

LAPORAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

FILM PENDEK ANIMASI 2D

“MANEKI NEKO”

***(STORY DEVELOPMENT, STORYBOARD, 2D ANIMATING,
CHARACTER DESIGN)***



Disusun Oleh :

Luthfi Dwi Ramadhan

NIM. 17710011

JURUSAN DESAIN GRAFIS

KONSENTRASI ANIMASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2020

HALAMAN ORIGINALITAS

Dengan ini, saya :
Nama :
NIM :
Jurusan / Prodi : Desain Grafis Konsentrasi Animasi

Menyatakan bahwa karya Tugas Akhir ini, mulai dari cerita, naskah, penentuan latar tempat, dan penokohan karakter, adalah hasil dari penelitian yang telah dilakukan sendiri oleh penulis, dan tim penulis. Apabila penulis memiliki referensi tertentu dalam pembuatan cerita ini, penulis akan menuliskan sumbernya dengan jelas.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Penulis siap bertanggung jawab apabila pernyataan yang ditulis diatas dinyatakan tidak benar.

Jakarta, 30 Juli 2020

Yang Membuat Pernyataan

Penulis

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

MANEKI NEKO

Oleh:

Luthfi Dwi Ramadhan

DISETUJUI DAN DISIDANGKAN OLEH:

Pembimbing I:

Pembimbing II:

Dessy Wahyuni, S.Sn.

**Herly Nurrahmi,
S.Si., M.Kom.**

NIP. 197606112009122002

MENGETAHUI:

Koordinator Program Studi Animasi

Ti Fajar Yurmama S., M.T.I

NIP. 1980111220101220

Jakarta, 30 Juli 2020

DISAHKAN OLEH:

Koordinator Program Studi Animasi

Hafid Setyo Hadi, M.T

NIP. 198305892014041001

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

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

LULUS

Tim Penguji:

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M NIP. 197606112009122002	Ketua Penguji	
Tri Fajar Yurmama S., M.T.I NIP. 1980111220101220	Penguji Anggota	
Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom. NIP.198602052019032009	Moderator	

FILM PENDEK ANIMASI 2D

“MANEKI NEKO”

(STORY DEVELOPMENT, STORYBOARD, 2D ANIMATING, CHARACTER DESIGN)

Luthfi Dwi Ramadhan

Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Animasi

Politeknik Negeri Media Kreatif

ABSTRAK

Patung kucing asal Jepang yang bernama Maneki Neko ini adalah simbol keberuntungan bagi masyarakat Jepang. Biasanya patung ini dijadikan untuk hiasan rumah ataupun toko. Tidak hanya untuk keberuntungan sebagian masyarakat Jepang juga percaya bahwa Maneki Neko dapat mengusir roh jahat dan juga dapat menjaga kesehatan bagi yang menggunakan. Mengangkat tema tentang patung kucing simbol keberuntungan orang Jepang, film animasi *Maneki Neko* ini ingin memberikan sebuah hiburan dengan pesan yang terkandung tentang pentingnya bertanggung jawab dengan pekerjaan yang diberikan.

Dalam pembuatan film animasi “*Maneki Neko*” tim menggunakan *software* utama yaitu *Clip Studio Paint* dan *software* pendukung lainnya. Berbagai teknis yang penulis kerjakan berupa *story development*, *storyboard*, *2D animating*, *character design*. Harapan penulis dan tim kedepan adalah agar karya ini dapat menjadi pembelajaran untuk penulis dan semua orang untuk lebih bersikap

bertoleransi dan menghormati budaya lain. Mengerjakan pekerjaan dengan rasa tanggung jawab agar tidak merugikan orang lain.

Kata kunci: Patung kucing, Keberuntungan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan yang maha Esa karena telah melimpahkan berkatnya sehingga Laporan Karya Tulis Tugas Akhir tentang Film Animasi 2D berjudul “Maneki Neko” ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Dalam Laporan Karya Tulis Tugas Akhir ini penulis menjabarkan segala kegiatan dan aktivitas penulis selama pengerjaan karya Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam pengerjaannya, Karya Tulis Tugas Akhir ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu serta mendukung penulis. Oleh sebab itu, disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan bantuan terbaiknya;
2. Hafid Setyo Hadi, MT selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif;
3. Tri Fajar Yurmama, S.S.Kom.,M.T. selaku Ketua Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Animasi;
4. Para dosen Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, yang telah dengan tulus dan ikhlas memberikan ilmunya;
5. Dessy Wahyuni, S.Sn dan Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang membantu dalam menyelesaikan karya dan laporan tugas akhir;
6. Bapak Bayu Saputra selaku dosen animasi 3D yang telah membagi ilmu dan pengalamannya selama masa perkuliahan;
7. Tim pengerjaan tugas akhir “Maneki Neko” yang telah bersama dengan penuh perjuangan menyelesaikan tugas akhir ini;
8. Teman-teman Program Studi Animasi yang selalu ada untuk membantu dan menginspirasi dalam berkarya lebih baik lagi.

Penulis menyadari akan kekurangan dalam penulisan Laporan Karya Tulis Tugas Akhir ini yang mungkin tidak disadari dalam penulisannya. Maka dari itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat berguna demi memperbaiki kekurangan tersebut.

Semoga Laporan Karya Tulis Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Terima kasih.

Jakarta, 30 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN ORIGINALITAS.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan masalah	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat Penulisan	4
1.6 Metodologi Penulisan	5
1.7 Terminologi Penulisan.....	5
1.8 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Animasi	7
2.2 Pengertian Animasi 2D	9
2.3 Pengertian <i>Character Animation</i>	9
2.4 Pengertian <i>Compositing</i>	10
2.5 <i>Pipeline</i> Produksi Animasi 2D	10
2.6 Pengertian Shinto	14
2.7 Pengertian ‘Maneki Neko’	15
BAB III KONSEP PERANCANGAN KARYA	17
3.1 Konsep Perancangan	17
3.2 Konsep Umum.....	18
3.4 Konsep Teknis.....	25

BAB IV PENJELASAN KARYA	29
4.1 Manajemen File	29
4.2 Pembuatan Aset 2D	29
4.3 <i>2D Animating</i>	32
4.4 Proses Desain Karakter.....	34
4.5 Proses Desain <i>Footage</i>	36
BAB V PENUTUP	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	40
GLOSARIUM.....	42
LAMPIRAN.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Babi Hutan pada Tembok Gua	7
Gambar 2.2	<i>Thaumatrope</i>	8
Gambar 2.3	Mickey Mouse di <i>Steamboat Willie</i>	8
Gambar 2.4	Contoh Animasi 2D.....	9
Gambar 2.5	<i>Pipeline</i> Produksi Animasi 2D.....	11
Gambar 3.1	<i>Pipeline</i> ‘Maneki Neko’	17
Gambar 3.2	Xiao Yun	22
Gambar 3.3	Ibu Yuei.....	22
Gambar 3.4	Maneki Neko	23
Gambar 3.5	Viper.....	23
Gambar 3.6	Storyboard ‘Maneki Neko’	24
Gambar 3.7	Hard Shade (Kiri) Soft Shade (Kanan)	26
Gambar 3.8	<i>Layer</i> yang terpisah.....	26
Gambar 3.9	<i>Keyframe</i> animasi <i>pose-to-pose</i> dengan <i>inbetween</i>	28
Gambar 4.1	Bentuk Manajemen File... ..	29
Gambar 4.2	Referensi <i>storyboard</i>	30
Gambar 4.3	<i>Coloring scene</i>	30
Gambar 4.4	<i>Pin Point Tool</i>	31
Gambar 4.5	<i>Bone Tool</i>	31
Gambar 4.6	<i>Controller</i>	32
Gambar 4.7	<i>Scene 1 cut 1</i> yang selesai melalui tahap pembuatan <i>asset</i>	32
Gambar 4.8	<i>Point to Point</i> dan <i>Ease-in, Ease-Out</i>	33
Gambar 4.9	Efek yang digunakan.....	33
Gambar 4.10	<i>Scene</i> yang telah di- <i>animate</i>	34
Gambar 4.11	Tampilan Clip Studio Paint.....	34
Gambar 4.12	Sketsa Karakter Menggunakan <i>Brush Tool</i>	35
Gambar 4.13	Proses <i>lineart</i> karakter menggunakan <i>brush tool</i>	35
Gambar 4.14	Proses <i>coloring</i> karakter menggunakan <i>brush tool</i>	35

Gambar 4.15	Tampilan Clip Studio Paint.....	36
Gambar 4.16	Proses pembuatan sketsa <i>footage</i>	36
Gambar 4.17	Proses <i>Inkking</i>	37
Gambar 4.18	Proses penambahan tekstur	37