

**LAPORAN KARYA PENULISAN TUGAS AKHIR
FILM ANIMASI PENDEK 2D
"BAMBOO"**

**(LIGHTNING 3D BACKGROUND, TEXTURING 3D,
RENDER 3D BACKGROUND, 2D ANIMATE)**



**POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif**

**DISUSUN OLEH:
YOGISWARA WIDYA PUTRA
(18710137)**

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

LAPORAN KARYA PENULISAN TUGAS AKHIR
FILM ANIMASI PENDEK 2D
“BAMBOO”

*(LIGHTNING 3D BACKGROUND, TEXTURING 3D, RENDER 3D
BACKGROUND, 2D ANIMATE)*



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

DISUSUN OLEH:
YOGISWARA WIDYA PUTRA
(18710137)

JURUSAN DESAIN GRAFIS
PROGRAM STUDI ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

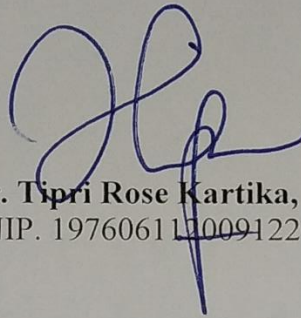
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Bamboo
Penulis : Yogiswara Widya Putra
NIM : 18710137
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Animasi)
Jurusan : Animasi

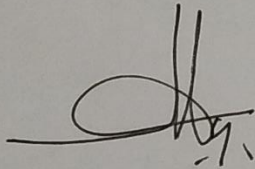
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 12 - Juli 2022

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



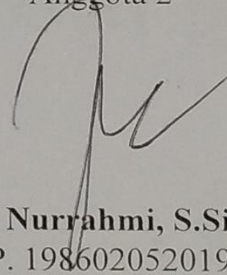
Dr. Tipri Rose Kartika, MM
NIP. 197606112009122002

Anggota 1



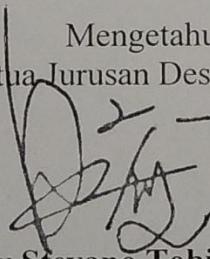
Antonius Edi Widiargo, S. T., M.I.kom
NIDN/NUP/NIDK: 0903450007

Anggota 2



Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom
NIP. 198602052019032009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



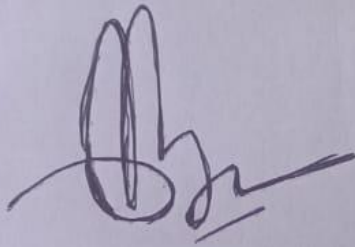
Deddy Stevano Tobing, Dipl.Ing
NIP.198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "BAMBOO"
Penulis : Yogiswara Widya Putra
NIM : 18710137
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Animasi)
Jurusan : Desain

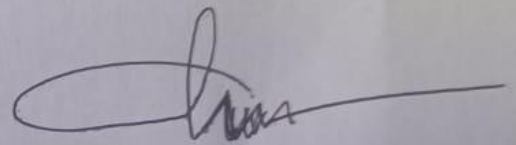
Tugas Akhir ini diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 12 - Juli - 2022

Pembimbing I:



Ilham Khalid Setiawan ST.

Pembimbing II:



Heri Wijayanto M.Sn

MENGETAHUI:

Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds.

NIP.198801172018032015

HALAMAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yogiswara Widya Putra
NIM : 18710137
Program Studi : DESAIN GRAFIS (Konsentrasi Animasi)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

Menyatakan bahwa karya Tugas Akhir ini, mulai dari cerita, naskah, penentuan latar tempat, dan penokohan karakter, adalah hasil dari penelitian yang telah dilakukan sendiri oleh penulis, dan tim penulis. Apabila penulis memiliki referensi tertentu dalam pembuatan cerita ini, penulis akan menuliskan sumbernya dengan jelas.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Penulis siap bertanggung jawab apabila pernyataan yang ditulis diatas dinyatakan tidak benar.

Jakarta, 12 Juli 2022

Yang Membuat Pernyataan



Penulis
Yogiswara Widya Putra
Nim : 18710137

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yogiswara Widya Putra
NIM : 18710137
Program Studi : DESAIN GRAFIS (Konsentrasi Animasi)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

- 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 "*Laporan Karya Tugas Akhir Film Animasi Pendek BAMBOO*" beserta pertangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Polimedia Negeri Kreatif berhak menyimpan, mengalihkan/formatkan, mengelolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasi tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Jakarta, 12 Juli 2022

Yang menyatakan,



Yogiswara Widya Putra

Nim: 18710137

FILM PENDEK ANIMASI 3D

“BAMBOO”

*(LIGHTNING 3D BACKGROUND, TEXTURING 3D, RENDER 3D
BACKGROUND, 2D ANIMATE)*

Yogiswara Widya Putra

Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Animasi Politeknik Negeri Media
Kreatif

ABSTRAK

Perasaan dan emosi seperti senang, bahagia, marah dan sedih merupakan hal yang manusiawi dapat dialami oleh siapa saja. Mengangkat dengan tema rasa senang dan sedih menggunakan latar Kos-kosan, pabrik. Film Bamboo ingin memberikan sebuah hiburan dengan pesan yang terkandung tentang pentingnya menjaga lingkungan, tidak menyebabkan limbah di sungai dan keinginan memanfaatkan limbah menjadi barang yang berguna.

“Bamboo” menggunakan animasi 2D dan 3D yang tersusun dari sekumpulan objek/gambar yang disusun sesuai alur cerita sehingga menghasilkan gambar yang dapat bergerak dan menggunakan background 3D animasi. Dalam Film animasi “Bamboo” memiliki konsep yang berlatar sebuah dunia hewan. Diatas ini adalah panda, tokoh utama dari ”Bamboo”.

Dalam pembuatan film animasi “Bamboo” tim menggunakan software *Adobe After Effect* dan Software pendukung lainnya. Berbagai teknis yang penulis kerjakan *Lighting 3D background, Texturing 3D, render 3D Background, 2D animate*. Harapan penulis dan tim kedepannya agar karya ini dapat menjadi pengingat bahwa pentingnya anger management dan perasaan untuk memaafkan.

Kata Kunci : Senang, Sedih, Panda.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb.

Alhamdulillahirabbilalamin, Puji dan syukur penulis atas kehadiran Allah SWT yang maha pengasih dan juga maha penyayang karena telah melimpahkan karunianya dan kehendaknya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Karya Tulis Tugas Akhir tentang Film Animasi 3D berjudul "Throne" ini. Dalam Laporan Karya Tulis Tugas Akhir ini penulis menjabarkan segala kegiatan dan aktivitas penulis selama pengerjaan karya Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam pengerjaannya, Karya Tulis Tugas Akhir ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu serta mendukung penulis. Oleh sebab itu, disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan bantuan terbaiknya;
2. Deddy Stevano Tobing, Dipl.Ing selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif;
3. Tri Fajar Yurmama, S.S.Kom.,M.T. selaku Ketua Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Animasi;
4. Para dosen Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, yang telah dengan tulus dan ikhlas memberikan ilmunya;
5. R.AE Widiargo, S.T.,M.I. Kom. dan Bayu Saputra selaku dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman tentang animasi 3D selama perkuliahan;
6. Tim pengerjaan tugas akhir "Bamboo" yang telah bersama dengan penuh perjuangan menyelesaikan tugas akhir ini;
7. Teman-teman Program Studi Animasi yang selalu ada untuk membantu dan menginspirasi dalam berkarya lebih baik lagi.

Penulis menyadari akan kekurangan dalam penulisan Laporan Karya Tulis Tugas Akhir ini yang mungkin tidak disadari dalam penulisannya. Maka dari itu,

saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat berguna demi memperbaiki kekurangan tersebut.

Semoga Laporan Karya Tulis Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Terima kasih.

Wassalamualaikum wr. wb.

Jakarta, 12 Juli 2022



Penulis
Yogiswara Widya Putra
Nim : 18710137

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIATISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Pustaka	6
B. Tinjauan Teoritis	6
1. Animasi	6
a. Definisi Animasi	6
b. 12 Prinsip Animasi.....	7
c. Pengertian Animasi 2D dan 3D	14
d. Tahap-Tahap Perancangan Animasi	14
e. Pengertian After Effect	15
BAB III METODE PELAKSANAAN	
A. Data/Objek Penulisan	15
B. Teknik Pengumpulan Data	15
C. Metode Pengumpulan Data	15

1. Metode Observasi.....	15
2. Metode Studi Pustaka.....	15
D. Ruang Lingkup.....	16
1. Peran Penulis.....	16
2. Katagori Karya.....	16
3. Ide Kreatif.....	18
E. Langkah Kerja.....	18
1. Pra Produksi.....	18
2. Produksi.....	23
3. Pasca Produksi.....	28
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Pembahasan.....	30
1. Produksi.....	30
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	31
B. Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	33
GLOSARIUM.....	35
LAMPIRAN.....	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Contoh 12 Prinsip Animasi	7
Gambar 2.2 Contoh <i>Squash and Stretch</i>	8
Gambar 2.3 Contoh <i>Anticipation</i>	8
Gambar 2.4 Contoh <i>Staging</i>	9
Gambar 2.5 Contoh <i>Stright ahead action and pose to pose</i>	9
Gambar 2.6 Contoh <i>Follow through and overlapping action</i>	10
Gambar 2.7 Contoh <i>Slow in and slow out</i>	10
Gambar 2.8 Contoh <i>Arc</i>	11
Gambar 2.9 Contoh <i>Secondary Action</i>	11
Gambar 2.10 Contoh <i>Timing</i>	12
Gambar 2.11 Contoh <i>Exaggeration</i>	12
Gambar 2.12 Contoh <i>Solid Drawing</i>	13
Gambar 2.13 Contoh <i>Appeal</i>	13
Gambar 3.1 <i>Hypershade</i>	24
Gambar 3.2 <i>Assign New Material</i>	24
Gambar 3.3 <i>aistandardsurface</i>	25
Gambar 3.4 Hasil Render	25
Gambar 3.5 <i>UV Editor</i>	26
Gambar 3.6 Memasukan file	26
Gambar 3.7 Hasil Render	27
Gambar 3.8 Memasukan File Ke <i>After Effect</i>	27
Gambar 3.9 <i>Fit To Comp</i>	28
Gambar 3.10 <i>Animate</i>	28
Gambar 3.11 <i>ease in dan ease out</i>	29