

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**FILM PENDEK ANIMASI HYRIBD 2D & 3D “KEEP YOURS”**

**(3D MODELER ARTIST, 3D TEXTURE, *COLORING*  
*ARTIST, VOICE OVER, LIGHTING RENDER,*  
*COMPOSITE*)**

Diajukan sebagai salah satu  
persyaratan untuk  
memperoleh gelar Ahli  
Madya



**DISUSUN OLEH :**  
**TAUFIK HIDAYAT**  
**NIM: 19011084**

**PROGRAM STUDI ANIMASI JURUSAN DESAIN GRAFIS**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Keep Yours”  
Penulis : Taufik Hidayat  
NIM : 19011084  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal 18 Juli 2022

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



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

Anggota 1



**Bayu Saputra, S.T.**

Anggota 2



**Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom**  
NIP. 198405092019031011

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Grafis



**Deddy Stevano H Tobing, DIP ING**  
NIP. 198010312014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Keep Yours”  
Penulis : Taufik Hidayat  
NIM : 19011084  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 18 Juli 2022

Pembimbing 1 :



**Dessy Wahyuni, S.Sn**

Pembimbing 2 :



**Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.**  
NIP. 198405092019031011

Mengetahui :

Koordinator Program Studi Animasi



**Rina Watye, S.Ds., M.Ds.**  
NIP. 198801172010032015

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBASPLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Taufik Hidayat  
NIM : 19011084  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Keep Yours” **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 sebenarnya.

Jakarta, 18 Juli 2022



Taufik Hidayat

NIM: 19011084

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Taufik Hidayat  
NIM : 19011084  
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 “KEEP YOURS”**

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, 18 Juli 2022



Taufik Hidayat

NIM: 19011084

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Keep Yours”  
Penulis : Taufik Hidayat  
Pembimbing I : Dessy Wahyuni, S.Sn  
Pembimbing II : Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom

Preserving the environment, which has become a great history for a place, is a must. A must-have for every individual who lives in an area that is a historical relic. But what happens if you don't have the obligation to protect the environment? Of course the damage will be obtained by the people who live there. In this story we make a theme about the environment and history. With the aim of how we maintain and preserve the existing culture of course by paying attention to the element of environmental cleanliness. The animated film “Keep Yours” wants to present an animated short film that can both entertain and educate the audience. By presenting 2 characters of small children, an old man, and also a white crocodile typical of the legend from Lake Setu Gintung. In making the animated short film “Keep Yours”, the author used Autodesk Maya 2019 software, Adobe After Effects, Clip Studio Paint, and Adobe Premire. The author served as Story Development, Script Writer, Character Design, Illustrator, and Compositting. The author hopes that this Final Project of the animated short film "Keep Yours" can be a good learning medium on how to protect historical heritage and protect the environment, and produce animated works with good storyline, process, and quality.

***Keyword: Preserving the environment, which has become a great history for a place,***

Menjaga kelestarian lingkungan yang telah menjadi sejarah besar bagi suatu tempat, adalah sebuah keharusan. Keharusan yang harus di miliki oleh setiap individu yang tinggal di daerah yang menjadi sebuah peninggalan sejarah. Namun apa jadinya jika keharusan menjaga lingkungan itu tidak dimiliki? Tentu saja kerusakan yang akan di dapat oleh masyarakat yang tinggal disana. Di cerita ini kami membuat tema tentang lingkungan dan sejarah. Dengan tujuan bagaimana kita menjaga dan melestarikan budaya yang ada tentunya dengan memperhatikan unsur kebersihan lingkungan. Film animasi “Keep Yours” ingin menampilkan film pendek animasi yang dapat menghibur sekaligus mengedukasi penonton. Dengan menghadirkan 2 karakter anak kecil, bapak tua, dan juga buaya putih khas legenda dari Danau Setu Gintung. Dalam pembuatan film pendek animasi “Keep Yours”, penulis menggunakan *software Autodesk Maya 2019, Adobe After Effect, Clip Studio Paint, dan Adobe Premire*. Penulis bertugas sebagai *Story Development, Script Writer, Character Design, Illustrator, dan Compositting*. Penulis berharap karya Tugas Akhir film pendek animasi “Keep Yours” ini bisa menjadikan media pembelajaran yang baik tentang bagaimana cara menjaga peninggalan sejarah dan menjaga lingkungan, dan menghasilkan karya animasi dengan alur cerita, proses, dan kualitas yang baik.

***Kata Kunci: Menjaga kelestarian lingkungan yang telah menjadi sejarah***

## 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 *3D Modeler Artist, 3D Texture, Coloring Artist, Voice Over, Lighting Render, Composite* telah membuat film pendek animasi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “*Keep Yours*”

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. Ibu Tipri Rose Kartika, M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Dr. Benget Simamora, M.M., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak Deddy Stevano H Tobing, DIP ING selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Ibu Rina Watye, S.Ds., M.Ds. sebagai Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Ibu Dessy Wahyuni, S.Sn. sebagai Pembimbing I karya tugas akhir.
6. Bapak Nur Rahmаныsah, S.Kom., M.Kom. selaku 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, Bapak Fauzie Hamid dan Ibu Martina, dan Beserta Keluarga yang selalu memberi semangat dan kasih sayang penuh kepada penulis.

9. Annisa Salsabilla Putri yang selalu memberi masukan, nasehat, canda dan semangat selama tugas akhir berlangsung di kerjakan.
10. Luthfi Fauziani dan Ichsan Elzhar selaku rekan satu tim penulis yang selalu bekerja sama dengan baik untuk menyelesaikan karya Tugas Akhir.
11. Aldanifa Zumaryan, Lanang Indrajati, Fadhlän Raihan, Shah Rifqi, Dimas Barif, Ichlausal Ilyas selaku sahabat-sahabat dekat di kampus yang selalu memberikan semangat dan saling berbagi ilmu saat menjalani perkuliahan.
12. Sahabat-sahabat terdekat yang selalu meluangkan waktu untuk mendengarkan keluh kesah penulis dari awal perkuliahan sampai akhir perkuliahan.
13. Teman-teman seperjuangan Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta untuk bantuan selama masa perkuliahan.
14. 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, 18 Juni 2022

Penulis,



Taufik Hidayat

NIM: 19011084



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR BEBAS PLAGIARISME.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Rumusan Masalah .....	3
1.5 Tujuan Penulisan .....	3
1.6 Manfaat Penulisan .....	3
1.6.1 Bagi Mahasiswa / Penulis dan Tim .....	4
1.6.2 Bagi Institusi.....	4
1.6.3 Bagi Dunia Pendidikan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1 3D Modeler Artist .....	5
2.1.1 Definisi 3D Modeler Artist .....	5
2.1.2 Perkembangan Animasi di Indonesia.....	6
2.1.3 Fungsi 3D Modeler.....	6
2.2 3D Texture Artist.....	8
2.2.1 Definisi 3D Texture.....	8
2.2.2 Pengkarakterisasian .....	8
2.3 Coloring Artist.....	9
2.3.1 Definisi Coloring .....	9
2.3.2 Coloring Digital.....	10
2.4 Voice Over .....	11

2.5 Lighting Render.....	12
2.5.1 Definisi Lighting Render .....	12
2.5.2 Komponen Lighting Render .....	13
2.6 Composite.....	14
2.6.1 Definisi Composite .....	14
2.7 Editing.....	15
2.7.1 Definisi Editing.....	15
2.7.2 Tujuan Editing .....	15
2.8 Penjelasan Software.....	16
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>18</b>
3.1 Konsep Perancangan.....	18
3.1.1 Rancangan Pipeline.....	18
3.2 Konsep Umum .....	18
3.2.1 Konsep Cerita .....	18
3.2.2 Latar, Tempat, dan Waktu .....	19
3.2.3 Sinopsis.....	19
3.2.4 Naskah .....	20
3.2.5 Karakter Desain dan Environment .....	23
3.2.6 Story Board.....	27
3.3 Konsep Teknis .....	28
3.4 Pembagian Kerja.....	28
<b>BAB IV PEMBAHASAN KARYA .....</b>	<b>30</b>
4.1 Cerita .....	30
4.2 Teknis Proses Pembuatan Karya .....	30
4.2.1 3D Modelling Environment .....	30
4.2.2 3D Texture .....	31
4.2.3 Animating .....	32
4.2.4 Coloring Frame by frame.....	33
4.2.5 Compositing dan Editing .....	33
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>35</b>
5.1 Kesimpulan.....	35
5.2 Saran.....	35
5.2.1 Bagi Mahasiswa .....	36
5.2.2 Bagi Instusi .....	36

5.2.3 Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif .....	36
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>37</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Table 1 Job Description.....	27
------------------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh 3D Modeler Artist.....	5
Gambar 2.2 Contoh Hypershade 3D Texturing .....	9
Gambar 2.3 Contoh Coloring Artist.....	11
Gambar 2.4 Contoh Voice Over.....	12
Gambar 2.5 Contoh Lighting Render.....	13
Gambar 2.6 Contoh Compositing .....	14
Gambar 2.7 Logo <i>Clip Studio Paint</i> .....	16
Gambar 2.8 Logo <i>Adobe After Effect</i> .....	16
Gambar 2.9 Logo <i>Adobe Premiere</i> .....	17
Gambar 2.10 Logo <i>Autodesk Maya</i> .....	17
Gambar 3.1 Karakter Adit.....	23
Gambar 3.2 Karakter Alfa.....	24
Gambar 3.3 Karakter Bapak Tua .....	25
Gambar 3.4 Karakter Buaya putih .....	26
Gambar 3.5 3D <i>Environment</i> Danau Setu Gintung.....	26
Gambar 3.6 3D <i>Environment</i> Goa.....	27
Gambar 3.7 <i>Storyboard “Keep Yours”</i> .....	27
Gambar 4.1 3D <i>Environment</i> .....	30
Gambar 4.2 3D <i>Environment</i> .....	31
Gambar 4.3 3D Texture.....	31
Gambar 4.4 Animasi Karakter Adit, Alfa, dan Buaya .....	32
Gambar 4.5 Animasi Karakter Alfa .....	32
Gambar 4.6 Proses Coloring di <i>Studio Clip Paint</i> .....	33

Gambar 4.7 Tahap Compositing di Adobe Premiere .....34

## DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Riwayat Hidup.....
Naskah Film Pendek Animasi.....
3D Environment Tanggul.....
Coloring Frame by Frame.....
Compositing dan Editing.....