

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI HYBRID 2D & 3D “KI BOTOL”
Story Development, Character Design, 2D Animating, Texturing

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

NANDA INDAH PERTIWI

NIM : 19011065

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 "Ki Botol"
Penulis : Nanda Indah Pertiwi
NIM : 19011065
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 Jumat, tanggal 13 Juli 2022.

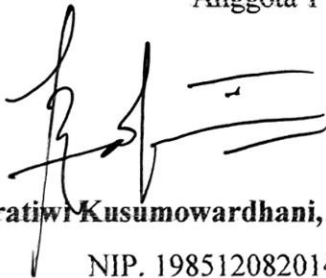
Disahkan oleh
Ketua Penguji,



Antonius Edi Widiargo, ST., M.I.Kom

NIP. 0903450007

Anggota 1



Pratiwi Kusumowardhani, S.Ds., M.DS.

NIP. 198512082014042002

Anggota 2



Moses Raissa Graceivan S.Ds. M.MT

NIP.

Mengetahui

Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano Tobing, DIP ING

NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Ki Botol”
Penulis : Nanda Indah Pertiwi
NIM : 19011065
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 6 Juli 2022

Pembimbing 1 :



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT.

NIP. 198011122020122003

Pembimbing 2 :



Moses Raissa Graceivan S.Ds. M.MT

NIP.

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 : Nanda Indah Pertiwi
NIM : 19011065
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Ki Botol” **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, 8 Juli 2022



©269AJX926877702

Nanda Indah Pertiwi

NIM: 19011065

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nanda Indah Pertiwi
NIM : 19011065
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **FILM ANIMASI PENDEK HYBRID 2D & 3D “KI BOTOL”**.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 8 Juli 2022



Nanda Indah Pertiwi

NIM: 19011065

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Ki Botol”
Penulis : Nanda Indah Pertiwi
Pembimbing I : Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT.
Pembimbing II : Moses Raissa Graceivan S. Ds., M.MT.

Sometimes manners become a major problem when someone is in new territory. This has to do with local community trust; afraid of the weakening of their culture, some are afraid of the wrath of the guards in their territory. The animated short film “Ki Botol” presents a story that takes a similar case study, coupled with the moral about the bonds of a family that are not easy to separate. In making this film, the Author uses Autodesk Maya 2018 software, Adobe After Effects CC 2017, Krita and several supporting software. The author serves as Character Design, Story Boarding, 3D Modelling, 2D Animating, 3D Animating. The Author hopes that “Ki Botol” can be used as a reminder of the cultural differences in Indonesia and provide motivation and become a lesson for the audience.

Seringkali tata krama menjadi masalah utama ketika seseorang berada di wilayah baru. Hal ini berkaitan dengan kepercayaan masyarakat setempat; takut akan melemahnya budaya mereka, adapula yang takut dengan murkanya penunggu di wilayahnya. Animasi film pendek “Ki Botol” menyajikan cerita yang mengambil studi kasus yang serupa, ditambah dengan moral tentang ikatan sebuah keluarga yang tidak mudah untuk dipisahkan. Dalam pembuatannya, Penulis menggunakan *software Autodesk Maya 2018, Adobe After Effect CC 2017, Krita* serta beberapa *software* yang mendukung. Penulis bertugas sebagai *Character Design, Story Boarding, 3D Modelling, 2D Animating, 3D Animating*. Penulis mengharapkan bahwa “Ki Botol” bisa menjadi pengingat akan adanya perbedaan budaya di Indonesia dan memberikan motivasi serta menjadi pelajaran bagi penonton.

Kata Kunci : Tata krama, Budaya, Animasi

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan tugas akhir sebagai kewajiban bagi penulis yang telah melaksanakan pembuatan animasi film pendek yang diselenggarakan oleh program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan Tugas Akhir 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 Kertika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Drs. Benget Simamora, MM., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano Tobing, DIP ING, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Rina Watye, M. Ds, selaku Koordinator Program Studi Animasi.
5. Tri Fajar Yurmama S, S. Kom., M. T, selaku Pembimbing Akademis.
6. Moses Raissa Graceivan, S.Ds., M.MT., selaku Pembimbing teknis
7. Para dosen dan tenaga pendidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.
8. Mamah dan Bapak, serta kakak dan keponakan penulis yang senantiasa mendukung penulis untuk tetap semangat.
9. Teman kelas B terutama sahabat terdekat yang selalu berbagi suka dan duka selama perkuliahan.
10. Sahabat terdekat penulis yang selalu memberi dukungan serta berjuang bersama untuk sama-sama menamatkan perkuliahan.
11. Anggota tim Wanian, Adinda Putri Rahmawati dan Ragil Nursaleh. Tanpa mereka, tugas akhir ini tidak akan sampai dititik ini.

Tiada ucapan yang bisa penulis sampaikan selain terima kasih atas segala dukungannya, baik itu secara ucapan, bentuk hadiah serta bantuan dengan menjawab kebingungan penulis selama perjalanan semester 6 ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk laporan ini.

Bogor, 10 Juli 2022

Penulis,



Nanda Indah Pertiwi

19011065

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	2
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Animasi	4
1. Prinsip Animasi	4
a) <i>Staging</i>	4
b) <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	5
c) <i>Follow Through and Overlapping</i>	5
d) <i>Slow in and Slow out</i>	6
e) <i>Arcs</i>	6
f) <i>Timing</i>	7
g) <i>Solid Drawing</i>	7
h) <i>Appeal</i>	8

2. Animasi 2D dan 3D	8
B. Story Development	10
C. Desain Karakter	11
D. <i>2D Animating</i>	11
E. <i>Texturing</i>	12
BAB III METODE PERANCANGAN	13
A. Pra Produksi	13
1. Konsep dan ide	13
2. Skenario	13
3. Karakter	16
B. Produksi	17
1. <i>2D Animating</i>	17
2. <i>Texturing</i>	17
C. Pasca Produksi	17
D. Skema Perancangan	18
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN	19
A. Pra Produksi	19
1. Konsep	19
2. Skenario	20
3. Karakter	22
B. Produksi	28
1. <i>Texturing</i>	28
2. <i>2D Animation</i>	34
C. Pasca Produksi	45
BAB V PENUTUP	46
A. KESIMPULAN	46
B. IMPLIKASI	46
C. SARAN	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Deskripsi Pekerjaan.....	18
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Staging	5
Gambar 2.2 Straight Ahead and Pose to Pose	5
Gambar 2.3 Follow Through and Overlapping	6
Gambar 2.4 Slow in and Slow out.....	6
Gambar 2.5 Arcs.....	7
Gambar 2.6 Timing	7
Gambar 2.7 Solid Drawing.....	8
Gambar 2.8 Appeal.....	8
Gambar 2.9 Hand Drawn Animation by Will Herald.....	9
Gambar 2.10 Black Hole di Film Interstellar	10
Gambar 3.1 Karakter Ki Botol	16
Gambar 4.1 Contoh Animasi Stylized.....	19
Gambar 4.2 Konsep Pertama Ki Botol	20
Gambar 4.3 Mind Mapping Ki Botol	21
Gambar 4.4 Konsep Ani	23
Gambar 4.5 Ani Concept.....	24
Gambar 4.6 Ani	24
Gambar 4.7 Konsep Adi	25
Gambar 4.8 Adi Concept.....	26
Gambar 4.9 Adi	26
Gambar 4.10 Penampilan Anto di Cerita Ki Botol.....	27
Gambar 4.11 Desain Karakter Anto	27
Gambar 4.12 Shape Language Karakter.....	28
Gambar 4.13 Menggunakan Substance Painter untuk Texturing.....	29
Gambar 4.14 Tekstur Pakis	30
Gambar 4.15 Membuka Substance Painter	30
Gambar 4.16 Buka New File	31
Gambar 4.17 Import File	31

Gambar 4.18 Tampilan Objek pada Substance Painter	32
Gambar 4.19 Channel Base Color	32
Gambar 4.20 Fill Layer	32
Gambar 4.21 Membuat Tekstur	33
Gambar 4.22 Export Tekstur	33
Gambar 4.23 Export Tekstur	34
Gambar 4.24 Rough Animation	34
Gambar 4.25 Membuka Krita	36
Gambar 4.26 Membuat New File	36
Gambar 4.27 Memulai Custom Document	37
Gambar 4.28 Mengatur Ukuran Canvas	37
Gambar 4.29 Mengubah Workspace	38
Gambar 4.30 Tampilan Krita	38
Gambar 4.31 Menggunakan Brush	39
Gambar 4.32 Membuat Blank Frame	39
Gambar 4.33 Membuat Sketsa	40
Gambar 4.34 Membuat Frame Baru	40
Gambar 4.35 Membuat Beberapa Key	41
Gambar 4.36 Membuat Lineart	41
Gambar 4.37 Membuat Warna	42
Gambar 4.38 Membuat Clipping	42
Gambar 4.39 Membuat Bayangan	43
Gambar 4.40 Menggunakan Brush	43
Gambar 4.41 Pembuatan Background	44
Gambar 4.42 Render Animation	44
Gambar 4.43 Efek Visual	45

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Script</i>	
<i>Storyboard</i>	