuatu



Bagian tubuh yang terputus itu tiba2 bergoyang-goyang

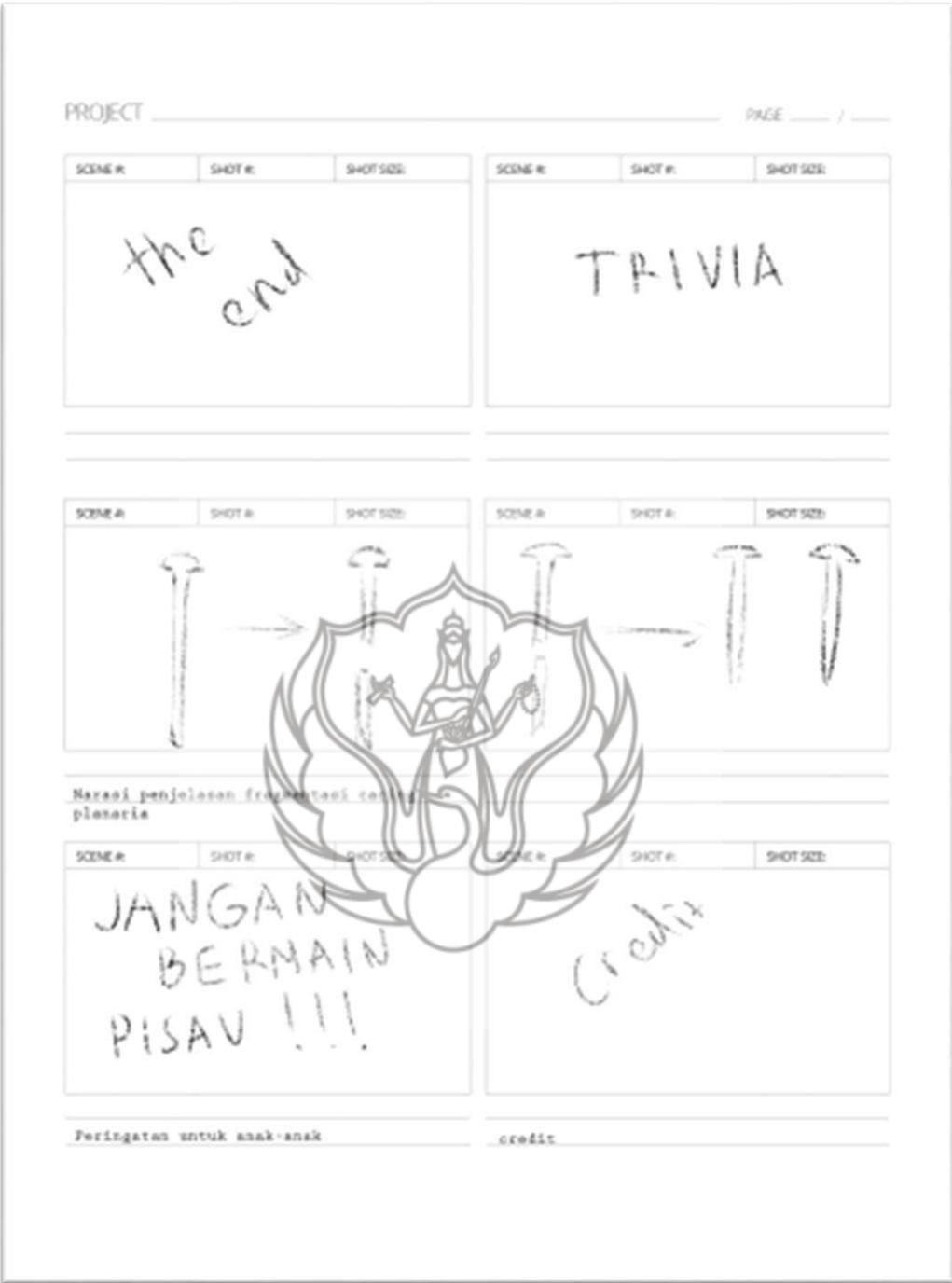
Lalu bagian tubuhnya yang terputus tiba-tiba terbangun



Caci sangat senang menemukan se ekor cacing lain

Karena kesenangannya ia pun memeluk Cica

Gambar 3.13 Storyboard "Alone" Panel 49-54



Gambar 3.14 Storyboard “Alone” Panel 55-60

## 5. Sound

### a. Backsound

Musik akan di sesuaikan dengan suasana yang di ada di adegan musik akan mengabungkan musik-musik yang sudah ada yang *free license* dan di *compose* oleh Fotis Kyriazidis

1. English Country Garden - Aaron Kenny
2. Jigsaw Puzzle - The Green Orbs
3. worm\_music\_by\_fotis\_kyriazidis

### b. Sound Effect

*Sound effect* yang di perlukan di film ini di ambil dari *platform* yang menyediakan *asset foley royalty free* yaitu envato element berikut adalah suara – suara yang di gunakan di dalam film “Alone”

1. Cartoon Girl Hi
2. Cartoon Rope Throw
3. 24818 kid happy shout-full
4. AccentCartoon CTE01\_07.5
5. Aha 1
6. Child\_Shout\_002
7. Wood\_Fall\_Clatter\_ODC-0023-941

## 6. Durasi

Durasi total dari karya ini berdasarkan treatment yaitu sekitar 1 menit 30 detik dimulai dari *opening* sampai *credit*

### B. Estimasi Waktu Pengerjaan

Berikut adalah estimasi waktu pengerjaan untuk mencapai indikator pencapaian akhir dalam membuat film animasi 2D berjudul “Alone”.

Tahapan		Jan 2021				Feb 2021				Mar 2021				April 2021				Mei 2021				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Pra-produksi	Penulisan cerita																					
	Desain karakter																					
	storyboard																					
	stillomatic																					
Produksi	Modelling																					
	Rigging																					
	Animating																					
	Rendering																					
Pasca-produksi	Compositing																					
	Skoring																					

Tabel 1.2 Estimasi Pengerjaan

### C. Estimasi Biaya Produksi

Berikut adalah estimasi biaya kebutuhan barang dalam proses pembuatan film "Alone"..

No.	Kebutuhan	Hitungan	Harga
2.	Internet	Rp 150.000,- x 6 bulan	Rp 900.000,-
4	Musik	Rp 100.000/30s x 3	Rp 300,000,-
5	Modelling	Rp 500.000 / karakter x 2	Rp 1000.000,-
	<b>Jumlah</b>		Rp 2.100.000,-

Tabel 1.3. Estimasi Biaya

## **BAB IV**

### **PERWUJUDAN**

#### **A.Pra-Produksi**

##### **1. Penulisan Cerita**

Film “Alone” menceritakan tentang upaya seekor cacing kesepian yang berusaha mencari teman. Lalu, Ia menggunakan barang di sekitarnya untuk membuat mainan agar menghilangkan rasa kesepian itu. Namun Ia kesal saat mainan itu tidak bisa diajak bermain. Lalu Ia tidak sengaja menjatuhkan mainan itu sampai akhirnya mainan itu menimpa dan membelah badannya. Dan tiba-tiba bagian tubuh itu hidup dan dari situ lah Caci mendapatkan seorang teman

##### **2. Desain Karakter**



Gambar 4.1 Desain Karakter



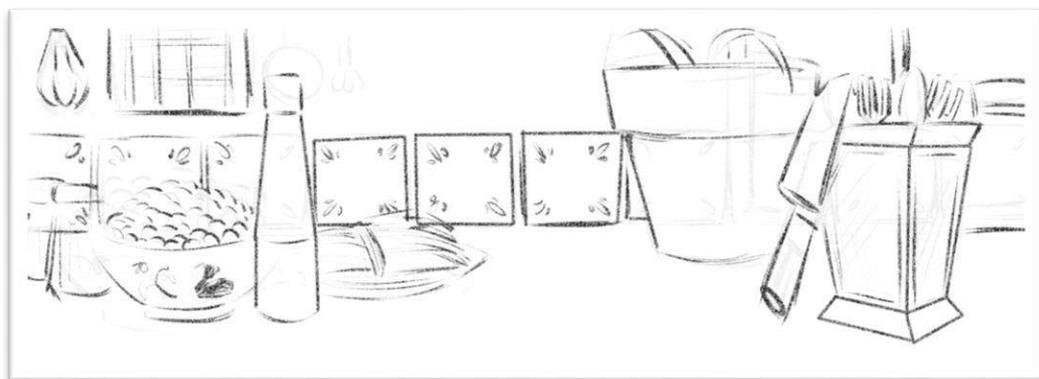
Gambar 4.2 3D Model Karakter Caci



Gambar 4.3 3D Model Karakter Cica

Caci merupakan seekor cacing planaria kepala martil yang memiliki kemampuan untuk membelah dirinya. Caci memiliki kepribadian yang ceria dan pantang menyerah. Lalu, Cica merupakan cacing planaria yang baru saja hidup dari tubuh Caci

### 3. **Desain *Environment***

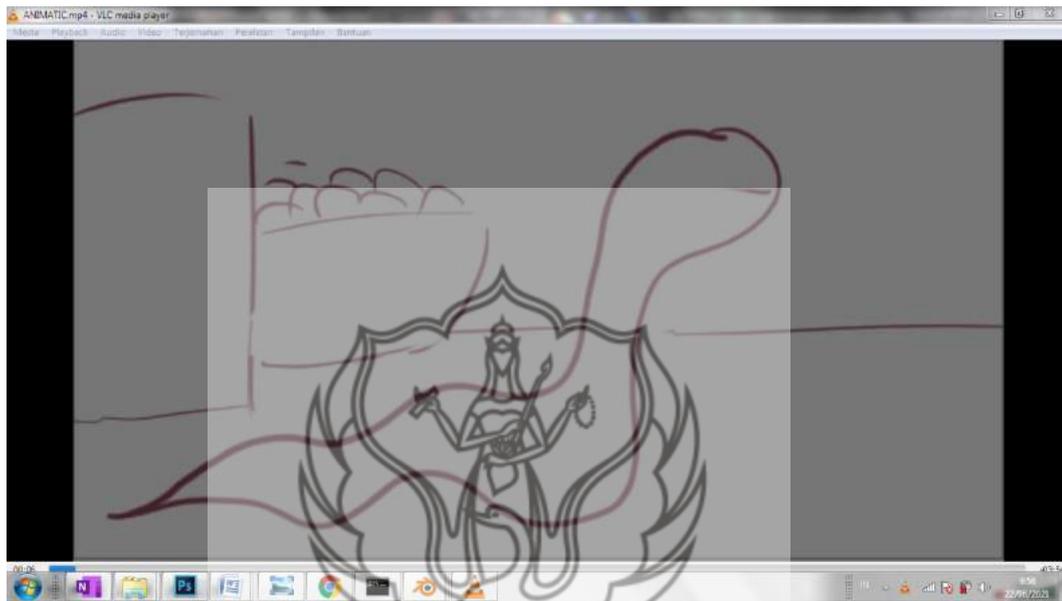


Gambar 4.4 Desain Lingkungan Film “Alone”

Lingkungan di film “Alone” merupakan salah bagian dari dapur yang di lengkapi dengan makanan dan peralatan dapur yang akan di gunakan di dalam adegan film

#### 4. *Animatic*

*Animatic* merupakan rangkaian storyboard yang di susun dengan musik and SFX yang disesuaikan dengan adegan yang di gambarkan di *storyboard*



Gambar 4.5 *Animatic* Film “Alone”

Berikut adalah beberapa SFX dan music yang di gunakan dalam proses animatic. Asset suara berikut di dapatkan dari Youtube Music Library

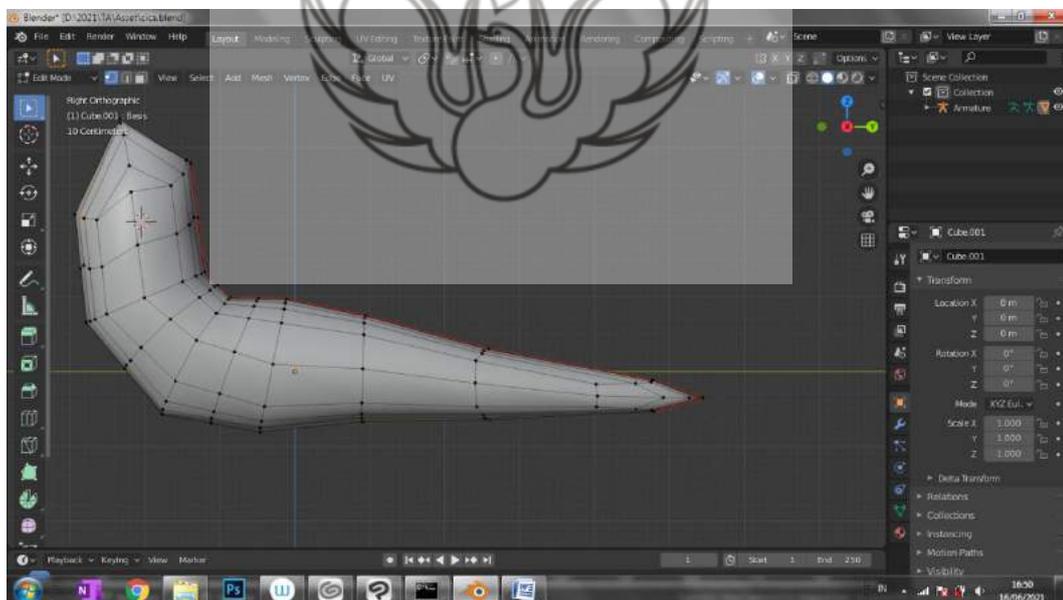
1. Straw Squeak (2).mp3
2. Wood Hit Metal Crash.mp3
3. Running on Wet Surface.mp3
4. Whistle toy.mp3
5. Scratching Sandpaper.mp3

## B.Produksi

### 1. Modelling Karakter



Gambar 4.6 Proses Modelling Karakter Caci



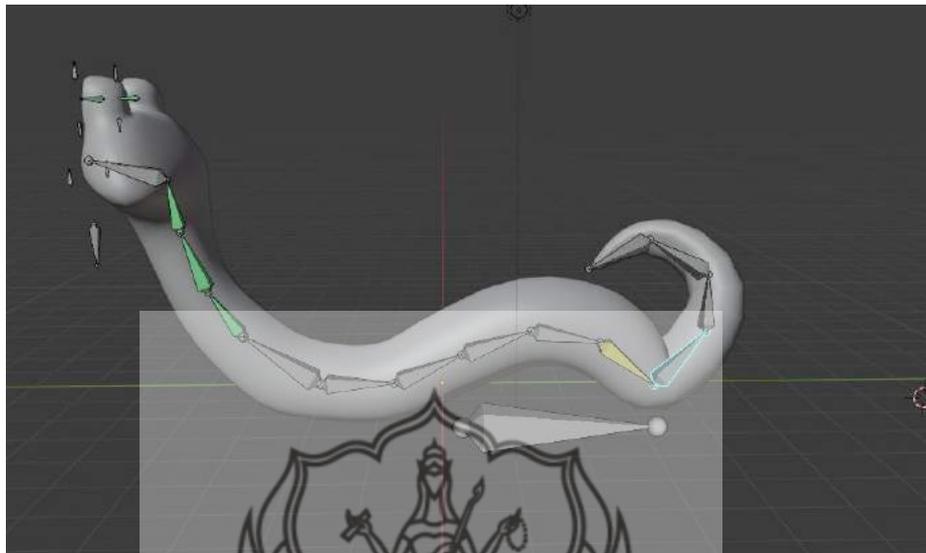
Gambar 4.7 Proses Modelling Cica

#### a. Modelling

Karakter di modelling sesuai desain 2 dimensi yang sudah di gambar. Proses modelling di lakukan dengan *software* Blender. Dengan teknik box modelling.

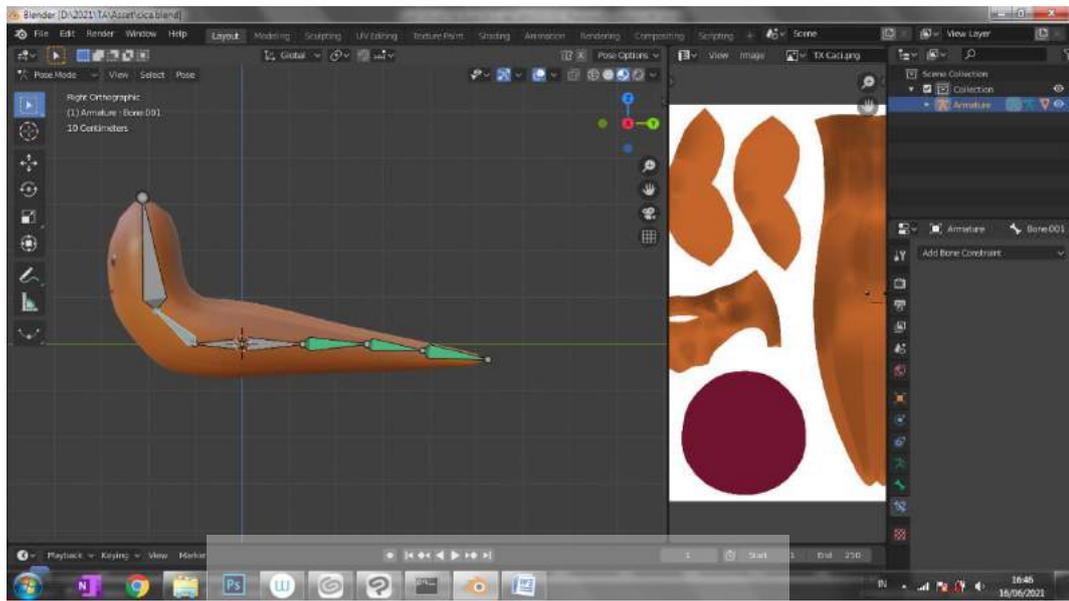
Dimana karakter di buat dengan suatu bentuk dasar primitif yang di modifikasi sesuai dengan bentuk desain karakter

b. Rigging



Gambar 4.8 Rigging Karakter Caci

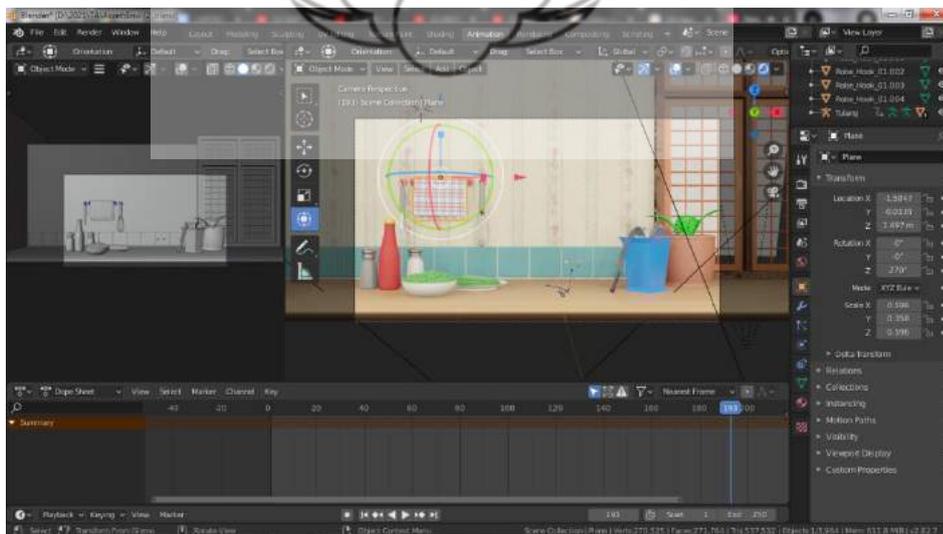
Rigging di buat menggunakan teknik constraint inverse kinematic di bagian buntut cacing sehingga ketika bone itu di gerak kan bagain tubuh cacing akan mengikuti pergerakan bone tersebut, seperti mnekuknya tubu saat berjalan, di bagian buntut bone dapat di atur manual sehingga karakter dapat ber interaksi dengan objek lainya seperti mengambil benda



Gambar 4.9 Rigging Karakter Cica

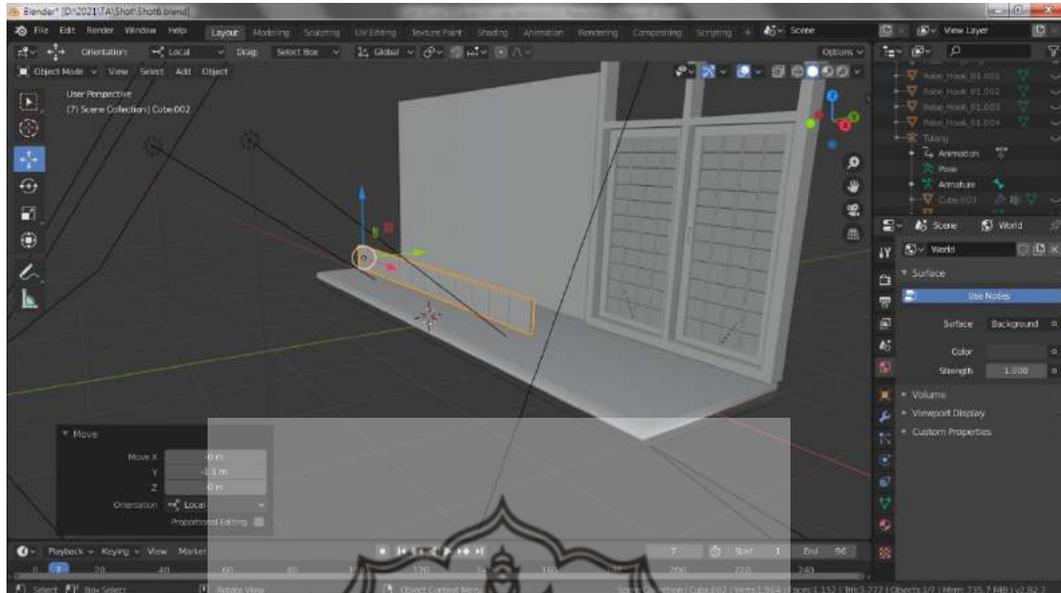
Setelah modelling karakter perlu di beri tulang agar bisa di gerakkan, rigging terletak di dalam karakter dan karakter akan bergerak mengikuti gerakan dari tulang-tulang di dalamnya

## 2. *Modelling Environment*



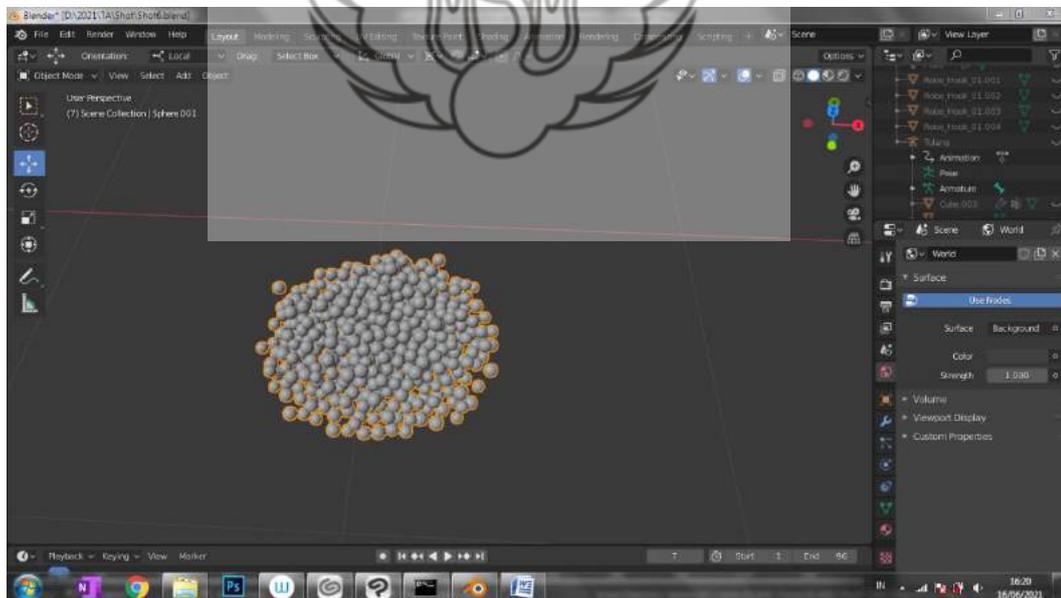
Gambar 4.10 *Modelling Environment*

Modelling lingkungan terdiri dari asset-asset yang di susun sesuai dengan desain dapur di gambar dan diberi lighting dan material.



Gambar 4.11 Proses Modelling *Environment*

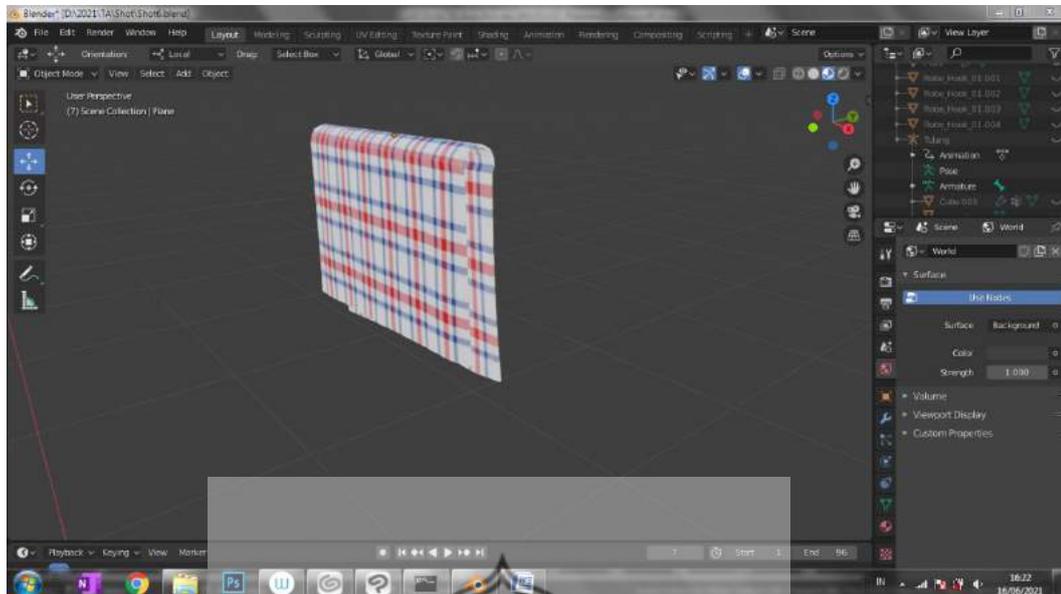
a. Kacang Polong



Gambar 4. 12 Proses *Modelling* Kacang Polong

Kacang polong di buat dengan menggunakan fitur *particle* dan simulasi *rigid body* dan *solid* . Dengan bentuk *sphere* dan diberi material hijau

## b. Taplak



Gambar 4.13 Proses *Modelling* Taplak

Taplak di buat dengan *plane* dan *cloth simulation* dan diberi tekstur pola garis

## 3. *Animating*

Proses penganimasian di lakukan dengan membuat *keypose* dan menghaluskan gerakan tersebut dengan *in-between* sesuai dengan adegan yang sudah di tentukan di storyboard



Gambar 4.14 *Keypose* Caci Shot 18



Gambar 4.15 *In-Between* Caci Shot 18

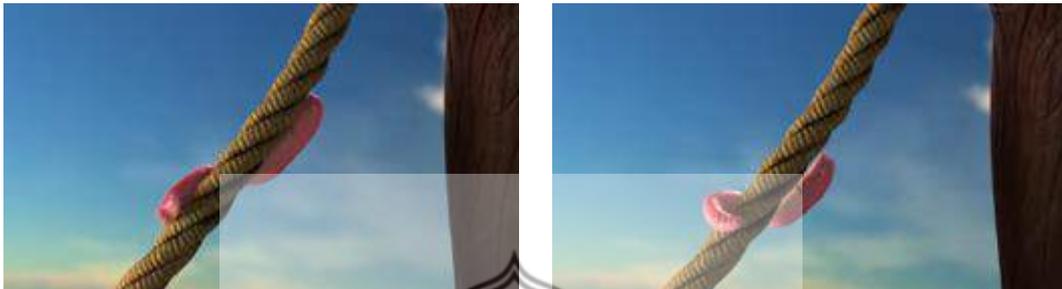
Pengerjaan animasi diawali dengan menentukan pose awal dari karakter lalu pose akhir dari gerakan yang akan dilakukan karakter. Jarak waktu dari kedua keypose tersebut ditentukan sesuai dengan kecepatan yang diinginkan. Dari situ software akan mengisi semua frame di antara dua pose tersebut namun gerakan yang ditentukan oleh software tidak rapi atau sesuai dengan gerakan yang diinginkan maka dari itu akan dibuat *keyframe* di antara dua pose tersebut untuk memperbaiki gerakan dari karakter tersebut dengan *in-between*



Gambar 4.16 Proses Animasi Film “Alone”



Gambar 4.17 Pergerakan karakter Valentina pada serial animasi “Pocoyo”

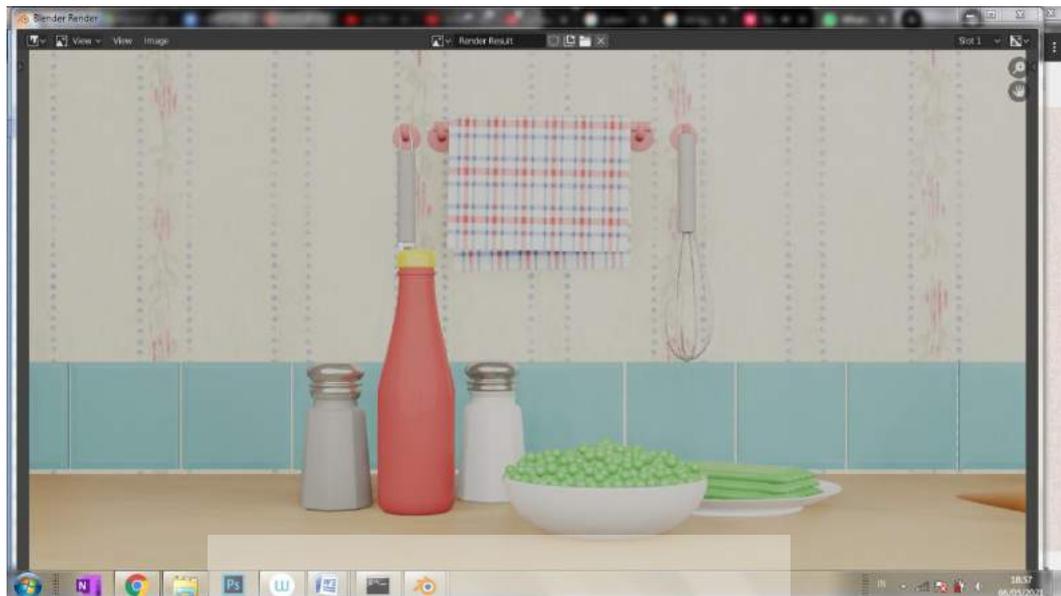


Gambar 4.18 Pergerakan karakter cacing pada film “Unlucky Bait”

Cacing planaria pada dunia nyata melata seperti ular dengan kecepatan yang lebih lambat . Pada film “Alone” gerakan karater Caci mengacu pada gerakan karakter Valentina pada serial animasi “Pocoyo” dan Karakter cacing pada film animasi pendek “Unlucky Bait” dimana karakter melata dengan menekuk badan dan meluruskannya untuk mendorong karakter tersebut maju

#### 4. *Rendering*

Setelah proses animasi selesai setiap *shot* nya akan di ekspor menjadi format video sebelum di gabung kan menjadi satu film.Setiap *frame* nya membutuhkan waktu kurnag lebih satu detik, proses *rendering* menggunakan *engine eevee*.Film di *render* menjadi format mp4 dengan resolusi 1080x1920



Gambar 4.19 Rendering Film “Alone”

## 5. Scoring

Sound dalam film ini terdiri atas foley dan musik , pada awalnya foley di berikan agar film menjadi lebih realistis lalu musik diberikan sesuai dengan suasana adegan yang di tampilkan.Foley di ambil dari website penyedia *sound effect royalty free* yaitu Envato.Untuk musik yang di gunakan untuk scoring. Menggunakan musik dengan lisensi Creative Commons BY-NC-SA 4.0

### D. Pasca Produksi

#### 1. Editing

Pada tahap ini semua *shot* yang sudah di *render* akan digabungkan menggunakan Adobe Premier lalu diberi musik and efek suara yang sudah di siapakan di *animatic* dan di ekspor dengan format final HDTV dengan resolusi 1920x1080

#### 2. Mastering

Film yang sudah jadi akan di masukkan ke DVD sesuai dengan kriteria pengerjaan tugas akhir dengan cover dan case sesuai dengan film

### 3. Merchandise

Berikut adalah stiker dari karakter caci



Gambar 4.20 Stiker Karakter Caci

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Film animasi pendek berjudul “Alone” menceritakan seekor caicing yang merasa kesepian dan mencari teman. Film ini dibuat dengan teknik animasi 3D. Film ini mengangkat cerita fiksi dengan karakter utama se-ekor cacing . Animasi merupakan teknik yang paling sesuai untuk memvisualisasikan film ini karena adegan-adegan film ini tidak mungkin terjadi di dunia nyata

#### **A. Pembahasan Isi Film**

##### **1. Preposisi**

Di awal film, Ditampilkan tokoh “Caci” yang merupakan seekor cacing dan latar dimana Ia berada. Ia tampak sendirian dan kebingungan di dapur . lalu Ia pun berjalan untuk mencari teman, tapi tidak menemukannya teman untuk bermain , di situlah konflik dimulai



Gambar 5.1 Shot Pertama Film “Alone”

##### **2. Konflik**

Konflik terjadi saat Caci memiliki ide untuk membuat teman bermain dari barang-barang yang Ia temukan di dapur, setelah susah payah membuat mainan itu, Caci berusaha mengajaknya bermain, dan Ia pun kecewa saat tidak bisa mengajak mainan itu bermain



Gambar 5.2 Adegan Caci Membuat Mainan

### 3. Resolusi

Setelah itu Caci sangat kesal ia menggoyangkan pisau itu sampai jatuh menimpa badannya . Setelah badannya terputus menjadi dua , Bagian badannya itu tiba-tiba bergerak dan hidup lalu Caci sangat senang dan terkejut .Dari situlah akhirnya Caci memiliki seorang teman



Gambar 5.3 Adegan Cica Hidup

### B. Perubahan Rancangan

Di Proses produksi ada beberapa konsep dari tahap pra produksi yang di rubah. Yaitu

#### 1. Desain Karakter

Karakter dibuat lebih akurat dengan spesies cacing planaria dan Karakter Caci dan Cica memiliki Desain Yang berbeda.Desain awal dari karakter Caci dan Cica.adalah seekor cacing berwarna merah muda, Setelah riset yang lebih detail

soal cacing planaria. Desain Caci di rubah berdasarkan bentuk cacing planaria kepala martil dan berwarna oranye dan Desain cica dibuat berdasarkan bentuk tubuh Cica yang terputus dengan wajah yang sederhana



Gambar 5.4 Desain Karakter Awal



Gambar 5.5 Desain Karater Final Caci dan Cica

## 2. *Editing*

Di storyboard terdapat 60 shot dan treatment yang ber durasi 1 menit 30 detik .Namun setelah proses produksi dan post produksi , film “Alone” akhirnya berdurasi lebih dari 2 menit dan shot yang di tampilkan sekitar 50 shot . Hal ini dilakukan agar film memiliki *timing* yang lebih mudah di nikmati penonton . tidak

terlalu cepat seperti rencana pada produksi. Dan shot di kurangi untuk membuat informasi dan jalan cerita lebih jelas tanpa adegan-adegan yang tidak perlu

### 3. *Animation*

Pada proses *animating* beberapa shot mengalami perubahan yaitu shot beberapa shot di perpanjang dan ada shot yang di perpendek agar lebih sesuai dengan *timing* film secara keseluruhan

### 4. *Foley dan Dubbing*

Karena perubahan durasi , Maka dari itu foley yang sudah di buat di tahap pra-produksi animatic dirubah. Foley di sesuaikan dengan durasi film yang baru. Lalu banyak juga tambahan foley dan dubbing yang belum ada di pra-produksi

### 5. *Scoring*

Music di sesuaikan dengan suasana yang di adegan shot dan durasi film final .

## C. Analisis Biaya Produksi

Berikut adalah anggaran yang dikeluarkan untuk memproduksi film “Alone”

### 1. Biaya Tenaga Kerja

#### a. Pra Produksi

No	Profesi	Jumlah	Biaya (Rp)	Total (Rp)
1	Penulis naskah	1	100.000,-	100.000,-
2	<i>Storyboard artist</i>	1	100.000,-	100.000,-
3	Desain karakter	2	100.000,-	200.000,-
Total				400.000,-

Tabel 2.1 Biaya tenaga kerja tahap pra produksi film animasi 3D “Alone”

#### b. Produksi

No	Profesi	Jumlah	Biaya (Rp)	Total (Rp)
----	---------	--------	------------	------------

1	<i>Animator</i>	1	1.000.000,-	1.000.000,-
2	<i>Character Modeller</i>	2	100.000,-	200.000,-
3	<i>Asset Modeller</i>	1	100.000	100.000,-
Total				1.300.000,-

Tabel 2.2 Biaya tenaga kerja tahap produksi film animasi 3D “Alone”

### c. Pasca Produksi

No	Profesi	Jumlah	Biaya (Rp)	Total (Rp)
1	<i>Music scoring</i>	1	100.000	100.000,-
2	<i>Foley &amp; SFX</i>	1	50.000	50.000,-
3	<i>Editing + Render</i>	1	50.000,-	50.000,-
Total				200.000,-

Tabel 2.3 Biaya tenaga kerja tahap pasca produksi film animasi 3D “Alone”

### 2. Biaya Tidak Langsung

No	Kegiatan	Bulan	Biaya per bulan (Rp)	Total (Rp)
1	Listrik	6	30.000,-	180.000,-
2	Internet	6	50.000,-	300.000,-
Total				480.000,-

Tabel 2.4 Biaya tidak langsung film animasi 3D “Alone”

### 3. Biaya Mastering Film

No	Jenis	Jumlah	Biaya (Rp)	Total (Rp)
----	-------	--------	------------	------------

1	DVD-R	3	4.000,-	12.000,-
2	DVD case	5	4.000,-	20.000,-
4	Print cover DVD	2	3.500,-	7.000,-
3	Print label DVD	1	4.000,-	4.000,-
Total				43.000,-

Tabel 2.5 Biaya *Mastering* film animasi 3D “Alone”

#### 4. Biaya *Merchandise* dan Perlengkapan Pameran

No	Jenis	Jumlah	Biaya (Rp)	Total (Rp)
1	Stiker	1	15.000	15.000,-
2	Gantungan Kunci	10	15.000	150.000
3	Poster	2	25.000	50.000
Total				215.000,-

Tabel 2.6 Biaya *Merchandise* dan perlengkapan pameran

#### 5. Total Biaya

No	Keterangan	Biaya (Rp)
2	Pra produksi	400.000,-
3	Produksi	1.300.000,-
4	Pasca produksi	200.000,-
5	Biaya tidak langsung	480.000,-
6	Biaya <i>Mastering</i> film	43.000,-
7	Biaya <i>Merchandising</i>	215.000,-
Total		2.638.000,-

Tabel 2.7 Biaya Total Biaya Pembuatan Film animasi 3D “Alone”

Total biaya pembuatan film “Alone ini adalah Rp. 2.638.000,-.



## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari pembahasan film “*Alone*” ada kesimpulan- kesimpulan yang dapat di ambil, yaitu.Penciptaan Film Animasi 3D “*Alone*” telah selesai dengan durasi 2 menit 42 detik.Dengan jumlah *shot* mencapai 50 *shot* dengan resolusi 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*). Dengan format mp4.Film animasi 3D berjudul “*Alone*” mengangkat cerita fiksi soal cacing yang berusaha mencari teman. dengan genre komedi dengan gaya visual kartun.

#### **B. Saran**

Setelah proses pembuatan film animasi 3D berjudul “*Alone*” banyak hal yang bisa di pelajari dan di perbaiki .Setelah membuat cerita, perlu dilakukan riset yang mendalam , agar cerita akurat dan tidak memberikan informasi yang salah.Konten dari cerita perlu di sesuaikan dengan taret audiens dimana , tidak semua orang se harusnya menonton konten yang mengandung unsur kekerasan.Film harus melalui proses editing agar mengatur dan menyesuaikan adegan agar menjadi suatu cerita yang kohesif dengan *timing* yang pas

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Sullivan, Karen, and Gary Schumer.2013, *Ideas for the animated short: Finding and building stories*. Taylor & Francis.

Suwanto, Mustofa Agus.2020, "Sinematografi Pelajar". Educa.com,

Laurie,Timothy.2015,"*Becoming-Animal Is a Trap for Humans: Deleuze and Guattari in Madagascar.*"

### Jurnal

Boyer, Pascal; Liénard, Pierre (2006). "[Why ritualized behavior? Precaution Systems and action parsing in developmental, pathological and cultural rituals](#)". *The Behavioral and Brain Sciences*. 29 (6): 1–

Egger, Bernhard December 2008.. "*Regeneration: rewarding, but potentially risky*". Birth Defects Research Part C: Embryo Today: Reviews.

Fatimah,2015,"*Perkembangan Kognitif Teori*"*Intelektualita*3.1

Grodal Torben.2009" *Embodied Visions*", Oxford University Press.

Weiss, R.S. 1973 "*Loneliness: The Experience of Emotional and Social Isolation;*"*"*The MIT Press: Cambridge, MA, USA

Winsor, L. "A revision of the cosmopolitan land planarian *Bipalium kewense* Moseley, 1878 (Turbellaria: Tricladida: Terricola)." *Zoological Journal of the Linnean Society*"

**Artikel**

Marano, Hara Estroff, 2003, "The Dangers of Loneliness" *Psychology Today*

*Great Soviet Encyclopedia*, 1979,







PRODI D3 ANIMASI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

PENCIPTAAN FILM ANIMASI PENDEK 3D  
DENGAN GAYA VISUAL KARTUN  
BERJUDUL "Alone"

# alone

A FILM BY AZZA ARSYIDA  
(1800251033)



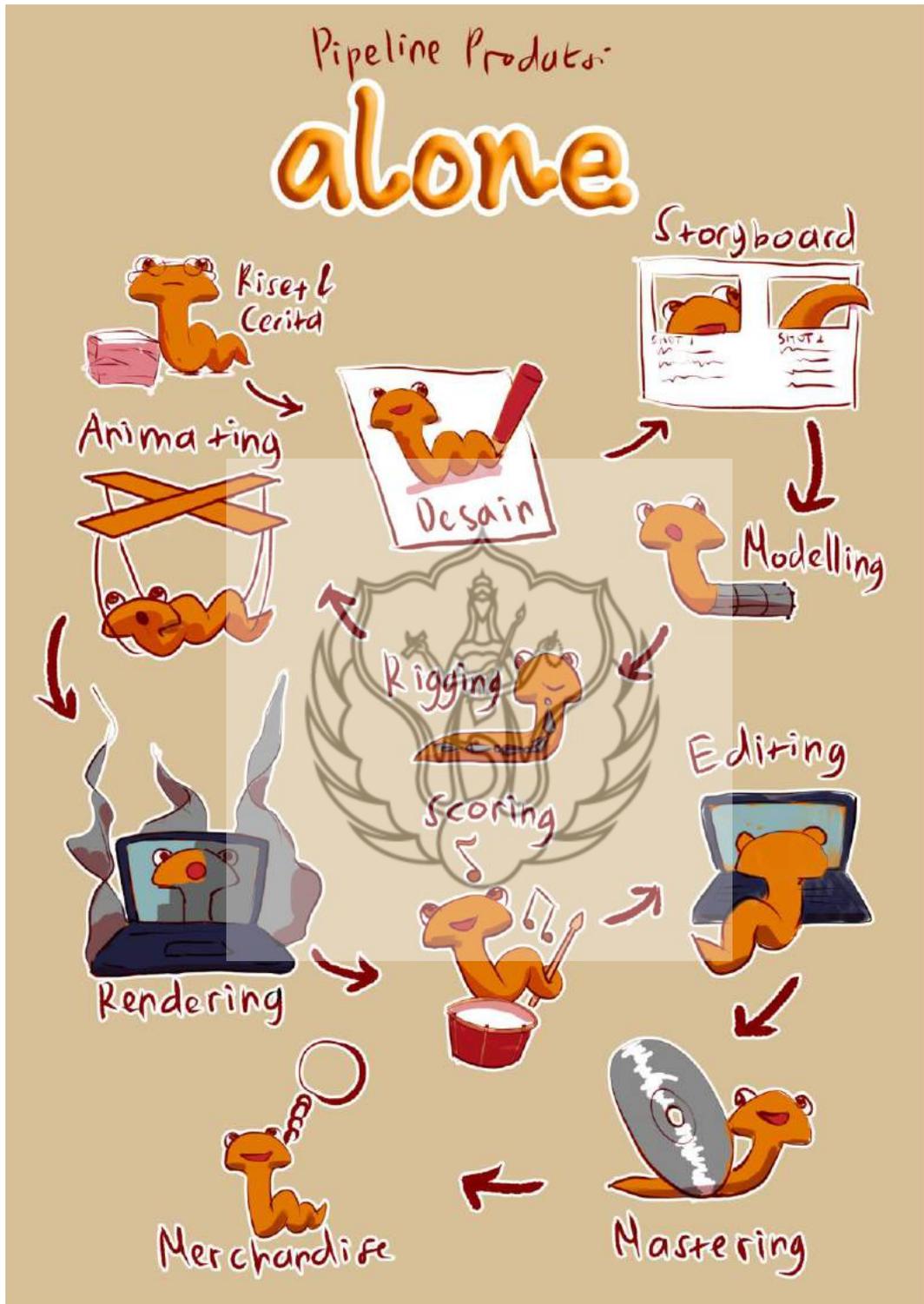
**PEMBIMBING 1**  
**ARIF SULISTIYONO, M.SN.**

**PEMBIMBING 2**  
**AGNES KARINA PRITHA ATMANI,**  
**M.T.I.**

DIRECTOR AND STORY BY AZZA ARSYIDA  
STORYBOARD BY ARASY INDZAR | CHARACTER MODEL BY ARASY INDZAR | ANIMATING BY AZZA ARSYIDA | SCORING BY FOTIS KYRIAZIDIS  
COMPOSITING BY ARGY OCTANTO | ASSET MODELLER AZZA ARSYIDA, NANDO SETYA | FOLEY BY AZZA ARSYIDA

**2021**

**Poster**



Infografis

# AZZA ARSYIDA

2D DIGITAL PAINTER/ILLUSTRATOR

## PROFIL

Saya adalah ilustrator yang ber-fokus pada digital painting, berpengalaman menggambar environment, background Dan ilustrasi hewan (paleoart) dan ilustrasi karakter

## PENGALAMAN

- Griyabhaskara** ● **Illustrator, Yogyakarta**  
2020 - 2020  
Ilustrasi lingkungan dan hewan jaman prasejarah untuk fil animasi Balai Arkeologi Yogyakarta

## PENDIDIKAN

- ISI Yogyakarta** ● **Animasi, Yogyakarta**  
2018 - Present  
Mempelajari produksi film animasi

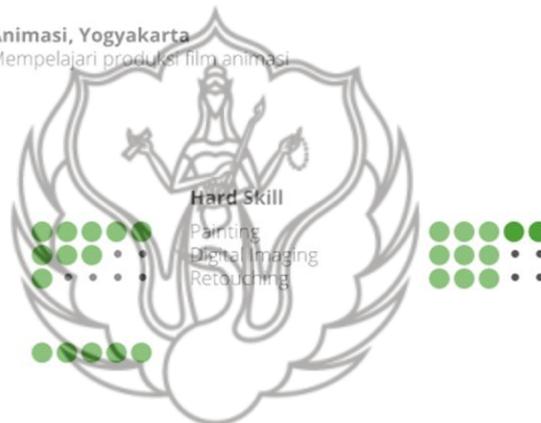
## SKILLS

### Software

Photoshop  
3ds Max  
Sketchup

### Soft Skill

Bahasa Inggris



## COURSE

- 2020 - 2020 **DIKLAT STORYBOARD**  
BDI, Denpasar  
mempelajari konsep dan menggambar storyboard dari sebuah cerita

## INFO

### Tanggal Lahir

20 Maret 2001

### Jenis Kelamin

Perempuan

### Alamat

Bangen, Bangunjiwo, Bantul Yogyakarta

CV