

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI
“GARDEENIA”

***(SCRIPT WRITER, 2D ANIMATION,
SHADING AND LIGHTING)***

Karya Tugas Akhir ini Disusun
Guna Melengkapi Salah Satu Persyaratan
Untuk Mendapatkan Gelar Ahli Madya Diploma III
Program Studi Animasi



DISUSUN OLEH:
ANUGRAHINI ISMAYATI DEWI
17710064

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2020

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama ANUGRAHINI ISMAYATI DEWI

NIM 17710064

Program Studi ANIMASI

telah menghasilkan karya tugas akhir dengan judul.

Film Pendek Animasi "Gardeer" (Script writer, 2D Animation, Shading and lighting)

dengan sebenarnya menyatakan bahwa.

1. Tugas akhir ini adalah asli, hasil karya saya sendiri, yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah diikuti dalam kompetisi/lomba di tingkat Regional, Nasional atau Internasional sebelumnya,
2. Tugas akhir saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia,
3. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan tata cara yang benar.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh pihak yang berwenang kepada saya.

Jakarta ..., 28 Juli 2020

Yang menyatakan,



ANUGRAHINI ISMAYATI DEWI
NIM. 17710064

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama ANUGRAHINI ISMAYATI DEWI
NIM 17110064
Program Studi ANIMASI

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 beserta perangkat/properti yang ada, yang berjudul: *Film Pendek Animasi "Gardeenka" (Script writer, 2D Animation, shading and lighting)*

Dengan hak ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, meng-alihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Juli 2020
Yang menyatakan,


ANUGRAHINI ISMAYATI DEWI
NIM. 17110064

Tgl. dicetak: 1/ /20.

(paraf staf & cap
Jurusan/PSDKU)

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan sidang penguji tugas akhir
Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal 13 Agustus
2020, dan telah dinyatakan:

LULUS

Tim Penguji :

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Deddy Stevano H. Tobing, Dipl. Ing. M. Si. NIP. 198010312014041001	Penguji ketua	
Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom NIDN.0000000146	Penguji Anggota	
Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT. NIP. 198011122020122003	Pembimbing (Moderator)	

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

“GARDEENIA”

(SCRIPT WRITER, 2D ANIMATION, SHADING AND LIGHTING)

Oleh :

Anugrahini Ismayati Dewi

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

Pembimbing 1 :

Pembimbing 2 :



Ely Rosita Subardja S. ST

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

NIP. 198011122020122003

MENGETAHUI :

Koordinator Program Studi Animasi

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

NIP. 198011122020122003

Jakarta 18 Agustus 2020

DISAHKAN OLEH :

KETUA JURUSAN DESAIN GRAFIS

Hafid Setyo Hadi, M.T.

NIP. 198305292014041001

FILM PENDEK ANIMASI

“GARDEENIA”

(SCRIPT WRITER, 2D ANIMATION, SHADING AND LIGHTING)

Anugrahini Ismayati Dewi

Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Animasi

Politeknik Negeri Media Kreatif

ABSTRAK

Keluarga merupakan hal penting yang sering diabaikan oleh beberapa orang. Hal ini akan berdampak pada apa yang terjadi di kemudian hari juga kondisi mental seseorang. Mengangkat tema tentang keluarga, Film Gardeenia ini ingin memberikan sebuah hiburan sarat dengan nilai edukasi tentang pentingnya quality time dengan keluarga.

Dalam pembuatan film animasi “Gardeenia” tim menggunakan software utama yaitu Clip Studio Paint dan software pendukung lainnya. Berbagai teknis yang penulis kerjakan seperti script, animasi 2D dan shading and lighting. Harapan penulis dan tim kedepan adalah agar karya ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi untuk lebih menyayangi dan meluangkan waktu untuk keluarga khususnya orang tua dan anak.

Kata kunci : Monster, Keluarga, Animasi 2D

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME. Atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir tepat pada waktunya. Dalam Karya Tulis Tugas Akhir ini, penulis menuangkan segala kegiatan dan aktivitas penulis selama mengerjakan karya Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Serta penulis mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak atas bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini.

1. Keluarga penulis, khususnya ayah, ibu, dan saudara kandung penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
2. Dr. Purnomo Ananto M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Hafid Setyo Hadi, M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Tri Fajar Yurnama S, S.Kom., MT selaku Koordinator Bidang Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
5. Eli Rosita selaku Pembimbing Materi Tugas Akhir yang dengan seluruh dedikasi kepada mahasiswa bimbingannya membantu memberikan saran serta alternatif penyelesaian masalah selama proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
6. Tri Fajar Yurnama S, S.Kom., MT selaku Pembimbing Teknis Tugas Akhir yang dengan penuh kesabaran dan ketekunan membimbing penulis menyelesaikan Karya Penulisan Tugas Akhir.
7. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.

8. Seluruh Karyawan dan Staf Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan kenyamanan selama berada di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta untuk menyelesaikan Studi Diploma III.
9. Naomi Ardelia dan Valentino Eko selaku rekan satu tim penulis yang senantiasa selalu bekerja sama dengan baik selama pembuatan karya Tugas Akhir.
10. Teman-teman Prodi Animasi yang selalau memberi dukungan dan saran.

Penulis menyadari tingkat dan kemampuan pikiran 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, Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT.....	i
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan.....	5
1.6. Manfaat.....	6
1.7. Metode Pengumpulan Data	7
1.8. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Animasi.....	9
2.2. Cerita	13
2.3 Naskah	16
2.4 Animasi 2D.....	19
2.5 Dongeng	26
2.6 Monster.....	27
BAB III PERANCANGAN KARYA.....	29
3.1 Konsep Perancangan	29
3.2 Konsep Umum.....	29
3.3. Konsep Teknis	39
BAB IV PENJELASAN KARYA	41

4.1	Manajemen File	41
4.2	Proses Scene Opening Dan Ending	41
4.3	Proses 2D Animation.....	43
4.4	Proses shading and Lighting.....	47
BAB V PENUTUP.....		53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....		55
GLOSARIUM.....		57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Naskah film	17
Gambar 2.2 Contoh Squash and Stretch	20
Gambar 2.3 Contoh Anticipation	20
Gambar 2.4 Contoh Staging	21
Gambar 2.5 Contoh Straight Ahead action and Pose to	21
Gambar 2.6 Contoh Follow trough and Overlapping Action	22
Gambar 2.7 Contoh Slow in and Slow Out	23
Gambar 2.8 Contoh Arc	23
Gambar 2.9 Contoh Secondary Action	24
Gambar 2.10 Contoh Timing	24
Gambar 2.11 Contoh Exaggeration	25
Gambar 2.12 Contoh Solid Drawing	25
Gambar 2.13 Contoh Appeal	26
Gambar 3.1. Desain karakter little monster	32
Gambar 3.2. Ekspresi little monster dalam berbagai pose	33
Gambar 3.3 karakter yang dijadikan referensi karakter little monster	33
Gambar 3.4. Desain karakter gardenia	33
Gambar 3.5. Karakter yang dijadikan referensi karakter anak	34
Gambar 3.6 desain karakter Liliane	34
Gambar 3.7. Karakter yang diambil sebagai referensi untuk karakter liliane	35
Gambar 3.8. Kamar anak	35
Gambar 3.9. Referensi kamar anak	36
Gambar 3.10. desain rumah monster ditengah hutan	36
Gambar 3.12 konsep hutan	37
Gambar 3.13 konsep hutan	38
Gambar 4.1 bentuk manajemen file keseluruhan	41
Gambar 4.2 proses pembuatan asset background	42
Gambar 4.3 karakter yang akan di rigging menggunakan DuiK	42

Gambar 4.4 Proses menganimasikan di adobe after effects CS6.....	43
Gambar 4.5 Bentuk manajemen file khusus animating Phase	44
Gambar 4.6 membuat new animation pada clip studio paint	44
Gambar 4.7 warna abu abu yang penulis gunakan.....	45
Gambar 4.8 dense watercolor tools.....	46
Gambar 4.9 tampilan rough yang telah dibuat	46
Gambar 4.10 vector layer	46
Gambar 4.11 membuat new animation folder.....	47
Gambar 4.12 create folder and insert layer	47
Gambar 4.13 shot yang sudah di clean up dengan format manajemen layer	47
Gambar 4.14 shot yang belum diberi shading and lighting	48
Gambar 4.15 shading tembok	48
Gambar 4.16 shading lantai.....	49
Gambar 4.17 layer yang digunakan untuk shading tembok dan lantai	49
Gambar 4.18 layer yang digunakan untuk shading karakter.....	50
Gambar 4.19 karakter monster yang telah diberi shading dan highlight.	50
Gambar 4.20 layering shading monster	51
Gambar 4.21 final shot yang siap untuk di compose	52