

LAPORAN TUGAS AKHIR
PROSES TEKNIK INTEGRASI ANIMASI 2D DENGAN
LATAR 3D DALAM FILM “BOO”

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



Disusun Oleh :

Reviano Rizkian Syah

21230116

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR
PROSES TEKNIK INTEGRASI ANIMASI 2D DENGAN
LATAR 3D DALAM FILM “BOO”

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



Disusun Oleh :

Reviano Rizkian Syah

21230116

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PROSES TEKNIK INTEGRASI ANIMASI 2D DENGAN
LATAR 3D DALAM FILM "BOO"
Penulis : Reviano Rizkian Syah
NIM : 21230116
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir Ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta Pada Kamis
Tanggal 2 Oktober 2025

Disahkan Oleh:

Ketua/Penguji,

Pratiwi Kusumawardhani, S. Ds., M. Ds.

NIP. 198512082014042002

Anggota 1



Muhammad Nur Ramly, S.T

0903450022

Anggota 2



Ingrid Veronica Kusumawardani, M Pd

NIP. 197002222023212003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yudianto S., S.Kom., M.T

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PROSES TEKNIK INTEGRASI ANIMASI 2D
DENGAN LATAR 3D DALAM FILM "BOO"
Penulis : Reviano Rizkian Syah
NIM : 21230116
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 18 Juni 2025

Pembimbing 1

Ingrid Veronica Kusumawardani, M Pd
NIP.

Pembimbing 2

Friansyah Gemawang, S.ST

Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Muhammad Suhaili S.E, M.Kom.
NIP. 19840827201903109

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reviano Rizkian Syah
NIM : 2123116
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021-2025

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PROSES TEKNIK INTEGRASI ANIMASI 2D DENGAN LATAR 3D DALAM FILM "BOO" **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 sebenarbenarnya.

Jakarta, 17 September 2025

Yang menyatakan,



Nama Reviano Rizkian Syah

NIM: 21230116

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Reviano Rizkian Syah
NIM : 21230116
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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 yang berjudul: PROSES TEKNIK INTEGRASI ANIMASI 2D DENGAN LATAR 3D DALAM FILM "BOO" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 17 September 2025

Yang menyatakan,



Reviano Rizkian Syah
NIM: 21230116

ABSTRAK

This research discusses the creation of hybrid 2D–3D animation and the challenges of integrating both visual elements. The main obstacles include difficulties in achieving visual cohesion, synchronizing perspective, adjusting scale, and matching colours between 2D characters and 3D backgrounds. The purpose of this research is to develop effective integration techniques, overcome technical challenges during production, and evaluate the quality of the final result. The method applied is practice-based research, an approach that emphasizes creative practice as part of the research process. The stages include: creating 2D animation with frame-by-frame techniques using Krita, and integrating 2D animation into the 3D background by adjusting perspective, scales, and colour. The result of this study is a short hybrid 2D–3D animated film titled “BOO”, which demonstrates that the integration method is effective in producing a unique visual style, although limitations remain in terms of blending both elements and consistency.

Keywords: *animation, hybrid 2D–3D, practice-based research, animation integration*

Penelitian ini membahas penciptaan animasi *hybrid 2D–3D* serta tantangan dalam mengintegrasikan kedua elemen tersebut. Kendala utama yang dihadapi meliputi kesulitan menciptakan kohesi visual, sinkronisasi perspektif, pencahayaan, serta kesesuaian warna antara karakter 2D dan latar 3D. Penelitian ini bertujuan mengembangkan teknik integrasi yang efektif, mengatasi tantangan teknis dalam produksi, dan mengevaluasi kualitas hasil akhir. Metode yang digunakan adalah *practice-based research*, yaitu pendekatan yang menekankan praktik penciptaan karya sebagai bagian dari proses penelitian. Tahapan yang dilakukan mencakup: pembuatan animasi 2D dengan teknik *frame-by-frame* menggunakan Krita, dan proses integrasi animasi 2D ke dalam latar 3D melalui penyesuaian perspektif, pencahayaan, dan warna. Hasil penelitian berupa film animasi pendek *hybrid 2D–3D* berjudul “BOO” yang menunjukkan bahwa metode integrasi ini efektif untuk menghasilkan karya dengan karakter visual yang unik, meskipun masih terdapat keterbatasan dalam hal penyatuan kedua elemen dan konsistensi.

Kata kunci: animasi, *hybrid 2D–3D*, *practice-based research*, integrasi animasi

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai Script writer, Storyboard Artist, 2D Animator telah membuat karya film pendek animasi 3D yang berjudul “BOO”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “LAPORAN TUGAS AKHIR Penggabungan Animasi 2D di dalam latar 3D pada film “BOO”. Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

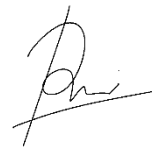
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif .
5. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. sebagai Sekretaris Prodi Animasi.
6. Pembimbing I Ingrid Veronica Kusumawardani, M.Pd
7. Pembimbing II Friansyah Gemawang, S.ST
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis

10. Ilham Fajar dan Yoel Singal Purba sebagai rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul “BOO” yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

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

Jakarta, 17 September 2025

Penulis,



Reviano Rizkian Syah

NIM 21230116

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan Tugas Akhir.....	ii
Lembar Persetujuan Sidang Tugas Akhir.....	iii
Pernyataan Originalitas Tugas Akhir dan Bebas Plagiarisme.....	iv
Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah.....	v
Abstrak.....	vii
Prakata.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampirani.....	xiii
BAB I Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	1
C. Pembatasan Masalah.....	1
D. Rumusan Masalah.....	2
E. Tujuan Penulisan.....	2
F. Manfaat Penulisan.....	2
BAB II Landasan Teori.....	3
A. Pengertian Animasi.....	3
B. Jenis Animasi.....	4
C. Prinsip Animasi.....	5
D. Teknik Produksi Animasi.....	7
E. Peran Animasi dalam Industri Kreatif.....	9
F. Tinjauan Pustaka.....	12

BAB III Metode Penciptaan Karya.....	13
A. Metode Penciptaan.....	13
B. Jobdesk Pribadi.....	13
C. Alat dan Bahan.....	13
D. Pipeline Produksi.....	17
E. Timeline Produksi.....	19
F. Tabel Produksi Animasi.....	19
BAB IV Hasil dan Pembahasan.....	20
A. Proses Penciptaan Karya.....	20
1. Tahap Persiapan.....	20
2. Imajinasi dan Pengembangan Imajinasi.....	21
3. Perwujudan Karya.....	22
B. Hasil Integrasi.....	31
C. Kelebihan.....	32
D. Tantangan.....	33
E. Respon.....	34
BAB V Penutup.....	35
A. Kesimpulan.....	35
B. Saran.....	36
Daftar Pustaka.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tinjauan Pustaka.....	7
Table 3.2 Table Produksi animasi.....	19
Table 4.3 Perbandingan sebelum dan sesudah integrasi kedua elemen.....	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Krita.....	14
Gambar 3.2 Logo Maya.....	15
Gambar 3.3 Laptop Lenovo.....	16
Gambar 3.4 Huion Pen Tablet.....	17
Gambar 3.5 timeline produksi.....	19
Gambar 4.6 scene pada film Old Knight.....	20
Gambar 4.7 tools free image plane.....	21
Gambar 4.8 Script animasi “BOO”.....	23
Gambar 4.9 Storyboard film “BOO”.....	23
Gambar 4.10 Tahap Sketsa.....	24
Gambar 4.11 Tahap Clean-up.....	25
Gambar 4.12 Tahap Pewarnaan.....	25
Gambar 4.13 Create Free Image Plane.....	26
Gambar 4.14 Jendela Attribute Editor.....	27
Gambar 4.15 Pengaturan skala.....	28
Gambar 4.16 Penyesuaian tone warna.....	29
Gambar 4.17 Menambahkan bayangan.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis.....	36
Lampiran 1 Lembar Bimbingan 1.....	37
Lampiran 2 Lembar Bimbingan 2.....	38
Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal TA.....	39
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	40
Lampiran 5 Artbook.....	41
Lampiran 6 Hasil Kuisioner.....	42