

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI HYBRID 2D & 3D “LEPAS”
(STORY DEVELOPMENT, SCRIPT WRITER,
STORYBOARD, 3D MODELER, 3D ANIMATOR,
LIGHTING & RENDER)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh :
Alfira Aulia Rosa S.
NIM: 19011039

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D "Lepas"
Penulis : Alfira Aulia Rosa S.
NIM : 19011039
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 Kamis , tanggal 14 Juli 2022

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Rina Watye, S.Ds., M.Ds.

NIP. 198801172010032015

Anggota 1



Moses Raissa Graceivan, M. Sn.

Anggota 2

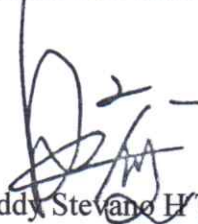


Herly Nurrahmi, S.Si., M. Kom

NIP. 198602052019032009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H Tobing

NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Lepas”
Penulis : Alfira Aulia Rosa S.
NIM : 19011039
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 24 Juli 2022

Pembimbing 1 :



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

Pembimbing 2 :



Prily Fitria Aziz, S.Kom, M.Kom
NIP. 199104192019032015

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 : ALFIRA AULIA ROSA SURYAPUTRI
NIM : 19011039
Program Studi : ANIMASI
Jurusan : DESAIN GRAFIS
Tahun Akademik : 2019

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: LEPAS.....

.....
..... **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, 4 Juli 2022

Yang menyatakan



Alfira Aulia Rosa Suryaputri
NIM: 19011039

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : ALFIRA AULIA ROSA SURYAPUTRI
NIM : 19011039
Program Studi : ANIMASI
Jurusan : DESAIN GRAFIS
Tahun Akademik : 2019

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:

LEPAS
.....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, 4 Juli 2022



Alfira Aulia Rosa Suryaputri
NIM: 19011039

ABSTRACT

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Lepas”

Penulis : Alfira Aulia Rosa Suryaputri

Pembimbing I : Herly Nurrahmi

Pembimbing II : Prily Fitria Aziz

Lately with the rise of animation movies, Indonesians' favorite shows are slowly shifting from telenovelas to animations, yet not many are liked and/or directed towards adults. For all this time, telenovelas are a common watch for Indonesians, liked by those aged 20 and up due to it's dramatic storyline and relatability to real-life events, while animations are fancied by children. Indonesian telenovelas lean to a more religious theme with Islamic values, as the majority of Indonesians are Muslims. One of the advice in the Holy Book of Quran is verse 35 of Al-Anbiya, about how mankind will experience death and trials. These are the basics of the making of Final Project “Lepas”, an animated short film inspired by telenovela with Islamic values directed towards adults. Animated short film Final Project of “Lepas” is made by implementing modeling, rigging, texturing, and animating methods learnt during college classes using Autodesk Maya 2020 software. This report of Final Project of “Lepas” will also feature the Author's steps of Pre-Production stage: Story Development, Script Writing, Storyboard, and Animatic. Also 3D Asset & Environment Modeling, 3D Animating, Lighting & Rendering on Production stage. The production of Final Project of “Lepas” is made to help increase adults interest to watch animated shows.

Keywords: Telenovela, Islamic Animation, Al-Anbiya: 35, Story Development, 3D Animating

ABSTRAK

Belakangan ini dengan berkembangnya film animasi, tontonan favorit orang Indonesia perlahan mulai bergeser dari sinetron ke animasi, tetapi belum banyak yang disukai dan ditujukan kepada orang dewasa. Selama ini sinetron sudah menjadi tontonan umum bagi masyarakat Indonesia, disukai oleh orang dewasa berusia 20an keatas karena ceritanya yang dramatis dan menjadi representasi kejadian nyata sehari-hari, sedangkan film animasi cenderung dinikmati oleh anak-anak. Sinetron di Indonesia banyak mengambil tema religi dengan nilai Islami, mengingat masyarakat Indonesia mayoritas beragama Islam. Salah satu himbauan dalam kitab Al-Quran yang menjadi pedoman umat muslim adalah Q.S. Al-Anbiya: 35 yang menceritakan tentang kematian dan ujian keimanan yang bersifat mutlak bagi makhluk hidup. Hal-hal ini mendasari pembuatan Karya Tugas Akhir “Lepas”, yaitu dengan membuat film pendek animasi bertema sinetron dengan nilai religius Islami untuk usia dewasa. Karya Tugas Akhir film pendek animasi "Lepas" dibuat dengan menerapkan metode *modeling, rigging, texturing*, dan *animating* yang telah diajarkan selama masa perkuliahan menggunakan *software* Autodesk Maya 2020. Dalam Laporan pembuatan Karya Tugas Akhir film pendek animasi “Lepas”, akan dibahas juga tahapan dari deskripsi pekerjaan Penulis, yaitu *Story Development, Script Writing, Storyboard*, dan *Animatic* pada tahap Pra-Produksi, juga *3D Asset & Environment Modeling, 3D Animating, Lighting & Rendering* pada tahapan

Produksi. Pembuatan Karya Tugas Akhir “Lepas” ditujukan untuk meningkatkan minat bagi target audiens dewasa untuk menonton tayangan animasi.

Kata kunci: **Sinetron, Animasi Islami, Q.S. Al-Anbiya: 35, Pengembangan Cerita, 3D Animating**

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir pada waktu yang telah ditetapkan. Dalam karya tugas akhir ini, Penulis menuangkan segala kegiatan dan aktivitas Penulis selama mengerjakan karya tugas akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dengan penuh hormat, Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih sebanyak-banyaknya padah banyak pihak yang telah memberikan arahan, bantuan, bimbingan serta dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga Penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir ini. Rasa terima kasih Penulis sampaikan kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., MM. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Deddy Stevano H Tobing, DIP ING selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Tri Fajar Yurmama, S.S, kom., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Herly Nurrahmi S.Si., M.Kom., selaku pembimbing teknis karya Tugas Akhir.
6. Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom, selaku pembimbing pemulisan laporan Tugas Akhir.
7. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir Penulis.
8. Rekan satu tim dalam pengerjaan Karya Tugas Akhir “LEPAS” yang dikerjakan dengan penuh perjuangan dan semangat dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir ini.
9. Keluarga Penulis yang selalu memberikan dukungan, motivasi serta doa kepada Penulis selama mengerjakan tugas akhir.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu-persatu oleh Penulis atas dukungan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa tingkat dan kemampuan dalam pemikiran serta pengetahuan yang dimiliki masih jauh dari kata sempurna. Sehingga baik dari bentuk maupun isinya masih banyak kekurangan yang tidak disadari pada laporan ini, maka dari itu Penulis selaku penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan kemajuan untuk hasil yang lebih baik di masa medatang.

Demikian, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima kasih.

Jakarta, 13 Juli 2022

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Aulia', with a long horizontal flourish extending to the right.

Alfira Aulia Rosa S.
19011039

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	2
C. BATASAN MASALAH	3
D. RUMUSAN MASALAH	3
E. TUJUAN	4
F. MANFAAT PENULISAN	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. ANIMASI	7
1. Pengertian Animasi	7
2. Pengertian 12 Prinsip Animasi	8
3. Alur Kerja Produksi Animasi 3D	15
B. NASKAH	19
C. STORYBOARD	20
D. 3D MODELING	20
E. 3D ANIMATING	21
F. PENGERTIAN SINETRON	21
G. TAFSIR Q.S. AL-ANBIYA: 35	22
BAB III METODE PERANCANGAN	24
A. PRA-PRODUKSI	24
B. PRODUKSI	34
C. PASCA-PRODUKSI	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. PRA-PRODUKSI	39
B. PRODUKSI	44
BAB V PENUTUP	53
A. SIMPULAN	53

B. SARAN	54
DAFTAR PUSTAKA	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jobdesc Anggota	38
-------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Solid Drawing	8
Gambar 2 Timing & Spacing	9
Gambar 3 Squash & Stretch.....	9
Gambar 4 Anticipation.....	10
Gambar 5 Slow in & Slow out	10
Gambar 6 Arc.....	11
Gambar 7 Secondary Action	11
Gambar 8 Follow Through.....	12
Gambar 9 Overlapping Action	12
Gambar 10 Straight Ahead.....	13
Gambar 11 Pose to Pose.....	13
Gambar 12 Staging.....	14
Gambar 13 Appeal	14
Gambar 14 Exaggeration.....	15
Gambar 15 Script "Lepas"	28
Gambar 16 Concept Art "Lepas" Persimpangan Jalan	29
Gambar 17 Concept Art "Lepas" Rumah.....	29
Gambar 18 Concept Art "Lepas" TPU.....	30
Gambar 19 Amara.....	31
Gambar 20 Hilmi.....	32
Gambar 21 Storyboard "Lepas"	33
Gambar 22 Tahapan Penulisan Script “Lepas”	40
Gambar 23 Potongan Storyboard "Lepas"	41
Gambar 24 Membuat Sequence baru	42
Gambar 25 Import gambar dan audio dalam Library.....	42
Gambar 26 Mengatur tiap shot, sequence, dan scene menjadi kesatuan utuh	43
Gambar 27 Render hasil jadi Animatic.....	43
Gambar 28 Set project pada Autodesk Maya 2020.....	44
Gambar 29 Image plane gambar referensi	44
Gambar 30 Modeling Objek.....	45

Gambar 31 Bevel pada objek	45
Gambar 32 Set project pada Autodesk Maya 2020.....	46
Gambar 33 Membuat modeling denah rumah.....	46
Gambar 34 Menata furnitur rumah	47
Gambar 35 Perbandingan karakter dan furnitur rumah.....	47
Gambar 36 Set project pada Autodesk Maya 2020.....	48
Gambar 37 Mengatur jumlah fps	48
Gambar 38 Membedakan controller berdasarkan anggota tubuh	49
Gambar 39 Membuat animasi karakter	49
Gambar 40 Menambahkan "Area Light" pada scene.....	50
Gambar 41 Mengatur pencahayaan.....	51
Gambar 42 Mengatur hasil render.....	51
Gambar 43 Proses Rendering.....	52

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 <i>Pipeline</i> Produksi Animasi	16
Bagan 2 <i>Jobdesc</i> Anggota.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis

Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir I

Lampiran 3 Lembar Bimbingan Tugas Akhir II

Lampiran 4 Storyboard Film Pendek Animasi “Lepas”

Lampiran 5 Script Film Pendek Animasi “Lepas”