

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI HYBRID 2D & 3D “KI BOTOL”
Script Writer, Concept Art, Storyboard dan 3D Environment

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

ADINDA PUTRI RAHMAWATI

NIM : 19011002

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2022

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI HYBRID 2D & 3D “KI BOTOL”
Script Writer, Concept Art, Storyboard dan 3D Environment

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

ADINDA PUTRI RAHMAWATI

NIM : 19011002

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 "Ki Botol"
Penulis : Adinda Putri Rahmawati
NIM : 19011002
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.

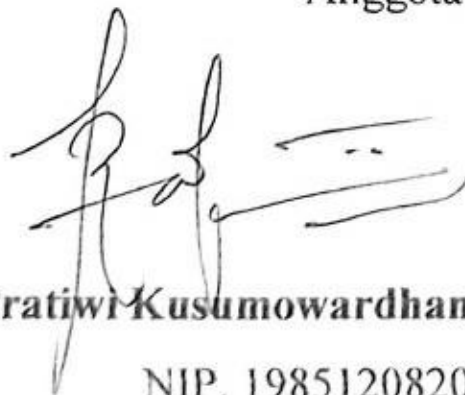
Disahkan oleh
Ketua Penguji,



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 : Adinda Putri Rahmawati
NIM : 19011002
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 6 Juli 2022

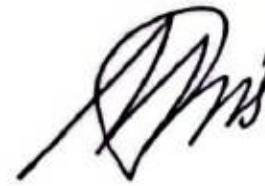
Pembimbing 1 :

Pembimbing 2 :



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT.

NIP. 198011122020122003



Moses Raissa Graceivan S. Ds. M.MT

NIP.

Mengetahui :

Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M. Ds

NIP. 198801172018032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adinda Putri Rahmawati
NIM : 19011002
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D "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



Adinda Putri Rahmawati

NIM: 19011065

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Adinda Putri Rahmawati
NIM : 19011002
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **FILM ANIMASI PENDEK HYBRID 2D & 3D “KI BOTOL”**.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 8 Juli 2022



SEPUULUH RIBU RUPIAH
10000
42B19A01983381578

Adinda Putri Rahmawati

NIM: 19011002

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Ki Botol”
Penulis : Adinda Putri Rahmawati
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 perbedaan budaya di Indonesia dan memberikan motivasi serta menjadi pelajaran bagi penonton.

Kata Kunci : Tata krama, Budaya, Animasi

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan tugas akhir sebagai kewajiban bagi penulis yang telah melaksanakan pembuatan animasi film pendek yang diselenggarakan oleh program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kertika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Drs. Benget Simamora, MM., 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 pendidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.
8. Ibu dan Bapak, serta kakak penulis yang senantiasa mendukung penulis untuk tetap semangat.
9. Teman kelas B terutama sahabat terdekat yang selalu berbagi suka dan duka selama perkuliahan.
10. Sahabat terdekat penulis yang selalu memberi dukungan serta berjuang bersama untuk sama-sama menamatkan perkuliahan.
11. Anggota tim Wanian, Nanda Indah Pertiwi dan Ragil Nursaleh. Tanpa mereka, tugas akhir ini tidak akan sampai dititik ini.

Tiada ucapan yang bisa penulis sampaikan selain terima kasih atas segala dukungannya, baik itu secara ucapan, bentuk hadiah serta bantuan dengan menjawab kebingungan penulis selama perjalanan semester 6 ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk laporan ini.

Tangerang Selatan, 8 Juli 2022

Penulis,



Adinda Putri Rahmawati

19011002

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	2
E. Tujuan Penulisan	2
F. Manfaat Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. Animasi.....	4
1. Prinsip Animasi	4
a) <i>Solid Drawing</i>	4
b) <i>Appeal</i>	5
c) <i>Timing and Spacing</i>	5
d) <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	6
e) <i>Secondary Action</i>	6
2. Animasi 2D dan 3D	7
B. <i>Script</i>	9
C. <i>Storyboard</i>	9

D. <i>Concept Art</i>	10
E. <i>3D Environment</i>	10
BAB III METODE PERANCANGAN.....	11
A. Pra Produksi.....	11
1. Konsep dan ide	11
2. Skenario	11
3. <i>Storyboard</i>	14
B. Produksi.....	15
1. <i>3D Environment</i>	15
C. Paska Produksi.....	16
D. Skema Perancangan	16
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN	18
A. Pra Produksi.....	18
1. <i>Concept Art</i>	18
2. <i>Script</i>	21
3. <i>Storyboard</i>	21
B. Produksi.....	23
1. <i>3D Environment</i>	23
BAB V PENUTUP	30
A. KESIMPULAN	30
B. IMPLIKASI.....	30
C. SARAN.....	31
DAFTAR PUSTAKA	32

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Deskripsi Pekerjaan	16
-------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Solid Drawing</i>	4
Gambar 2.2 <i>Appeal</i>	5
Gambar 2.3 <i>Timing and Spacing</i>	5
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	6
Gambar 2.5 <i>Secondary Action</i>	7
Gambar 2.6 <i>Hand Drawn Animation</i>	8
Gambar 2.7 <i>Black Hole</i> di Film <i>Interstellar</i>	8
Gambar 3.1 <i>Script Ki Botol</i>	14
Gambar 3.2 <i>Storyboard Ki Botol</i>	15
Gambar 3.3 <i>3D Environment Curug</i>	15
Gambar 4.1 Contoh Animasi <i>Stylized</i>	18
Gambar 4.2 Konsep Pertama Ki Botol.....	19
Gambar 4.3 Konsep Ki Botol <i>Fix</i>	19
Gambar 4.4 Konsep <i>Environment Curug</i>	20
Gambar 4.5 Konsep <i>Environment Hutan</i>	20
Gambar 4.6 Konsep Botol Khodam	21
Gambar 4.7 Membuka Paint Tool SAI	21
Gambar 4.8 Memasukkan <i>Template Storyboard</i>	22
Gambar 4.9 Menambah <i>Layer</i>	22
Gambar 4.10 Menambah Teks	23
Gambar 4.11 Referensi Curug	24
Gambar 4.12 Membuka Autodesk Maya 2022	24
Gambar 4.13 Mengimport Gambar Referensi.....	25
Gambar 4.14 Menambah Objek <i>Cube</i>	25
Gambar 4.15 <i>Select Face Cube</i>	26
Gambar 4.16 Geser <i>Edge</i>	26
Gambar 4.17 Seleksi <i>Edge Horizontal</i>	27
Gambar 4.18 <i>Connect Segment 5 Horizontal</i>	27

Gambar 4.19 Connect Segment 3 Vertikal	28
Gambar 4.20 Penyesuaian Bentuk	28
Gambar 4.21 Hasil <i>Modelling</i> Pintu Curug	29

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Biodata Penulis</i>	
<i>Lembar Bimbingan Tugas Akhir</i>	
<i>Script</i>	
<i>Storyboard</i>	