

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR

FILM PENDEK ANIMASI 2D

“RECharge”

**CONCEPT IDEA, STORY, CHARCTER DESIGN, SCRIPTWRITER,
STORYBOARD, DAN 3D MODELLING ENVIRONMENT**



Laporan Karya Tugas Akhir Ini Disusun

Guna Melengkapi Salah Satu Syarat Kelulusan

Untuk Mendapatkan Gelar Ahli Madya Diploma III

Politeknik Negeri Media Kreatif

Disusun Oleh:

Aditya Ilyas Pratama

15710056

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

2020

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 2020, dan
telah dinyatakan :

LULUS

Tim Penguji :

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Dr. Tipri Rose Kartika, SE.MM NIP. 197606112009122002	Penguji	
R. AE Widiargo S.T., M.Kom NIDN/NUPN. 0000000146	Penguji	
Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom. NIP. 198602052019032009	Moderator (pembimbing)	

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR
“RECharge”

Oleh :

Aditya Ilyas Pratama

DISETUJUI DAN DI SAHKAN OLEH :

Pembimbing I

Pembimbing II

Tri Fajar Yurmama S,S Kom, MT

NIP. 198011122010122003

Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom

NIP. 198602052019032009

MENGETAHUI :

Koordinator Program Studi Animasi

Tri Fajar Yurmama S, S Kom, MT

NIP. 198011122010122003

Jakarta 27 September 2020

DISAHKAN OLEH :

KETUA JURUSAN DESAIN GRAFIS

Hafid Setyohadi, MT

NIP. 198305292014041001

ABSTRAK

Pembuatan film animasi pendek '*RECharge*' ini didasari oleh inspirasi penulis terhadap mental manusia dan cara mereka menghadapinya. Tujuannya selain sebagai hiburan untuk masyarakat, penulis juga ingin mengedukasi orang-orang mengenai penyakit mental serta pandangan dari orang tersebut. Selain itu, '*RECharge*' sendiri ingin menjadi salah satu pioneer bagi animasi Indonesia akan film pendek yang menceritakan tentang bagaimana seseorang yang memiliki gangguan mental dan cara mereka mengatasinya.

Metodologi penelitian yang diambil selain dengan riset langsung, juga dengan studi pustaka, observasi terhadap subjek dan objek serta pencarian di internet. Data-data yang diambil diusahakan sesuai dan jelas, mengingat materi yang diangkat mungkin materi yang jarang orang gunakan, mengenai depresi, namun perbedaannya adalah materi yang diangkat di sini adalah bagaimana cara pandang orang depresi dan cara mereka mengatasi hal tersebut.

Hasil yang ingin dicapai penulis adalah film ini menjadi film yang berkualitas, yang bisa dijadikan bahan referensi bagi mahasiswa-mahasiswa Animasi Polimedia pada khususnya, dan mahasiswa Animasi di seluruh Indonesia pada umumnya.

Kata kunci: Animasi, Mental, Depresi.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhaanahu Wa Ta'Ala, Tuhan Semesta Alam yang senantiasa melimpahkan rahmat, rezeki, nikmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir ini. Shalawat serta salam juga penulis sampaikan kepada junjungan nabi besar Muhammad Shalallahu Alaihi Wa Salam beserta keluarga, sahabat dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk mengikuti sidang Tugas Akhir dan menyelesaikan program pendidikan diploma tiga (D3) Animasi, jurusan Desain Grafis di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif ini.

Laporan Tugas Akhir ini berisi tentang pembahasan mengenai keseluruhan rancangan, kinerja dan hasil dari proyek film pendek Tugas Akhir yang penulis buat mulai dari awal proses pembuatan hingga proses akhir pembuatan.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak terkait yang telah membantu dan mendukung terselesaikannya karya Tugas Akhir serta Laporan Tugas Akhir ini. Adapun ucapan terimakasih penulis tujukan kepada:

1. Bapak Dr. Purnomo Ananto, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Hafid Setyo Hadi, M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Tri Fajar Yurnama S,S Kom, MT selaku Koordinator Bidang Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
4. Tri Fajar Yurnama S,S Kom, MT selaku dosen pembimbing teknis Tugas Akhir
5. Bapak R.AE Widiargo S.T., MIKom selaku dosen 3D animasi yang telah mengajarkan memberikan banyak ilmu tentang animasi sehingga dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.

6. Kedua Orang Tua yang senantiasa memberikan do'a mereka untuk kesuksesan penulis.
7. Bapak dan Ibu Dosen Politeknik Negeri Media Kreatif yang senantiasa tulus memberikan ilmunya.
8. Rekan-rekan seperjuangan yang memberi semangat dan membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Susunan Laporan Tugas Akhir ini telah dibuat secara sistematis oleh penulis dengan sebaik-baiknya, namun penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak sekali kekurangan dalam penulisan ini. Penulis sangat mengharapkan tanggapan, kritik, serta saran yang dapat membangun dan memperbaiki segala kekurangan yang ada pada penulisan ini sehingga menjadi lebih baik. Atas segala kekurangan yang ada, penulis memohon maaf sebesar-besarnya.

Jakarta, 7 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penulisan	4
1.5 Manfaat Penulisan	5
1.6 Metodologi Penulisan	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
1.8 Terminologi	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Animasi	9
2.2 Jenis-jenis Animasi	11
2.3 Prinsip-Prinsip Animasi	15
2.4 Tahapan Pembuatan Animasi (<i>Workflow/Pipeline</i>)	26
2.5 Pengertian Ide (<i>Idea</i>)	28
2.6 Pengertian Cerita (<i>Story</i>)	29

2.7	Pengertian Visual Konsep (<i>Concept Art</i>)	30
2.8	Pengertian <i>Storyboard</i>	31
2.9	Pengertian Psikologi	33
2.10	Pengertian Depresi	33
2.11	Pengertian Skizofrenia	34
2.12	Jenis-jenis Skizofrenia	34

BAB III KONSEP KARYA

3.1	Konsep Kreatif	37
3.2	Konsep Cerita	38
3.3	Konsep Visual Karakter	39
3.4	Konsep Desain Karakter	41
3.5	Rancangan Pipeline	44
3.6	Konsep Teknis	45
3.7	<i>Software</i> /Media	46

BAB IV PEMBAHASAN KARYA

4.1	Proses Pembuatan Cerita	49
4.2	Jalan Cerita	50
4.3	Pembuatan Naskah Cerita (<i>Script</i>)	55
4.4	Pembuatan <i>Concept Art</i>	61
4.5	Pembuatan <i>Storyboard</i>	62
4.6	<i>2D Animating Character</i>	63
4.7	Modeling Environment.....	65

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran	67

DAFTAR PUSTAKA	69
-----------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

1.	<i>Gambar 2.1. Contoh Cel Animation, Alice in Wonderland</i>	11
2.	<i>Gambar 2.2. Contoh 2D Animation, Pink Panther.....</i>	12
3.	<i>Gambar 2.3. Contoh 3DCG Animation, Big Hero 6</i>	13
4.	<i>Gambar 2.4. Contoh Motion Graphics oleh Ben Marriot.....</i>	14
5.	<i>Gambar 2.5. Contoh Stop Motion Film Chicken Run.....</i>	15
6.	<i>Gambar 2.6. Solid Drawing Model</i>	16
7.	<i>Gambar 2.7. Appeal dari Vilikiss</i>	17
8.	<i>Gambar 2.8. Staging Model</i>	18
9.	<i>Gambar 2.9. Arc Motion Head</i>	19
10.	<i>Gambar 2.10. Ease Out Character Standing</i>	20
11.	<i>Gambar 2.11. Timing and Spacing</i>	20
12.	<i>Gambar 2.12. Anticipation</i>	21
13.	<i>Gambar 2.13. Primary and Secondary Action</i>	22
14.	<i>Gambar 2.14. Straight Ahead dan Pose to Pose</i>	23
15.	<i>Gambar 2.15. Follow Through and Overlapping Action</i>	24
16.	<i>Gambar 2.16. Exaggeration</i>	24
17.	<i>Gambar 2.17. Squash and Stretch</i>	25
18.	<i>Gambar 2.18. Pipeline Animasi 3D</i>	26
19.	<i>Gambar 2.19. Concept Art of Primal Beast.....</i>	31
20.	<i>Gambar 2.25. Contoh Storyboard YU-GI-OH! VRAINS</i>	32
21.	<i>Gambar 3.1. Referensi Karakter Utama</i>	39
22.	<i>Gambar 3.2. Konsep Awal Mas Tama</i>	40
23.	<i>Gambar 3.3. Mas Tama Concept</i>	41
24.	<i>Gambar 3.5. Mba Iza Concept</i>	42
25.	<i>Gambar 3.7. Pak bos dan Senior</i>	43
26.	<i>Gambar 3.11. Rancangan Pipeline Pra Produksi</i>	44
27.	<i>Gambar 3.12 Interface Microsoft Word</i>	47
28.	<i>Gambar 3.13. Interface MediBang Paint Tool</i>	48
29.	<i>Gambar 3.14. Interface Toon Boom Storyboard</i>	48

30. <i>Gambar 4.1. Proses Pembuatan Karakter Utama</i>	61
31. <i>Gambar 4.2. Proses Pembuatan Storyboard</i>	62
32. <i>Gambar 4.3. Tampilan Workspace di ToonBoom Harmony</i>	63
33. <i>Gambar 4.4 Proses animating scene 1</i>	64
34. <i>Gambar 4.5 Proses animating scene 26</i>	64
35. <i>Gambar 4.6. Modelling Bangku Kantor</i>	65
36. <i>Gambar 4.7. Modeling Environment Kantor</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

1. Script RECharge	70
2. Storyboard RECharge	77