

PROPOSAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN 2D *COLORING* DAN *COMPOSITING* FILM PENDEK
ANIMASI "*DOUBLE TROUBLE*" SEBAGAI SARANA GAMBARAN
PENGARUH LINGKUNGAN KOTOR INDEKOS

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Laporan Karya Tugas Akhir Ini Disusun Guna Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh :
FAISAL ABDUL JABAR
21230048

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

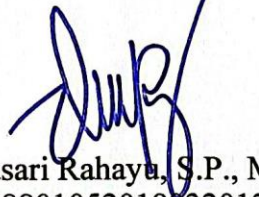
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN 2D *COLORING* DAN
COMPOSITING FILM PENDEK ANIMASI
“*DOUBLE TROUBLE*” SEBAGAI SARANA
GAMBARAN PENGARUH LINGKUNGAN
KOTOR INDEKOS

Penulis : Faisal Abdul Jabar
NIM : 21230048
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

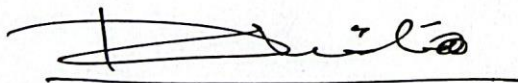
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat,
tanggal 11 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M.
NIP. 198801052019032012

Anggota 1



Muhammad Nur Ramly, S.T.
0903450022

Anggota 2



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom
NIP.198408272019031009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., M.T.
NIP.198011122010122003

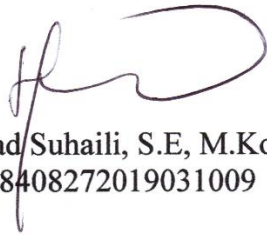
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN 2D *COLORING* DAN *COMPOSITING*
FILM PENDEK ANIMASI "*DOUBLE TROUBLE*"
SEBAGAI SARANA GAMBARAN PENGARUH
LINGKUNGAN KOTOR INDEKOS

Penulis : Faisal Abdul Jabar
NIM : 21230048
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 19 Juni 2025

Pembimbing 1



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom.
NIP. 198408272019031009

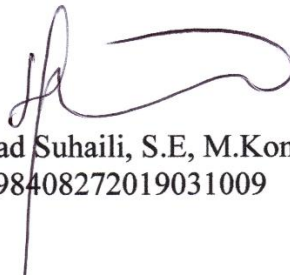
Pembimbing 2



Jodies Setiamawati, M.Pd.
0903450010

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom.
NIP. 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faisal Abdul Jabar
NIM : 21230048
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PERANCANGAN 2D *COLORING* DAN *COMPOSITING* FILM
PENDEK ANIMASI "*DOUBLE TROUBLE*" SEBAGAI SARANA
GAMBARAN PENGARUH LINGKUNGAN KOTOR INDEKOS
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 sebenar-benarnya.

Jakarta, 19 Juni 2025

Yang menyatakan,



Faisal Abdul Jabar
NIM: 21230048

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Faisal Abdul Jabar.....
NIM : 21230048.....
Program Studi : Animasi.....
Jurusan : Desain.....
Tahun Akademik : 2024/2025.....

demikian pengembalian ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

.....PERANCANGAN 2D *COLORING* DAN *COMPOSITING* FILM
PENDEK ANIMASI "*DOUBLE TROUBLE*" SEBAGAI SARANA
GAMBARAN PENGARUH LINGKUNGAN KOTOR INDEKOS.....
..... beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak 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, 19 Juni 2025

Yang menyatakan,



Faisal Abdul Jabar
NIM: 21230048

ABSTRAK

The production of the short film “Double Trouble” aims to raise awareness about the importance of maintaining cleanliness in the boarding house environment through an educational and inspiring visual approach. With a theme relevant to daily life Polimedia students, This film depicts the negative consequences that will arise from ignoring the cleanliness of the boarding house environment, which will cause diseases that can endanger the boarding house residents and the local community, such as dengue fever and diarrhea, which are spread by flies and mosquitoes. This final project focuses on creating 3D modeling, applying a combination of 3D environments and 2D character animation, and the application of compositing in the post-production stage. The author aims to compile all data related to 3D modeling, 2D coloring, and compositing by gathering data through film screenings to obtain relevant insights for the author's work on the animated short film “Double Trouble”. The findings from this data are expected to demonstrate that the animated film “Double Trouble” can be used as a suitable media for educational purposes for students living in boarding houses.

Keywords: *Animation, environmental cleanliness, compositing*

Pembuatan Film pendek “Double Trouble” bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga kebersihan dalam indekos melalui pendekatan *visual* yang edukatif dan inspiratif. Dengan tema yang relevan terhadap keseharian mahasiswa Polimedia, film ini menggambarkan konsekuensi negatif yang akan muncul akibat mengabaikan kebersihan lingkungan indekos yang akan menimbulkan penyakit yang bisa membahayakan penghuni indekos hingga masyarakat setempat, seperti DBD, Diare, yang disebarkan dari lalat dan nyamuk. Penulisan tugas akhir ini berfokus dalam pembuatan 2D *Coloring* yang berkarakteristik dalam sifat penokohnya dan efektif dalam pengerjaan animasinya yang kemudian akan dikombinasikan dengan 3D *environment*. Penelitian ini bertujuan untuk merangkum semua data yang berhubungan dengan 2D *coloring*, dan *Compositing* serta pengumpulan data melalui *screening* film untuk mendapatkan data relevan dengan pekerjaan penulis pada film pendek animasi “Double Trouble” ini. Hasil dari temuan data tersebut dapat membuktikan film animasi “Double Trouble” ini dapat dijadikan sebagai media yang layak untuk sarana edukasi kepada mahasiswa yang tinggal di indekos.

Kata kunci: Animasi, kebersihan lingkungan, *compositing*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat lulus di semester genap Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu baik dalam proses persiapan sampai dengan sidang Tugas Akhir. Adapun dalam kesempatan ini, dengan segala hormat penulis menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada pihak- pihak yang telah membantu, khususnya kepada :

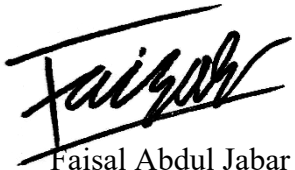
1. Dr. Tirpi Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta dan selaku dosen pembimbing karya.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Jodies Setiamawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing materi yang telah membimbing dan memberikan ilmu animasi selama proses perkuliahan.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga pengajar Animasi yang telah berdedikasi memberikan ilmu dan arahan yang dapat menunjang proses selesainya Karya Tugas Akhir penulis.
9. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis.
10. Eky Permana Putra dan Zaid sebagai rekan satu tim dalam pengerjaan karya

Tugas Akhir dengan judul “*Double Trouble*” yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

11. Rekan-rekan angkatan 11 (Sebelas) program studi animasi yang telah berusaha berjuang bersama-sama.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna pengembangan penulisan ini agar lebih baik lagi kedepannya. Akhir kata, penulis berharap Tugas Akhir ini memberikan manfaat umumnya bagi pembaca sekalian, dan khususnya terutama untuk pengembangan ilmu di bidang Animasi.

Tangerang, 30 Juli 2025



Faisal Abdul Jabar
NIM. 21230048

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN SUMBER.....	9
A. Animasi.....	9
1. Pengertian Animasi.....	9
2. <i>Pipeline</i> Produksi Animasi	9
3. Animasi <i>Hybrid</i>	13
4. Film Animasi Sebagai Media Edukasi.....	14
B. Peran Penulis	15
1. <i>2D Coloring</i>	15
2. <i>Compositing</i>	17
C. Metode Gustami.....	18
D. <i>Clip Studio Paint</i>	18
E. <i>Adobe After Effects</i>	19
F. Indekos	19
1. Perilaku Penghuni Indekos Dalam Menjaga Lingkungan Indekos.....	20
G. Lingkungan yang Bersih dan Sehat	20
1. Dampak Tidak Menjaga Kebersihan Lingkungan Indekos	21
H. Hasil Penelitian yang Relevan.....	22

BAB III METODE PENCIPTAAN.....	26
A. Metode Penciptaan Karya.....	26
1. Eksplorasi	27
2. Perancangan	27
3. Perwujudan	27
B. Penciptaan Karya	28
1. Perangkat Yang Digunakan	28
2. Proses Penciptaan	30
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
1. Lokasi Penelitian.....	30
2. Waktu Penelitian.....	31
D. Jenis dan Desain Penelitian	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
1. Observasi	32
2. Studi Literatur	34
3. Wawancara.....	35
4. <i>Screening</i>	37
5. Dokumentasi	37
6. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penciptaan	39
1. Proses Eksplorasi	39
2. Proses Perancangan.....	42
3. Proses Perwujudan : Implementasi Jobdesk dalam Karya.....	44
B. Analisis Teknik Animasi <i>Hybrid</i> dan Visualisasi Pesan Edukatif.....	51
1. Analisis Teknik Animasi <i>Hybrid</i>	51
2. Analisis Visualisasi Pesan Edukatif.....	53
C. Hasil Penelitian	56
1. Observasi	56
2. Studi Literatur	61
3. Wawancara.....	63
4. Triangulasi Data.....	76

D. Pengujian Film.....	82
1. Data Reduksi Wawancara Pasca Screening.....	83
E. Keterbatasan Penulis	87
BAB V PENUTUP.....	89
A. Kesimpulan.....	89
1. Kesimpulan Perancangan Visual (<i>Coloring & Compositing</i>).....	89
2. Kesimpulan Tematik (Lingkungan Kotor di Indekos dan Perilaku Penghuni)	89
3. Kesimpulan Edukatif dan Komunikatif	90
B. Saran	90
1. Bagi Mahasiswa sebagai Penghuni Indekos	90
2. Bagi Pembuat Konten Edukasi Animasi.....	91
3. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	91
4. Bagi Pengelola Indekos dan Lingkungan Kampus	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian yang Relevan	22
Tabel 3. 1 Pembagian Jobdesk	30
Tabel 3. 2 Butir Observasi Rumusan 2	32
Tabel 3. 3 Butir Observasi Rumusan 1	33
Tabel 4. 1 Hasil Observasi Rumusan 2	57
Tabel 4. 2 Hasil Observasi Rumusan 1	59
Tabel 4. 3 Hasil Studi Literatur Kedua Rumusan Masalah.....	61
Tabel 4. 4 Triangulasi Data Rumusan 1	76
Tabel 4. 5 Triangulasi Rumusan 2	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pipeline Produksi Animasi.....	10
Gambar 3. 1 Logo Adobe After Effect.....	28
Gambar 3. 2 Logo Clip Studio Paint.....	29
Gambar 3. 3 Logo Blender 3D.....	29
Gambar 3. 4 Timeline Waktu Penelitian.....	31
Gambar 4. 1 Kamar Penghuni Indekos Putra Agan	40
Gambar 4. 2 Halaman Depan Indekos Putra Agan	40
Gambar 4. 3 Halaman Indekos Putra Agan.....	41
Gambar 4. 4 Referensi Visual Dunia Mimpi	41
Gambar 4. 5 Visual Color Tone Scene Animasi Double Trouble	43
Gambar 4. 6 Scene Color Tone Cerah Animasi Double Trouble	43
Gambar 4. 7 Tampilan Proses Coloring Karakter Animasi 2D	45
Gambar 4. 8 Proses Pengerjaan di Adobe After Effects	45
Gambar 4. 9 Penerapan Teknik Inner Shadow.....	46
Gambar 4. 10 Scene Visual Batas Babak Awal	47
Gambar 4. 11 Scene Visual Babak Klimaks	48
Gambar 4. 12 Scene Visual Babak Penyelesaian.....	48
Gambar 4. 13 Proses Awal Compositing di Clip Studio Paint	49
Gambar 4. 14 Proses Penerapan Lighting Ambience.....	50
Gambar 4. 15 Scene Visual Render Final	51
Gambar 4. 16 Scene Visual Cuaca Hujan	53
Gambar 4. 17 Scene Visual Tempat Sampah Kamar Indekos	54
Gambar 4. 18 Scene Diare Pada Karakter.....	55
Gambar 4. 19 Scene After Klimaks Animasi Double Trouble	55
Gambar 4. 20 Pelaksanaan Screening Karya di Indekos Putra Agan	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Biodata Penulis	95
Lampiran 2: Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	96
Lampiran 3: Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir	99
Lampiran 4: Lembar Hasil Wawancara Penelitian	102
Lampiran 5: Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan Tugas Akhir	127
Lampiran 6: Dokumentasi Foto Kegiatan Sidang Tugas Akhir	129
Lampiran 7: Lembar Hasil Cek Plagiarisme	130
Lampiran 8: Lembar Tanda Terima Laporan Praktik Industri	135
Lampiran 9: Sertifikat Kompetensi	136