

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERAN ILUSTRATOR DALAM PERANCANGAN 2D
ENVIRONMENT PADA FILM ANIMASI “THE REAL GIFT”**

PROYEK AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh:
RANGGI PUTRI MINTARAM
NIM: 20230115

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Ilustrator Dalam Perancangan 2d Environment Pada Film Animasi “The Real Gift”

Penulis : Ranggi Putri Mintaram

NIM : 20230115

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 25 Juli 2024

Disahkan oleh:

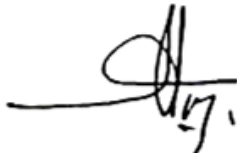
Ketua Penguji,



Zainul Hakim, M.Pd.I

NIP. 19800507202311013

Anggota 1



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom

Anggota 2

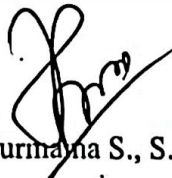


Regina Angelica, S. Hum, M.Sos

NIDN/NUP/NIDK: 0903450007

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurnama S., S.Kom., M.T

NIP. 198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Ilustrator Dalam Perancangan 2d Environment Pada Film Animasi “The Real Gift”

Penulis : Ranggi Putri Mintaram

NIM : 20230115

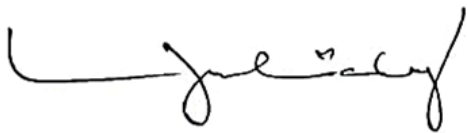
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2024

Pembimbing 1



Reny Yulyati Br Lumban Toruan, M. Sn.

NIP. 199107312019032022

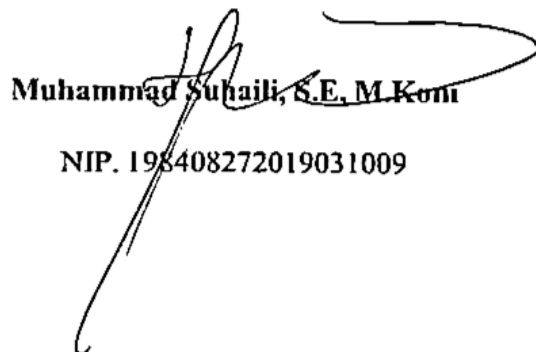
Pembimbing 2



Bayu Saputra, S. Komp

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	: Ranggi Putri Mintaram
NIM	: 20230115
Program Studi	: Animasi
(Konsentrasi D4)Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PERAN ILUSTRATOR DALAM PERANCANGAN 2D ENVIRONMENT
PADA FILM ANIMASI “THE REAL GIFT”**

**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, 11 Juli 2024

Yang menyatakan,



Ranggi Putri Mintaram

NIM : 20230115

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Ranggi Putri Mintaram
NIM	: 20230115
Program Studi	: Animasi
(Konsentrasi D4)Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2023/2024

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

PERAN ILUSTRATOR DALAM PERANCANGAN 2D ENVIRONMENT PADA FILM ANIMASI “THE REAL GIFT” 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, 11 Juli 2024

Yang menyatakan,



Ranggi Putri Mintram

NIM : 20230115

PRAKATA

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Industri ini dengan sebaik-baiknya. Tujuan Laporan 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.

Laporan 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. 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 S., S.Kom., MT, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds, Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Dwi Mandasari Rahayu, M.M. Sebagai Sekertaris Prodi Animasi.
7. Bapak Bayu Saputra, S.Komp, selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir.
8. Ibu Renny Yulyati, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Penulisan Laporan Proyek Akhir.
9. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang berada dilingkungan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberi pelayanan kepada mahasiswa yang menempuh pendidikan di kampus ini.
10. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikandukungan, doa, dan motivasi kepada penulis.

11. Teman-teman dari program studi Animasi yang telah mendukung dan membantu penulis menyelesaikan laporan ini
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa Laporan Praktik Industri ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan dalam proposal ini. Akhir kata, penulis berharap Laporan Praktik Industri ini dapat memberikan manfaat untuk para pembaca dan pengembangan ilmu di bidang Animasi.

Depok, 10 Juli 2024
Penulis,

Ranggi Putri Mintaram
20230115

ABSTRACT

This writing report aims to review the process and role of illustrators in creating the environment for the animated short film "The Real Gift". According to (Hahn, 2020), an animation environment is a combination of object models, props, and colors that are arranged harmoniously so as to create an interesting imaginative world in the minds of the audience. The environment elements that need to be applied are texture, characteristics, style, color pallete and lighting. The role of the illustrator in designing the environment for animation is crucial to the overall aesthetic, mood, and narrative effectiveness of the animation production. The author explains the elements needed in making the environment. The result is that the environment created successfully presents the concept art.

Keywords: *Illustrator, Environtment, Animation Movie*

Laporan penulisan ini bertujuan untuk mengulas proses dan peran ilustrator dalam pembuatan environment untuk film pendek animasi "The Real Gift". Menurut (Hahn, 2020) Environment animasi adalah kombinasi dari bentukan model objek, properti, dan warna yang tersusun secara harmonis sehingga tercipta suatu dunia imajinatif yang menarik di benak penonton. Elemen environment yang perlu diterapkan yaitu tekstur, karakteristik, style, color pallete dan pencahayaan. Peran ilustrator dalam mendesain environment untuk animasi sangat penting untuk keseluruhan estetika, suasana hati, dan efektivitas naratif pada produksi animasi. Hasilnya environment yang dibuat, akan dapat presentasikan dari *concept art* yang telah matang. Penulisan ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, studi pustaka dan penyebaran kuesioner melalui *Google Form*, untuk mengetahui pengaruh imajinasi pada perkembangan anak.

Keywords: *Illustrator, Environtment, Film Animasi*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II.....	5
KAJIAN SUMBER	5
A. Pengertian Animasi	5
B. 12 Prinsip Animasi.....	6
C. Pengertian Environment.....	16
1. Aspek Environment.....	17
BAB III.....	20
METODE PENCIPTAAN.....	20
A. Deskripsi Karya Film Animasi “The Real Gift!”	20
B. Tim Penyusun	21
C. Metode Pengumpulan Data.....	22
D. Langkah-Langkah Pembuatan Karya.....	23
E. Perangkat Keras	27

F. Perangkat Lunak.....	30
BAB IV	33
HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penciptaan.....	33
B. Pembahasan.....	40
BAB V	42
PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Strech	7
Gambar 2. 2 Anticipation	7
Gambar 2. 3 Staging	8
Gambar 2. 4 Straight Ahead and Pose to Pose	9
Gambar 2. 5 Follow Through and Overlapping Action	10
Gambar 2. 6 Slow In and Slow Out	11
Gambar 2. 7 Arch	12
Gambar 2. 8 Secondary Action	12
Gambar 2. 9 Timing	13
Gambar 2. 10 Exaggeration	14
Gambar 2. 11 Solid Drawing	14
Gambar 2. 12 Appeal	15
Gambar 3. 1 Poster Film Animasi "The Real Gift"	20
Gambar 3. 2 StoryBoard	24
Gambar 3. 3 Concept Art	25
Gambar 3. 4 Concept Art	25
Gambar 3. 5 Laptop Lenovo IdeaPadb L340-15IRH Gaming	28
Gambar 3. 6 Laptop Lenovo LOQ	28
Gambar 3. 7 Ipad 6 2018	29
Gambar 3. 8 Logitech Mouse	29
Gambar 3. 9 HDD Seagate 2Tb	29
Gambar 3. 10 Logo Google Drive	30
Gambar 3. 11 Logo Capcut	31
Gambar 3. 12 Logo Procreate	32
Gambar 4. 1 Pencarian Referensi	33
Gambar 4. 2 Temuan Referensi yang sesuai	34
Gambar 4. 3 Membuka Aplikasi	34
Gambar 4. 4 Import Gambar	35
Gambar 4. 5 Membagi Layar	35
Gambar 4. 6 Menambah Layer Gambar	36
Gambar 4. 7 Membuat Sketsa	36
Gambar 4. 8 Memberi Warna Dasar	37
Gambar 4. 9 Pemberian Detail	37
Gambar 4. 10 Menambah Bayangan	38
Gambar 4. 11 Pembuatan Objek Baru	38
Gambar 4. 12 Mendetailkan Objek	39

Gambar 4. 13 Tahap Koreksi warna	39
Gambar 4. 14 Hasil Akhir Environment Pertama	40
Gambar 4. 15 Detail Warna pada Environment	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nama Anggota dan Jobdesk Team Selancar.....	21
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	47
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	48
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	50
Lampiran 4. Dokumentasi Sidang Bersama Penguji.....	59
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	61
Lampiran 6. Surat Kontrak PI / Surat Penerimaan PI.....	63
Lampiran 7. Sertifikat TOEFL/TOEIC.....	64