

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR

**FILM PENDEK ANIMASI HYBRID 2D & 3D
“AFFECTION”
(Storyboard, Konsep Desain, 2D Animator)**

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



Disusun Oleh:
VIRALIA RIZKY ZAHRA
19011090

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN POLITEKNIK NEGERI
MEDIA KREATIF JAKARTA 2021**

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR

**FILM PENDEK ANIMASI HYBRID 2D & 3D
“AFFECTION”
(Storyboard, Konsep Desain, 2D Animator)**

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



Disusun Oleh:
VIRALIA RIZKY ZAHRA
19011090

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN POLITEKNIK NEGERI
MEDIA KREATIF JAKARTA 2021**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Affection
Penulis : Viralia Rizky Zahra
NIM : 19011090
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 *Rabu* tanggal *13 Juli 2022*

Disahkan oleh
Ketua Penguji,



Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP. 198408272019031009

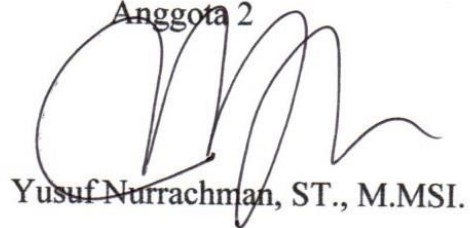
Anggota 1



Bayu Saputra, S.T.

NIP .

Anggota 2

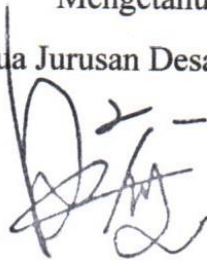


Yusuf Nurrachman, ST., M.MSI.

NIP . 197711132010121001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H. Tobing, Dipl.ing

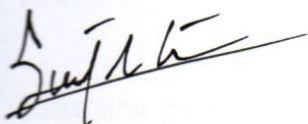
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Affection
Penulis : Viralia Rizky Zahra
NIM : 19011090
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

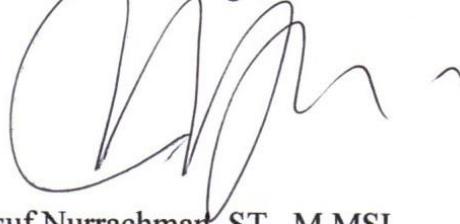
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 13 Juli 2022

Pembimbing 1



Ely Rosita Subardja

Pembimbing 2



Yusuf Nurrachman, ST., M.MSI

NIP 197711132010121001

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 : Viralia Rizky Zahra
NIM : 19011090
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, 13 Juli 2022

Yang menyatakan,



Viralia Rizky Zahra

NIM : 19011090

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Judul Tugas Akhir : Affection
Penulis : Viralia Rizky Zahra
NIM : 19011090
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, 13 Juli 2022

Yang menyatakan,


Viralia Rizky Zahra
NIM : 19011090

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 menyia-nyiaikan 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 fiction

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.

Jakarta, 27 Juli 2022

Penulis,



Viralia Rizky Zahra

19011090

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	12
A. Latar Belakang	13
B. Identifikasi Masalah	13
C. Batasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penulisan	14
F. Manfaat Penulisan	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
A. Animasi	16
1. Pengertian Animasi	16
2. Pengertian 12 Prinsip Animasi	16
3. Pipeline Produksi Animasi 2D	25
B. Storyboard	26
C. Konsep Desain	29
D. Animasi 2D.....	31
BAB III METODE PELAKSANAAN	32
A. Objek Penulisan	31
1. Objek Karya	31
a) Konsep Cerita	31
b) Pembagian Kerja	40
2. Cara Kerja.....	42
B. Teknik Pengumpulan Data	45
1. Teknik Observasi	45
2. Teknik Literasi	46
C. Ruang Lingkup	46
D. Langkah Kerja	47
1. Storyboard	47
2. Konsep Desain	48
3. 2D Animate	51

BAB IV PEMBAHASAN	53
A. Storyboard	53
1. Medium Close Up	51
2. Close Up	53
3. Over Shoulder Shot	53
B. Konsep Desain	55
1. Appeal	55
2. Solid Drawing	56
C. 2D Animate	56
1. Straight Ahead.....	57
2. Slow In and Slow Out	57
3. Secondary Action	58
4. Staging	59
5. Timing	60
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Solid drawing</i>	17
Gambar 2. <i>Timing and Spacing</i>	17
Gambar 3 <i>Squash & Stretch</i>	18
Gambar 4 <i>Anticipation</i>	19
Gambar 5 <i>Slow in & Slow out</i>	19
Gambar 6 <i>Arcs</i>	20
Gambar 7 <i>secondary action</i>	21
Gambar 8 <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	22
Gambar 9 <i>Pose to pose</i>	22
Gambar 10 <i>Stagging</i>	23
Gambar 11 <i>Appeal</i>	24
Gambar 12 <i>Exaggeration</i>	25
Gambar 13 <i>Pipeline Animasi</i>	26
Gambar 14 <i>Storyboard</i>	27
Gambar 15 <i>medium close up</i>	27
Gambar 16 <i>Over The Shoulder Shot</i>	28
Gambar 17 <i>Konsep Desain Interior</i>	29
Gambar 18 <i>Desain Karakter</i>	30
Gambar 19 <i>2D Animate</i>	30
Gambar 20 <i>Sketsa awal karakter Deon</i>	34
Gambar 21 <i>Final karakter Deon</i>	34
Gambar 22 <i>Sketsa awal karakter Sinta</i>	35
Gambar 23 <i>Final karakter Sinra</i>	35
Gambar 24 <i>Sketsa awal karakter Kakek</i>	36
Gambar 25 <i>Final Karakter Kakek</i>	37
Gambar 26 <i>Scene Script “Affection”</i>	38
Gambar 27 <i>Naskah Film Animasi “Affection”</i>	38
Gambar 28 <i>Storyboard Scene 1</i>	39
Gambar 29 <i>Storyboard Scene 9</i>	39
Gambar 30 <i>Pipeline Animasi “Affection”</i>	40
Gambar 31 <i>Tabel Job Description</i>	40
Gambar 32 <i>Aplikasi Clip Studio Paint</i>	41
Gambar 33 <i>Logo Medibang Paint</i>	42
Gambar 34 <i>Storyboard Page 1</i>	42
Gambar 35 <i>Konsep Desain Interior</i>	43
Gambar 36 <i>Desain Karakter Deon</i>	43
Gambar 37 <i>Lineart Animate duration 1.38-1.42</i>	44
Gambar 38 . <i>Timeline scene 1</i>	46
Gambar 39 <i>Software Medibang Paint</i>	47
Gambar 40 <i>Menambahkan scene dan detail</i>	47
Gambar 41 <i>Membuat Sketsa</i>	48
Gambar 42 <i>Proses pembuatan lineart dan pewarnaan</i>	48

Gambar 43 Menampilkan radial snap/perspektif	49
Gambar 44 Proses pembuatan sketsa	49
Gambar 45 Tampilan awal <i>Clip Studio Paint</i>	50
Gambar 46 Tampilan untuk menambahkan file animasi	50
Gambar 47. Tampilan <i>Animation Folder</i> ada dibawah	51
Gambar 48 Tampilan <i>New Animation Cell</i>	51
Gambar 49 <i>Medium Close Up</i>	52
Gambar 50 <i>Close Up</i>	53
Gambar 51 <i>Over Shoulder Shot</i>	53
Gambar 52 <i>Stylized</i> dari tiga karakter	54
Gambar 53. Penerapan <i>Solid Drawing</i> dalam suatu adegan	54
Gambar 54 Adegan ekspresi sinta sedang kesakitan.....	55
Gambar 55. Adegan Deon Sedang Duduk dan Mengambil Laptopnya.....	56
Gambar 56 Adegan Deon Sedang Mengambil Kartu Banknya di Lemari.....	57
Gambar 57 Adegan Deon berjalan kaki.....	57
Gambar 58 Penempatan Karakter dan Posisi Kamera	58
Gambar 59 Deon menggendong Sinta dengan raut wajah sedih.....	58
Gambar 60 Adegan Deon lari	59