

LAPORAN TUGAS AKHR
PERANCANGAN FILM ANIMASI DENGAN TEKNIK *HYBRID*
2D & 3D *ENVIRONMENT* “*REFLECTION*” SEBAGAI MEDIA
VISUAL DAMPAK PESIMISME
(Character Design, 3D Environtment)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan Untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:
Taskia Sofi Aulia
NIM : 21230133

PROGRAM STUDI ANIMASI JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LAPORAN TUGAS AKHR
PERANCANGAN FILM ANIMASI DENGAN TEKNIK
***HYBRID 2D & 3D ENVIRONMENT “REFLECTION”* SEBAGAI**
MEDIA VISUAL DAMPAK PESIMISME
(Character Design, 3D Environtment)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan Untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:
Taskia Sofi Aulia
NIM : 21230133

PROGRAM STUDI ANIMASI JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi Dengan Teknik *Hybrid* 2D & 3D *Environment* "Reflection" Sebagai Media Visual Dampak Pesimisme
Penulis : Taskia Sofi Aulia
NIM : 21230133
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 1 Oktober 2025.

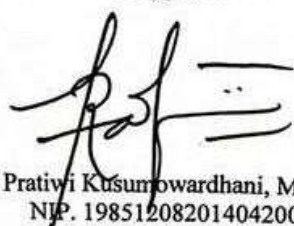
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Dwi Mandasari Rahaya, S.P, M.M
NIP. 198801052019832012

Anggota 1


Ilham Khalid Setiawan, S.Sn
NIDN.0904420012

Anggota 2


Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds.
NIP. 198512082014042002




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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN FILM ANIMASI DENGAN
TEKNIK HYBRID 2D & 3D ENVIRONMENT
"REFLECTION" SEBAGAI MEDIA VISUAL
DAMPAK PESIMISME.

Penulis : Taskia Sofi Aulia
NIM : 21230133
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1



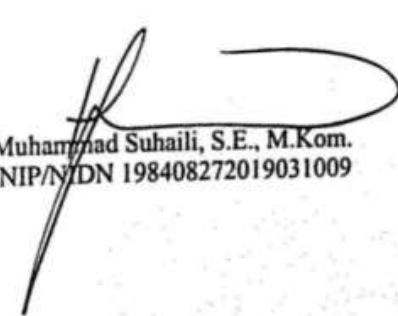
Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds
NIP 198512082014042002

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Taskia Sofi Aulia
NIM : 21230133
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**“PERANCANGAN FILM ANIMASI DENGAN TEKNIK HYBRID
2D & 3D ENVIRONMENT “REFLECTION” SEBAGAI MEDIA
VISUAL DAMPAK PESIMISME”** 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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Taskia Sofi Aulia
NIM: 21230133

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Taskia Sofi Aulia
NIM : 21230133
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian 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: **“PERANCANGAN FILM ANIMASI DENGAN TEKNIK HYBRID 2D & 3D ENVIRONMENT “REFLECTION” SEBAGAI MEDIA VISUAL DAMPAK PESIMISME”** 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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Taskia Sofi Aulia

NIM: 21230133

ABSTRAK

Penelitian ini membahas perancangan film animasi “*Reflection*” yang menggunakan teknik *hybrid*, yaitu penggabungan karakter dua dimensi (2D) dengan latar tiga dimensi (3D), sebagai media visual untuk merepresentasikan dampak pesimisme terutama pada remaja. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara dengan mahasiswa di bidang animasi. Film “*Reflection*” diharapkan dapat menjadi karya yang tidak hanya inovatif secara estetika, tetapi juga menyentuh secara emosional serta relevan dengan isu psikologis remaja masa kini.

Kata Kunci: Animasi *Hybrid*, Karakter 2D, Lingkungan 3D, Pesimisme, Media Visual.

This research explores the design of the animated film Reflection, which utilizes a hybrid animation technique by combining two-dimensional (2D) characters with three-dimensional (3D) environments, as a visual medium to represent the psychological impact of pessimism in adolescents. The background of this study is based on the rising emotional pressure experienced by teenagers, which is often difficult to express verbally, making visual media a potential alternative form of communication. A descriptive quantitative method was employed, including literature review, observation, and interviews with animation students. Reflection is expected to become a visually innovative and emotionally resonant work that speaks to the struggles of today's youth.

Keywords: Hybrid Animation, 2D Characters, 3D Environment, Pessimism, Visual Media.

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 *Character Design*, dan 3D *Environment*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun Tugas Akhir dengan judul “*Reflection*” Sebagai Media Visual Dampak Pesimisme Pada Remaja.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini juga tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu, oleh karena itu saya ucapkan terimakasih, khususnya kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Trifajar Yurmama, S.Kom, M.T, Selaku ketua jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Niken Oktaviani, M.Pd, selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom., Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Ibu Dessy Wahyuni, S.sn, selaku pembimbing Tugas Akhir Karya tim Semanggi *Creative*.
7. Ibu Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds, selaku pembimbing penulisan Tugas Akhir penulis.
8. Indrizky Jauza selaku *animator* utama film animasi dan rekan satu tim.
9. Teman – Teman *Lucky Vicky* yang senantiasa membantu dan mendengarkan penulis, Salma, Fara, Aida Kimi.
10. Nadia fathima, selaku sahabat penulis yang membantu dan menyemangati penulis menyelesaikan proyek akhir ini.

11. Teman – teman angkatan Animasi, dan keluarga yang senantiasa membantu dan menyemangati penulis menyelesaikan laporan akhir ini.

Penulis juga menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dalam penyusunannya, oleh karena itu penulis berharap kritik dan saran yang membangun guna sebagai pengembangan dan motivasi. Akhir kata, Penulis berharap laporan tugas akhir ini memberikan manfaat baik untuk saya sendiri dan kepada yang membacanya, lalu khususnya untuk program studi Animasi.

Jakarta, 29 September 2025



Taskia Sofi Aulia
NIM 21230133

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan.....	4
F. Manfaat.....	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Kajian Teori	6
1. Film.....	6
2. Animasi.....	6
3. <i>3D Environment</i>	9
4. <i>Pipeline</i> Produksi Animasi	9
5. Pesimisme.....	11
B. Peran Penulis.....	12
1. Perancangan Ilustrasi Karakter 2D	12
2. Perancangan dan Pembuatan <i>3D Environment</i>	12
3. <i>Rendering & compositing Aset</i>	12
C. Hasil Penelitian Karya yang Relevan.....	13

1. Arcane.....	13
2. Omori.....	14
3. <i>The Amazing World of Gumball</i>	15
BAB III METODE PENCIPTAAN	17
A. Deskripsi Karya Film	17
B. Tim Penyusun	18
C. Teknik Pengumpulan Data	18
1. Observasi	18
2. Studi Literatur	19
3. Kuesioner.....	19
4. Wawancara	20
D. Metode Penciptaan Karya	21
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	21
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	21
3. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	21
4. <i>Disseminate</i> (Diseminasi)	22
E. Tahapan Pembuatan Karya	23
1. Pra Produksi.....	23
2. Produksi:.....	28
3. Pasca Produksi	30
F. Perangkat Yang digunakan	31
1. Perangkat Keras	31
2. Perangkat Lunak	31
BAB IV HASIL & PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Analisis Kuesioner.....	34
B. Hasil Penciptaan	40
1. Desain Karakter 2D	40
2. <i>Environtment</i> 3D	48
3. <i>Compositing</i>	58
4. Analisis Data Hasil <i>Screening</i>	61
5. Rintangan.....	63

BAB V PENUTUP.....	65
A. Simpulan.....	65
B. Saran	66
1. Saran Untuk Mahasiswa	66
2. Saran Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif	66
3. Syaran untuk masyarakat.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Jobdesk</i> Anggota tim.....	18
Tabel 3.2 Skala Kuesioner	20
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kuesioner.....	39
Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan <i>Screening</i>	61
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Audiens	62
Tabel 4.4 Presentase Analisis Data <i>Screening</i>	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Prinsip Animasi <i>Solid Drawing</i>	7
Gambar 2.2 Prinsip Animasi <i>Staging</i>	8
Gambar 2.3 Prinsip Animasi <i>Appeal</i>	8
Gambar 2.4 Arcane Poster	14
Gambar 2.5 Omori Poster	15
Gambar 2.6 Poster <i>Amazing World Of Gumball</i>	16
Gambar 3.1 Poster Animasi <i>Reflection</i>	17
Gambar 3.2 Rumus Skala Likert.....	20
Gambar 3.3 <i>Pipeline</i> Pra Produksi	23
Gambar 3.4 Karakter Desain <i>Reflection</i>	27
Gambar 3.5 <i>Pipeline</i> Produksi	28
Gambar 3.6 <i>Pipeline</i> Pasca Produksi	30
Gambar 3.7 Logo <i>Software</i> Blender.....	31
Gambar 3.8 Logo <i>Software</i> IbisPaint X.....	32
Gambar 3.9 Logo <i>Software</i> Adobe Premiere Pro.....	32
Gambar 4.1 Diagram Analisis Kuesioner Pertanyaan 1.....	34
Gambar 4.2 Diagram Analisis Kuesioner Pertanyaan 2.....	35
Gambar 4.3 Diagram Analisis Kuesioner Pertanyaan 3.....	35
Gambar 4.4 Diagram Analisis Kuesioner Pertanyaan 4.....	36
Gambar 4.5 Diagram Analisis Kuesioner Pertanyaan 5.....	36
Gambar 4.6 Diagram Analisis Kuesioner Pertanyaan 6.....	37
Gambar 4.7 Diagram Analisis Kuesioner Pertanyaan 7.....	37
Gambar 4.8 Diagram Analisis Kuesioner Pertanyaan 8.....	38
Gambar 4.9 Diagram Analisis Kuesioner Pertanyaan 9.....	38
Gambar 4.10 <i>Pipeline</i> Desain Karakter.....	40
Gambar 4.11 <i>Moodboard</i> Film Animasi <i>Reflection</i>	40
Gambar 4.12 <i>Color Pallete</i>	41
Gambar 4.13 <i>Moodboard</i> Karakter Rika	41
Gambar 4.14 Rika <i>Close Up</i>	42

Gambar 4.15 <i>Model Sheet</i> Rika	42
Gambar 4.16 Referensi Ekspresi Wajah Rika.....	43
Gambar 4.17 Wanita Karir <i>Moodboard</i>	43
Gambar 4.18 Wanita Karir <i>Close Up</i>	44
Gambar 4.19 <i>Model Sheet</i> Wanita Karir	44
Gambar 4.20 Referensi Ekspresi Wajah Wanita Karir	45
Gambar 4.21 <i>Moodboard</i> Nauval	45
Gambar 4.22 <i>Close Up</i> Nauval	46
Gambar 4.23 <i>Moodboard</i> Cindy	46
Gambar 4.24 <i>Close Up</i> Cindy	47
Gambar 4.25 <i>Pipeline Environment</i> 3D	48
Gambar 4.26 Referensi Ruang Kelas	48
Gambar 4.27 <i>Layouting</i> Ruang Kelas	49
Gambar 4.28 Penambahan Detail Ruang Kelas	49
Gambar 4.29 <i>UV Editing</i> Papan Absensi	50
Gambar 4.30 Penambahan <i>Lighting</i> Ruang Kelas	50
Gambar 4.31 <i>Final Environment</i> Ruang Kelas.....	51
Gambar 4.32 Referensi Halte Bus.....	51
Gambar 4.33 Tahap Awal <i>Blocking</i> Halte Bus	52
Gambar 4.34 Detail <i>Modelling</i> Halte Bus.....	52
Gambar 4. 35 Penambahan <i>Lighting</i> Halte Bus	53
Gambar 4.36 Fitur <i>Grease Pencil</i>	53
Gambar 4.37 Pengaturan Ketebalan <i>Grease Pencil</i>	54
Gambar 4.38 Pengaturan Warna	54
Gambar 4.39 Hasil <i>Render</i> Dengan <i>Grease Pencil</i>	55
Gambar 4.40 Proses <i>Modelling</i> Jalan & Gang.....	55
Gambar 4.41 Penambahan <i>UV Texture</i> Pada Objek	56
Gambar 4.42 Hasil <i>Render Environment</i> Jalan & Gang	56
Gambar 4.43 Hasil <i>Render Environment</i> Rumah Wanita Karir.....	57
Gambar 4.44 <i>Interior</i> Rumah Wanita Karir	57
Gambar 4.45 <i>Close Up Interior</i> Rumah Wanita Karir.....	58

Gambar 4.46 <i>Pipeline Compositing</i>	58
Gambar 4.47 <i>Import Image Sequence</i>	59
Gambar 4.48 <i>Timeline Editor</i> Adobe Premiere.....	59
Gambar 4.49 <i>Editing Voice-Over</i>	60
Gambar 4.50 <i>Exporting Video</i> Pada Adobe Premiere.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	69
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan TA.....	70
Lampiran 3 Transkrip Wawancara Hasil Screening	72
Lampiran 4 Hasil Perhitungan Kuesioner Penelitian Studi Kasus.....	78
Lampiran 5 Hasil Perhitungan Kuesioner <i>Screening</i>	79
Lampiran 6 <i>Artbook</i>	80
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan Proposal TA	81
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan Proposal TA	82
Lampiran 9 Dokumentasi Sidang TA	83
Lampiran 10 Lembar Hasil Plagiarisme	84
Lampiran 11 Tanda Terima Laporan PI.....	85
Lampiran 12 Dokumen HAKI	86
Lampiran 13 Sertifikat Kompetensi.....	87
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kuesioner.....	39
Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan <i>Screening</i>	61
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Audiens	62
Tabel 4.4 Presentase Analisis Data <i>Screening</i>	62