

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI BERJUDUL**  
**“NAYA”**  
**(Animasi 2D, Texturing 3D)**

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



Disusun oleh :

**SWEET DREAM**

**ADITYAWARMAN BUKHORI**

19011004

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

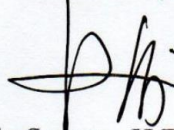
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi Berjudul “Naya”.  
Penulis : Adityawarman Bukhory.  
NIM : 19011004.  
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 Selasa tanggal 12 Juli 2022

Disahkan oleh

Ketua Penguji,



Dipl.ing. Deddy Stevano H. Tobing, M.Si. (Han)

NIP : 198010312014041001

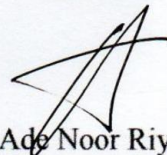
Anggota 1



Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I

NIDN: 0007058008

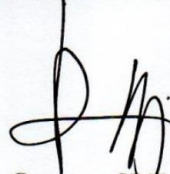
Anggota 2



Drs. Ade Noor Riyadi

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain grafis



Dipl.ing. Deddy Stevano H. Tobing, M.Si. (Han)

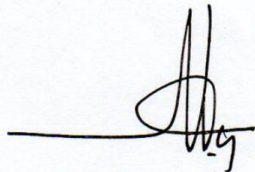
NIP : 198010312014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi Berjudul “Naya”.  
Penulis : Adityawarman Bukhory  
NIM : 19011004  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2022

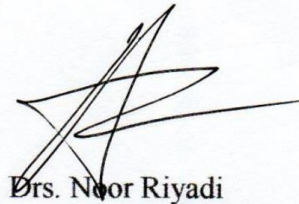
Pembimbing 1



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom

NIDN : 0903450007

Pembimbing 2



Drs. Noor Riyadi

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds

NIP : 198801172010032015



**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adityawarman Bukhory  
NIM : 19011004  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2019

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : **“Naya” adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarism.**

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, 12 Juli 2019.....

Yang menyatakan,



Adityawarman Bukhory

NIM: 19011004

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi Berjudul “Naya”  
Penulis : Adityawarman Bukhory  
NIM : 19011004  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2019

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: “Naya“ 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, ..12 Juli.....2022

Yang menyatakan



Adityawarman Bukhory

NIM : 19011004

## **ABSTRAK**

Nama : Adityawarman Bukhori  
Prodi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Pembimbing I : R.A.E Widiargo  
Pembimbing II : Ade Noor Riyadi

## **ABSTRACT**

In this modern life, humans are becoming connected to each other, but also increasingly distant at the same time. make us forget to help others. Naya is a story that will show the importance of caring and helping others without caring about the replies from others. In making Naya's animation, Penulsi consists of two stages, namely pre-production and production. In addition, it is also necessary to research various references and watch several films such as the legend of Aang, raya the last dragon and tom raider. By packing the three fantasy films, the people's story becomes a short film title, namely naya. folk legends, and also the culture of various nations in the world, especially Indonesia. In the animated film "Naya" the author served as a 2D artist, 2D animator, and texture artist. The author is in charge of making the characters and the environment look connected to each other and also describes and moves them well to make them look good

## **ABSTRAK**

Dalam kehidupan modern ini, manusia terhubung dengan satu sama lain, namun juga semakin jauh di saat yang bersamaan. membuat kita lupa untuk menolong sesama. Naya adalah cerita yang akan menunjukkan penting nya peduli dan menolong orang lain tanpa peduli balasan dari orang lain. Dalam pembuatan animasi Naya, Penulsi terdapat dalam dua tahap, yaitu pra produksi, dan produksi. Selain itu, juga diperlukan penelitian berbagai referensi dan menonton beberapa film seperti the legend of Aang, raya the last dragon dan tom raider, Dengan mengkemas ketiga film fantasi, cerita rakyat menjadi suatu judul film pendek yaitu naya. cerita legenda rakyat, dan juga budaya dari berbagai bangsa di dunia, khususnya Indonesia. Pada film animasi "Naya" penulis bertugas sebagai 2D artist, 2D animator, dan texture artist. Penulis bertugas untuk membuat karakter dan environment terlihat nyambung satu dan juga menggambarkan dan menggerakannya secara baik agar terlihat bagus

**Kata Kunci : Kepedulian, Budaya, Fantasi, 3D, 2D**

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Projek Film Pendek Animasi Naya, yang telah dikerjakan oleh penulis selama kurang lebih satu tahun.

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. Tipri Rose Kartika, M.M Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dipl.ing, Deddy Stevano H.Tobing, M.Si (Han) selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Rina Watye, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Drs. Noor Riyadi selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Keluarga serta teman - teman penulis yang telah mendukung penulis selama pembuatan laporan 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, 12 juli 2022

Penulis,



Adityawarman Bukhori

NIM: 19011004

## DAFTAR ISI

Sampul Dalam .....	i
Lembar Pengesahan Tugas Akhir .....	ii
Lembar Persetujuan Sidang Tugas Akhir.....	iii
Halaman Pernyataan Orisinalitas Tugas Akhir dan Bebas Plagiarisme.....	iv
Halaman Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah.....	v
Abstrak .....	vi
Prakata.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar .....	x
Daftar Lampiran .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat Penulisan .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
A. Apa itu Animasi .....	5
B. Concept Art .....	11
C. Texturing .....	13
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>16</b>
A. Data / Objek Penelitian .....	16
B. Teknik Pengumpulan Data.....	16
C. Ruang Lingkup.....	17
D. Langkah Kerja.....	18
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>20</b>
A. Konsep Cerita.....	20



B.	Konsep Latar Tempat dan Waktu .....	20
C.	Naskah.....	21
D.	Storyboard .....	24
E.	Animatic .....	25
F.	Desain Karakter.....	25
G.	Proses Pengerjaan.....	29
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>33</b>
A.	Kesimpulan .....	33
B.	Saran.....	33
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>34</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Squash and Stretch .....	<b>5</b>
<b>Gambar 2.2</b> Anticipation .....	<b>6</b>
<b>Gambar 2.3</b> Staging .....	<b>6</b>
<b>Gambar 2.4</b> Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	<b>7</b>
<b>Gambar 2.5</b> Follow Through and Overlapping Action.....	<b>7</b>
<b>Gambar 2.6</b> Slow In and Slow Out.....	<b>8</b>
<b>Gambar 2.7</b> Arc .....	<b>8</b>
<b>Gambar 2.8</b> Secondary Action.....	<b>9</b>
<b>Gambar 2.9</b> Timing.....	<b>9</b>
<b>Gambar 2.10</b> Exaggeration.....	<b>10</b>
<b>Gambar 2.11</b> Solid Drawing.....	<b>10</b>
<b>Gambar 2.12</b> Appeal.....	<b>11</b>
<b>Gambar 2.13</b> Concept Art Kora .....	<b>12</b>
<b>Gambar 2.14</b> Concept Art Aang (Avatar the Legend of Aang).....	<b>13</b>
<b>Gambar 2.15</b> Stylized Texture.....	<b>15</b>
<b>Gambar 4.1</b> Pedesaan Eropa Kuno .....	<b>20</b>
<b>Gambar 4.2</b> Storyboard Film Pendek Animasi Naya .....	<b>24</b>
<b>Gambar 4.3</b> Animatic Film Pendek Animasi Naya .....	<b>25</b>
<b>Gambar 4.4</b> Concept Art Naya .....	<b>26</b>
<b>Gambar 4.5</b> Concept Art Peri .....	<b>27</b>
<b>Gambar 4.6</b> Concept Art Roh jahat .....	<b>28</b>
<b>Gambar 4.7</b> Sketch .....	<b>29</b>
<b>Gambar 4.8</b> Keypose .....	<b>29</b>
<b>Gambar 4.9</b> Inbetween.....	<b>30</b>
<b>Gambar 4.10</b> Coloring .....	<b>30</b>
<b>Gambar 4.11</b> Background.....	<b>30</b>
<b>Gambar 4.12</b> Lighting and effect.....	<b>34</b>
<b>Gambar 4.13</b> Compositing.....	<b>35</b>
<b>Gambar 4.14</b> Remesh .....	<b>35</b>

<b>Gambar 4.15</b> Baking.....	<b>36</b>
<b>Gambar 4.16</b> Texturing.....	<b>36</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing I .....
Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing II.....
Biodata Mahasiswa .....
Naskah Ceria Naya .....