

## **LAPORAN TUGAS AKHIR**

### **PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI “JAWARA” DALAM Pengerjaan 2D CONCEPT ART, 2D CHARACTER DESIGN, STORYBOARD, 2D DESIGN, 2D ANIMATING, VISUAL EFFECTS**

Proyek Akhir

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan*



**Disusun oleh:**

**PRASLI BAGUS PRAKOSO**

**NIM: 20230108**

**PROGRAM STUDI ANIMASI**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI "JAWARA"**  
**DALAM Pengerjaan 2D CONCEPT ART, 2D CHARACTER DESIGN, STORYBOARD, 2D DESIGN, 2D ANIMATING, VISUAL EFFECTS**

Penulis : Prasli Bagus Prakoso  
NIM : 20230108

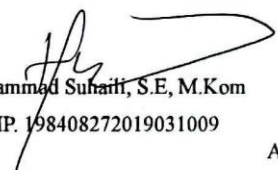
Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 22 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,


  
Muhammad Suharti, S.E, M.Kom

NIP. 198408272019031009

Anggota 1


  
Dessy Wahyuni, S.Sn

Anggota 2

  
Nur Rahmansyah, S.Kom. M.Kom  
NIP. 198405092019031011

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain

  
Trifajar Yusrana, S.Kom., M.T

NIP. 198011122010122003

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI  
JAWARA DALAM Pengerjaan 2D Concept  
Art, 2D Character Design, Storyboard, 2D  
Design, 2D Animating, Visual Effects**

**Penulis** : Prasli Bagus Prakoso  
**NIM** : 20230108  
**Program Studi** : Animasi  
**Jurusan** : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.


Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2024.....

Pembimbing 1



Nurul Akmalia, S.T.,Kom., M.Med.Kom.  
NIP. 199109202020122015

Pembimbing 2



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom.  
NIDN/NUP/NIDK. 0903450007

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E. M.Kom  
NIP. 198011122010122003

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prasli Bagus Prakoso  
NIM : 20230108  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI JAWARA DALAM Pengerjaan 2D Concept Art, 2D Character Design, Storyboard, 2D Design, 2D Animating, Visual Effects** 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 sebenarnya.

Jakarta,

Yang menyatakan,



Prasli Bagus Prakoso

NIM. 20230108

### PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Prasli Bagus Prakoso  
NIM : 20230108  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2020

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

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI JAWARA DALAM Pengerjaan 2D CONCEPT ART, 2D CHARACTER DESIGN, STORYBOARD, 2D DESIGN, 2D ANIMATING, VISUAL EFFECTS** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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,

  
Prasli Bagus Prakoso

NIM. 20230088

## **ABSTRACT**

*This Final Project Report discusses a short animated movie entitled “Jawara” which tells the story of Indrawatara and Adiwilaga in their final exam as a warriors. In the process of creating this short animated movie, the author took on role as 2D Concept Art, 2D Character Design, Storyboard, 2D Design, 2D Animator, and Visual Effects. The purpose of making this short animated movie is to enhance someone’s confidence in reconizing their potential. The theory used in this short animated movie is sourced from a journal titled “From storyboard to story : Animation Content Development” which aids in the film making process. The author choosed data collection techniques from observation and literature studies methods. The production process of this short animated movie took approximately 2 years 5 months, with 1 year pre-production, 1 year 5 moths productions, and 2 weeks post-productions. The result in this final project is a 10 minute short animated movie that effectively conveys the story and creates a memorable and interesting character. This Final Project not only provided lesson for the author but is also expected to be an effective media in helping individuals enchance their self-confidence and recognize their potential.*

**Keywords: Animation, Storyboard, 2D Concept Art, Self-confidence, Potential.**

## **ABSTRAK**

Laporan Tugas Akhir ini membahas tentang film pendek animasi berjudul “Jawara” yang menceritakan kisah Indrawatara dan Adiwilaga dalam menjalankan tugas terakhir mereka sebagai seorang pendekar. Dalam proses perancangan film pendek animasi ini, penulis berperan sebagai 2D *Concept Art*, 2D *Character Design*, *Storyboard*, 2D *Design*, 2D *Animator*, dan *Visual Effects*. Tujuan pembuatan film pendek animasi ini adalah untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri seseorang dalam mengenali potensi diri mereka. Pembuatan film pendek animasi ini menggunakan teori dari jurnal yang berjudul “*From storyboard to story : Animation content development*” yang membantu dalam proses pembuatan film ini. Dalam penulisan ini, penulis menggunakan metode pengumpulan observasi dan studi literatur. Proses produksi film pendek animasi ini memakan waktu sekitar 2 tahun 5 bulan, yaitu 1 tahun pra-produksi, 1 tahun 5 bulan produksi, dan 2 minggu paska produksi. Hasil dari tugas akhir ini adalah film pendek animasi berdurasi 10 menit yang mampu menyampaikan cerita dengan baik serta menghasilkan karakter yang berkesan dan menarik. Tugas Akhir ini tidak hanya memberikan pelajaran bagi penulis, namun juga diharapkan bisa menjadi media yang efektif dalam membantu sesorang untuk bisa meningkatkan rasa kepercayaan dirinya dan mengenali potensi diri mereka.

**Kata Kunci : Animasi, Storyboard, Konsep Gambar 2D, Kepercayaan Diri, Potensi.**

## 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 lulus di semester genap Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan membuat *2D Concept art*, *2D Design Characters*, *Storyboard*, *2D Animate*, dan *Visual Effects* Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Perancangan Film Pendek Animasi Jawa”. Laporan tugas akhir 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. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, sebagai Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Koordinator Program Studi Animasi
6. Dwi Mandasari Rahayu, M.M, selaku Sekretaris Program Studi Animasi
7. Nurul Akmalia, S.I Kom, M.Med.Kom sebagai Dosen Pembimbing penulisan tugas akhir
8. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom sebagai Pembimbing karya tugas akhir
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini
10. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik

11. Muhammad Loro Djati Aulia *a.k.a* Dije, rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
12. Michael Yusuft Adinugroho *a.k.a* Bang Mekel, yang juga dulunya menjadi rekan satu tim, dan membantu membangun konsep serta cerita ini dengan baik.
13. Teman-teman kelas B *a.k.a* Animasiib, yang sudah menemani penulis selama 4 tahun sekelas bersama dan berjuang bersama-sama.
14. Anak-anak Wargoks yang sangat gokil dan selalu keren.
15. Teman-teman Angkatan 10 *a.k.a* Animanji, yang juga sudah berjuang bersama hingga sampai di titik ini.
16. Arsyia Aulia Azizah *a.k.a* Syaul, yang sudah selalu sabar membantu dan memberikan moral *support* kepada penulis.
17. Kucing-kucing penulis, terutama Belangsari Nur Hayati yang sudah menemani penulis dari lulus sekolah hingga sekarang.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini.

Jakarta, 11 Maret 2024

Penulis,



Prasli Bagus Prakoso

NIM. 20230108



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penulisan .....	5
F. Manfaat Penulisan .....	6
<b>BAB II</b> .....	<b>7</b>
A. Animasi .....	7
1. Pengertian Animasi .....	7

2.	12 Prinsip Animasi .....	8
3.	2D <i>Concept Art</i> .....	16
4.	2D <i>Character Design</i> .....	17
5.	<i>Storyboard</i> .....	17
6.	2D <i>Design</i> .....	18
7.	2D <i>Animating</i> .....	18
8.	<i>Visual Effects (VFX)</i> .....	19
B.	Golok.....	19
C.	Pencak Silat.....	20
D.	Wayang.....	20
<b>BAB III</b>	.....	<b>21</b>
A.	Jenis Kajian/Penciptaan.....	21
B.	Subjek Kajian/Penciptaan.....	23
1.	Poster.....	23
2.	Sinopsis.....	24
3.	Spesifikasi Karya.....	24
C.	Teknik Pengumpulan Data.....	25
1.	Observasi.....	25
2.	Studi Literatur.....	26
3.	Kuesioner.....	26
D.	Metode Pengerjaan ( <i>Pipeline</i> ).....	27
1.	Pra Produksi.....	27

2. Produksi.....	30
3. Paska Produksi.....	32
E. Timeline Pengerjaan Animasi.....	33
F. Spesifikasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	37
1. Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	37
2. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	38
<b>BAB IV .....</b>	<b>42</b>
A. Proses Penciptaan Karya.....	42
1. 2D <i>Concept Art</i> .....	42
2. 2D <i>Character Design</i> .....	43
3. <i>Storyboard</i> .....	45
4. 2D <i>Design</i> .....	46
5. 2D <i>Animating</i> .....	48
6. <i>Visual Effects (VFX)</i> .....	51
B. Pembahasan.....	62
1. Pengambilan Data.....	62
2. Analisis Karakter 2D.....	67
<b>BAB V.....</b>	<b>72</b>
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>74</b>

**LAMPIRAN.....77**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Spesifikasi Karya .....	21
<b>Tabel 3.2</b> <i>Timeline</i> Pengerjaan Animasi 2022.....	34
<b>Tabel 3.3</b> <i>Timeline</i> Pengerjaan Animasi 2023.....	35
<b>Tabel 3.4</b> <i>Timeline</i> Pengerjaan Animasi 2024.....	36
<b>Tabel 4.1</b> Tabel Pertanyaan Umum.....	62
<b>Tabel 4.2</b> Tabel Pertanyaan Khusus.....	65

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Squash and Stretch.....	8
<b>Gambar 2. 2</b> Anticipation .....	9
<b>Gambar 2. 3</b> Staging .....	10
<b>Gambar 2. 4</b> Straight Ahead and Pose to Pose .....	10
<b>Gambar 2. 5</b> Slow In and Slow Out.....	11
<b>Gambar 2. 6</b> Follow Through & Overlapping Action .....	11
<b>Gambar 2. 7</b> Arcs.....	12
<b>Gambar 2. 8</b> Secondary Action.....	13
<b>Gambar 2. 9</b> Timing .....	13
<b>Gambar 2. 10</b> Exaggeration.....	14
<b>Gambar 2. 11</b> Solid Drawing.....	15
<b>Gambar 2. 12</b> Appeal.....	15
<b>Gambar 3. 1</b> Diagram Metode Penciptaan.....	22
<b>Gambar 3. 2</b> Poster Jawara .....	23
<b>Gambar 3. 3</b> Pipeline 3D Animation Film.....	27
<b>Gambar 3. 4</b> Laptop HP 14.....	37
<b>Gambar 3. 5</b> Laptop Asus Vivobook.....	38
<b>Gambar 3. 6</b> Logo Adobe Photoshop .....	39
<b>Gambar 3. 7</b> Logo Adobe Illustrator .....	40
<b>Gambar 3. 8</b> Logo After Effects .....	41
<b>Gambar 4. 1</b> Moodboard 2D Jawara.....	43
<b>Gambar 4. 2</b> Refrensi Wayang Kulit .....	43
<b>Gambar 4. 3</b> Membuka Adobe Photoshop .....	44
<b>Gambar 4. 4</b> Memasukan Foto Refrensi.....	44
<b>Gambar 4. 5</b> Gambar Desain Karakter .....	45
<b>Gambar 4. 6</b> Sketsa Penduduk Desa.....	45

<b>Gambar 4. 7</b> Storyboard Jawara .....	46
<b>Gambar 4. 8</b> Membuka Adobe Illustrator.....	47
<b>Gambar 4. 9</b> Proses Desain Vektor.....	47
<b>Gambar 4. 10</b> Desain Vektor Karakter .....	48
<b>Gambar 4. 11</b> Membuat Project di After Effects.....	48
<b>Gambar 4. 12</b> Memasukan Desain Vektor .....	49
<b>Gambar 4. 13</b> Mengatur Layout Karakter dan Environment.....	49
<b>Gambar 4. 14</b> Memberikan Rig Puppet Tools.....	50
<b>Gambar 4. 15</b> Mengatur Keyframe.....	50
<b>Gambar 4. 16</b> Mengatur Pergerakan Kamera .....	51
<b>Gambar 4. 17</b> Membuat shape bulat.....	52
<b>Gambar 4. 18</b> Menambahkan efek fractal noise .....	52
<b>Gambar 4. 19</b> Mengatur Efek Fractal Noise.....	53
<b>Gambar 4. 20</b> Solid Layer .....	53
<b>Gambar 4. 21</b> Menambahkan Efek Fractal Noise Pada Solid Layer .....	54
<b>Gambar 4. 22</b> Mengatur Efek Fractal Noise.....	55
<b>Gambar 4. 23</b> Fog Effects.....	55
<b>Gambar 4. 24</b> Membuat Komposisi Baru.....	56
<b>Gambar 4. 25</b> Komposisi Visual Daun.....	57
<b>Gambar 4. 26</b> Effect Particular Pada Solid Layer .....	57
<b>Gambar 4. 27</b> Mengatur Effect Particular .....	58
<b>Gambar 4. 28</b> Memasukkan Komposisi Daun Ke Dalam Komposisi Solid Layer ...	58
<b>Gambar 4. 29</b> Mengatur Effects Physics .....	59
<b>Gambar 4. 30</b> Leaf Effects.....	59
<b>Gambar 4. 31</b> Membuat Shape Bulat.....	60
<b>Gambar 4. 32</b> Memberikan Effect pada shape .....	60
<b>Gambar 4. 33</b> Background Lights Effects .....	61
<b>Gambar 4. 34</b> Mengaplikasikan Effects Background Lights.....	61
<b>Gambar 4. 35</b> Karakter Jawara Golok Sakti .....	68