

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI HYBRID 2D & 3D
“WENDY, THE GIRL WHO FIGHTS BACK”
STORY DEVELOPMENT, SCRIPT WRITER, CHARACTER DESIGN,
STORYBOARD ARTIST, CONCEPT ART

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh
ILHAM ADIYATMA
NIM: 19011044

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 "Wendy, The Girl Who Fights Back"*
Penulis : Ilham Adiyatma
NIM : 19011044
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,



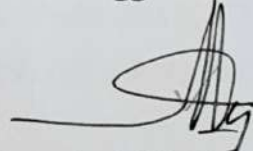
Nur Rahmansyah, M.Kom.
NIP.198405092019031011

Anggota 1



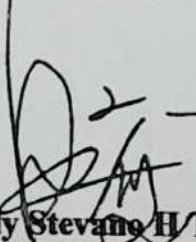
Friansyah Gemawang, S.ST.

Anggota 2



Antonius Edi Widiargo, M.I.Kom.
NIDN. 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 "Wendy, The Girl Who Fights Back"*
Penulis : Ilham Adiyatma
NIM : 19011044
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 14 Juli 2022.

Pembimbing 1



Antonius Edi Widiargo, M.I.Kom.

NIDN. 0903450007

Pembimbing 2



Tri Fajar Yurmama S,MT.

NIP. 198911122010122003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Adiyatma
NIM : 19011044
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Film Pendek Animasi *Hybrid 2D & 3D "Wendy, The Girl Who Fights Back"* 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, 14 Juli 2022



Ilham Adiyatma

NIM. 19011044

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ilham Adiyatma
NIM : 19011044
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 "Wendy, The Girl Who Fights Back"*

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Politeknik Negeri Media Kreatif berhak untuk menyimpan, mengalih media/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, 14 Juli 2022



Ilham Adiyatma

NIM. 19011044

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi *Hybrid 2D & 3D “Wendy, The Girl Who Fights Back”*
Penulis : Ilham Adiyatma
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Pembimbing I : Antonius Edi Widiargo, M.I.Kom
Pembimbing II : Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT.

Perkembangan zaman mengakibatkan teknologi semakin berkembang. Kita sebagai manusia harus bisa beradaptasi dengan perkembangan teknologi tersebut. Film Pendek Animasi *Hybrid 2D & 3D “Wendy, The Girl Who Fights Back”* dibuat untuk menampilkan film pendek animasi yang dapat menghibur dengan tema kehidupan sehari-hari (Slice of life). Dalam pembuatan Film Pendek Animasi *Hybrid 2D & 3D “Wendy, The Girl Who Fights Back”*, penulis menggunakan *software Adobe Photoshop CC 2017* untuk membuat desain, mengedit gambar, dan membuat efek-efek khusus. Peran penulis dalam Tugas Akhir ini sebagai *Story Development, Script Writer, Character Design, Storyboard Artist* dan *Concept Art*. Penulis berharap karya Tugas Akhir Film Pendek Animasi *Hybrid 2D & 3D “Wendy, The Girl Who Fights Back”* ini dapat menghasilkan film pendek animasi yang menghibur dan mengedukasi penontonnya tentang tanggung jawab dalam bekerja dan menjadi bahan perbandingan bagi mahasiswa yang sedang mencari referensi cerita.

Kata Kunci: Perkembangan Zaman, Robot, Pekerjaan, Animasi

ABSTRACT

Final Project Title : 2D & 3D Hybrid Animation Short Film “Wendy, The Girl Who Fights Back”
Author : Ilham Adiyatma
Study Program : Animation
Department : Graphic Design
Advisor I : Antonius Edi Widiargo, M.I.Kom.
Advisor II : Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT.

The development of the times has resulted in the development of technology. We as humans must be able to adapt to these technological developments. 2D & 3D Hybrid Animated Short Film “Wendy, The Girl Who Fights Back” was created to present an entertaining animated short film with the theme of everyday life (Slice of life). In making the 2D & 3D Hybrid Animation Short Film “Wendy, The Girl Who Fights Back”, the author used Adobe Photoshop CC 2017 software to design, edit images, and create special effects. The role of the writer in this Final Project is as Story Development, Script Writer, Character Design, Storyboard Artist and Concept Art. The author hopes that this Final Project of 2D & 3D Hybrid Animation Short Film "Wendy, The Girl Who Fights Back" can produce an animated short film that entertains and educates the audience about responsibility at work and becomes a comparison material for students who are looking for story references.

Keywords: Age Development, Robot, Work, Animation

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyusun laporan Tugas Akhir (TA) ini sebagai persyaratan bagi mahasiswa agar dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 pada Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Dalam Tugas Akhir ini, penulis yang berperan sebagai *Story Development, Script Writer, Character Design, Storyboard Artist* dan *Concept Art* telah membuat film pendek animasi dan menyusun laporan TA yang berjudul Film Pendek Animasi *Hybrid 2D & 3D "Wendy, The Girl Who Fights Back"*.

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 SE,MM. sebagai Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Deddy Stevano H Tobing, DIP ING. sebagai Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT. sebagai Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds. sebagai Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Muhammad Suhaili, SE., M.Kom. sebagai Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Antonius Edi Widiargo, M.I.Kom. sebagai Pembimbing I karya Tugas Akhir.
8. Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT. sebagai Pembimbing II karya Tugas akhir.
9. Friansyah Gemawang, S.ST. sebagai Dosen penguji I Sidang Tugas Akhir.
10. Nur Rahmansyah, M.Kom. sebagai Dosen penguji II Sidang Tugas Akhir.

11. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
12. Ibunda penulis Mama Wina Efwita serta Kakak Saskia Febriani, Abang Putra Gumilar, Adik Alda Candraningtyas, serta keponakan Shakila Gadis Gufe. yang selalu memberikan semangat, kasih sayang, dan doa kepada penulis.
13. Aisyah Dwi Ariani selaku pasangan penulis yang selalu ada dan mendukung penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir dengan tepat waktu.
14. Muhamad Khoiri Amarulloh dan Hardika Anom Prasetyo selaku rekan satu tim penulis yang selalu bekerja sama dengan baik untuk menyelesaikan karya Tugas Akhir.
15. Teman-teman seperjuangan Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta untuk bantuannya selama masa perkuliahan.
16. 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, 7 Juli 2022

Penulis



Ilham Adiyama

NIM 19011044

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.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penulisan	3
1.6 Manfaat Penulisan	3
1.6.1 Manfaat Akademik.....	4
1.6.2 Manfaat Umum	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Animasi.	5
2.1.1 Pengertian 12 Prinsip Animasi.....	5
2.1.2 Pipeline Produksi Animasi 3D.....	11
2.1.3 Slice of Life.....	20
2.1.4 Referensi Konsep Desain dan Cerita.....	20
2.1.5 Spesifikasi Karya	21
2.1.6 Teknik Pengumpulan Data.....	22

2.1.7 Kategori Karya	23
BAB III PERANCANGAN KARYA.....	24
3.1 Konsep Cerita	24
3.1.1 Premis	24
3.1.2 Sinopsis.....	24
3.2 Latar Tempat dan Waktu	24
3.3 Ruang Lingkup	25
3.4 Pembagian Kerja.....	29
3.5 Ide Kreatif.....	32
3.6 Langkah Kerja	32
3.6.1 <i>Story Development</i>	32
3.6.2 <i>Script Writer</i>	33
3.6.3 <i>Character Design</i>	33
3.6.4 <i>Storyboard Artist</i>	34
3.6.5 <i>Concept Art</i>	34
BAB IV PEMBAHASAN KARYA	36
4.1 <i>Story Development</i>	36
4.2 <i>Script Writer</i>	36
4.3 <i>Character Design</i>	37
4.4 <i>Storyboard Artist</i>	39
4.5 <i>Concept Art</i>	40
BAB V PENUTUP.....	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Job Description	31
---------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Squash and stretch	5
Gambar 2.2.	Anticipation	6
Gambar 2.3.	Straight ahead and pose to pose.....	6
Gambar 2.4.	Follow through and overlapping action.....	7
Gambar 2.5.	Staging.....	7
Gambar 2.6.	Slow in and slow out	8
Gambar 2.7.	Secondary action	8
Gambar 2.8.	Arcs.....	9
Gambar 2.9.	Timing and spacing	9
Gambar 2.10.	Appeal.....	10
Gambar 2.11.	Exaggeration.....	10
Gambar 2.12.	Solid drawing.....	11
Gambar 2.13.	Diagram alur pipeline produksi animasi 3D.....	11
Gambar 2.14.	Ide dan konsep cerita	12
Gambar 2.15.	Naskah	12
Gambar 2.16.	Logo Adobe Photoshop CC 2017	13
Gambar 2.17.	Desain karakter wajah Wendy.....	13
Gambar 2.18.	Desain karakter tubuh Wendy	13
Gambar 2.19.	Concept Art pengunjung restoran.....	14
Gambar 2.20.	Storyboard	14
Gambar 2.21.	Voice over	15
Gambar 2.22.	Animatic	15
Gambar 2.23.	Modelling	16
Gambar 2.24.	Texturing	16
Gambar 2.25.	Rigging	17
Gambar 2.26.	Animating.....	17
Gambar 2.27.	Lighting	18
Gambar 2.28.	Rendering	18
Gambar 2.29.	Compositing	19
Gambar 2.30.	Editing	19
Gambar 2.31.	Slice of life	20
Gambar 2.32.	Detroit: Become Human.....	21
Gambar 2.33.	Wall E.....	21
Gambar 3.34.	Script Film “Wendy, The Girl Who Fights Back”	25
Gambar 3.35.	Desain karakter Wendy	26
Gambar 3.36.	Desain karakter Pak Bos.....	27
Gambar 3.37.	Desain karakter robot.....	27
Gambar 3.38.	Desain karakter pengunjung	28
Gambar 3.39.	Storyboard scene 1	28
Gambar 3.40.	Concept art mata Wendy.....	29
Gambar 3.41.	Pipeline film “Wendy, The Girl Who Fights Back”.....	30
Gambar 3.42.	Sketsa desain karakter wajah Wendy	34
Gambar 3.43.	Concept Art wajah Wendy	35

Gambar 4.44..Desain karakter robot Charlie.....	37
Gambar 4.45. Desain karakter kaki robot Charlie.....	37
Gambar 4.46. Desain karakter sktesa tubuh Wendy	38
Gambar 4.47. Desain karakter tubuh robot Charlie.....	38
Gambar 4.48. Desain karakter kepala robot.....	39
Gambar 4.49. Concept art review pengunjung restoran terhadap Wendy dan Charlie.....	41
Gambar 4.50. Concept art pengunjung restoran.....	41
Gambar 4.51. Wendy.....	42
Gambar 4.52. Peningkatan nilai kinerja Wendy.....	42
Gambar 4.53. Pengunjung restoran	42
Gambar 4.54. Pengunjung restoran	43
Gambar 4.55. Tangan pengunjung restoran	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	48
-----------------------------------	----