

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR

FILM PENDEK ANIMASI HYBRID 2D & 3D “AFFECTION” (Script, Coloring 2D Animate, SFX)

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



Disusun Oleh:
DEVA RISAPAJRIANI
19011024

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

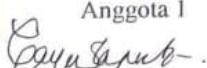
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Affection
Penulis : Deva Risapajriani
NIM : 19011024
Program Studi : D3 Animasi
Jurusans : Desain Grafis

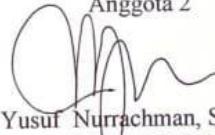
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Pengaji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat,
tanggal 29 Juli 2022.

Disahkan oleh:
Ketua Pengaji,

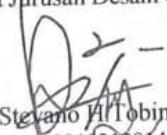

Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP. 198408272019031009

Anggota 1


Bayu Saputra, S.T.

Anggota 2

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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis

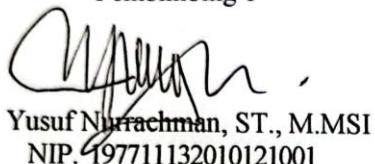

Deddy Stevano Tobing, DIP ING
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

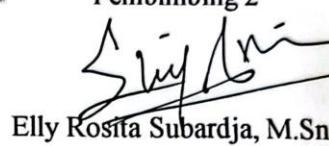
Judul Tugas Akhir : Affection
Penulis : Deva Risapajriani
NIM : 19011024
Program Studi : D3 Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta 23 Juli 2022

Pembimbing 1

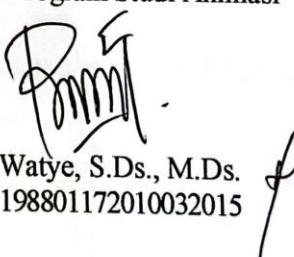

Yusuf Nurachman, ST., M.MSI
NIP. 197711132010121001

Pembimbing 2


Elly Rosita Subardja, M.Sn

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 : Deva Risapajriani
NIM : 19011024
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,



Deva Risapajriani

NIM: 19011024

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Judul Tugas Akhir : Affection
Penulis : Deva Risapajriani
NIM : 19011024
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2019

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

Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif 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,



Deva Risapajriani

NIM : 19011024

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 - 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 perkuliahan, selain itu juga dapat menjadi portofolio penulis dalam persiapan untuk memasuki dunia kerja nanti.

Tidak lepas dengan rasa terimakasi 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.

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,



Deva Risapajriani
NIM 19011024

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	12
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.....	16
B. Script.....	17
C. Coloring	19
D. SFX.....	20
E. Kesenjangan	21
BAB III METODE PELAKSANAAN	23
A. Objek Penulisan.....	23
1. Objek Karya.....	23
a) Konsep Cerita	23
b) Pembagian Kerja.....	31
B. Teknik Pengumpulan Data	35
1. Teknik Observasi	35

2. Teknik Literasi.....	36
C. Ruang Lingkup	36
D. Langkah Kerja	37
BAB IV PEMBAHASAN	48
A. Tema	48
B. Alur Cerita.....	48
C. Hasil Coloring	48
BAB V PENUTUP.....	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pipeline Animasi	17
Gambar 2. Aplikasi <i>Celtx</i>	18
Gambar 3. Aplikasi <i>Trelby</i>	19
Gambar 4. <i>Coloring pada Character</i>	19
Gambar 5. Audio	20
Gambar 6. Sketsa awal karakter Deon.....	26
Gambar 7. Final karakter Deon.....	26
Gambar 8. Sketsa awal karakter Sinta.....	27
Gambar 9. Final karakter Sinta	27
Gambar 10. Sketsa awal karakter Kakek	28
Gambar 11. Final karakter Kakek	29
Gambar 12. Scene script “ <i>Affection</i> ”	30
Gambar 13. <i>Naskah film animasi “Affection”</i>	30
Gambar 14. <i>Storyboard Scene 1</i>	31
Gambar 15. <i>Storyboard Scene 9</i>	31
Gambar 16. <i>Pipeline Animasi “Affection”</i>	32
Gambar 17. <i>Tabel Job Description</i>	33
Gambar 18. <i>Software Celtx Software</i>	34
Gambar 19. <i>Software Clip Studio Paint</i>	34
Gambar 20. <i>Software Adobe Audition</i>	35
Gambar 21. Konsep awal “ <i>Affection</i> ”	38
Gambar 22. Script “ <i>Affection</i> ”	40
Gambar 23. Tampilan awal <i>Clip Studio Paint</i>	41
Gambar 24. Pilih Open untk buka folder lineart	41
Gambar 25. <i>Tampilan Animation Folder</i>	42
Gambar 26. Tampilan New Animation Cell	42
Gambar 27. Base color dlm karakter Deon.....	43

Gambar 28. Tampilan awal Adobe Audition.....	44
Gambar 29. Audio yang akan di edit	44
Gambar 30. Mengedit pada Noise	45
Gambar 31. Pilih “ <i>Filter and EQ</i> ”.....	45
Gambar 32. Atur editan Audio Voice Over	46
Gambar 33. Tampilan effect “Noise Reduction/Restoration”.....	46
Gambar 34. Export menjadi mp3.....	47
Gambar 35. Adegan Sinta ketika mengajak bertamasya	49
Gambar 36. Adegan Deon mergok Sinta diluar rumah.....	49
Gambar 37. Ketika Sinta dan Kakek tengah mengobrol.....	50