

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI “JAWARA” DALAM Pengerjaan 2D CONCEPT ART, 2D CHARACTER DESIGN, STORYBOARD, 2D DESIGN, 2D ANIMATING, VISUAL EFFECTS

Proyek Akhir

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan*



Disusun oleh:

PRASLI BAGUS PRAKOSO

NIM: 20230108

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI “JAWARA”
DALAM Pengerjaan 2D CONCEPT ART, 2D CHARACTER
DESIGN, STORYBOARD, 2D DESIGN, 2D ANIMATING,
VISUAL EFFECTS**

Penulis : Prasli Bagus Prakoso

NIM : 20230108

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 22 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,

Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom

NIP. 198408272019031009

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sn

Anggota 2



Nur Rahmasyah, S.Kom. M.Kom

NIP. 198405092019031011

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yudianto, S.Kom., M.T

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI
JAWARA DALAM Pengerjaan 2D CONCEPT
ART, 2D CHARACTER DESIGN, STORYBOARD, 2D
DESIGN, 2D ANIMATING, VISUAL EFFECTS

Penulis : Prasli Bagus Prakoso
NIM : 20230108
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2024.....

Pembimbing 1



Nurul Akmalia, S.T.,Kom., M.Med.Kom.
NIP. 199109202020122015

Pembimbing 2



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom.
NIDN/NUP/NIDK. 0903450007

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E. M.Kom
NIP. 198011122010122003

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prasli Bagus Prakoso
NIM : 20230108
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI JAWARA DALAM Pengerjaan 2D Concept Art, 2D Character Design, Storyboard, 2D Design, 2D Animating, Visual Effects** 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 sebenarbenarnya.

Jakarta, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Prasli Bagus Prakoso

NIM. 20230108

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Prasli Bagus Prakoso
NIM : 20230108
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

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:

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI JAWARA DALAM Pengerjaan 2D CONCEPT ART, 2D CHARACTER DESIGN, STORYBOARD, 2D DESIGN, 2D ANIMATING, VISUAL EFFECTS 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 saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 9 Juli 2024



NIM. 20230088

ABSTRACT

This Final Project Report discusses a short animated movie entitled “Jawara” which tells the story of Indrawatara and Adiwilaga in their final exam as a warriors. In the process of creating this short animated movie, the author took on role as 2D Concept Art, 2D Character Design, Storyboard, 2D Design, 2D Animator, and Visual Effects. The purpose of making this short animated movie is to enhance someone’s confidence in reconizing their potential. The theory used in this short animated movie is sourced from a journal titled “From storyboard to story : Animation Content Development” which aids in the film making process. The author choosed data collection techniques from observation and literature studies methods. The production process of this short animated movie took approximately 2 years 5 months, with 1 year pre-production, 1 year 5 moths productions, and 2 weeks post-productions. The result in this final project is a 10 minute short animated movie that effectively conveys the story and creates a memorable and interesting character. This Final Project not only provided lesson for the author but is also expected to be an effective media in helping individuals enchance their self-confidence and recognize their potential.

Keywords: Animation, Storyboard, 2D Concept Art, Self-confidence, Potential.

ABSTRAK

Laporan Tugas Akhir ini membahas tentang film pendek animasi berjudul “Jawara” yang menceritakan kisah Indrawatara dan Adiwilaga dalam menjalankan tugas terakhir mereka sebagai seorang pendekar. Dalam proses perancangan film pendek animasi ini, penulis berperan sebagai *2D Concept Art, 2D Character Design, Storyboard, 2D Design, 2D Animator, dan Visual Effects*. Tujuan pembuatan film pendek animasi ini adalah untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri seseorang dalam mengenali potensi diri mereka. Pembuatan film pendek animasi ini menggunakan teori dari jurnal yang berjudul “*From storyboard to story : Animation content development*” yang membantu dalam proses pembuatan film ini. Dalam penulisan ini, penulis menggunakan metode pengumpulan observasi dan studi literatur. Proses produksi film pendek animasi ini memakan waktu sekitar 2 tahun 5 bulan, yaitu 1 tahun pra-produksi, 1 tahun 5 bulan produksi, dan 2 minggu paska produksi. Hasil dari tugas akhir ini adalah film pendek animasi berdurasi 10 menit yang mampu menyampaikan cerita dengan baik serta menghasilkan karakter yang berkesan dan menarik. Tugas Akhir ini tidak hanya memberikan pelajaran bagi penulis, namun juga diharapkan bisa menjadi media yang efektif dalam membantu sesorang untuk bisa meningkatkan rasa kepercayaan dirinya dan mengenali potensi diri mereka.

Kata Kunci : Animasi, Storyboard, Konsep Gambar 2D, Kepercayaan Diri, Potensi.

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 lulus di semester genap Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.


Dalam tugas akhir ini, penulis berperan membuat *2D Concept art*, *2D Design Characters*, *Storyboard*, *2D Animate*, dan *Visual Effects* Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Perancangan Film Pendek Animasi Jawa”. 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 Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, sebagai Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Koordinator Program Studi Animasi
6. Dwi Mandasari Rahayu, M.M, selaku Sekretaris Program Studi Animasi
7. Nurul Akmalia, S.I Kom, M.Med.Kom sebagai Dosen Pembimbing penulisan tugas akhir
8. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom sebagai Pembimbing karya tugas akhir
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini
10. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik

11. Muhammad Loro Djati Aulia *a.k.a* Dije, rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
12. Michael Yusuft Adinugroho *a.k.a* Bang Mekel, yang juga dulunya menjadi rekan satu tim, dan membantu membangun konsep serta cerita ini dengan baik.
13. Teman-teman kelas B *a.k.a* Animasiib, yang sudah menemani penulis selama 4 tahun sekelas bersama dan berjuang bersama-sama.
14. Anak-anak Wargoks yang sangat gokil dan selalu keren.
15. Teman-teman Angkatan 10 *a.k.a* Animanji, yang juga sudah berjuang bersama hingga sampai di titik ini.
16. Arsyia Aulia Azizah *a.k.a* Syaul, yang sudah selalu sabar membantu dan memberikan moral *support* kepada penulis.
17. Kucing-kucing penulis, terutama Belangsari Nur Hayati yang sudah menemani penulis dari lulus sekolah hingga sekarang.

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

Jakarta, 11 Maret 2024

 Penulis,

Prasli Bagus Prakoso

NIM. 20230108

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 ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II	7
A. Animasi	7
1. Pengertian Animasi	7

2.	12 Prinsip Animasi	8
3.	2D <i>Concept Art</i>	16
4.	2D <i>Character Design</i>	17
5.	<i>Storyboard</i>	17
6.	2D <i>Design</i>	18
7.	2D <i>Animating</i>	18
8.	<i>Visual Effects (VFX)</i>	19
B.	Golok.....	19
C.	Pencak Silat.....	20
D.	Wayang.....	20
BAB III	21
A.	Jenis Kajian/Penciptaan.....	21
B.	Subjek Kajian/Penciptaan.....	23
1.	Poster.....	23
2.	Sinopsis.....	24
3.	Spesifikasi Karya.....	24
C.	Teknik Pengumpulan Data.....	25
1.	Observasi.....	25
2.	Studi Literatur.....	26
3.	Kuesioner.....	26
D.	Metode Pengerjaan (<i>Pipeline</i>).....	27
1.	Pra Produksi.....	27

2. Produksi.....	30
3. Paska Produksi.....	32
E. Timeline Pengerjaan Animasi.....	33
F. Spesifikasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	37
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	37
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	38
BAB IV	42
A. Proses Penciptaan Karya.....	42
1. 2D <i>Concept Art</i>	42
2. 2D <i>Character Design</i>	43
3. <i>Storyboard</i>	45
4. 2D <i>Design</i>	46
5. 2D <i>Animating</i>	48
6. <i>Visual Effects (VFX)</i>	51
B. Pembahasan.....	62
1. Pengambilan Data.....	62
2. Analisis Karakter 2D.....	67
BAB V.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74

LAMPIRAN.....77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Karya	21
Tabel 3.2 <i>Timeline</i> Pengerjaan Animasi 2022.....	34
Tabel 3.3 <i>Timeline</i> Pengerjaan Animasi 2023.....	35
Tabel 3.4 <i>Timeline</i> Pengerjaan Animasi 2024.....	36
Tabel 4.1 Tabel Pertanyaan Umum.....	62
Tabel 4.2 Tabel Pertanyaan Khusus.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch.....	8
Gambar 2. 2 Anticipation	9
Gambar 2. 3 Staging	10
Gambar 2. 4 Straight Ahead and Pose to Pose	10
Gambar 2. 5 Slow In and Slow Out.....	11
Gambar 2. 6 Follow Through & Overlapping Action	11
Gambar 2. 7 Arcs.....	12
Gambar 2. 8 Secondary Action.....	13
Gambar 2. 9 Timing	13
Gambar 2. 10 Exaggeration.....	14
Gambar 2. 11 Solid Drawing.....	15
Gambar 2. 12 Appeal.....	15
Gambar 3. 1 Diagram Metode Penciptaan.....	22
Gambar 3. 2 Poster Jawara	23
Gambar 3. 3 Pipeline 3D Animation Film.....	27
Gambar 3. 4 Laptop HP 14.....	37
Gambar 3. 5 Laptop Asus Vivobook.....	38
Gambar 3. 6 Logo Adobe Photoshop	39
Gambar 3. 7 Logo Adobe Illustrator	40
Gambar 3. 8 Logo After Effects	41
Gambar 4. 1 Moodboard 2D Jawara.....	43
Gambar 4. 2 Refrensi Wayang Kulit	43
Gambar 4. 3 Membuka Adobe Photoshop	44
Gambar 4. 4 Memasukan Foto Refrensi.....	44
Gambar 4. 5 Gambar Desain Karakter	45
Gambar 4. 6 Sketsa Penduduk Desa.....	45

Gambar 4. 7 Storyboard Jawara	46
Gambar 4. 8 Membuka Adobe Illustrator.....	47
Gambar 4. 9 Proses Desain Vektor.....	47
Gambar 4. 10 Desain Vektor Karakter	48
Gambar 4. 11 Membuat Project di After Effects.....	48
Gambar 4. 12 Memasukan Desain Vektor	49
Gambar 4. 13 Mengatur Layout Karakter dan Environment.....	49
Gambar 4. 14 Memberikan Rig Puppet Tools.....	50
Gambar 4. 15 Mengatur Keyframe.....	50
Gambar 4. 16 Mengatur Pergerakan Kamera	51
Gambar 4. 17 Membuat shape bulat.....	52
Gambar 4. 18 Menambahkan efek fractal noise	52
Gambar 4. 19 Mengatur Efek Fractal Noise.....	53
Gambar 4. 20 Solid Layer	53
Gambar 4. 21 Menambahkan Efek Fractal Noise Pada Solid Layer	54
Gambar 4. 22 Mengatur Efek Fractal Noise.....	55
Gambar 4. 23 Fog Effects.....	55
Gambar 4. 24 Membuat Komposisi Baru.....	56
Gambar 4. 25 Komposisi Visual Daun.....	57
Gambar 4. 26 Effect Particular Pada Solid Layer	57
Gambar 4. 27 Mengatur Effect Particular	58
Gambar 4. 28 Memasukkan Komposisi Daun Ke Dalam Komposisi Solid Layer ...	58
Gambar 4. 29 Mengatur Effects Physics	59
Gambar 4. 30 Leaf Effects.....	59
Gambar 4. 31 Membuat Shape Bulat.....	60
Gambar 4. 32 Memberikan Effect pada shape	60
Gambar 4. 33 Background Lights Effects	61
Gambar 4. 34 Mengaplikasikan Effects Background Lights.....	61
Gambar 4. 35 Karakter Jawara Golok Sakti	68

Gambar 4. 36 Karakter Penduduk Laki-laki.....	69
Gambar 4. 37 Karakter Penduduk Perempuan	70
Gambar 4. 38 Karakter Bandit.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis

Lampiran 2. Salinan Lembar Bimbingan TA

Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA

Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA

Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme

Lampiran 6. Surat Penerimaan Praktik Industri

Lampiran 7. Sertifikat Uji Kompetensi