

**LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI HYBRID 2D & 3D “SACRIFICE”
(CONCEPT ARTIST, 3D BACKGROUND MODELER, BACKGROUND
PAINTER)**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya/Sarjana Terapan**



Di susun oleh :

AMAR SEKARWANGI

NIM: 19011012

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


2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Sacrifice
Penulis : Amar Sekarwangi
NIM : 19011012
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

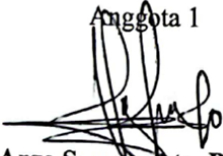
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari *Jum'at* tanggal *20 Juli 2022*

Disahkan oleh
Ketua Penguji,




Drs. Noor Riyadi

Anggota 1




Argo Sumarwoto, BoD

Anggota 2



Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP. 198408272019031009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H. Tobing, Dipl.ing
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Sacrifice
Penulis : Amar Sekarwangi
NIM : 19011081
Program Studi : D3 Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, ..29..Juli 2022..

Pembimbing 1



Muhammad Suhaili, S.E., M. Kom.
NIP. 198408272019031009

Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan ST

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 : Amar Sekarwangi
NIM : 19011012
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D "Sacrifice" **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, 29 Juli 2022



Amar Sekarwangi

NIM: 19011012

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Amar Sekarwangi
NIM : 19011012
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 "SACRIFICE"**

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, 27 Juli 2021



Amar Sekarwangi

NIM: 19011012

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Sacrifice”
Penulis : Amar Sekarwangi
Pembimbing I : Muhamad Suhaili, S.E., M.Kom
Pembimbing II : Ilham Khalid Setiawan

Family can be defined as one of the most important aspects of life. We can count on our family members to do anything, and family members will certainly not think twice about helping other family members. Sacrifices are also willing to be done, especially for the people they love the most. The animated film “Sacrifice” wants to show a unique animated short film with the theme of family and royal kingdom, and also has an interesting animated short film storyline with a fantasy genre. In making the animated film “Sacrifice”, the author used Adobe Photoshop and Autodesk Maya 2020. The author served as Concept Artist, 3D Background Modeler, and Background Painter. The author hopes that this Final Project of the animated short film “Sacrifice” can provide and broaden the insights of people about the value of family in everyday life, can successfully produce an animated short film that is entertaining yet has useful messages, and produce animated works with the best storyline, process, and quality.

Keluarga dapat diartikan sebagai salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan. Kita dapat mengandalkan apa saja dengan anggota keluarga, dan juga anggota keluarga tentunya tidak akan berpikir dua kali untuk membantu anggota keluarganya yang lain. Berkorban pun rela dilakukan, hanya untuk orang yang paling disayangi. Film animasi “Sacrifice” ingin menampilkan film pendek animasi yang unik dengan tema teman kekeluargaan dan kerajaan, dan juga memiliki alur cerita film pendek animasi yang menarik dengan genre fantasi. Dalam pembuatan film animasi “Sacrifice”, penulis menggunakan *software Adobe Photoshop* dan *Autodesk Maya 2020*. Penulis bertugas sebagai *Concept Artist, 3D Background Modeler*, dan *Background Painter*. Penulis berharap karya Tugas Akhir film pendek animasi “Sacrifice” ini dapat memberikan dan memperluas wawasan tentang nilai kekeluargaan di kehidupan sehari-hari, menghasilkan film pendek animasi yang dapat menghibur dengan pesan yang bermanfaat, dan menghasilkan karya animasi dengan alur cerita, proses, dan kualitas yang baik.

Kata Kunci: Keluarga, Kerajaan, Fantasi, Animasi

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *concept artist*, *3D background modeler* dan *background artist* telah membuat film pendek animasi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “*Sacrifice*””

Laporan TA 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:

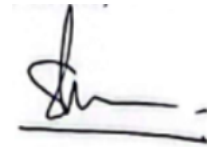
1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano H Tobing, DIP ING., Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhamad Suhaili S.E., M.Kom, Pembimbing I karya tugas akhir.
6. Ilham Khalid Setiawan, Pembimbing II karya tugas akhir.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Kedua orang tua penulis, Ayah Sweet Luvianto dan Ibu Thala Verani yang selalu memberikan semangat, kasih sayang, dan doa kepada penulis.
9. Suci Rahmadhani dan Fani Khaerunisa selaku rekan satu tim penulis yang selalu bekerja sama dengan baik untuk menyelesaikan karya Tugas Akhir.
10. Teman-teman seperjuangan Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta untuk bantuan selama masa perkuliahan.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah

memberikan banyak bantuan dan dukungan selama proses perkuliahan dan penyelesaian karya Tugas Akhir ini.

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

Jakarta, 14 Juli 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Amar Sekarwangi', written over a horizontal line.

Amar Sekarwangi

NIM: 19011012

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	1
KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	1
DAFTAR TABEL	1
DAFTAR GAMBAR	1
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	6
A. Animasi	6
1. Pengertian Animasi	6
2. Pengertian 12 Prinsip Animasi	7
3. Pipeline Produksi Animasi 2D	10
B. Concept Art	13
C. 3D Background Modeling	14
D. Background painting	15
BAB III METODE PELAKSANAAN	16
A. Objek Penulisan	16
1. Objek karya	16
2. Spesifikasi Karya	31
B. Teknik Pengumpulan Data	35

1. Teknik Observasi	35
2. Teknik Literasi	36
C. Ruang Lingkup	37
1. Peran Penulis	37
2. Kategori Karya	38
3. Ide Kreatif	38
D. Langkah Kerja	39
1. Concept Art	39
2. 3D Background Modeling	42
3. Background painting	45
BAB IV PEMBAHASAN	49
A. Tema	49
B. Concept Art	49
1. Appeal	48
2. Solid Drawing	49
3. Exaggeration	51
C. 3D Background Modeling	53
1. Staging	53
D. Background Painting	55
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57

DAFTAR TABEL

Table 1 Job Description	36
-------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh Staging	8
Gambar 2 Contoh Exaggeration	8
Gambar 3 Contoh Solid Drawing	9
Gambar 4 Contoh Appeal	9
Gambar 5 Diagram Alur Pipeline Produksi Animasi Hybrid 2D & 3D	10
Gambar 6 Karakter Alpha	20
Gambar 7 Merlin dari animasi Red Shoes and the Seven Dwarfs	21
Gambar 8 Karakter Adelaide	22
Gambar 9 Ratu Arianna dari Tangled	23
Gambar 10 Karakter Eleanora	23
Gambar 11 Yelana dari animasi Frozen	24
Gambar 12 Karakter Leandre	24
Gambar 13 Raja Runeard dari animasi Frozen	25
Gambar 14 Karakter Phoenix	26
Gambar 15 karakter Axol	26
Gambar 16 Binatang Axolotl	27
Gambar 17 Script “Sacrifice”	28
Gambar 18 Penggalan Storyboard	28
Gambar 19 Pipeline film “Sacrifice”	29
Gambar 20 Logo Autodesk maya 2020	31
Gambar 21 Model Interior Rumah Leandre	32
Gambar 22 Logo Adobe Photoshop	33
Gambar 23 Concept art interior rumah Leandre	33

Gambar 24 Background painting	
Gambar 25 buku referensi	36
Gambar 26 Tampilan Referensi yang Dikumpulkan	39
Gambar 27 Tampilan Awal Adobe Photoshop	40
Gambar 28 Tampilan Membuat Dokumen Baru	40
Gambar 29 Sketsa Konsep	41
Gambar 30 Alternatif Sketsa Konsep	41
Gambar 31 Alternatif Warna	42
Gambar 32 Menyimpan Konsep Akhir	42
Gambar 33 Tampilan Awal Autodesk Maya 2020	42
Gambar 34 Projek Window	43
Gambar 35 Membuat Objek	43
Gambar 36 Tata Letak Objek	44
Gambar 37 Menambahkan Warna Pada Objek	44
Gambar 38 Menambahkan Lighting	44
Gambar 39 Mengatur Kamera	45
Gambar 40 Tampilan Sudah di Render	45
Gambar 41 Tampilan Awal Adobe Photoshop	46
Gambar 42 Membuka Gambar Hasil Render	46
Gambar 43 Menambah Adjustment Layer	47
Gambar 44 Menambah Layer Baru dan Brush Tool	47
Gambar 45 Menyimpan gambar sebagai JPEG	48
Gambar 46 Concept Art Karakter	48
Gambar 47 Concept Art Alpha	51
Gambar 48 Ekspresi Alpha Kaget	52
Gambar 49 Ekspresi Alpha Senang	52
Gambar 50 karakter Axol	53
Gambar 51 Binatang Axolotl	53
Gambar 52 3D Model latar tempat kamar ratu	54

Gambar 53 3D Model latar hutan Calia	55
Gambar 54 Latar tempat Pulau Amethyst	56
Gambar 55 Latar tempat di depan Goa	56
Gambar 56 Latar tempat di depan Goa	56

DAFTAR LAMPIRAN

