

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D PENDEK TENTANG
CERITA RAKYAT “PUTRI TANGGUK” OLEH SHENDIANE
RIMANDANI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) di
Prodi D3 Kriya Seni minat Studi Grafis Desain



Oleh:

FAIDRIL DESSAM YUNA

222213011

PROGRAM STUDI D3 KRIYA SENI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG

2025

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D PENDEK TENTANG CERITA RAKYAT
"PUTRI TANGGUK" OLEH SHENDIANE RIMANDANI

Telah disidangkan dihadapan penguji pada tanggal: 17 juni 2025
Disetujui dan disahkan oleh: _____

Pembimbing 1



Dr. Wildan Hanif, S.Sn., M.Ds.
NIP: 197505192008121002

Pembimbing 2



Carina Sarasati, S.T., M.Ars.
NIP: 198607132024212021

Penguji




Dida Ibrahim Abdurrahman, S.Pd., M.Ds.
NIP: 198104052009121005

Ketua Jurusan Kriya



Khairul Mustaqin, S.Sn., M.Sn.
NIP: 197405052003121003

Koprodu Kriya Seni D3



Muhammad Shidiq, M.Pd.
NIP: 119303172019031005

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds.
NIP: 197203101998021003

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-nya sehingga laporan perancangan ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan profesi di ISBI Bandung.

Selama merancang, penulis memperoleh banyak pengalaman dan wawasan baru yang sangat berharga, baik dari segi teori maupun praktik. Pengalaman ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang komunikasi seni, yang diharapkan dapat menjadi bekal untuk menghadapi tantangan di dunia profesional ke depannya.

Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Rektor ISBI yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk melaksanakan studi di lingkungan kampus ini.
- Dekan FSRD yang telah membantu dalam penyelenggaraan pendidikan
- Koprodi Kriya Seni yang telah mengarahkan dan memberikan arahan dalam penyusunan tugas akhir ini
- Dosen Pembimbing 1 dan 2 (Wildan Hanif dan Carina Sarasati), selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama proses penyusunan laporan ini.

- Pihak terkait penelitian kampus ISBI Bandung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan perkuliahan di tempat tersebut.
- Rekan-rekan, keluarga, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah memberikan dukungan moral dan material selama proses perancangan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan/perancangan ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan laporan ini di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga laporan perancangan ini dapat memberikan manfaat, tidak hanya bagi penulis, tetapi juga bagi pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepenting.

Bandung, 14 mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	7
C. Perancangan	8
1. Estimasi/Batasan Karya	8
2. Metode Visualisasi Karya	8
D. Sumber/Pustaka Acuan	9
E. Metode Penelusuran Data.....	10
1. Studi Piktorial.....	10
F. Sistematika Penulisan	10
BAB II PROSES PENCIPTAAN	12
A. Sumber Penciptaan	12
B. Konsep Perwujudan.....	14
C. Proses Penciptaan/Perwujudan Karya.....	17
BAB III DESKRIPSI HASIL GARAP DAN PEMAPARAN KARYA	25
A. Deskripsi Karya.....	25
B. Penyajian Karya.....	26
BAB IV KESIMPULAN	28
BAB V PENUTUP.....	29
DAFTAR PUSTAKA	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 – Cover Buku Putri Tangguk oleh Shendiani Rimandani	13
Gambar 2.2 – Moodboard Putri Tangguk.....	14
Gambar 2.3 – Tangkapan layar animasi Upin Ipin, sebuah serial animasi dari malaysia yang diproduksi oleh Les' Copaque Production	15
Gambar 2.4 –Diagram proses penciptaan.....	17
Gambar 2.5 – Papan cerita	18
Gambar 2.6 – Tangkapan layar pembuatan sketsa desain karater	19
Gambar 2.7 – Tangkapan layar hasil pembuatan karakter 3D	20
Gambar 2.8 – Proses warna model karakter.....	21
Gambar 2.9 – Proses tekstur model karakter	21
Gambar 2.10 – Proses memberikan bayangan ke model karakter	22
Gambar 2.11 – Proses memberikan tulang ke model karakter	22
Gambar 2.12 – Tangkapan layar pengeditan video animasi 3D	23
Gambar 2.13 – Tangkapan layar website YouTube Audio Library	23
Gambar 3.1 – Hasil <i>render</i> dari adegan film animasi	25

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Buku cerita Putri Tangguk ditulis oleh Shendiane Rimandani yang diterbitkan oleh Bintang Indonesia pada tanggal Januari 2014. Buku ini menceritakan sebuah cerita rakyat yang biasa disebut dengan judul “Putri Tangguk”. Putri Tangguk adalah nama ibu dari 7 anak dalam cerita ini, cerita tersebut menceritakan tentang kehidupan Putri Tangguk dan keluarganya. Cerita ini juga memiliki pesan moral, yaitu agar kita mensyukuri dan menghargai dalam hal apapun yang kita miliki.

Putri Tangguk adalah buku cerita oleh Shendiane Rimandani berdasarkan cerita rakyat dari nama yang sama, yaitu Putri Tangguk. Putri Tangguk adalah cerita rakyat yang berasal dari daerah Jambi. Kisah ini menceritakan tentang kehidupan Putri Tangguk dan keluarganya. Cerita ini juga memiliki pesan tersirat agar kita selalu bersyukur. Putri Tangguk adalah seorang ibu, dengan suaminya yang bekerja sebagai petani beserta ketujuh anaknya. Setiap hari Putri Tangguk dan Suaminya bekerja membajak sawah demi kebutuhan hidup keluarganya. Suatu hari, putri Tangguk nerjalan ke sawah dengan suami beserta ketujuh anaknya. Jalan sedang licin karena hujan yang turun. Putri Tangguk pun terpeleset. Ia marah dan memaki jalanan tersebut. Sepulang dari sawah, Putri Tangguk menabur padi di jalanan tersebut agar jalanan tidak licin. Suatu hari, ketujuh anak Putri Tangguk merengek karena kelaparan. Putri Tangguk kemudian pergi memeriksa

persediaan padi yang di gudang. Ia terkejut dan panik saat mengetahui bahwa persediaan padi sudah tidak ada di gudang. Sepulangnya dari gudang, ia melintasi jalan dimana ia membuang padi agar jalan tersebut tidak licin. Ia ingat bahwa ia seharusnya tidak melakukan itu. Saat malam hari tiba, Putri Tangguk bermimpi ia berjumpa dengan seseorang -laki tua. Lak-laki itu mengatakan bahwa Putri Tangguk beserta keluarganya akan hidup sengsara karena ia telah membuang padi di jalan. Putri tangguk terbangun dari mimpinya lalu menangis. Ia menyesali perbuatannya.

Cerita Putri Tangguk memiliki pesan tersirat dengan makna dan dapat dijadikan sebagai salah satu media edukasi khususnya untuk kalangan anak-anak TK sampai dengan SD, namun bisa juga dinikmati untuk semua usia. Untuk itu penulis akan mengeksplor cerita rakyat “Putri Tangguk” kedalam animasi 3D karena kalangan anak dengan usia tersebut lebih menggemari video animasi, dan sampai dengan saat ini belum ada yang mengeksplor video animasi cerita tersebut kedalam bentuk 3D.

Berikut kutipan dari Zsofia Zavecz dan Andriana Bus mengenai tentang penggunaan teknik visual animasi yang dapat menambahkan ketertarikan terhadap kalangan anak-anak.

Zsofia Zavecz dan Adriana Bus (2012) menjelaskan bahwa:

“Meskipun temuan keseluruhan untuk memproses informasi visual menunjukkan strategi pemrosesan yang berbeda sebagai hasil dari gerakan, kami tidak dapat sepenuhnya mengecualikan bahwa

pemahaman dalam kondisi animasi dibandingkan dengan kondisi statis juga meningkat sebagai hasil dari perhatian yang lebih tinggi seperti yang ditunjukkan oleh fiksasi yang lebih lama dari anak-anak pada keseluruhan buku. Artinya, mendengarkan versi animasi dari buku cerita mungkin lebih menarik daripada mendengarkan versi statis dan ini, selain strategi pemrosesan yang berbeda, juga merupakan insentif untuk pemahaman cerita yang lebih baik.”

Animasi merupakan film atau gambar yang bergerak yang dihasilkan karya tangan. Pada awal penemuannya, animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek bergerak. Seiring jalannya waktu zaman, animasi sekarang bisa dibuat dengan bantuan digital, seperti menggunakan kamera, *scanner*, maupun dihasilkan langsung menggunakan *software* komputer.

Dalam animasi, ada yang disebut dengan *frame* atau gambar, dan ada juga istilah *Frame Per Second* yang secara harfiah artinya gambar per detik. Cara kerja animasi kurang lebih yaitu dengan menggambar sebuah rangkaian gambar dalam kertas lembar per lembar, yang kemudian discan dan disatukan untuk menciptakan ilusi gambar ‘bergerak’. Semakin banyak gambar per detik, semakin halus juga animasinya, namun juga akan semakin banyak gambar yang harus dihasilkan. Animasi juga sering ditambahkan suara/*dubbing* atau efek suara supaya gambar bergerak tersebut terlihat lebih hidup atau nyata.

Ada dua proses pembuatan film animasi, di antaranya adalah secara konvensional dan digital. Proses secara konvensional sangat membutuhkan dana yang cukup mahal, sedangkan proses pembuatan digital cukup ringan. Sedangkan untuk hal perbaikan, proses digital lebih cepat dibandingkan dengan proses konvensional. Teknik konvensional atau juga sering disebut dengan animasi klasik, adalah teknik animasi menggunakan kertas transparan atau plastik, ditebalkan dan diwarnai menggunakan tinta. Yang kemudian kertas tersebut di foto menggunakan kamera atau di scan menggunakan scanner. Setelah itu, rangkaian gambar tersebut disatukan dan dimasukkan ke dalam film.

Proses digital mirip dengan proses konvensional, namun dengan menggunakan teknologi komputer supaya memudahkan pekerjaan. Karya yang dihasilkan melalui proses digital berupa digital, atau sering disebut dengan video digital.

Animasi terdapat 2 macam, yaitu 2D dan 3D. 2D adalah animasi yang dibuat dengan menggunakan bidang datar seperti kertas, dan bisa juga berupa digital. Sedangkan 3D menggunakan objek seperti figura yang terbuat dari plasticin, dan bisa juga berupa digital.

Ada juga beberapa korelasi karya yang sudah ada, seperti inspirasi cerita, dan teknik animasi. Selain cerita, ada juga animasi bertema dokumentasi, baik itu untuk agama ataupun edukasi. Selanjutnya yaitu teknik

animasi, film animasi 3D dapat menjadi referensi yang berharga, kita dapat mempelajari animasi, desain karakter, dan pencahayaan dari film.

Namun ada juga kekurangan dari korelasi karya tersebut, contohnya seperti kesesuaian audiens, dan keterbatasan teknologi. Meskipun cerita rakyat “Cerita Tangguk” adalah karya yang sudah ada, kemungkinan ada beberapa aspek dari cerita tersebut yang tidak sesuai dengan selera atau pemahaman audiens modern. Salah satu keunggulan karya, selain hasil akhir bergerak dan/atau memiliki suara, yaitu efisien dalam manajemen akur kerja, dapat dibuat menggunakan perangkat komputer, kualitas yang dapat diatur, dan juga berbentuk video digital yang sekarang ini mudah diakses dengan perangkat manapun.

Berikut kutipan dari Andy Beane, dari buku 3D Animations Essentials, yang berisi tentang dasar-dasar pembuatan animasi 3D

Beany (2012) memaparkan bahwa:

“Animator juga harus benar-benar memahami bidikan yang sedang mereka kerjakan untuk dapat menceritakan kisahnya. Hal ini berlaku bahkan jika seorang animator mengerjakan komponen adegan selain karakter itu sendiri. Animator yang mengerjakan proyek visualisasi produk, misalnya, harus dapat menunjukkan kepada penonton apa yang perlu mereka lihat dengan cara yang bersih dan efisien.”

Ada juga beberapa keunggulan karya menggunakan teknik animasi 3D. Dikarenakan teknik ini menggunakan bantuan komputer, pekerjaan animasi menjadi lebih ringan dibandingkan dengan mengerjakan 2D. Teknik animasi 3D juga sangat mudah, kita hanya cukup mendesain karakter yang kita inginkan, setelah itu kita dapat dengan mudah menggerakkan karakter tersebut untuk di animasikan.

Ada pula kekurangan buku cerita “Putri Tangguk” dibandingkan dengan video animasi 3D, yaitu: visual yang terbatas, tidak bersuara, dan membutuhkan keahlian membaca. Buku cerita hanya terbatas gambar dan teks saja, ini tidak memungkinkan untuk menyampaikan suara, efek suara, ataupun musik. Buku cerita juga membutuhkan keahlian membaca karena buku cerita terdiri atas gambar dan teks, tanpa keahlian membaca, kita tidak dapat memahami konteks cerita tersebut. Alasan Perancangan film animasi adalah untuk memberikan hiburan yang dapat dijadikan bahan untuk mendidik anak. Cerita “Putri Tangguk” ini memiliki amanat yang dijelaskan kepada audiens supaya kita menjadi orang yang lebih baik. Karya ini berbeda dari animasi yang lainnya seperti animasi 2D, sedangkan karya ini dibuat dalam bentuk 3D yang dapat memberikan kesan ekspresif yang lebih kompleks daripada animasi 2D. Cerita rakyat merupakan salah satu warisan budaya yang kaya akan nilai moral dan kebijaksanaan. Namun, generasi muda saat ini cenderung kurang mengenal cerita-cerita tersebut karena dominasi media asing. Oleh karena itu, perlu dibuat buku cerita anak berbasis cerita rakyat seperti Putri

Tanggung, dengan desain visual menarik dan bahasa sederhana untuk membangun ketertarikan anak-anak.

Folklor atau budaya rakyat (serapan dari Belanda: folklore) dapat meliputi cerita rakyat, legenda, musik, sejarah lisan, pepatah, lelucon, takhayul, dongeng, dan kebiasaan yang menjadi tradisi dalam suatu budaya, subbudaya, atau kelompok. Cerita Rakyat adalah salah satu kategori folklor atau budaya rakyat. Cerita Rakyat bisa berupa mitos, legenda, atau dongeng. Salah satu contoh cerita rakyat di Indonesia yaitu Putri Tanggung yang berasal dari daerah jambi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, maka dibuat rumusan masalah dengan uraian sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan film animasi 3D pendek tentang cerita rakyat “Putri Tangguk”?
2. Bagaimana teknik perancangan film animasi 3D pendek tentang cerita rakyat “Putri Tangguk”?
3. Bagaimana bentuk penyajian perancangan film animasi 3D pendek tentang cerita rakyat “Putri Tangguk”?

B. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti bertujuan untuk:

1. Merancang konsep perancangan film animasi 3D pendek tentang cerita rakyat “Putri Tangguk”

2. Merancang teknik perancangan film animasi 3D pendek tentang cerita rakyat “Putri Tangguk”
3. Merancang bentuk penyajian perancangan film animasi 3D pendek tentang cerita rakyat “Putri Tangguk”

C. Perancangan

1. Estimasi/Batasan Karya

Beberapa fokus yang akan menjadi batasan penciptaan pada perancangan animasi adalah:

- a. Karakter dalam animasi tidak memiliki dialog. Oleh karena itu, animasi naratif disertai dengan narator yang menjelaskan sebuah adegan supaya penonton dapat memahami situasi dan konteks didalam beberapa adegan
- b. Video animasi berukuran 16:9 atau 1920px:1080px dan berdurasi kurang lebih 3 menit dengan format digital mp4
- c. Poster/banner berbentuk ukuran A4 (59.4 x 84.1 cm / 2480 x 3508 piksel 300 dpi)
- d. *Storyboard*/papan cerita, sketsa (karakter/latar belakang, dan lain-lain) berbentuk digital dengan ukuran A4

2. Metode Visualisasi Karya

Setelah konsep cerita telah dibuat, selanjutnya dibuat desain karakter. Karakter ini dibuat berdasarkan deskripsi yang dijelaskan didalam cerita tersebut. Desain karakter dapat dibuat secara manual menggunakan kertas dan pensil, atau digital menggunakan

komputer. Setelah karakter desain dibuat, karakter tersebut didesain kedalam 3D menggunakan pencitraan komputer, yang kemudian di animasikan untuk menciptakan film animasi.

D. Sumber/Pustaka Acuan

Andy Beane. *3D Animation Essentials*. John Wiley & Sons. 2012. Buku ini menerangkan tentang dasar-dasar pembuatan animasi 3D beserta fungsi dan pengaplikasiannya.

Frank Thomas, Ollie Johnston. *Disney Animation: The Illusion of Life*. Abbeville Press. 1981. Buku ini menerangkan tentang pembuatan animasi yang dibuat oleh *Disney*. Buku ini juga menjelaskan tentang prinsip-prinsip animasi.

Randy Bishop, Sweeney Boo, Meybis Ruiz Cruz, Luis Gadea. *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development*. 2020. 3DTotal Publishing. Buku ini menjelaskan tentang dasar-dasar pembuatan desain karakter yang menarik.

David Harland Rousseau, Benjamin Reid Phillips. *Storyboarding Essentials: How to Translate Your Story to the Screen for Film, TV, and Other Media*. 2013. Clarkson Potter/Ten Speed. Buku ini memberikan panduan tentang narasi visual untuk animasi.

Maria Christina Blanco. *Preserving Cultural Heritage through Children's Literature*. 2018. AL DIA News. Artikel ini membahas pentingnya menggunakan cerita rakyat untuk memperkenalkan budaya lokal kepada anak-anak, sekaligus membangun karakter melalui pesan moral.

E. Metode Penelusuran Data

1. Studi Piktorial

Penelusuran data untuk perancangan ini menggunakan piktorial melalui *Pinterest*, yaitu sebuah media sosial yang difokuskan untuk menyimpan berbagai macam inspirasi dimulai dari desain, arsitektur, busana, dan lain lain. Dengan adanya *Pinterest*, ini memudahkan perancangan untuk menelusuri data melalui piktorial.

2. Studi Literatur

Artikel yang digunakan sebagai referensi rancangan ini adalah sebagai berikut, Preserving Cultural Heritage through Children's Literature (Maria Christina Blanco, 2018). Artikel ini membahas pentingnya menggunakan cerita rakyat untuk memperkenalkan budaya lokal kepada anak-anak, sekaligus membangun karakter melalui pesan moral.

F. Sistematika Penulisan

BAB I. Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang cerita, sejarah singkat animasi, dan urgensi untuk merancang

BAB II. Proses Penciptaan

Menunjukkan ringkasan proses pembuatan perancangan dari awal hingga akhir

BAB III. Deskripsi Hasil Garap dan Pemaparan Karya

Menjelaskan hasil karya dan penyajian karya

BAB IV. KESIMPULAN

Menjelaskan hasil kesimpulan dari laporan ini beserta saran penulisan lanjutan

BAB V. PENUTUP

Berisi kata akhir penutup



BAB II PROSES PENCIPTAAN

A. Sumber Penciptaan

Sumber penciptaan yang akan digunakan adalah buku cerita Putri Tangguk oleh Shendiane Rimandani. Buku cerita ini berdasarkan cerita rakyat dengan nama yang sama, yaitu "Putri Tangguk". Putri Tangguk menjelaskan tentang cerita seorang ibu dan suami dengan ketujuh anaknya, keempat anak tersebut adalah laki-laki, dan sisanya adalah perempuan. Cerita ini menjelaskan sebuah kehidupan sehari-hari Putri Tangguk sambil menjelaskan pesan tersirat untuk selalu bersyukur.

Saat putri tangguk dan suaminya sedang bercocok tanam padi. Putri tangguk merenung, ia berpikir jika ia memenuhi gudang padi mereka, mereka tidak perlu lagi bertanam padi untuk waktu yang lama supaya mereka bisa meluangkan waktu lebih banyak untuk anak mereka. Pada suatu hari, dimana cuaca tersebut sedang hujan, putri tangguk dengan suaminya beserta anak mereka sedang berjalan ditengah sawah. Pada saat itu juga putri tangguk terpeleset dan jatuh, ia marah karena jalanan tersebut licin. Setelah itu, putri tangguk menutupi jalanan yang licin itu dengan menggunakan padi dari persediaan mereka. Setelah beberapa hari, anak mereka menangis karena kelaparan, putri tangguk kemudian mengecek gudang padi mereka, tetapi gudang padi mereka kosong. Putri tangguk teringat bahwa dia telah membuat padi mereka untuk jalanan yang licin itu, ia menyesali perbuatan itu. Putri

tanggung kemudian bermimpi bahwa ia bertemu dengan seorang kakek-kakek yang memperingati bahwa putri tanggung harusnya tidak membuang padi tersebut, oleh karena itu hidup mereka akan sengsara. Putri tanggung kemudian bangun dari mimpinya, ia menagis karena penyesalan tersebut.



Gambar 2.1 – Cover Buku Putri Tangguk oleh Shendiane Rimandani.

Sumber: bukukita.com

B. Konsep Perwujudan

Alasan pemilihan *moodboard* berikut dikarenakan tema Putri Tangguk yang berada di suasana sawahan pada jaman lampau. Pemilihan baju menggunakan baju adat dari daerah tersebut, dalam kasus ini yaitu Jambi, Pulau Sumatera, kecuali untuk adegan sawah dimana Putri Tangguk dan suaminya menggunakan baju kasual petani. Pemilihan rumah juga berdasarkan dari rumah adat Jambi.



Gambar 2.2 – Moodboard Putri Tangguk.

Sumber: penulis, 2025

Pemilihan estetik animasi yaitu realistik, dengan menggunakan contoh dari animasi Upin Ipin. Alasan pemilihan contoh animasi ini karena gaya animasinya yang berbau khas kampung, bergaya realistik, serta berbentuk animasi 3D. Estetik ini sangat cocok untuk animasi Putri Tangguk, yang dimana suasana dan estetik cerita tersebut mirip dengan referensi tersebut, Upin Ipin.



Gambar 1 abc

Gambar 2.3 – Tangkapan layar animasi Upin Ipin, sebuah serial animasi dari Malaysia yang diproduksi oleh Les' Copaque Production.

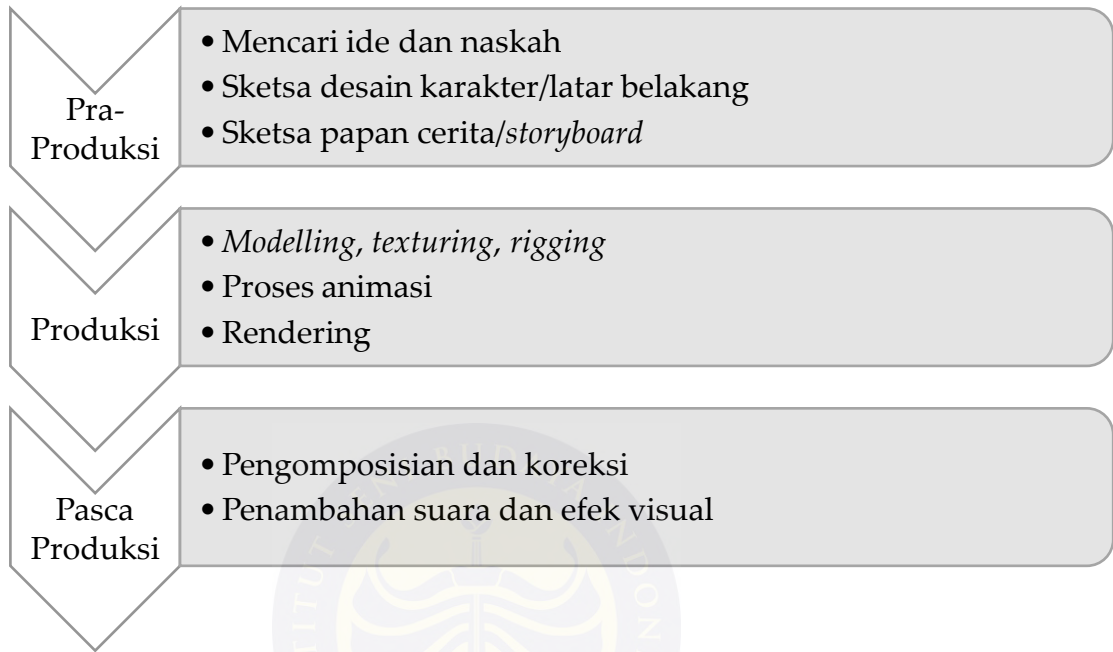
Sumber: televisi MNC TV, 2007

Teknik yang digunakan adalah animasi digital 3D, yaitu sebuah animasi yang dibuat dalam bentuk digital dengan menggunakan perangkat

lunak 3D, seperti *Blender*, *Autodesk 3D Studio Max*, *Autodesk Maya*, dan lain sebagainya. Penggunaan teknik ini mirip seperti *claymation*, yaitu sebuah teknik animasi dimana sebuah karakter yang biasanya terbuat dari tanah liat atau plastisin, digerakkan secara bertahap, lalu pergerakan tersebut direkam menggunakan kamera, yang kemudian gambar tersebut diputar. Hasil akhir tersebut akan terlihat kesan 'bergerak' atau 'hidup', maka sebab itu disebutlah istilah animasi. Dalam animasi 3D digital, proses ini dapat dipermudah karena berkembangnya teknologi pencitraan.

Perangkat lunak yang akan dipakai untuk animasi 3D dan pengeditan video adalah *Blender*, perangkat lunak ini dapat diakses untuk semua komputer dari *Windows*, *Linux*, dan *macOS*. Perangkat lunak ini juga disediakan secara gratis, maka sebab itu perangkat lunak ini mudah dijangkau.

C. Proses Penciptaan/Perwujudan Karya



Gambar 2.4 – Diagram proses penciptaan

Sumber: Penulis, 2025

Proses penciptaan diawali dari pembuatan script/naskah cerita, karena cerita sudah diadaptasi melalui buku, tahap ini dapat dilewati. Lalu kemudian membuat *storyboard*/papan cerita secara digital dengan menggunakan perangkat lunak *Clip Studio Paint*, *storyboard*/papan cerita merupakan sketsa yang disusun secara berurutan untuk menggambarkan alur cerita. Dan juga sketsa karakter menggunakan media dan perangkat lunak yang sama dengan papan cerita.

Judul: Putri Tangguk

<p>Scene 1 Panel: 1/1</p> <p>Panel: 1/1</p> <p>Puti Tangguk, beserta rasmi dan ketiba keluarga, later kelihatan diri yang sangat senang.</p> <p>Narrator: Ditengah keluarga, ada seorang lagi yang bernama Moggi Bung yang berada di kawasan Derasu Kuning. Di sana tinggal keluarga peranakan.</p>	<p>Scene 2 Panel: 1/1</p> <p>Panel: 1/1</p> <p>Puti Tangguk dan keluarga sedang menjahit sehelai. Pute Tangguk sedang memarahi puteri, sedangkan Moggi Bung sedang mengangguk-angguk. Later kelihatan peranakan, sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: Pute Tangguk dan keluarganya bekerja sebagai petani. Setiap hari, Pute Tangguk dan keluarganya bekerja membuatkan sendiri dari memarahi ketibaan Moggi Bung.</p>	<p>Scene 3 Panel: 1/4</p> <p>Panel: 1/4</p> <p>Pute Tangguk sedang memarah. Later kelihatan Moggi Bung sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: Moggi Bung bekerja sebagai juga untuk mengumpul anak-anaknya dan juga berhubung dengan keluarga mereka. Pute Tangguk mempunyai budi di diri. Moggi Bung mengumpul anak-anaknya serta keluarganya.</p>	<p>Scene 3 Panel: 2/4</p> <p>Panel: 2/4</p> <p>Later kelihatan Moggi Bung, lalu terlihat Moggi Bung sedang bersembunyi. Moggi Bung sedang bersembunyi. Moggi Bung sedang bersembunyi. Moggi Bung sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: Pute Tangguk mempunyai budi di diri. Moggi Bung mengumpul anak-anaknya dan juga berhubung dengan keluarga mereka. Pute Tangguk mempunyai budi di diri. Moggi Bung mengumpul anak-anaknya serta keluarganya.</p>
<p>Scene 3 Panel: 3/4</p> <p>Panel: 3/4</p> <p>Seorang Pute Tangguk kelihatan. Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: ... sehingga mereka tidak perlu bekerja selama perjalanan masih dalam...</p>	<p>Scene 3 Panel: 4/4</p> <p>Panel: 4/4</p> <p>Seorang Pute Tangguk kelihatan. Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: ... sehingga mereka tidak perlu bekerja selama perjalanan masih dalam...</p>	<p>Scene 4 Panel: 1/2</p> <p>Panel: 1/2</p> <p>Pute Tangguk, Moggi Bung dan 7 orang terlihat di dalam rumah Moggi Bung. Moggi Bung sedang bersembunyi. Moggi Bung sedang bersembunyi. Moggi Bung sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: Seorang Pute Tangguk kelihatan. Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi.</p>	<p>Scene 4 Panel: 2/2</p> <p>Panel: 2/2</p> <p>Pute Tangguk kelihatan di dalam rumah Moggi Bung. Moggi Bung sedang bersembunyi. Moggi Bung sedang bersembunyi. Moggi Bung sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: Jalan Moggi Bung tidak pernah Moggi Bung yang pernah. Pute Tangguk yang pernah.</p>
<p>Scene 5 Panel: 1/2</p> <p>Panel: 1/2</p> <p>Seorang Pute Tangguk dan Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi. Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: ... sehingga mereka tidak perlu bekerja selama perjalanan masih dalam...</p>	<p>Scene 5 Panel: 2/2</p> <p>Panel: 2/2</p> <p>Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: ... sehingga mereka tidak perlu bekerja selama perjalanan masih dalam...</p>	<p>Scene 6 Panel: 1/1</p> <p>Panel: 1/1</p> <p>Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: ... sehingga mereka tidak perlu bekerja selama perjalanan masih dalam...</p>	<p>Scene 7 Panel: 1/1</p> <p>Panel: 1/1</p> <p>Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: ... sehingga mereka tidak perlu bekerja selama perjalanan masih dalam...</p>
<p>Scene 8 Panel: 1/1</p> <p>Panel: 1/1</p> <p>Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: ... sehingga mereka tidak perlu bekerja selama perjalanan masih dalam...</p>	<p>Scene 9 Panel: 1/1</p> <p>Panel: 1/1</p> <p>Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: ... sehingga mereka tidak perlu bekerja selama perjalanan masih dalam...</p>	<p>Scene 10 Panel: 1/1</p> <p>Panel: 1/1</p> <p>Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: ... sehingga mereka tidak perlu bekerja selama perjalanan masih dalam...</p>	<p>Scene 11 Panel: 1/2</p> <p>Panel: 1/2</p> <p>Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: ... sehingga mereka tidak perlu bekerja selama perjalanan masih dalam...</p>
<p>Scene 11 Panel: 2/2</p> <p>Panel: 2/2</p> <p>Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: ... sehingga mereka tidak perlu bekerja selama perjalanan masih dalam...</p>	<p>Scene 12 Panel: 1/1</p> <p>Panel: 1/1</p> <p>Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: ... sehingga mereka tidak perlu bekerja selama perjalanan masih dalam...</p>	<p>Scene 13 Panel: 1/2</p> <p>Panel: 1/2</p> <p>Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: ... sehingga mereka tidak perlu bekerja selama perjalanan masih dalam...</p>	<p>Scene 13 Panel: 2/2</p> <p>Panel: 2/2</p> <p>Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: ... sehingga mereka tidak perlu bekerja selama perjalanan masih dalam...</p>
<p>Scene 14 Panel: 1/1</p> <p>Panel: 1/1</p> <p>Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: ... sehingga mereka tidak perlu bekerja selama perjalanan masih dalam...</p>	<p>Scene 15 Panel: 1/1</p> <p>Panel: 1/1</p> <p>Pute Tangguk kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi. Moggi Bung kelihatan sedang bersembunyi.</p> <p>Narrator: ... sehingga mereka tidak perlu bekerja selama perjalanan masih dalam...</p>		

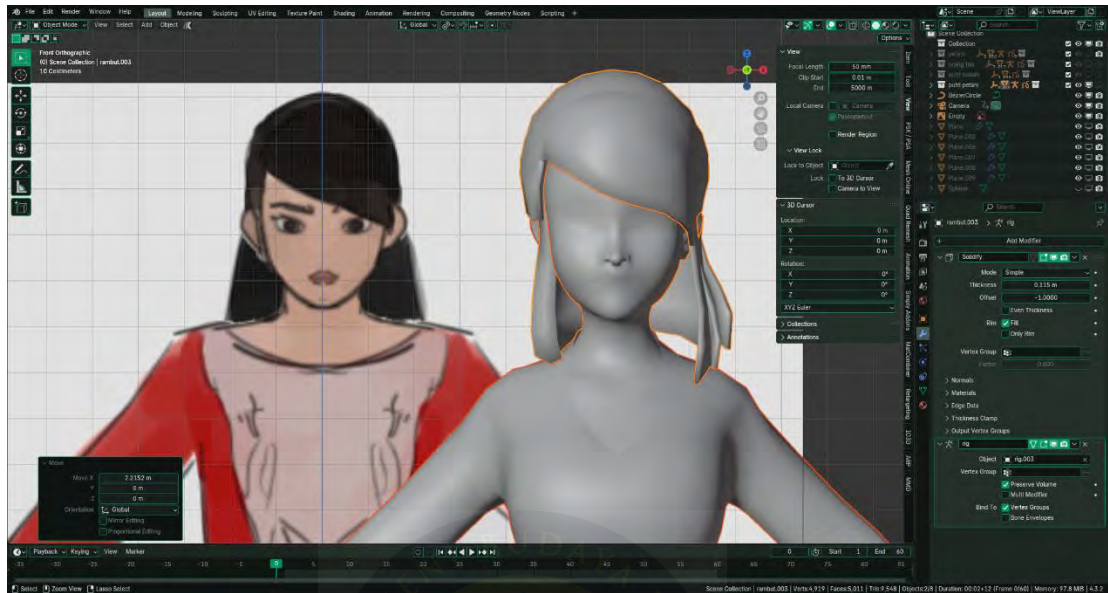
Gambar 2.5 – Papan cerita
Sumber: penulis, 2025



Gambar 2.6 – Tangkapan layar pembuatan sketsa desain karakter.

Sumber: penulis 2025

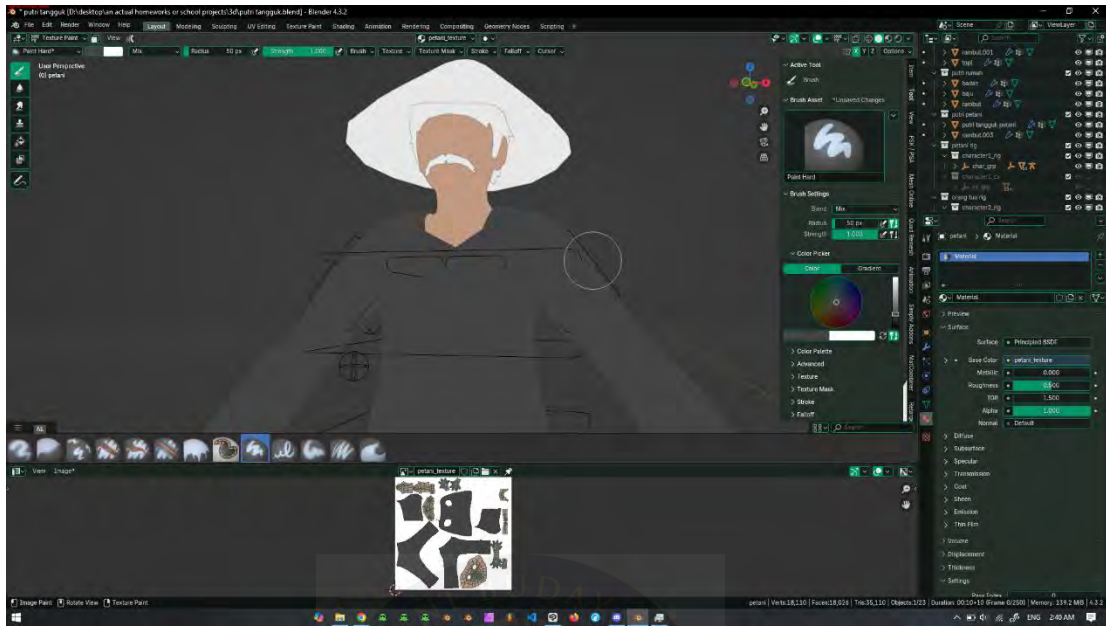
Selanjutnya membuat karakter dan background 3D dengan menggunakan perangkat lunak bernama *Blender*. Dalam perangkat lunak ini, karakter dibuat berdasarkan sketsa karakter yang sudah dibuat sebelumnya. Perancangan karakter 3D diawali dengan menjiplak tampang depan dan samping, lalu kemudian dibentuk serupa mungkin dengan sketsa.



Gambar 2.7 – Tangkapan layar hasil pembuatan karakter 3D.

Sumber: penulis, 2025

Setelah proses pembuatan karakter 3D selesai, selanjutnya karakter tersebut diberi tekstur, warna, dan bayangan. Setelah itu karakter bisa diberikan tulang agar bisa digerakkan. Proses pembuatan latar belakang juga mirip dengan proses pembuatan karakter 3D.



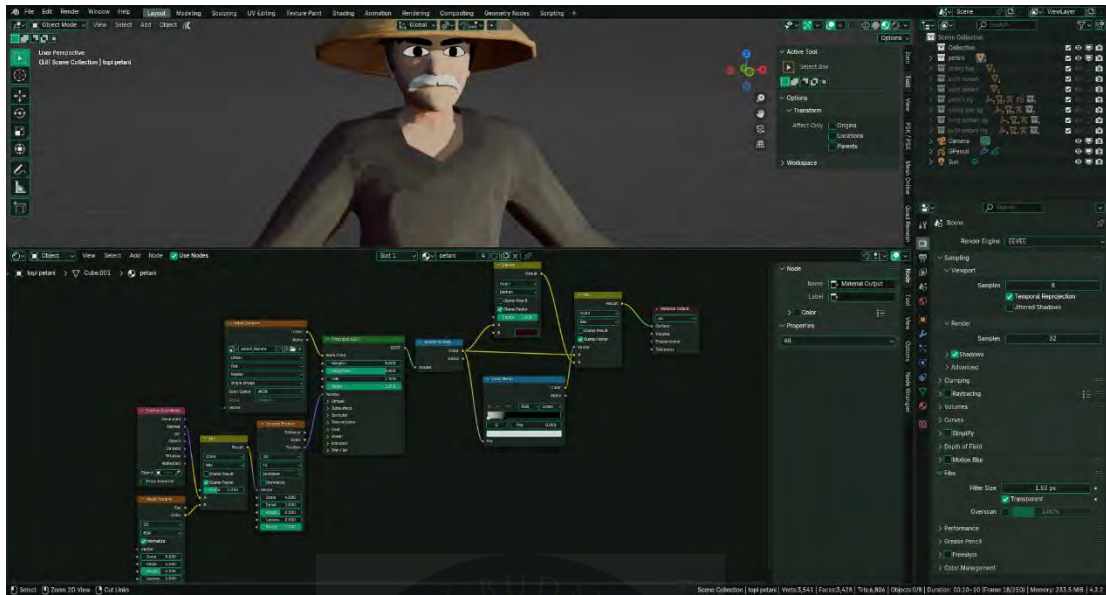
Gambar 2.8 – Proses warna model karakter.

Sumber: penulis, 2025



Gambar 2.9 – Proses tekstur model karakter.

Sumber: penulis, 2025



Gambar 2.10 – Proses memberikan bayangan ke model karakter.

Sumber: penulis, 2025



Gambar 2.11 – Proses memberikan tulang ke model karakter.

Sumber: penulis, 2025

Setelah animasi telah di *render*, hasil video tersebut bisa di edit dengan menggunakan perangkat lunak *Blender*. Proses pengeditan video ini bertujuan

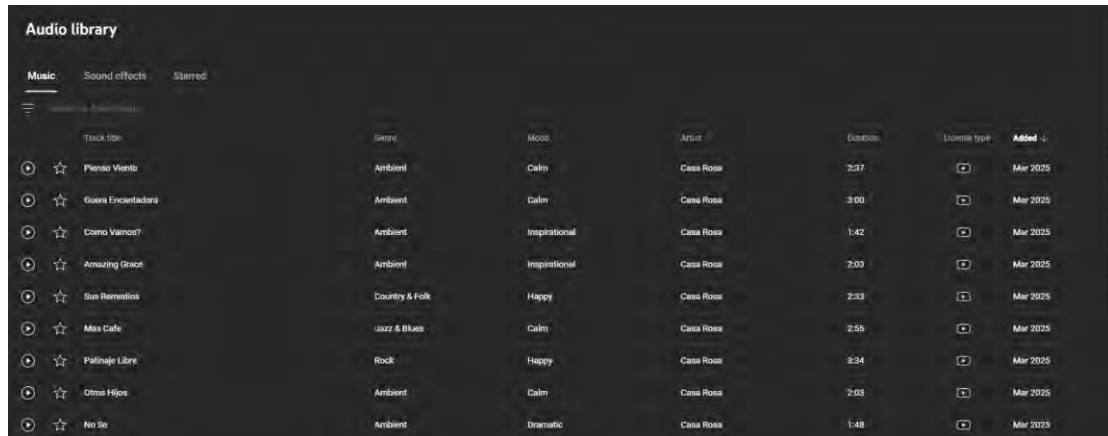
untuk menambahkan beberapa elemen lain ke dalam video animasi, seperti teks, musik latar belakang, dan lain lain.



Gambar 2.12 – Tangkapan layar pengeditan video animasi 3D.

Sumber: penulis, 2025

Musik latar belakang dan efek suara diambil dari *YouTube Audio Library*, yaitu sebuah putstaka audio berisi musik dan efek suara yang tersedia dan bisa digunakan secara gratis.



Gambar 2.13 - Tangkapan layar *website YouTube Audio Library*.

Sumber: <https://youtube.com/audiolibrary> , 8 maret 2025



BAB III DESKRIPSI HASIL GARAP DAN PEMAPARAN KARYA

A. Deskripsi Karya



Gambar 3.1 – Hasil *render* dari adegan film animasi

Sumber: penulis, 2025

Berikut di atas adalah contoh hasil *render* dari adegan film animasi. Animasi ini berbentuk digital, yang memiliki durasi berkisar antara 3 menit. Bagian pembuka berisi judul perancangan dan judul animasi, bagian tengah berisi cerita animasi, dan bagian akhir/penutup berisi nama pembuat beserta kredit dan *attribution* (pengakuan hak cipta) yang digunakan.

B. Penyajian Karya

Berikut beberapa karya yang digunakan dalam penyajian karya:

1. Video Animasi

Teknis pembuatan video animasi mencakup proses pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi. Proses pra-produksi mencakup proses seperti sketsa desain, pembuatan naskah dan papan cerita, pembuatan karakter dalam software 3d, dan lain-lain. Proses produksi mencakup proses seperti menggerakkan karakter, pengisian suara, dan lain-lain. Sedangkan proses pasca produksi mencakup proses rendering, pengeditan video, penambahan efek tambahan, dan lain-lain. Hasil akhir berupa video digital dengan format MP4 yang berdurasi sekitar 3 menit. Karya ini disajikan melalui laptop pribadi yang diputar secara berulang.

2. Sketsa Desain Karakter

Sketsa desain karakter mencakup sebuah sketsa desain karakter yang digunakan didalam animasi. Sketsa karakter tersebut digambar berdasarkan suasana dan tema cerita. Karya ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *Clip Studio Paint*. Hasil akhir berupa gambar digital dengan ukuran A4 72dpi. Karya ini disajikan dengan kertas ukuran A3.

3. Papan Cerita

Papan cerita adalah penggambaran alur cerita, yang kemudian digunakan sebagai panduan untuk animasi. Papan cerita ini memiliki dua versi, sketsa dan hasil *render*. Karya ini dibuat dengan

menggunakan perangkat lunak *Clip Studio Paint*. Hasil akhir berupa gambar digital dengan ukuran A4 72dpi, yang dibagi menjadi 3 lembar dengan masing masing 8 panel gambar. Karya ini disajikan dengan kertas ukuran A3, yang kemudian disatukan menjadi satu rangkaian, yang kemudian ditempel bersampingan untuk memperlihatkan hasil sketsa dan hasil akhir *render* secara bersamaan.

4. Poster

Poster merupakan hasil *render* menggunakan karakter dari animasi tersebut. Poster tersebut dibuat sedemikian rupa agak dapat menarik perhatian. Hasil *render* dibuat dalam perangkat lunak *Blender*, yang kemudian menambahkan teks menggunakan perangkat lunak *Clip Studio Paint*. Hasil akhir berupa gambar digital dengan ukuran A4 300dpi. Karya ini disajikan dengan kertas ukuran A3.

BAB IV KESIMPULAN

Putri Tangguk merupakan cerita rakyat yang berasal dari Jambi, cerita ini membahas tentang Putri Tangguk beserta keluarganya yang memiliki pesan tersirat agar kita selalu bersyukur. Namun, cerita rakyat jarang dieksplor ke dalam bentuk animasi 3d, begitu pula dengan cerita rakyat Putri Tangguk. Diawali dengan proses pra-produksi yang mencakup sketsa desain awal dan pembuatan karakter, kemudian proses produksi yang mencakup proses pembuatan animasi dan pemasukan suara, dan proses pasca-produksi yang mencakup proses *render* animasi.

Secara keseluruhan, perancangan ini tidak hanya untuk melestarikan cerita rakyat, tetapi juga membuktikan bahwa cerita rakyat dapat dikemas secara kreatif untuk menarik audiens anak-anak tanpa kehilangan esensinya.

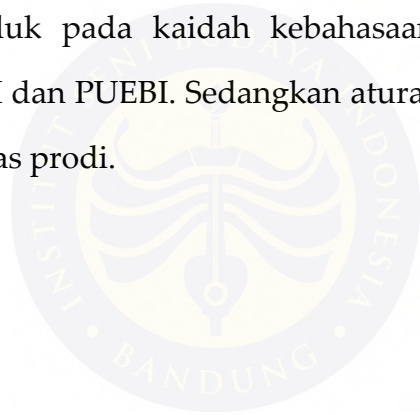
Berdasarkan pengalaman penulis saat proses pengerjaan perancangan ini, maka dapat diambil saran penulisan lanjutan sebagai berikut:

1. Improvisasi animasi dengan menambahkan pergerakan yang lebih banyak lagi supaya lebih terlihat kesan hidup
2. Improvisasi pengisian suara
3. Penambahan objek latar belakang dan penambahan kerumunan supaya latar belakang terlihat lebih aktif

BAB V PENUTUP

Laporan Tugas Akhir merupakan salah satu syarat mahasiswa Prodi Kriya Seni, FSRD, ISBI Bandung untuk memenuhi masa studinya. Laporan ini sendiri merupakan laporan yang ditulis berdasarkan hasil kerja mahasiswa dalam menciptakan sebuah karya. Dengan kata lain, Tugas Akhir terbagi menjadi dua hal yaitu karya dan laporan.

Laporan Tugas Akhir harus ditulis sesuai dengan aturan karya tulis ilmiah dan menyesuaikan dengan ketentuan prodi. Aturan karya tulis ilmiah Tugas Akhir berinduk pada kaidah kebahasaan bahasa Indonesia yang bersumber dari KBBI dan PUEBI. Sedangkan aturan prodi merupakan aturan yang menjadi ciri khas prodi.

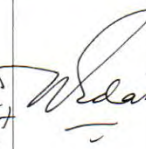
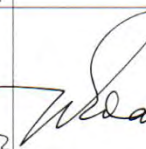
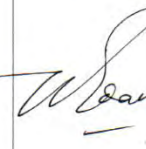
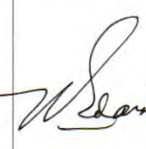


DAFTAR PUSTAKA




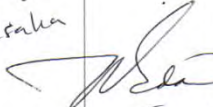
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. John Wiley & Sons.
- Blanco, M. C. (2018). *Preserving Cultural Heritage through Children's Literature*. AL DIA News.
- David Harland Rousseasu, B. R. (2013). *Storyboarding Essentials: How to Translate Your Story to the Screen for Film, TV, and Other Media*. Clarkson Potter / Ten Speed.
- Frank Thomas, O. J. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. Abbeville Press.
- Kerlow, I. V. (2004). *The Art of 3D: Computer Animation and Effects*. John Wiley & Sons.
- Randy Bishop, S. B. (2020). *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development*. 3DTotal Publishing.
- Shendiane, R. (2014). *Putri Tangguk - Princess Tangguk (Cerita dari Jambi)*. Bintang Indonesia.



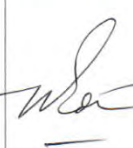
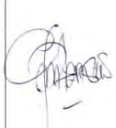
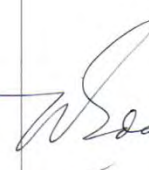
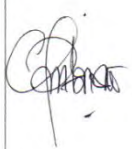
CATATAN PEMBIMBINGAN

No.	Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	widha 11/ 2/ 25	- Buat story board yang terperinci (sketsa dulu) - utk durasi 3-4 menit - buat karakter putri: tanggung, petani, dan anak?	
2	widha 18/ 2/ 25	- karakter dibuat 3D nya sampai bisa digerakkan - ibu, bapak, anak? orang tua - interior rumah - Background → pemandangan	
3	widha 25/ 2/ 25	- buat Ekspresi wajah dan style teknik karakter - finalisasi karakter	
4	widha 4 maret 2025	- adegan di storyboard coba diurai lagi spy lebih smooth - sdh langsung masuk ke storyboard (mulai adegan 1..dst)	

1. Catatan Pembimbingan 1/3

No.	Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
5	14/2 '25	<ul style="list-style-type: none"> - Mengevaluasi laporan berdasarkan format yang di share - Koreksi teks (cegan, miring, typo) - Penambahan bergaris - Mengevaluasi bahasa karya - Penambahan referensi, metode penulisan - Perbaikan sistematika penulisan 	
6	10/3 25	<ul style="list-style-type: none"> - Tambahkan referensi - Lengkapi moodboard - Lengkapi sumber penciptaan - Penulisan kutipan sebaiknya secara tidak langsung. 	
7	24/03 25	<ul style="list-style-type: none"> - Lengkapi & perbaiki alur latar belakang masalah - Sistematika penulisan - Penulisan sumber gambar - Tambahkan diagram proses perancangan - Lengkapi story board & gambar proses. 	
8	28 April 2024	<p>Story board dipegelas karakter di selisahkan semua</p>	

2. Catatan Pembimbingan 2/3

No.	Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
9	5 Mei	- adegan sdh - mulai diproduksi minimal 3 scene	
10.	6 MEI	- Penulisan sumber ada yg kurang tepat - Perambatan tanggal & nama di kata Pengantar - Cetak miring 4 kata dgn hrs asing	
11	14 mei	- ada ^{ada} gerakan ada di setiap adegan walayun sedikit - Cobain make warna dan masuk latah jamb.	
12.	15. MEI	- Cek lagi teknik penulisan - Masih ada beberapa typo. - lengkapi bab pengantar karya, dan penutup.	

3. Catatan Pembimbingan 3/3



4. Sketsa *Storyboard* (urutan dari kiri ke kanan)