

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI HYBRID 2D & 3D “TEARS OF STONE”
*(STORYBOARD ARTIST, CONCEPT ART ENVIRONMENT, 2D ANIMATIC,
2D ANIMATION)*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
SULTHAN SYARIEF HIBATULLAH
NIM: 19011082

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 "Tears of Stone"
Penulis : Sulthan Syarief Hibatullah
NIM : 19011082
Program Studi : D3 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,



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

Anggota 1



Friansyah Gemawang, S.ST.

Anggota 2



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

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 "Tears of Stone"
Penulis : Sulthan Syarief Hibatullah
NIM : 19011082
Program Studi : D3 Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan
Ditandatangani di Jakarta 14 Juli 2022

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., MT.
NIP : 1989011122010122003

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 : Sulthan Syarief Hibatullah
NIM : 19011082
Program Studi : D3 Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D "Tears of Stone" 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, 14 Juli 2022

Yang menyatakan,



Sulthan Syarief Hibatullah
NIM: 19011082

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Judul Tugas Akhir : Tears of Stone
Penulis : Sulthan Syarief Hibatullah
NIM : 19011031
Program Studi : D3 Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Tears of Stone” 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 yang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 14 Juli 2022

Yang menyatakan,



Sulthan Syarief Hibatullah

NIM: 19011082

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Tears of Stone”
Penulis : Sulthan Syarief Hibatullah
Pembimbing I : Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom.
Pembimbing II : Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., MT.

Film Animasi merupakan salah satu pilihan hiburan yang diminati oleh banyak masyarakat di era globalisasi ini. Terutama bagi anak-anak berusia dini, film animasi ini sangat digemari. Namun masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui bahwa Film Animasi juga merupakan media edukasi. Hal ini bisa dimanfaatkan untuk mengangkat kembali legenda atau cerita rakyat yang sudah mulai terlupakan. Salah satunya yaitu legenda Batu Menangis yang sudah dirasa mulai tidak relevan di zaman modern sekarang ini. Penulis beserta tim memiliki ide untuk membuat film animasi dengan cerita yang terinspirasi dari legenda Batu Menangis lalu dikombinasikan dengan konsep *Science Fiction (Sci-Fi)* modern. Karya film animasi yang ingin kami buat berjudul “*Tears of Stone*”. Untuk membuat karya tugas akhir ini, perlu dilakukan beberapa tahapan mengenai proses-proses pengerjaan film animasi. Diantaranya ialah pra-produksi, produksi dan paska-produksi. Adapun beberapa penelitian yang harus penulis beserta tim lakukan yaitu penelitian untuk mempelajari cara kerja EVP (*Electronic Voice Phenomenon*) dan legenda asli Batu Menangis dari cerita rakyat Indonesia. Film animasi karya tugas akhir “*Tears of Stone*” ini memadukan elemen grafis 3D dan ilustrasi 2D serta beberapa software yang digunakan antara lain ialah *Autodesk Maya*, *Adobe Illustrator*, *Substance Painter*, *Adobe Premiere* dan lain-lain.

Kata Kunci : Keluarga, Misteri, Supranatural, Animasi

ABSTRACT

Final Project Title : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Tears of Stone”
Author : Sulthan Syarief Hibatullah
Supervisor I : Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom.
Advisor II : Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., MT.

Animated films are one of the entertainment options that are in demand by many people in this era of globalization. Especially for young children, this animated film is very popular. However, there are still many people who do not know that animated films are also an educational medium. This can be used to bring back legends or folk tales that have begun to be forgotten. One of them is the legend of the Crying Stone which has become irrelevant in today's modern times. The author and his team had an idea to make an animated film with a story inspired by the legend of the Crying Stone and then combined it with the concept of modern Science Fiction (Sci-Fi). The animated film that we want to make is entitled "Tears of Stone". To make this final project, it is necessary to do several stages regarding the process of working on an animated film. Among them are pre-production, production and post-production. There are several studies that the author and the team have to do, namely research to learn how the EVP (Electronic Voice Phenomenon) works and the original legend of Batu Crying from Indonesian folklore. This final project film "Tears of Stone" combines 3D graphic elements and 2D illustrations as well as some of the software used, including Autodesk Maya, Adobe Illustrator, Substance Painter, Adobe Premiere and others.

Keywords: Family, Mystery, Supernatural, Animation

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.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku informasi anak tentang pembuatan film pendek animasi Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “ Tears of Stone” Film pendek animasi yang akan penulis kerjakan mengambil tema/konsep dari legenda cerita rakyat batu menangis yang berasal dari Kalimantan Barat.

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. Dr. Tirpi Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Drs. Benget Simamora, MM., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano H Tobing, DIP ING., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., selaku Koordinator Program Studi
5. Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT. selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom., selaku Pembimbing I Karya Tugas Akhir
7. Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., MT., selaku Pembimbing II Karya Tugas Akhir
8. Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom. selaku Penguji I Karya Tugas Akhir
9. Friansyah Gemawang, S.ST. selaku Penguji II Karya Tugas Akhir

10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
11. Kedua orang tua penulis, Ayah dan Ibu yang selalu memberikan semangat, kasih sayang, dan doa kepada penulis.
12. Rekan seperjuangan Tugas Akhir Ihsan Abdul Karim dan Sulthan Syarief Hibatullah, yang selalu ada saat dibutuhkan serta bisa saling berkerja sama sampai penulis bisa menyelesaikan tugas akhir
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, 14 Juli 2022

Penulis,



Sulthan Syarief Hibatullah

NIM 19011082

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABLE.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.6.1 Bagi Mahasiswa.....	4
1.6.2 Bagi Mahasiswa.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Animasi.....	6
2.1.1 Pengertian 12 Prinsip Animasi	6
2.1.2 Pipeline Produksi Animasi 3D	12
2.2 Teknik Pengumpulan Data	15
2.2.1 Observasi	15
2.2.2 Pengambilan Sampel	15

2.2.3 Spesifikasi Karya.....	15
2.2.4 Konsep Storyboard	19
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	22
3.1 Objek Penulisan.....	22
3.1.1 Pembagian Kerja.....	22
3.1.2 Peran Penulis	24
BAB IV PEMBAHASAN.....	37
4.1 Langkah Kerja	37
4.1.1 Storyboard Artist	37
4.1.2 Concept Art Environment Artist.....	39
4.1.3 2D Animatic	42
4.1.4 2D Animation	44
4.2 Pose to Pose.....	49
4.3 Appeal.....	50
4.4 Staging	51
BAB V PENUTUP.....	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran	53
5.2.1 Bagi Mahasiswa.....	53
5.2.2 Bagi Masyarakat	53
5.2.3 Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash & Stretch</i>	6
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	7
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	7
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	8
Gambar 2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	8
Gambar 2.6 <i>Slow In & Slow Out</i>	9
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	9
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	9
Gambar 2.9 <i>Timing & Spacing</i>	10
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	10
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	11
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	11
Gambar 2.13 <i>Diagram Pipeline Produksi Animasi 3D</i>	11
Gambar 2.14 <i>Diagram Pipeline Produksi Animasi 3D</i>	11
Gambar 2.15 <i>Diagram Pipeline Produksi Animasi 3D</i>	11
Gambar 2.16 <i>Diagram Pipeline Produksi Animasi 3D</i>	11
Gambar 2.17 <i>Diagram Pipeline Produksi Animasi 3D</i>	11
Gambar 2.18 <i>Diagram Pipeline Produksi Animasi 3D</i>	11
Gambar 2.19 <i>Diagram Pipeline Produksi Animasi 3D</i>	11
Gambar 2.20 <i>Diagram Pipeline Produksi Animasi 3D</i>	11
Gambar 2.21 <i>Diagram Pipeline Produksi Animasi 3D</i>	11
Gambar 2.22 <i>Diagram Pipeline Produksi Animasi 3D</i>	11
Gambar 2.23 <i>Diagram Pipeline Produksi Animasi 3D</i>	11
Gambar 2.24 <i>Diagram Pipeline Produksi Animasi 3D</i>	11
Gambar 2.25 <i>Diagram Pipeline Produksi Animasi 3D</i>	11
Gambar 2.26 <i>Logo Paintool SAI</i>	12
Gambar 2.27 <i>Adobe After Effect CC 2020</i>	12
Gambar 2.28 <i>Contoh Storyboard</i>	12
Gambar 2.29 <i>Contoh Animatic</i>	12

Gambar 2.30 Contoh Animatic.....	12
Gambar 2.31 Contoh Pop Up Book.....	12
Gambar 3.1 Pipeline film “Tears of Stone”.....	12
Gambar 3.2 Storyboard film pendek “Tears of Stone”	12
Gambar 3.3 Concept Art Rumah Desa	12
Gambar 3.4 Concept Art Ruang Tamu	12
Gambar 3.5 Concept Art Kamar Tidur Arkan.....	12
Gambar 3.6 Concept Art Kamar Tidur Latisha	12
Gambar 3.7 Concept Art Loteng	12
Gambar 3.8 Concept Art Flipbook	12
Gambar 3.9 Concept Art Flipbook	12
Gambar 3.10 Concept Art Hutan.....	12
Gambar 3.11 Concept Art Hutan.....	12
Gambar 3.12 Proses pembuatan Animatic	12
Gambar 3.13 Ilustrasi Dirma	12
Gambar 3.14 Proses Tracking Ilustrasi.....	12
Gambar 4.1 Membaca script dari script writer	12
Gambar 4.2 Membuat ilustrasi dalam storyboard	12
Gambar 4.3 Memberikan deskripsi angle kamera, sound effect, serta timing	12
Gambar 4.4 Pembuatan Concept Art Enviornment	12
Gambar 4.5 Proses Coloring pada Concept Art Enviornment	12
Gambar 4.6 Proses penyimpanan file Concept Art Enviornment	12
Gambar 4.7 Proses penyusunan gambar storyboard.....	12
Gambar 4.8 Proses ekspor gambar storyboard ke png	12
Gambar 4.9 Proses import file png ke Adobe After Effect	12
Gambar 4.10 Proses penyusunan timing sesuai pada storyboard.....	12
Gambar 4.11 Proses memberikan voice over pada Animatic.....	12
Gambar 4.12 Proses rendering pada Animatic	12
Gambar 4.13 Membuat Ilustrasi pada tahap membuat 2D Animation.....	12
Gambar 4.14 Menyimpan file ilustrasi setelah selesai dibuat	12
Gambar 4.15 Mengimpor gambar render ke dalam Adobe after effect.....	12

Gambar 4.16 Mengimpor gambar ilustrasi ke dalam Adobe after effect	12
Gambar 4.17 Mengimpor kamera dari Maya ke dalam After Effect.....	12
Gambar 4.18 Memposisikan layer ilustrasi sesuai dengan konsep yang ada	12
Gambar 4.19 Penggunaan prinsip Pose To Pose pada 2D Animatic.....	12
Gambar 4.20 Penggunaan prinsip Appeal pada 2D Animatic.....	12
Gambar 4.21 Penggunaan prinsip Appeal pada 2D Animasi	12
Gambar 4.22 Penggunaan prinsip Stagging pada 2D Animasi	12

DAFTAR TABEL

Table 3.1 <i>Job Description</i>	18
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	
Lampiran 2 Storyboard Tears Of Stone	
Lampiran 3 Cocept Art Enviornment Tears Of Stone	
Lampiran 4 Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing I	
Lampiran 5 Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing II.....	