

LAPORAN TUGAS AKHIR

FILM PENDEK ANIMASI “CURSE”

*(SCRIPT WRITER, STORYBOARD ARTIST, ANIMATIC, 3D
ENVIRONMENT, 2D COLORING, VFX)*

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



Disusun oleh

INTAN RATNAWATI

NIM: 19011045

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS (ANIMASI) JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA 2022

LAPORAN TUGAS AKHIR

FILM PENDEK ANIMASI “CURSE”

*(SCRIPT WRITER, STORYBOARD ARTIST, ANIMATIC, 3D
ENVIRONMENT, 2D COLORING, VFX)*

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



Disusun oleh

INTAN RATNAWATI

NIM: 19011045

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS (ANIMASI) JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA 2022

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi "CURSE"
Nama Mahasiswa : Intan Ratnawati
NIM : 19011045
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D3)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari... Rabu....., tanggal..13.. Juli 2022

Disahkan oleh:

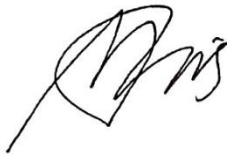
Ketua Penguji,



Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.

NIP. 199104192019032015

Anggota 1



Moses Raissa Graceivan, M.Sn

Anggota 2



Friansyah Gemawang, S.ST

Mengetahui,,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H. Tobing, DIP ING

NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi "CURSE"
Nama : Intan Ratnawati
NIM : 19011045
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.


Ditandatangani di *Jakarta*, *17 Juli 2022*

Pembimbing 1



Friansyah Gemawang

Pembimbing 2



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

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 : Intan Ratnawati
NIM : 19011045
Program Studi : Desain (Konsentrasi Animasi)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 20 22 ~~20~~

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
" CURSE "

..... 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 Agustus 2022

Yang menyatakan,



Intan Ratnawati

NIM: 19011045

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Intan Ratnawati
NIM : 19011045
Program Studi : Desain (Konsentrasi Animasi)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

demikian 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:
"CURSE"
..... beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 8 Agustus 2022

Yang menyatakan,



Intan Ratnawati
NIM: 19011045

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi “CURSE”

Penulis : Intan Ratnawati

Pembimbing I : Friansyah Gemawang, S. ST

Pembimbing II : Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom

The words monsters and curses have a negative impression, how about we use that to become a better self? Because we believe that something what is not good can become good. The animated film "CURSE" wants to show works that can entertain as well as a lesson with the theme of self-improvisation and have a short storyline, interesting and comfortable to watch. In making the animated film "CURSE", the author uses several software such as Autodesk Maya, Adobe After Effects, and several other supporting software. In this final project, it can provide insight, as well as motivation, and also produce animated short films that can entertain with useful messages and good animation quality.

Keywords: Better person, Monster, Animation

Kata monster dan kutukan memiliki kesan yang negatif, bagaimana jika kita menggunakan itu untuk menjadi diri yang lebih baik? Karna kami percaya ada beberapa hal yang kurang baik bisa menjadi baik. Film animasi “CURSE” ingin menampilkan karya yang dapat menghibur juga dapat menjadi pelajaran dengan tema improvisasi diri dan memiliki alur cerita yang pendek, menarik dan nyaman ditonton. Dalam pembuatan film animasi “CURSE”, penulis menggunakan beberapa *software* seperti Autodesk Maya, Adobe After Effect, dan beberapa *software* pendukung lainnya. Dalam karya tugas akhir ini, dapat memberikan wawasan, serta motivasi, dan juga menghasilkan film pendek animasi yang dapat menghibur dengan pesan yang bermanfaat dan kualitas animasi yang baik.

Kata Kunci: Menjadi lebih baik, Monster, Animasi

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir animasi yang berjudul *Curse*. Tugas Akhir ini dikerjakan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Ahli Madya di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa karya ini dapat diselesaikan karena bantuan dan dukungan dari banyak pihak baik secara langsung ataupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis berterima kasih secara hormat kepada teman-teman yang sudah membantu dan pihak-pihak yang sudah membimbing penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Bapak Deddy Stevano H. Tobing, DIP ING., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Para dosen Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya dengan tulus dan ikhlas.
4. Ibu Rina Watye, S.Ds., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Bapak Friansyah Gemawang, S.ST. dan Ibu Herly Nurrahmi, S.SI., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang membantu penulis dalam pengerjaan tugas akhir ini.
6. Tim pengerjaan tugas akhir “Curse” yang telah menyelesaikan tugas akhir ini dengan penuh semangat dan perjuangan.
7. Teman seangkatan Animasi yang selalu membantu dan memotivasi untuk tetap berkarya lebih baik lagi.
8. Keluarga penulis yang tak hentinya memberikan doa dan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis sadar bahwa tidak ada yang sempurna, termasuk laporan ini. Oleh karena itu, penulis memohon maaf apabila pembaca menemukan kekurangan dalam laporan ini, yang penulis yakini diluar batas kemampuan penulis. Oleh karena itu penulis terbuka dengan kritik dan saran yang membangun demi mendapatkan hasil yang lebih baik. Demikian laporan yang penulis buat, penulis harap laporan ini menjadi berkat dan manfaat bagi yang membacanya. Terima kasih.

Jakarta, 26 Juli 2022

Penulis,



Intan Ratnawati

NIM. 19011045

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Rumusan Masalah	2
D. Batasan Masalah	2
E. Tujuan.....	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Pengertian Animasi.....	5
B. 12 Prinsip Animasi	5
C. Jenis Animasi	8
D. Proses Animasi.....	8
BAB III	13
KONSEP RANCANGAN KARYA	13
A. Objek Penulisan	13
B. Langkah Kerja.....	29
BAB IV	45
PEMBAHASAN	45
A. Tema	45
B. Alur Cerita	45
C. <i>3D Environment</i>	45
D. <i>Visual Effect</i>	47

BAB V	48
PENUTUP	48
A. Simpulan	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR TABEL

<i>Table 1 Job Description.....</i>	24
-------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pipeline Animasi	9
Gambar 2. 2 <i>Storyboard</i> "CURSE"	22
Gambar 3. 1 Desain Karakter Kus	16
Gambar 3. 2 Desain Karakter Nenek	17
Gambar 3. 3 Desain Karakter Prajurit.....	18
Gambar 3. 4 Ibu Kus, beberapa manusia dan ras Khuno	19
Gambar 3. 5 Para Prajurit yang menghancurkan desa.	19
Gambar 3. 6 Orang yang melakukan pembulian terhadap Kus.	19
Gambar 3. 7 Orang-orang yang berpergian menuju kerajaan.	20
Gambar 3. 8 Para Ras Khuno bersama dengan Prajurit.	20
Gambar 3. 9 <i>Script</i> "CURSE"	21
Gambar 3. 10 <i>Script</i> "CURSE"	22
Gambar 3. 11 <i>Pipeline</i> Animasi "CURSE"	23
Gambar 3. 12 <i>Environment</i> Hutan persembunyian Kus.....	26
Gambar 3. 13 <i>Environment</i> Hutan tempat Kus dan Nenek bertemu.....	26
Gambar 3. 14 <i>Environment</i> Rumah Nenek	26
Gambar 3. 15 Pembuatan efek sihir pada Kus	27
Gambar 3. 16 Penambahan <i>shading</i> pada ilustrasi atau gambar.....	27
Gambar 3. 17 Naskah "CURSE" <i>Scene</i> 5	30
Gambar 3. 18 Naskah "CURSE" <i>Scene</i> 5	31
Gambar 3. 19 <i>2D Animatic</i>	32
Gambar 3. 20 Tampilan awal <i>software</i> Autodesk Maya.....	32
Gambar 3. 21 <i>Project window</i>	33
Gambar 3. 22 Menambahkan aset.....	33
Gambar 3. 23 <i>Grouping Object</i>	34
Gambar 3. 24 Menempatkan objek-objek.....	34
Gambar 3. 25 Menyimpan <i>file</i>	35
Gambar 3. 26 Tampilan pertama Clip Studio Paint	35
Gambar 3. 27 Menambahkan Ilustrasi	36
Gambar 3. 28 Menggunakan fitur <i>clip to layer below</i>	36
Gambar 3. 29 <i>Shading</i>	37
Gambar 3. 30 Tampilan awal After Effect.....	37
Gambar 3. 31 Membuka <i>file</i>	38
Gambar 3. 32 Membuat komposisi	38
Gambar 3. 33 <i>Masking</i>	39
Gambar 3. 34 Menambahkan efek <i>glow</i>	39
Gambar 3. 35 Pembuatan <i>Rim light</i>	40
Gambar 3. 36 Menambahkan <i>Gradient Ramp</i>	40
Gambar 3. 37 Layar awal Adobe After Effect	41
Gambar 3. 38 Membuat garis.....	41
Gambar 3. 39 Menambahkan <i>wiggle path</i> dan <i>trim path</i>	42

Gambar 3. 40 Menambahkan beberapa <i>effect</i>	42
Gambar 3. 41 Menambahkan <i>Adjustment layer</i>	43
Gambar 3. 42 Menduplikat efek	43
Gambar 3. 43 Penambahan efek cahaya	44
Gambar 3. 44 Penambahan <i>Adjustment layer</i> baru	44
Gambar 4. 1 Rumah Nenek.....	46
Gambar 4. 2 <i>Environment Style</i>	46
Gambar 4. 3 <i>Visual Effect</i>	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata

Lampiran 2 *Script*

Lampiran 3 *Storyboard*