

**LAPORAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR**

**FILM PENDEK ANIMASI 2D**

**“MANEKI NEKO”**

**( *SCRIPT WRITING, ART CONCEPT, STORYBOARD,  
ANIMATIC STORYBOARD, 2D ANIMATING, EDITING* )**



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 :

**SYAHRUL ZAHRAWAANI**

**NIM : 17710051**

**JURUSAN DESAIN GRAFIS**

**PROGRAM STUDI ANIMASI**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2020**

## **HALAMAN ORIGINALITAS**

Dengan ini, saya :  
Nama : Syahrul Zahrawaani  
NIM : 17710051  
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, Mei 2020

Yang Membuat Pernyataan

Penulis

**LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR**

**MANEKI NEKO**

Oleh :

**SYAHRUL ZAHRAWAANI**

Disetujui untuk disidangkan oleh :

Pembimbing I :

Pembimbing II :

**Desy Wahyuni, S. Sn.**

NIP.

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

NIP. 1986020520190320009

Mengetahui :

Koordinator Program Studi Animasi

**Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.**

NIP. 198011122010122003

Jakarta 10 Juli 2020

Disahkan oleh :

Ketua Jurusan Desain Grafis

**Hafid Setyo Hadi, M.T.**

NIP. 198305292014041001

## **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 :

| <b>Nama Penguji</b> | <b>Jabatan</b>  | <b>Tanda Tangan</b> |
|---------------------|-----------------|---------------------|
|                     | Ketua Penguji   |                     |
|                     | Penguji Anggota |                     |
|                     | Moderator       |                     |

## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. 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. Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Keluarga penulis yang telah memberi dukungan dan semangat kepada penulis selama penulis mengerjakan karya Tugas Akhir.
2. Bapak Purnomo Ananto M.M. Dr. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Bapak Dipl. Ing Deddy Stevano H. Tobing, M. Si (Hun) selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif serta Pembimbing Materi Penulisan Laporan Praktik Industri.
4. Ibu Tri Fajar Yurnama S, S. Kom, MT. selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Bapak R.AE Widiargo S.T., MIKom selaku Pembimbing Materi Tugas Akhir yang telah membantu penulis secara pengerjaan serta memberikan dukungan moral selama penulis mengerjakan karya Tugas Akhir.

6. Bapak Yusuf Nurrachman .ST MMSI selaku Pembimbing Teknis Tugas Akhir yang telah membimbing penulis selama penulisan Karya Tugas Akhir ini.
7. Bapak Bayu Saputra selaku dosen animasi 3D yang telah membagi ilmu dan pengalamannya selama masa perkuliahan.
8. Chris Gultom serta Vania Rin Winarti selaku teman satu tim penulis yang telah bekerjasama dengan baik selama pembuatan karya Tugas Akhir.
9. Teman – teman Animasi yang telah mendukung dan menyemangati penulis selama membuat karya Tugas Akhir.

Penulis menyadari Karya Tugas Akhir yang dibuat ini tidaklah sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun sehingga nantinya Karya Tugas Akhir ini menjadi lebih baik agar dapat memberikan kontribusi yang cukup berarti di kemudian hari.

Jakarta, Agustus 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                                 |      |
|-------------------------------------------------|------|
| HALAMAN ORIGINALITAS .....                      | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN .....                       | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                        | iii  |
| KATA PENGANTAR.....                             | iv   |
| DAFTAR GAMBAR.....                              | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                           | ix   |
| BAB I PENDAHULUAN .....                         | 1    |
| 1.1 Latar Belakang.....                         | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                        | 3    |
| 1.3 Batasan masalah.....                        | 4    |
| 1.4 Tujuan .....                                | 5    |
| 1.5 Manfaat Penulisan .....                     | 5    |
| 1.6 Metodologi Penulisan .....                  | 6    |
| 1.7 Terminologi Penulisan .....                 | 6    |
| 1.8 Sistematika Penulisan.....                  | 7    |
| BAB II LANDASAN TEORI.....                      | 9    |
| 2.1 Pengertian Animasi.....                     | 9    |
| 2.2 Pengertian Animasi 2D.....                  | 11   |
| 2.3 Pengertian <i>Character Animation</i> ..... | 12   |
| 2.4 Pengertian Compositing .....                | 12   |
| 2.5 <i>Pipeline</i> Produksi Animasi 2D .....   | 12   |
| 2.6 Pengertian Shinto.....                      | 17   |
| 2.6 Pengertian ‘Maneki Neko’ .....              | 18   |
| BAB III KONSEP PERANCANGAN KARYA.....           | 20   |
| 3.1 Konsep Perancangan .....                    | 20   |
| 3.2 Konsep Umum .....                           | 21   |
| 3.4 Konsep Teknis.....                          | 29   |
| BAB IV PENJELASAN KARYA .....                   | 34   |
| 4.1 Manajemen File.....                         | 34   |

|                            |                             |           |
|----------------------------|-----------------------------|-----------|
| 4.2                        | 2D Modeling Character ..... | 34        |
| 4.3                        | 2D Animating .....          | 38        |
| 4.4                        | <i>Compositing</i> .....    | 40        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>  |                             | <b>42</b> |
| 5.1                        | <b>Kesimpulan.....</b>      | <b>42</b> |
| 5.2                        | <b>Saran.....</b>           | <b>42</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> |                             | <b>43</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>      |                             | <b>44</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|     |             |                                                                           |    |
|-----|-------------|---------------------------------------------------------------------------|----|
| 1.  | Gambar 2.1  | Babi Hutan pada Tembok Gua .....                                          | 9  |
| 2.  | Gambar 2.2  | <i>Thaumatrope</i> .....                                                  | 10 |
| 3.  | Gambar 2.3  | Mickey Mouse di <i>Steamboat Willie</i> .....                             | 11 |
| 4.  | Gambar 2.4  | Contoh Animasi 2D .....                                                   | 11 |
| 5.  | Gambar 2.5  | <i>Pipeline</i> Produksi Animasi 2D .....                                 | 15 |
| 6.  | Gambar 3.1  | <i>Pipeline</i> ‘Maneki Neko’ .....                                       | 20 |
| 7.  | Gambar 3.2  | Xiao Yun .....                                                            | 25 |
| 8.  | Gambar 3.3  | Ibu Yuei.....                                                             | 26 |
| 9.  | Gambar 3.4  | Maneki Neko .....                                                         | 27 |
| 10. | Gambar 3.5  | Viper .....                                                               | 27 |
| 11. | Gambar 3.6  | Storyboard ‘Maneki Neko’ .....                                            | 28 |
| 12. | Gambar 3.7  | Hard Shade (Kiri) Soft Shade (Kanan) .....                                | 30 |
| 13. | Gambar 3.8  | <i>Layer</i> yang terpisah.....                                           | 31 |
| 14. | Gambar 3.9  | <i>Keyframe</i> animasi <i>pose-to-pose</i> dengan <i>inbetween</i> ..... | 30 |
| 15. | Gambar 4.1  | Bentuk Manajemen File.....                                                | 34 |
| 16. | Gambar 4.2  | Rerensi <i>storyboard</i> .....                                           | 35 |
| 17. | Gambar 4.3  | <i>Coloring scene</i> .....                                               | 35 |
| 18. | Gambar 4.4  | <i>Pin Point Tool</i> .....                                               | 36 |
| 19. | Gambar 4.5  | <i>Bone Tool</i> .....                                                    | 36 |
| 20. | Gambar 4.6  | <i>Controller</i> .....                                                   | 37 |
| 21. | Gambar 4.7  | <i>Scene 1 cut 1</i> yang selesai melalui tahap pembuatan <i>asset</i> .. | 37 |
| 22. | Gambar 4.8  | <i>Point to Point</i> dan <i>Ease-in, Ease-Out</i> .....                  | 38 |
| 23. | Gambar 4.9  | Efek yang digunakan.....                                                  | 39 |
| 24. | Gambar 4.10 | <i>Scene</i> yang telah di animate .....                                  | 39 |
| 25. | Gambar 4.11 | <i>Composition settings window</i> .....                                  | 40 |
| 26. | Gambar 4.12 | Hasil pemberian efek .....                                                | 41 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| 1. HALAMAN ORIGINALITAS.....       | i   |
| 2. HALAMAN PERSETUJUAN .....       | ii  |
| 3. HALAMAN PENGESAHAN .....        | iii |
| 4. LEMBAR ABSENSI PEMBIMBING ..... | 45  |
| 5. SCRIPT .....                    | 45  |
| 6. STORYBOARD .....                | 45  |