

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

**(MODELING 3D ENVIRONMENT, 2D CLEAN UP, 2D  
COLORING, 2D SHADE, 2D LIGHTING, 2D PUPPET)**



**POLITEKNIK NEGERI  
Media Kreatif**

**DISUSUN OLEH:  
AYU PUTRI WIDIA NINGRUM  
(18710034)**

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

**2022**

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

*(MODELING 3D ENVIRONMENT, 2D CLEAN UP, 2D  
COLORING, 2D SHADE, 2D LIGHTING, 2D PUPPET)*



POLITEKNIK NEGERI  
**Media Kreatif**

DISUSUN OLEH:

AYU PUTRI WIDIA NINGRUM

(18710034)

JURUSAN DESAIN GRAFIS  
PROGRAM STUDI ANIMASI  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

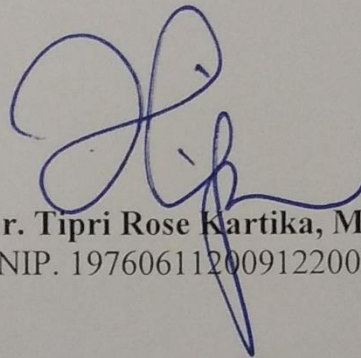
2022

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Bamboo  
Penulis : Ayu Putri Widia Ningrum  
NIM : 18710034  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Animasi)  
Jurusan : Animasi

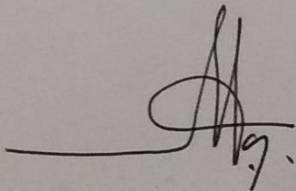
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari *Selasa*..... tanggal *12 Juli* 2022

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



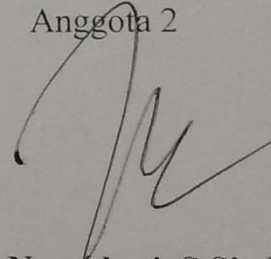
**Dr. Tipri Rose Kartika, MM**  
NIP. 197606112009122002

Anggota 1



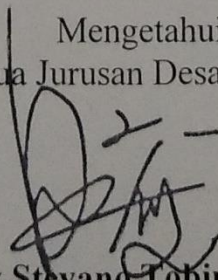
**Antonius Edi Widiargo, S. T., M.I.kom**  
NIDN/NUP/NIDK: 0903450007

Anggota 2



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

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Grafis



**Deddy Stevano Tobing, Dipl.Ing**

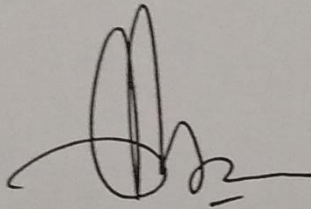
NIP.198010312014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "BAMBOO"  
Penulis : Ayu Putri Widia Ningrum  
NIM : 18710034  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Animasi)  
Jurusan : Desain

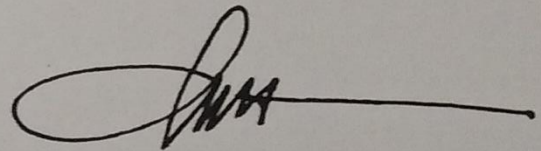
Tugas Akhir ini diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 12... Juli - 2022

Pembimbing I:



**Ilham Khalid Setiawan ST.**

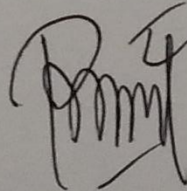
Pembimbing II:



**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 : Ayu Putri Widia Ningrum  
NIM : 18710034  
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



Ayu Putri Widia Ningrum

Nim: 18710034

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Putri Widia Ningrum  
NIM : 18710034  
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,



Ayu Putri Widia Ningrum

Nim: 18710034

# FILM PENDEK ANIMASI 3D

## “BAMBOO”

(*MODELING 3D ENVIRONMENT, 2D CLEAN UP, 2D COLORING, 2D SHADE,  
2D LIGHTING, 2D PUPPET*)

Ayu Putri Widia Ningrum

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 2 dimensi atau 3 dimensi 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 Medibang, Paint Tool SAI dan Software pendukung lainnya. Berbagai teknis yang penulis kerjakan *Environment 3D, Coloring 2D, Shade 2D, Lighting 2D*. 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. Rina Watye, M.Ds 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

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned below the date.

Ayu Putri Widia Ningrum

Nim: 18710034

## 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 Bentuk <i>Script Film "BAMBOO"</i> .....	19
Gambar 3.2 Desain Karakter Panda .....	21
Gambar 3.3 Desain Karakter Babi (Boss).....	22
Gambar 3.4 Desain Karakter Kambing .....	23
Gambar 3.5 layer sketsa.....	25
Gambar 3.6 <i>New Documen in Paint Tool SAI</i> .....	25
Gambar 3.7 <i>Layer Setting</i> .....	26
Gambar 3.8 <i>Layer Paint tool SAI</i> .....	26
Gambar 3.9 Layer Background.....	27
Gambar 3.10 <i>Layer Paint tool SAI</i> .....	27
Gambar 3.11 <i>Layer Line art badan Panda</i> .....	28
Gambar 3.12 <i>Layer Coloring</i> .....	28
Gambar 3.13 <i>Layer Coloring Hand</i> .....	29
Gambar 3.14 Tataan Layer.....	29
Gambar 3.15 <i>New Documen in Paint Tool SAI</i> .....	30
Gambar 3.16 <i>Layer Setting</i> .....	30

1. Metode Observasi.....	16
2. Metode Studi Pustaka.....	16
D. Ruang Lingkup .....	17
1. Peran Penulis .....	17
2. Katagori Karya .....	17
3. Ide Kreatif .....	18
E. Langkah Kerja .....	18
1. Pra Produksi .....	18
2. Produksi.....	25
3. Pasca Produksi.....	42
 BAB IV PEMBAHASAN	
A. Pembahasan.....	43
1. Produksi.....	43
 BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan .....	45
5.2 Saran .....	45
DAFTAR PUSTAKA .....	46
GLOSARIUM.....	48
LAMPIRAN.....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Contoh 12 Prinsip Animasi .....	7
Gambar 2.2 Contoh <i>Squash and Strecth</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 Bentuk <i>Script Film "BAMBOO"</i> .....	19
Gambar 3.2 Desain Karakter Panda .....	21
Gambar 3.3 Desain Karakter Babi (Boss).....	22
Gambar 3.4 Desain Karakter Kambing .....	23
Gambar 3.5 layer sketsa.....	25
Gambar 3.6 <i>New Documen in Paint Tool SAI</i> .....	25
Gambar 3.7 <i>Layer Setting</i> .....	26
Gambar 3.8 <i>Layer Paint tool SAI</i> .....	26
Gambar 3.9 Layer Background.....	27
Gambar 3.10 <i>Layer Paint tool SAI</i> .....	27
Gambar 3.11 <i>Layer Line art badan Panda</i> .....	28
Gambar 3.12 <i>Layer Coloring</i> .....	28
Gambar 3.13 <i>Layer Coloring Hand</i> .....	29
Gambar 3.14 Tataan Layer.....	29
Gambar 3.15 <i>New Documen in Paint Tool SAI</i> .....	30
Gambar 3.16 <i>Layer Setting</i> .....	30

Gambar 3.17 <i>Layer Sketsa</i> .....	31
Gambar 3.18 <i>Layer Kepala Panda</i> .....	31
Gambar 3.19 <i>Layer Mulut Panda</i> .....	32
Gambar 3.20 <i>Layer Rambut Panda</i> .....	32
Gambar 3.21 <i>Layer Mata Panda</i> .....	33
Gambar 3.22 <i>Layer Badan Panda</i> .....	33
Gambar 3.23 <i>Layer Badan Panda</i> .....	34
Gambar 3.24 <i>Layer Shade Background</i> .....	34
Gambar 3.25 <i>Layer Setting</i> .....	35
Gambar 3.26 <i>Layer Shade Badan Panda</i> .....	35
Gambar 3.27 <i>Layer Shade Tangan Panda</i> .....	36
Gambar 3.28 <i>Tataan Layer</i> .....	36
Gambar 3.29 <i>Tataan Layer</i> .....	37
Gambar 3.30 <i>Efek</i> .....	37
Gambar 3.31 <i>Tampilan Autodesk Maya 2018</i> .....	38
Gambar 3.32 <i>Image Plane</i> .....	38
Gambar 3.33 <i>Modeling dengan menggunakan box</i> .....	39
Gambar 3.34 <i>Tampilan ketika proses pembuatan environment</i> .....	39
Gambar 3.35 <i>Tampilan ketika proses pembuatan environment</i> .....	40
Gambar 3.36 <i>Tampilan bentuk meja</i> .....	40
Gambar 3.37 <i>Environment siap ditexture</i> .....	41