LAPORAN TUGAS AKHIR

“KI BOTOL”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya

Disusun oleh
RAGIL NURSALEH
NIM : 19011071

PROGRAM STUDI ANIMASI D3
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D "Ki Botol"
Penulis	: Ragil Nursaleh
NIM	: 19011071
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 Jumat, tanggal 13 Juli 2022.

Disahkan oleh

Ketua Penguji,

Antonius Edi Widiargo,ST.,M.I.Kom

NIP. 0903450007

Anggota 1

Pratiwi Kusumowardhani, S.Ds., M.DS.

NIP. 198512082014042002

Anggota 2

Moses Raissa Graceivan S.Ds. M.MT

NIP.

Mengetahui

Ketua Jurusan Desain Grafis

Deddy Stevano Tobing, DIP ING

NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D "Ki Botol"
Penulis	: Ragil Nursaleh
NIM	: *19011071*
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain Grafis

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 6 Juli 2022

Pembimbing 1 :	Pembimbing 2 :
Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT.	***Moses Raissa Graceivan S. Ds. M.MT***
NIP. 198011122020122003	NIP.

Mengetahui :

Koordinator Program Studi Animasi

Rina Watye, M. Ds

NIP. 198801172018032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIRDAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ragil Nursaleh
NIM	19011071
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Animasi D3
Tahun Akademik	2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: KI BOTOL 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, 8 Juli 2022
Yang menyatakan,

Ragil Nursaleh

NIM: 19011071

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Ragil Nursaleh
NIM	19011071
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain Grafis
Tahun Akademik	2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Nonekslusif** ***(Non-exclusive Royalty-Free Right)*** atas karya ilmiah saya yang berjudul:KI BOTOL 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 saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 8 Juli 2022

Yang menyatakan,

Ragil Nursaleh

NIM: 19011071

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Ki Botol
Penulis : Ragil
Nursaleh
Pembimbing I : Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT.
Pembimbing II : Moses Raissa Graceivan S. Ds., M.MT.

Sometimes manners become a major problem when someone is in new territory. This has to do with local community trust; afraid of the weakening of their culture, some are afraid of the wrath of the guards in their territory. The animated short film "Ki Botol" presents a story that takes a similar case study, coupled with the moral about the bonds of a family that are not easy to separate. In making this film, the Author uses Autodesk Maya 2018 software, Adobe After Effects CC 2017, Krita and several supporting software. The author serves as Character Design, Story Boarding,3D Modelling, 2D Animating, 3D Animating. The Author hopes that "Ki Botol" can be used as a reminder of the cultural differences in Indonesia and provide motivation and become a lesson for the audience.

Seringkali tata krama menjadi masalah utama ketika seseorang berada di wilayah baru. Hal ini berkaitan dengan kepercayaan masyarakat setempat; takut akan melemahnya budaya mereka, adapula yang takut dengan murkanya penunggu di wilayahnya. Animasi film pendek "Ki Botol" menyajikan cerita yang mengambil studi kasus yang serupa, ditambah dengan moral tentang ikatan sebuah keluarga yang tidak mudah untuk dipisahkan. Dalam pembuatannya, Penulis menggunakan *software Autodesk Maya 2018, Adobe After Effect CC 2017, Krita* serta beberapa *software* yang mendukung. Penulis bertugas sebagai *Character Design, Story Boarding,3D Modelling, 2D Animating, 3D Animating.* Penulis mengharapkan bahwa "Ki Botol" bisa menjadi pengingat akan adanya berbedaan budaya di Indonesia dan memberikan motivasi serta menjadi pelajaran bagi penonton.

Kata Kunci : Tata krama, Budaya, Animasi, 3D Animator, Rigging, Compositing

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan yang maha Esa karena telah melimpahkan berkatnya sehingga Laporan Karya Tulis Tugas Akhir tentang Film Animasi 3D berjudul “Ki Botol” ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. 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. Dr. Tipri Rose Kertika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano Tobing, DIP ING, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Rina Watye, M. Ds, selaku Koordinator Program Studi Animasi.
5. Tri Fajar Yurmama S, S. Kom., M. T, selaku Pembimbing Akademis.
6. Moses Raissa Graceivan, S.Ds., M.MT., selaku Pembimbing teknis
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif;
8. Keluarga yang telah memberikan memberikan bantuan baik material, finansial maupun spiritual;

9. Teman-teman Animasi yang telah mendukung dan memberikan semangat selama pengerjaan tugas akhir.

Penulis menyadari laporan ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun guna menunjang pembuatan laporan ini. Akhirnya atas segala kekurangan yang terdapat pada laporan ini penulis mengucapkan mohon maaf. Semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi kita semua.

Bogor , 10 Juli 2022

Ragil Nursaleh
19011071

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan Sidang Tugas Akhir **ii**

Kata Pengantar **vi**

Daftar Isi **viii**

Daftar Gambar **x**

Daftar Lampiran **xiv**

Bab I Pendahuluan **1**

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 2

C. Batasan Masalah 3

D. Rumusan Masalah 3

E. Tujuan Penelitian 4

F. Manfaat Penulisan 4

Bab II Tinjauan Pustaka **5**

A. Animasi 5

B. 12 Prinsip Animasi 6

C. Animasi 3D 14

D. Compositing 15

Bab III Metode Perancangan **16**

A. Pra Produksi 18

B. Produksi 21

C. Pasca Produksi 23

Bab IV Pembahasan 36

A. Modelling Karakter 36

B. Rigging 37

C. Compositing 39

Bab V Penutup 33

A. Simpulan 33

B. Saran 34

DAFTAR PUSTAKA 35

LAMPIRAN……..

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Squash & Stretch 7

Gambar 2.2 Contoh Anticipation 8

Gambar 2.3 Contoh Staging 8

Gambar 2.4 Contoh Straight ahead action & Pose to pose 9

Gambar 2.5 Contoh Follow Through & Overlapping Action 9

Gambar 2.6 Contoh Slow in & Slow out 9

Gambar 2.7 Contoh Arc 10

Gambar 2.8 Contoh Secondary Action 11

Gambar 2.9 Contoh Timing & Spacing 12

Gambar 2.10 Contoh Exaggeration 12

Gambar 2.11 Contoh Solid Drawing 12

Gambar 2.12 Contoh Appeal 13

Gambar 3.1 Pesut Mahakam 22

Gambar 3.2 Harimau 22

Gambar 3.3 Kaki gajah 23

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Beberapa istilah dalam texturing 14

Tabel 2.2 Tabel emosi dasar manusia 16

DAFTAR LAMPIRAN

Naskah Ki Botol ….....…….……

Storyboard Kibotol.....…….....