

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR

**FILM PENDEK ANIMASI *HYBRID* 2D & 3D "LEPAS"
(ENVIRONMENT CONCEPT ARTIST, 3D CHARACTER MODELLER,
3D ASSET MODELER, 2D ANIMATOR, 2D SHADING, COMPOSITING)**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif**

Disusun Oleh

NADA SHAFIRA MAUKA

NIM: 19011063

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

JAKARTA

2022

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR

**FILM PENDEK ANIMASI *HYBRID* 2D & 3D “LEPAS”
(ENVIRONMENT CONCEPT ARTIST, 3D CHARACTER MODELLER,
3D ASSET MODELER, 2D ANIMATOR, 2D SHADING, COMPOSITING)**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh
NADA SHAFIRA MAURA
NIM: 19011063

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D "Lepas"

Penulis : Nada Shafira Maura

NIM : 19011063

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 Kamis, tanggal 14 Juli 2022

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Rina Watye, S.Ds., M.Ds.

NIP : 198801172010032015

Anggota 1



Moses Raissa Graceivan, M.Sn.

Anggota 2

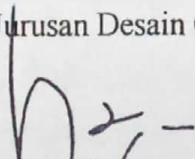


Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom.

NIP: 198602052019032009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano, H.Tobing DIP ING.

NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Lepas”
Penulis : Nada Shafira Maura
NIM : 19011063
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 4 Juli 2022

Pembimbing 1 :



Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom.

NIP: 198602052019032009

Pembimbing 2 :



Prily Fitria Aziz, S.Kom. M.Kom.

NIP : 199104192019032015

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 : Nada Shafira Maura
NIM : 190110
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Lepas” 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, 5 Juli 2022



Nada Shafira Maura

NIM: 19011063

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nada Shafira Maura
NIM : 19011063
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

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: Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Lepas”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Politeknik Negeri Media Kreatif berhak untuk 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, 5 Juli 2022



Nada Shafira Maura

19011063

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi hynrid 2D & 3D “Lepas”

Penulis : Nada Shafira Maura

Pembimbing I : Herly Nurrahmi

Pembimbing II : Prily Fitria Aziz

The lack of interest among young adult television audiences in Indonesia for animated films gave the Author and team an idea to make animated films with a genre most commonly consumed by the public, such as the drama genre in most telenovela boradcasted on Indonesian television channels. Animated films that are shown in Indonesia are dominated by children's stories with the fantasy genre. Most people like to watch telenovelas because of the dramatic storyline. Author and team made an animated short film "Lepas" to replace telenovelas with a story packaged as best as possible with attractive visuals. The Final Project entitled Lepas is presented through a 2D and 3D hybrid animation with a drama genre featuring the story of a wife who is abandoned by her husband forever. The creation of 3D character and asset models in the freelance short film was made using the Autodesk Maya 2019 software with the sub-division modeling method, 2D animation in the "Lepas" film was created by the author by applying 11 of the 12 principles of animation.

Keywords: Telenovela, 2D Animation, Drama

ABSTRAK

Minimnya minat penonton televisi kalangan dewasa muda yang ada di Indonesia terhadap film animasi memberikan Penulis dan tim sebuah ide untuk membuat film animasi dengan genre yang paling umum ditonton masyarakat seperti genre drama pada kebanyakan sinetron yang di siarkan pada saluran televisi indonesia. Film animasi yang ditayangkan di Indonesia di dominasi oleh cerita anak-anak dengan genre fantasi. Kebanyakan masyarakat suka menonton sinetron karena jalur cerita yang dramatis. Penulis dan tim membuat film pendek animasi "Lepas" untuk menjadi pengganti tontonan sinetron dengan cerita yang dikemas sebaik mungkin dengan visual yang menarik. Karya Tugas Akhir berjudul Lepas disuguhkan melalui animasi hybrid 2D dan 3D dengan genre drama yang menampilkan kisah seorang istri yang ditinggal sang suami untuk selamanya. Pembuatan karakter dan aset 3D model pada film pendek lepas dibuat menggunakan software Autodesk Maya 2019 dengan metode sub-division modeling, animasi 2D pada film "Lepas" dibuat oleh Penulis dengan menerapkan 11 dari 12 prinsip animasi.

Kata kunci: Sinetron, animasi 2D, drama

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir pada waktu yang telah ditetapkan. Dalam karya tugas akhir ini, Penulis menuangkan segala kegiatan dan aktivitas Penulis selama mengerjakan karya tugas akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dengan penuh hormat, Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih sebanyak-banyaknya padah banyak pihak yang telah memberikan arahan, bantuan, bimbingan serta dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga Penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir ini. Rasa terima kasih Penulis sampaikan kepada :

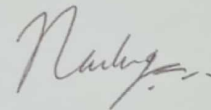
1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., MM. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
2. Deddy Stevano H Tobing, DIP ING selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Tri Fajar Yurmama, S.S, kom., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom, selaku pembimbing pemulisan laporan Tugas Akhir.
6. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir Penulis.
7. Rekan satu tim dalam pengerjaan Karya Tugas Akhir “LEPAS” yang dikerjakan dengan penuh perjuangan dan semangat dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir ini.

8. Keluarga Penulis yang bernama Junaedi, Nenden Lindawati, dan Nanda Athiyya yang selalu memberikan dukungan, motivasi serta doa sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
9. Teman-teman penulis yang merupakan Annisa Shahwa P, Afifah Putri H, Nada Sungkar, Faizeel Leil Rahmi H, dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu-persatu oleh penulis atas dukungan, semangat dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa tingkat dan kemampuan dalam pemikiran serta pengetahuan yang dimiliki masih jauh dari kata sempurna. Sehingga baik dari bentuk maupun isinya masih banyak kekurangan yang tidak disadari pada laporan ini, maka dari itu Penulis selaku penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan kemajuan untuk hasil yang lebih baik di masa medatang.

Demikian, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima kasih.

Bekasi, 19 Juli 2022



Penulis
(NADA SHAFIFA MAURA)
NIM. 19011063

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	II
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	III
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	IV
PLAGIARISME	IV
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	V
ABSTRAK	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XII
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	2
C. BATASAN MASALAH	2
D. RUMUSAN MASALAH	2
E. TUJUAN PENULISAN	3
F. TUJUAN PENULISAN	3
BAB II	5
TINJAUAN PUSAKA	5
A. ANIMASI	5
B. MODELING	15
C. CONCEPT ART	16
E. Video Editing & Compositing	17
F. Pengertian Sinetron	17
BAB III	19
METODE PERANCANGAN	19
A. PRA – PRODUKSI	19
B. PRODUKSI	20
C. PASCA-PRODUKSI	21
D. SKEMA PERANCANGAN	22
BAB IV	24

HASIL DAN PEMBAHASAN	24
A. PRA – PRODUKSI	24
B. PRODUKSI	25
C. PASCA PRODUKSI	39
BAB V	40
PENUTUP	40
A. Simpulan	40
B. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42

DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Jobdesc</i> anggota kelompok	22
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Squash and stretch</i>	6
Gambar 2 <i>Anticipation</i>	7
Gambar 3 <i>Straight Ahead Action dan Pose to Pose</i>	7
Gambar 4 <i>Staging</i>	8
Gambar 5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	9
Gambar 6 <i>Slow in & slow out</i>	9
Gambar 7 <i>Secondary action</i>	10
Gambar 8 <i>Arcs</i>	10
Gambar 9 <i>Timing and Spacing</i>	11
Gambar 10 <i>Solid drawing</i>	11
Gambar 11 <i>Appeal</i>	12
Gambar 12 <i>Exaggeration</i>	12
Gambar 13 <i>Pipeline produksi animasi</i>	13
Gambar 14 <i>Bagan pembagian jobdesc</i>	22
Gambar 15 <i>Sketsa Konsep Jalan</i>	24
Gambar 16 <i>Konsep Ruang Tengah</i>	25
Gambar 17 <i>Konsep Jalanan</i>	25
Gambar 18 <i>Referensi Solid Drawing Amara</i>	26
Gambar 19 <i>Base Model Karakter 3D Tahap Awal</i>	27
Gambar 20 <i>Model Karakter 3D Amara Perspektif</i>	27
Gambar 21 <i>3D Model Hilmi</i>	28
Gambar 22 <i>3D Model Amara</i>	28
Gambar 23 <i>Model Asset 3D Peralatan Dapur</i>	29
Gambar 24 <i>Model Asset 3D Binder Dokumen</i>	30
Gambar 25 <i>Model Asset 3D Kain Dapur, Bantal Sofa dan Tudung Saji</i>	30
Gambar 26 <i>Menerapkan prinsip squash and stretch</i>	31
Gambar 27 <i>Penerapan Secondary Action</i>	31
Gambar 28 <i>Penerapan Follow Through and Overlapping Action</i>	32
Gambar 29 <i>Penerapan Pose to Pose</i>	33

Gambar 30 Penerapan <i>Timing & Spacing</i>	33
Gambar 31 <i>Style</i> yang dipakai untuk film Lepas	34
Gambar 32 Penerapan <i>Solid Drawing</i>	35
Gambar 33 Penerapan <i>Slow In & Slow Out</i> saat membuka pintu	36
Gambar 34 <i>Staging pada adegan film Lepas</i>	36
Gambar 35 Penerapan <i>Anticipation</i>	37
Gambar 36 Salah satu contoh penerapan <i>Arcs</i>	37
Gambar 37 Proses animasi 2D	38
Gambar 38 Proses <i>Shading</i> 2D	38
Gambar 39 Proses <i>Editing & Compositing</i>	39