

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI HYRIBD 2D & 3D "LEPAS"
(*CHARACTER DESIGN, CONCEPT ART, RIGGING, 2D BASE COLOR,
TEXTURE*)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
AZALIA ROSIAH
NIM: 19011021

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 "Lepas"

Penulis : Azalia Rosiah

NIM : 19011021

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 DIP.ING.

NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D "Lepas"
Penulis : Azalia Rosiah
NIM : 19011021
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

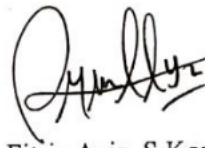
Ditandatangani di Jakarta, 4 Juli 2022

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 : Azalia Rosiah
NIM : 19011021
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “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, 5 Juli 2022

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular stamp. The stamp contains the text 'PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR' and 'PLAGIARISME' along with a unique identification number '201A632494404'. The signature is written in a cursive style.

Azalia Rosiah
NIM: 19011021

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Azalia Rosiah
NIM : 19011021
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 "Lepas"

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, 5 Juli 2022



Azalia Rosiah

NIM: 19011021

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

Penulis : Azalia Rosiah

Pembimbing I : Herly Nurrahmi

Pembimbing II : Prily Fitria Aziz

ABSTRACT

Humans are created with many emotions, including anger and patience. Sometimes humans are negligent and cannot control their anger, which then results in fatal things. This patience and sincerity also has its own limits for everyone, back to each other, depending on how each person handles it. The animated film "Lepas" wants to present a short animated film that can teach lessons about anger, patience, and sincerity. In making the animated film "Lepas" the author makes the best possible character design so that the resulting emotion is relevant to the emotion he wants to show. In addition, rigs are made to model 3D characters, animate 3D, and give textures to existing objects. In the 2D section, the appropriate color is given to the existing objects and characters. In making the animated film "Lepas", Autodesk Maya 2019 software, Clip Studio Paint, and several other supporting software were used. The author served as Character Designer, Concept Artist rigger, 3D, 2D Base Color, and Texturing. The design of a character must have a good appeal, then concept art must be able to present a visual of the atmosphere and layout of an environment. The author hopes that this "Lepas" Final Project can increase interest in animated films, become a useful entertainment facility, rich in educational value, and can be a substitute for soap operas and FTV for children and adults.

Key Word : 3D Rig, Character Deisgn, Concept Art, Anger, Patience

ABSTRAK

Manusia diciptakan dengan banyak emosi, diantaranya amarah dan sabar. Terkadang manusia lalai dan tidak bisa mengendalikan amarah mereka, yang kemudian mengakibatkan hal yang fatal. Sabar dan ikhlas ini juga ada batasnya tersendiri bagi setiap orang, kembali lagi kepada diri masing masing, tergantung bagaimana setiap orang mengatasinya. Film animasi "Lepas" ingin menyajikan film animasi pendek yang dapat memberi pembelajaran mengenai amarah, sabar, dan ikhlas. Dalam pembuatan film animasi "Lepas" penulis membuat desain karakter sebagus mungkin agar emosi yang dihasilkan relevan dengan emosi yang ingin ditunjukkan. Selain itu dibuat *rig* untuk model 3D karakter, melakukan animate 3D, serta memberi tekstur pada objek yang ada. Pada bagian 2D, diberi warna yang sesuai pada objek dan karkter yang ada. Dalam pembuatan film animasi "Lepas", digunakan software Autodesk Maya 2019, Clip Studio Paint, dan beberapa software pendukung lainnya. Penulis bertugas sebagai *Character Designer, Concept Artist rigger, 3D, 2D Base Color*, dan *Texturing*. Desain dari sebuah karakter harus mempunyai daya Tarik yang bagus, kemudian concept art harus bisa mempresentasikan visual dari suasana serta layout dari sebuah environment. Penulis berharap dengan adanya Tugas Akhir "Lepas" ini dapat meningkatkan minat terhadap film animasi, menjadi sarana hiburan yang bermanfaat, kaya akan nilai pendidikan, serta dapat menjadi pengganti sinetron dan FTV untuk anak-anak dan orang dewasa

Kata Kunci : 3D Rig, Desain Karakter, Gambar Konsep, Amarah, Ikhlas

PRAKATA

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir, 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 Rigger, Texturer, Character design, Concept Artist, dan 2D Base color*.

1. Keluarga penulis, khususnya ibu penulis yang selalu senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

2. Ibu Dr, Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.

Bapak Deddy Stevano H Tobing, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif. Serta pembimbing penulisan tugas akhir.

3. Ibu Rina Watye S,Ds., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif. serta pembimbing materi penulisan tugas akhir.

4. Ibu Herly Nurrahmi S.Si., M,Kom. selaku Pembimbing Tugas Akhir yang dengan seluruh dedikasi kepada mahasiswa bimbingannya membantu memberikan saran serta alternatif penyelesaian masalah selama proses menyelesaikan karya tugas akhir.

5. Ibu Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom selaku Pembimbing Tugas Akhir yang dengan seluruh dedikasi kepada mahasiswa bimbingannya membantu memberikan saran serta alternatif penyelesaian masalah selama proses menyelesaikan karya penulisan tugas akhir.

6. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian karya tugas akhir penulis.

7. Seluruh karyawan dan staf politeknik media kreatif Jakarta yang telah memberikan kenyamanan selama berada di politeknik negeri media kreatif Jakarta.

8. Alfira Aulia Rosa dan Nada Shafira Maura selaku rekan satu tim penulis yang senantiasa selalu bekerja sama dengan baik selama pembuatan karya tugas akhir.

9. Teman-teman prodi animasi angkatan 12 yang selalu senantiasa memberikan dukungan dan saran.

Penulis menyadari tingkat dan kemampuan pemikiran serta pengetahuan yang ada masih sangat jauh dari sempurna. Sehingga baik dari bentuk maupun isinya banyak kekurangan yang tidak disadari ada 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 dimasa yang akan datang.

Demikian, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima kasih.

Bekasi, 4 Juli 2020



Azalia Rosiah

NIM : 19011021

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS.....	iii
PLAGIARISME.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
PRAKATA.....	1
BAB I.....	2
PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang.....	2
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Animasi.....	6
1. Pengertian Animasi.....	6
2. Pengertian 12 prinsip animasi.....	6
3. Pipeline Produksi Animasi 3D.....	14
B. <i>Character Design</i>	18
C. <i>Concept Art</i>	18
D. <i>Rigging</i>	18
E. <i>2D Base Color</i>	19

F. <i>Texturing</i>	19
G. Pengertian Sinetron.....	19
BAB III	20
METODE PERANCANGAN	20
A. PRA-PRODUKSI.....	20
B. PRODUKSI.....	21
C. PASCA-PRODUKSI.....	22
D. SKEMA PERANCANGAN.....	22
BAB IV	26
HASIL DAN PEMBAHASAN	26
A. PRA – PRODUKSI.....	27
B. PRODUKSI.....	29
BAB V	43
PENUTUP	43
A. Simpulan.....	43
B. Saran.....	43
Daftar Pustaka	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Squash and stretch.....	6
Gambar 2 Anticipation.....	7
Gambar 3 Arcs.....	7
Gambar 4 Follow Through.....	8
Gambar 5 overlapping.....	8
Gambar 6 Straight Ahead Action.....	9
Gambar 7 Pose to Pose.....	9
Gambar 8 Slow In and Slow Out.....	9
Gambar 9 Secondary Action.....	10
Gambar 10.....	10
Gambar 11 Staging.....	11
Gambar 12 exaggeration.....	12
Gambar 13 Solid Drawing.....	12
Gambar 14 Appeal.....	13
Gambar 15 Pipline produksi.....	14
Gambar 16 Pipeline.....	21
Gambar 17 Pembagian Kerja.....	22
Gambar 18 Sketsa.....	26
Gambar 19 Coloring.....	26
Gambar 20 Concept Art Line Art.....	27
Gambar 21 Concept Art Base Color.....	27
Gambar 22 Shading.....	28

Gambar 23 Base Color.....	28
Gambar 24 Layer base color.....	29
Gambar 25 Base Color.....	29
Gambar 26 objek tekstur.....	30
Gambar 27 Opsi UV Mapping.....	30
Gambar 28 Assign New Material.....	31
Gambar 29 Lambert.....	31
Gambar 30 Penambahan tekstur.....	32
Gambar 31 Penambahan Tekstur.....	32
Gambar 32 Pemilihan Tekstur.....	33
Gambar 33 Hasil Tekstur.....	33
Gambar 34 Penamaan objek.....	34
Gambar 35 freeze Transformation.....	34
Gambar 36 delete by History.....	35
Gambar 37 Model Clean.....	35
Gambar 38 Biped.....	36
Gambar 39 penyesuaian Joint.....	36
Gambar 40 build advance skeleton.....	36
Gambar 41 Deform Joint.....	37
Gambar 42 skinning.....	37
Gambar 43 Controller.....	38
Gambar 44 Opsi Rig Wajah.....	38
Gambar 45 Point.....	39

Gambar 46 Skinning Point.....	39
Gambar 47 Controller Wajah.....	40
Gambar 48 Paint Skin Weight.....	40
Gambar 49 Paint Skin Weight.....	41
Gambar 50 Paint Skin Weight.....	41

DAFTAR TABEL

Table 1 Tabel pembagian kerja.....	22
------------------------------------	----

