

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR

**FILM PENDEK ANIMASI HYBRID 2D & 3D
“AFFECTION”
(3D Environment, SFX, Compositing)**

Karya Tugas Akhir ini Disusun
Guna Melengkapi Salah Satu Persyaratan
Untuk Mendapatkan Gelar Ahli Madya Diploma III
Program Studi Animasi



Disusun Oleh:
RATU AULIA RAHMANI HARYANTO
19011072

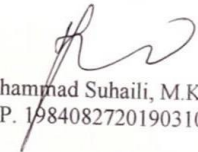
**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN POLITEKNIK NEGERI
MEDIA KREATIF JAKARTA**
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

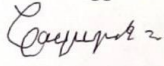
Judul Tugas Akhir : Affection
Penulis : Ratu Aulia Rahmani Haryanto
NIM : 19011072
Program Studi : D3 Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari.....
tanggal 25 Juli 2022

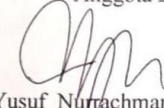
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP. 198408272019031009

Anggota 1


Bayu Saputra, S.T.

Anggota 2


Yusuf Nurrachman, ST., M.MSI.
NIP. 197711132010121001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis

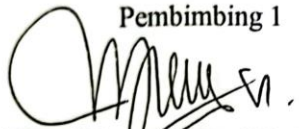

Deddy Stevano H. Tobing, DIP ING
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Affection
Penulis : Ratu Aulia Rahmani Haryanto
NIM : 19011072
Program Studi : D3 Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, Juli 2022 25 Juli 2022

Pembimbing 1



Yusuf Nurrahman, ST., M.MS
NIP. 197711132010121001

Pembimbing 2



Elly Rosita Subardja, M.Sn

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198801172010032015

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai aktifitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Judul Tugas Akhir : Affection
Penulis : Ratu Aulia Rahmani Haryanto
NIM : 19011072
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2019

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: “**Affection** “ beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir yang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, ²⁹ Juli 2022

Yang menyatakan,



Ratu Aulia Rahmani Haryanto

NIM : 19011072

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratu Aulia Rahmani Haryanto
NIM : 19011072
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2019

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : **“Affection”** adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 29 Juli 2022

Yang menyatakan,



Ratu Aulia Rahmani Haryanto

NIM: 19011072

ABSTRACT

In the film “AFFECTION” tells the story of two brothers and sisters in the midst of a very modern and technological era, where a human life is governed by the time that is in their every pulse. Sinta and Deon are residents who are less fortunate to survive in the city called Nadaot. Deon, who is the character in this film, has to work hard in order to extend their life time with money, while Sinta, who has a weak heart condition, must always live on drugs from the hospital because of her illness history. However, Sinta instead wastes it on other people by giving everything for nothing, then an unexpected incident occurs, Deon regrets his actions and with all his efforts makes Sinta come back. This is where Deon began to despair. But who would have thought that a miracle would happen, a grandfather who had met Sinta volunteered to help Deon amidst the difficulties of survival.

In the discussion of this story there is a message that will be conveyed, namely, doing good is indeed a good deed but sometimes we have to have limits and think about ourselves first whether it is enough or not. But no good deed is in vain, so believe that something good will always give good. In making this film, there are several processes that must be carried out in 2D and 3D, namely the pre-production, production, and post-production stages whose stories are referenced from the short films Wind, What Happened To Monday, and The Moment I Want to Stop: About Time with environmental references from the animated film Lady bug, gumball, and several other references.

Keywords: Time, Survive, Technology, Science Facfiction

ABSTRAK

Dalam film “AFFECTION” menceritakan tentang dua kaka beradik ditengah zaman yang sangat modern dan serba berteknologi, dimana sebuah nyawa manusia diatur oleh waktu yang ada di tiap denyut nadi mereka. Sinta dan Deon merupakan warga yang kurang beruntung untuk bertahan hidup di kota bernama Nadaot itu. Deon yang merupakan tokoh cerita di film ini harus banting tulang agar bisa memperpanjang kembali waktu hidup mereka dengan uang sedangkan Sinta yang mempunyai kondisi jantung lemah harus selalu hidup dengan obat-obatan dari rumah sakit karena riwayat penyakitnya. Namun, Sinta justru menya - nyiakan hal itu kepada orang lain dengan memberikan semuanya secara percuma, lalu kejadian tidak terduga pun terjadi, Deon menyesali perbuatannya dan berusaha segala cara agar menyelamatkan Sinta. Disinilah Deon mulai putus asa. Tetapi, siapa sangka bahwa keajaiban akan terjadi, seorang kakek yang pernah bertemu Sinta dengan sukarela membantu Deon ditengah sulitnya bertahan hidup. Dalam pembahasan cerita ini terdapat pesan yang akan disampaikan yaitu, berbuat baik memang perbuatan yang baik namun terkadang kita harus memiliki batasan dan memikirkan diri kita terlebih dahulu apakah sudah cukup atau belum. Namun tidak ada perbuatan baik yang sia sia, jadi percayalah sesuatu yang baik akan selalu memberikan kebaikan. Dalam pembuatan film ini ada beberapa proses yang harus dikerjakan secara 2D maupun 3D, yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi yang ceritanya bereferensikan dari film pendek *Wind, What Happened To Monday, dan The Moment I Want to Stop : About Time* dengan refensi *environment* dari film animasi *Lady bug, gumball*, dan beberapa referensi lainnya.

Kata kunci : Waktu, Survive, Teknologi, Science Facfiction

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat karunia, nikmat, serta rahmatnya yang telah diberikan sehingga penulis dapat mengerjakan Karya Tugas Akhir Animasi dengan tepat waktu.

Karya Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan kelulusan Mahasiswa Animasi dalam masa perkuliahannya, selain itu juga dapat menjadi portofolio penulis dalam persiapan untuk memasuki dunia kerja nanti.

Tidak lepas dengan rasa terimakasih penulis kepada semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung tanpa adanya terkecuali baik itu bantuan kecil maupun bantuan besar, sehingga kami dapat menyelesaikan karya kami dengan baik dan maksimal walau mungkin masih banyak kekurangannya.

Laporan TA ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Deddy Stevano H Tobing, DIP ING, Ketua Jurusan Desain Grafis
3. Tri Fajar Yurmama, S.S, Kom., M.T, Sekretaris Jurusan Desain Grafis
4. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., Koordinator Program Studi Animasi
5. Ely Rosita Subardja, M.Sn, Pembimbing I
6. Yusuf Nurrachman, ST., M.MSI., Pembimbing II
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Keluarga yang selalu mendukung penulis selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman yang selalu memberi support dan semangat.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan praktik industri ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini.

Jakarta, 29 Juli 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ratu', with a stylized flourish underneath.

Ratu Aulia Rahmani Haryanto

NIM 19011072

DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------------------|------|
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR..... | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR | iii |
| PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR | iv |
| DAN BEBAS PLAGIARISME..... | iv |
| PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH..... | v |
| ABSTRAK | vi |
| PRAKATA | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 2 |
| C. Batasan Masalah | 2 |
| D. Rumusan Masalah..... | 2 |
| E. Tujuan Penulisan | 3 |
| F. Manfaat Penulisan..... | 3 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 4 |
| A. Animasi | 4 |
| B. Pipeline Animasi..... | 11 |
| BAB III METODE PELAKSANAAN | 13 |
| A. Objek Penulisan..... | 13 |
| 1. Objek Karya..... | 13 |
| 2. Spesifikasi Karya | 23 |
| B. Teknik Pengumpulan Data | 24 |
| 1. Teknik Observasi | 24 |
| 2. Teknik Literasi..... | 25 |

| | |
|------------------------|----|
| C. Ruang Lingkup | 25 |
| D. Langkah Kerja | 26 |
| BAB IV PEMBAHASAN..... | 31 |
| BAB V PENUTUP | 32 |
| A. Kesimpulan..... | 32 |
| B. Saran..... | 32 |
| DAFTAR PUSTAKA | 33 |

DAFTAR TABEL

| | |
|-------------------------------------|----|
| Table 1 <i>Job Descripton</i> | 27 |
|-------------------------------------|----|

DAFTAR GAMBAR

| | |
|----------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1 Pipeline | 11 |
| Gambar 2 Karakter Deon | 15 |
| Gambar 3 Karakter Sinta..... | 16 |
| Gambar 4 Karakter Kakek..... | 17 |
| Gambar 5 Script..... | 18 |
| Gambar 6 Script..... | 18 |
| Gambar 7 Script..... | 19 |
| Gambar 8 Script..... | 19 |
| Gambar 9 Script..... | 20 |
| Gambar 10 Script..... | 20 |
| Gambar 11 Storyboard | 21 |
| Gambar 12 Storyboard | 21 |
| Gambar 13 <i>Pipeline</i> | 22 |
| Gambar 14 <i>Tabel Job Description</i> | 23 |
| Gambar 15 <i>Software Autodesk Maya</i> | 24 |
| Gambar 16 <i>Software Adobe Premiere Pro</i> | 24 |
| Gambar 17 Desain Bank | 27 |
| Gambar 18 Desain Rumah | 27 |
| Gambar 19 Desain Kantor | 27 |
| Gambar 20 Desain Taman..... | 28 |
| Gambar 21 Proses Pembuatan <i>di Autodesk Maya</i> | 28 |
| Gambar 22 Setelah diberi Lighting dan render | 29 |
| Gambar 23 Proses Pembuatan di Autodesk Maya | 29 |
| Gambar 24 Setelah diberi Lighting dan render | 29 |
| Gambar 25 Proses <i>Compositing</i> | 30 |