

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI HYBRID 2D & 3D “SACRIFICE”
(STORYBOARD, 2D ANIMASI, COLORING)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya/Sarjana Terapan



Disusun oleh
SUCI RAHMADHANI

NIM: 19011081


PROGRAM STUDI
ANIMASI JURUSAN
DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA
KREATIF JAKARTA
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Sacrifice
Penulis : Suci Rahmadhani
NIM : 19011081
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari ~~Senin~~... tanggal ~~29.11.2021~~...

Disahkan oleh
Ketua Penguji,




Drs. Noor Riyadi

Anggota 1



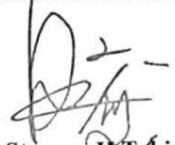
Argo Sumarwoto, BoD

Anggota 2



Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP. 198408272019031009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H. Tobing, Dipl.ing
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : *Sacrifice*
Penulis : Suci Rahmadhani.
NIM : 19011081.....
Program Studi : D3 Animasi (Konsentrasi: ...)
Jurusan : Desain Grafis.....

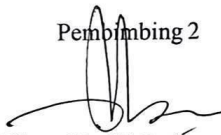
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di *Jakarta*, *29* Juli 2022.....

Pembimbing 1




Muhammad Suhaili, S.E., M. Kom.
NIP. 198408272019031009

Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan ST

Mengetahui,
Koordinator Program Studi *Animasi*



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suci Rahmadhani
NIM : 19011081.....
Program Studi : D3 Animasi.....(Konsentrasi ...)
Jurusan : Desain Grafis.....
Tahun Akademik : 2022.....

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Sacrifice*.....
.....
..... 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,



NIM: 19011081

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suci Rahmadhani
NIM : 19011081.....
Program Studi : D3 Animasi (Konsentrasi ...)
Jurusan : Desain Grafis.....
Tahun Akademik : ..2021.....

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Sacrifice*

.....
..... beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir 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,



Suci Rahmadhani
NIM: 19011081

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Sacrifice
Penulis : Suci Rahmadhani
Pembimbing I : Muhammad Suhaili, S.E., M. Kom.
Pembimbing II : Ilham Khalid Setiawan ST

Family can be defined as one of the most important aspects of life. We can count on our family members to do anything, and family members will certainly not think twice about helping other family members. Sacrifices are also willing to be done, especially for the people they love the most. The Animasid film "Sacrifice" wants to show a unique Animasid short film with the theme of family and royal kingdom, and also has an interesting Animasid short film storyline with a fantasy genre. In making the Animasid film "Sacrifice", the author used Clip Studio Paint. The author served as Storyboard artist, animator and coloring. The author hopes that this Final Project of the Animasi short film "Sacrifice" can provide and broaden the insights of people about the value of family in everyday life, can successfully produce an Animasid short film that is entertaining yet has useful messages, and produce Animasid works with the best storyline, process, and quality.

Keluarga dapat diartikan sebagai salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan. Kita dapat mengandalkan apa saja dengan anggota keluarga, dan juga anggota keluarga tentunya tidak akan berpikir dua kali untuk membantu anggota keluarganya yang lain. Berkorban pun rela dilakukan, hanya untuk orang yang paling disayangi. Film animasi "Sacrifice" ingin menampilkan film pendek animasi yang unik dengan tema teman kekeluargaan dan kerajaan, dan juga memiliki alur cerita film pendek animasi yang menarik dengan genre fantasi. Dalam pembuatan film animasi "Sacrifice", penulis menggunakan *software*. Penulis bertugas sebagai *Storyboard artist, animator, dan coloring*. Penulis berharap karya Tugas Akhir film pendek animasi "Sacrifice" ini dapat memberikan dan memperluas wawasan tentang nilai kekeluargaan di kehidupan sehari-hari, menghasilkan film pendek animasi yang dapat menghibur dengan pesan yang bermanfaat, dan menghasilkan karya animasi dengan alur cerita, proses, dan kualitas yang baik.

Kata Kunci: Keluarga, Kerajaan, Fantasi, Animasi

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *storyboard*, *2D animasi*, dan *coloring* telah membuat film pendek animasi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “*Sacrifice*””

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

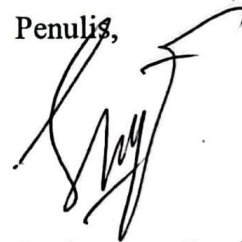
1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano H Tobing, DIP ING., Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhamad Suhaili S.E., M.Kom, Pembimbing I karya tugas akhir.
6. Ilham Khalid Setiawan, Pembimbing II karya tugas akhir.
7. Drs. Noor Riyadi , Penguji I karya tugas akhir.
8. Argo Sumarwoto, BoD Penguji II karya tugas akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Kedua orang tua penulis, Ayah Agus Sulistio dan Ibu Risma Gustyarsih yang selalu memberikan semangat, kasih sayang, dan doa kepada penulis.

11. Amar Sekarwangi dan Fani Khaerunisa selaku rekan satu tim penulis yang selalu bekerja sama dengan baik untuk menyelesaikan karya Tugas Akhir.
12. Teman-teman seperjuangan Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta untuk bantuan selama masa perkuliahan.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan selama proses perkuliahan dan penyelesaian karya Tugas Akhir ini.

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

Jakarta, 14 Juli 2022

Penulis,



Suci Rahmadhani

NIM: 19011081

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	i
PROGRAM STUDI ANIMASIJURUSAN DESAIN GRAFIS	i
2022 LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. <i>Latar Belakang</i>	1
B. <i>Identifikasi Masalah</i>	2
C. <i>Batasan Masalah</i>	3
D. <i>Rumusan Masalah</i>	3
E. <i>Tujuan Penulisan</i>	4
F. <i>Manfaat Penulisan</i>	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
A. <i>Animasi</i>	5
1. Pengertian Animasi	5
2. Pengertian 12 Prinsip Animasi	6
3. Pipeline Produksi Animasi Hybrid 2D & 3D.....	13
B. <i>Storyboard</i>	16
C. <i>2D Animasi</i>	16
D. <i>Coloring</i>	17
BAB III.....	18
METODE PELAKSANAAN.....	18
A. <i>Objek Penulisan</i>	18

1. Objek karya.....	18
2. Spesifikasi Karya.....	31
<i>B. Teknik Pengumpulan Data.....</i>	<i>33</i>
1. Teknik Observasi.....	33
2. Teknik Literasi	33
<i>A. Ruang Lingkup</i>	<i>34</i>
1. Peran Penulis	34
2. Kategori Karya	35
3. Ide Kreatif	36
<i>D. Langkah Kerja.....</i>	<i>36</i>
1. Storyboard	37
2. 2D Animasi	39
3. Coloring.....	42
BAB IV	45
PEMBAHASAN	45
<i>A. Tema</i>	<i>45</i>
<i>B. Storyboard.....</i>	<i>45</i>
1. Extreme Wide Shot	45
2. Very Wide Shot.....	46
3. Medium Shot.....	47
4. Medium Close Up.....	48
5. Close Up.....	48
6. Extreme Close Up.....	49
7. Over the Shoulder Shot	49
<i>B. 2D Animating.....</i>	<i>50</i>
1. Squash & Stretch	50
2. Anticipation	51
3. Pose to Pose.....	53
4. Follow Through	55
5. Slow in & Slow Out.....	55
6. Secondary Action.....	57
7. Arcs.....	57
<i>C. Coloring.....</i>	<i>59</i>
1. Warna Sekunder	60

2. Warna Netral	61
BAB V	62
PENUTUP	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Job Description	30
-------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Squash and Stretch.....	6
Gambar 2.2 Contoh Anticipation	7
Gambar 2.3 Contoh Staging	7
Gambar 2.4 Contoh Straight Ahead & Pose to Pose.....	8
Gambar 2.5 Contoh Follow Through & Overlapping Action	9
Gambar 2.6 Contoh Slow in & Slow Out.....	9
Gambar 2.7 Contoh Arcs.....	10
Gambar 2.8 Contoh Secondary Action	10
Gambar 2.9 Contoh Timing & Spacing	11
Gambar 2.10 Contoh Exaggeration.....	12
Gambar 2.11 Contoh Solid Drawing.....	12
Gambar 2.12 Contoh Appeal.....	13
Gambar 2.13 Diagram Alur Pipeline Produksi Animasi Hybrid 2D &3D	13
Gambar 3. 1 Karakter Alpha	21
Gambar 3. 2 Merlin dari animasi Red Shoes and the Seven Dwarfs.....	22
Gambar 3. 3 Karakter Adelaide	22
Gambar 3. 4 Ratu Arianna dari Tangled	23
Gambar 3. 5 Karakter Eleanora.....	23
Gambar 3. 6 Yelana dari animasi Frozen	24
Gambar 3. 7 Karakter Leandre.....	25
Gambar 3. 8 Raja Runeard dari film animasi Frozen	25
Gambar 3. 9 Karakter Phoenix.....	26
Gambar 3. 10 karakter Axol.....	26
Gambar 3. 11 Binatang Axolotl	27
Gambar 3. 12 Script "Sacrifice"	28
Gambar 3. 13 Penggalan Storyboard	28
Gambar 3. 14 Pipeline film "Sacrifice"	29
Gambar 3. 15 Logo Clip Studio Paint	31
Gambar 3. 16 Gambaran pembuatan storyboard.....	32
Gambar 3. 17 Proses animating Clip Studio Paint	32
Gambar 3. 18 buku referensi	34
Gambar 3. 19 template storyboard	37
Gambar 3. 20 tampilan Clip Studio Paint.....	37
Gambar 3. 21 Import template storyboard	38
Gambar 3. 22 Gatemplate storyboard	38
Gambar 3. 23 proses penggambaran storyboard	38
Gambar 3. 24 Storyboard "Sacrifice"	39
Gambar 3. 25 membuat lembar animasi.....	39
Gambar 3. 26 Lembar animasi baru	40
Gambar 3. 27 menyalakan onion skin.....	40
Gambar 3. 28 membuat keypose.....	41
Gambar 3. 29 penambahan inbetween	42
Gambar 3. 30 Tampilan file Clip Studio Paint	42

Gambar 3. 31 membuat lineart	43
Gambar 3. 32 memberikan layer baru	43
Gambar 3. 33 proses coloring	44
Gambar 4. 1 shot istana.....	46
Gambar 4. 2 shot perjalanan ke goa.....	47
Gambar 4. 3 shot Alpha di hutan	47
Gambar 4. 4 shot Alpha di Goa	48
Gambar 4. 5 shot Alpha ditodong Pedang	48
Gambar 4. 6 shot mata phoenix	49
Gambar 4. 7 shot Alpha dirumah Leandre.....	50
Gambar 4. 8 Adegan Leandre mengambil buah yang terlempar.....	51
Gambar 4. 9 Gaadegan Alpha menebas senjata.....	52
Gambar 4. 10 keypose	53
Gambar 4. 11 inbetween	54
Gambar 4. 12 Alpha menengook kebelakang.....	55
Gambar 4. 13 Alpha melempar botol	56
Gambar 4. 14 Alpha berjalan.....	57
Gambar 4. 15 adegan Leandre menodong Alpha.....	58
Gambar 4. 16 adegan Alpha mengayunkan senjatanya ke Leandre.....	58
Gambar 4. 17 timeline	59
Gambar 4. 18 Coloring Alpha di hutan.....	59
Gambar 4. 19 contoh coloring sekunder	60
Gambar 4. 20 Contoh coloring sekunder	61