

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D DAN 3D “SHADOW”
UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN TERHADAP KUCING LIAR**

(Script Writer, Storyboard Artist, Sound Design, 2D Animate)

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan**



**POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif**

Disusun Oleh :

ZANO ANANDA REZEKY

NIM : 20230146

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

2024

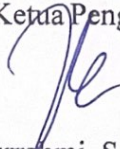
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 2D dan 3D
"Shadow" Untuk Meningkatkan Kepedulian
Terhadap Kucing Liar

Penulis : Zano Ananda Rezeky
NIM : 20230146
Program Studi : Desain
Jurusan : Animasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Senin, tanggal 15 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



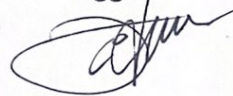
Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom.
NIP. 198602052019032009

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, ST.
NIP. 0904420012

Anggota 2



Jodies Setiamawati, M.Pd.

Mengetahui,
Ketua Jurusan



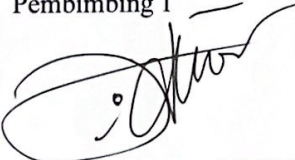
Tri Fajar Yurmama S.Kom., M.T.


NIP. 1980111220101220003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

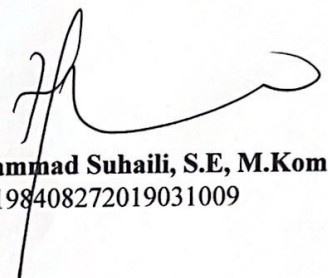
Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D
"SHADOW" UNTUK MENINGKATKAN
KEPEDULIAN TERHADAP KUCING LIAR
Penulis : ZANO ATANDA REZEKY
NIM : 20230146
Program Studi : Animasi
Jurusan: : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di 12 Juli, 2024

Pembimbing 1

Jodies Setiamawati, M.Pd

Pembimbing 2

Dessy Wahyuni, S.Sn

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi


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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zano Ananda Rezeky
NIM : 20230146
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “SHADOW” UNTUK
MENINGKATKAN KEPEDULIAN TERHADAP KUCING LIAR 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, 12 Juli 2024
Yang menyatakan,



Zano Ananda Rezeky
NIM: 20230146

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Zano Ananda Rezeky
NIM : 20230146
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024

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:

Shadow beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 Juli 2024

Yang menyatakan,



Zano Ananda Rezeky

NIM: 20230146

PRAKATA

Puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, yang karenanya dalam kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan baik. Penulisan karya tugas akhir ini dibuat sebagai syarat agar dapat menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa Diploma-4 Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih atas segala bantuan dan dukungan baik moril maupun materiil sehingga Karya Tulis Tugas Akhir ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan Karya Tugas Akhir, khususnya bagi :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., MM., Skretaris Program Studi Animasi
7. Jodies Setiamawati, M.Pd, selaku Pembimbing Penulisan Karya Tugas Akhir.
8. Dessy Wahyuni, S.Sn, selaku Pembimbing Materi Karya Tugas Akhir.
9. Kepada Ibu saya, Meiliza Tjindarbumi, dan Ayah saya, Nurmansyah, yang telah tiada. Terima kasih atas segala didikan dan kasih sayang yang telah diberikan sehingga saya dapat tumbuh menjadi pribadi yang baik.

10. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
11. Keluarga penulis, yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis. Yang dengan penuh semangat dan perjuangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Teman - Teman Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, untuk selalu ada dan bersedia membantu.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak-pihak yang telah saya sebutkan, penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini. Sekali lagi, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Demikian laporan yang penulis buat. Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam penulisan ini. Namun, penulis berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya, khususnya untuk Mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif. Terima kasih.

Jakarta, 15 Juli 2024



Zano Ananda Rezeky

NIM : 20230146

ABSTRACT

Stray cats are one of the animals that often live alongside humans. However, many wild cats face various difficulties and lack attention. Wild cats that live on their survival instincts are often considered to be disruptive pests by humans. It's not uncommon for wild cats to be sick, either because of their unhealthy environment or because of the food they get, which affects their health. Besides, the treatment of people around him who do not like the existence of wild cats is making their situation worse.

Artwork is one of the right media to convey ideas about caring for wild cats, especially 3D animated short films. Based on concern for the condition of wild cats, by making this work is expected to cultivate a sense of empathy for the community to then have compassion for fellow living creatures, especially the wild cat.

Keywords: *cat, abuse, art, artwork*

ABSTRAK

Kucing liar merupakan salah satu hewan yang sering hidup berdampingan dengan manusia. Namun, banyak kucing liar yang menghadapi berbagai kesulitan dan kurang mendapat perhatian. Kucing liar yang hidup berdasarkan instingnya untuk bertahan hidup sering dianggap hama yang mengganggu oleh manusia. Tak jarang dijumpai kucing liar yang berpenyakit, baik karena lingkungannya yang tidak sehat maupun makanan yang ia dapatkan seadanya sehingga mempengaruhi kesehatan tubuhnya. Selain itu, perlakuan manusia di sekitarnya yang tidak menyukai keberadaan kucing liar semakin memperburuk keadaan mereka.

Karya seni merupakan salah satu media yang tepat untuk menyampaikan gagasan mengenai kepedulian terhadap kucing liar, terutama film animasi pendek 3D. Film adalah media yang cukup dekat keberadaannya dengan masyarakat. Berdasarkan rasa prihatin terhadap kondisi kucing liar, dengan membuat karya ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa empati bagi masyarakat untuk kemudian memiliki rasa belas kasih terhadap sesama makhluk hidup, khususnya kucing liar.

Kata kunci: *kekerasan, kucing, karya*

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	i
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Penulis.....	4
2. Manfaat Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	5
3. Manfaat Masyarakat.....	5
BAB II.....	6
KAJIAN SUMBER.....	6
A. Kepedulian Terhadap Kucing Liar Domestik.....	6
B. Penggunaan Film Sebagai Media Edukasi.....	7
C. Kekerasan Pada Hewan Kucing.....	7
D. Animasi.....	8
1. Pengertian Animasi	8
2. Prinsip Animasi.....	9
.....	11
3. <i>Pipeline & Timeline</i> Produksi	16
E. <i>Sound Design</i>	20
F. <i>Script Writer</i>	21
G. <i>Storyboard</i>	21
H. <i>2D Animate</i>	21
BAB III	22

METODE PENCIPTAAN	22
A. Langkah – Langkah Penciptaan	22
B. Kajian Karya	47
C. Metode Penelitian Data	48
BAB IV	57
HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Penciptaan	57
B. Implementasi Jobdesk Dalam Film Animasi	66
C. Analisis Scene & Teknik	75
D. Pengujian Film / <i>Screening Film</i>	84
E. Hasil Penelitian	85
BAB V	94
PENUTUP	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Anticipation	10
Gambar 2 Staging.....	11
Gambar 3 Follow Through & Overlapping.....	11
Gambar 4 Appeal.....	12
Gambar 5 Arcs.....	12
Gambar 6 Secondary Action	13
Gambar 7 Squash & Stretch.....	13
Gambar 8 Pose to Pose.....	14
Gambar 9 Slow in & Slow Out	14
Gambar 10 Timing	15
Gambar 11 Exaggeration.....	15
Gambar 12 Solid Drawing	16
Gambar 13 3D Animation Pipeline	16
Gambar 14 Timeline Produksi	20
Gambar 15 Moodboard.....	26
Gambar 16 Rough Sketch Shadow Concept.....	29
Gambar 17 Documentation.....	30
Gambar 18 Sketch Book.....	31
Gambar 19 Edge Loops.....	36
Gambar 20 UV Mapping.....	38
Gambar 21 Texture.....	39
Gambar 22 Rigging.....	40
Gambar 23 Animating.....	42
Gambar 24 Lighting.....	43
Gambar 25 Lighting Three Points.....	44
Gambar 26 Render.....	46
Gambar 27 Poster.....	55
Gambar 28 Shadow.....	57
Gambar 29 Teddy Bear.....	58

Gambar 30 Baim.....	59
Gambar 31 Rafi.....	60
Gambar 32 Taman.....	61
Gambar 33 Tree.....	62
Gambar 34 Box.....	62
Gambar 35 Sampah & Makanan.....	63
Gambar 36 Script.....	68
Gambar 37 Storyboard Shadow.....	72
Gambar 38 Proses Animating 2D.....	74
Gambar 39 Exposition.....	75
Gambar 40 Rising Action.....	77
Gambar 41 Climax.....	79
Gambar 42 Falling Action.....	80
Gambar 43 Resolution.....	82
Gambar 44 Interview & Sreening.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Penelitian Yang Relevan	53
Tabel 2 Daftar Responden.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Bioadata Penulis

Lampiran 1.1 – CV Kreatif

Lampiran 1.2 – CV ATS

Lampiran 2 – Salinan Lembar Pembimbingan TA

Lampiran 3 – Transkrip Wawancara

Lampiran 3.1 – Tabel Observasi

Lampiran 3.2 – Tabel Triangulasi Data

Lampiran 4 – Dokumentasi