

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI “LUNAR NIGHT” DENGAN  
TEKNIK HYBRID 2D DAN 3D**



**Reynaldi Aristoveri  
NIM. 1800231033**

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI FAKULTAS  
MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang Berjudul:  
**PENCIPTAAN FILM ANIMASI “LUNAR NIGHT” DENGAN TEKNIK  
HYBRID 2D DAN 3D**

Disusun oleh:  
**Reynaldi Aristoveri**  
**NIM. 1800231033**

Telah diuji dan dinyatakan memenuhi syarat oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Intitut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal .....

Pembimbing I / Ketua penguji

  
**Tanto Harthoko, M.Sn.**  
NIDN 0011067109


Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Nuria Indah Kurnia Dewi, M. Sn.**  
NIDN 0023078811

Penguji Ahli / Anggota Penguji

  
**Agni Saraswati, S.Sn., M.A.**  
NIDN 0030118903

Penguji Ahli / Anggota Penguji

  
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**  
NIP. 198010162005011001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Dr. Irwandi, M.Sn.**  
NIP. 19771127 200312 1 002

Ketua Jurusan Televisi

  
**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A**  
NIP 199740313 200012 1 001

# HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

## HALAMAN PERNYATAAN

### ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Nama :Reynaldi Aristoveri

No. Induk Mahasiswa :1800231033

Judul Proposal Tugas Akhir :Penciptaan Film Animasi “Lunar Night” Dengan Teknik Hybrid  
2D Dan 3D

Dengan ini menyatakan bahwa originalitas dalam pembuatan Proposal Tugas Akhir dan segala ide yang tertera didalamnya adalah asli dan dibuat dengan penuh dengan tanggung jawab, dan saya ajukan dalam rencana studi Tugas Akhir, pada periode semester Genap Tahun Akademik 2020/2021

Yogyakarta, 24 Juni 2022  
Yang menyatakan



**Reynaldi Aristoveri**  
NIM 1800231033

# HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

## KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Reynaldi Aristoveri  
No. Induk Mahasiswa : 1800231033  
Judul Proposal Tugas Akhir : Penciptaan film animai 2D “Lunar Night”  
dengan Teknik Hybrid 2D Dan 3D

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik disuatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 27 Juni 2022

Yang menyatakan



Reynaldi Aristoveri

NIM 1800231033

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

### KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Reynaldi Aristoveri

No. Induk Mahasiswa : 1800231033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

#### **PENCIPTAAN FILM ANIMASI “LUNAR NIGHT” DENGAN TEKNIK HYBRID 2D dan 3D**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 27 Juni 2022

Yang menyatakan



Reynaldi Aristoveri

NIM 1800231033

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah- Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta dengan penciptaan *film* 2D yang berjudul “Lunar Night” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan, karya ini merupakan hasil akhir dari setiap studi yang sudah ditempuh.

“Lunar Night” merupakan film yang menceritakan salah satu tokoh *urban legend* dari dataran negeri China , You Hun Ye Gui, sesosok arwah gentayangan yang datang Kembali ke dunia untuk mengganggu masyarakat sekitar. Namun datanglah seorang pendekar Bernama Tao yang datang untuk melawannya. Pertarungan sengitpun terjadi, Tao yang hanya orang biasa hanya bisa memanfaatkan keadaan sekitar untuk melawannya.

Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang memberikan do’a restu, kasih sayang dan dukungan materil, serta semua pihak yang memberikan inspirasi pada karya ini;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. Ketua Program Studi D-3 Animasi
7. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. selaku dosen wali;
8. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku dosen pembimbing I;
9. Nuria Indah Kurnia Dewi , M.Sn. selaku dosen pembimbing II;
10. Agni Saraswati S.Sn., M.A. selaku dosen penguji ahli;
11. Teman-teman yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini;

Semoga hasil akhir karya *film* 2D “Lunar Night” memberikan manfaat baik dari hasil akhir karya dan laporan tugas akhir serta diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun di masa mendatang.

Yogyakarta, 27 Juni 2022

  
Reynaldi Aristoveri

## Abstrak

### Penciptaan Film Animasi “Lunar Night” Dengan Teknik Hybrid 2D dan 3D

Legenda urban (bahasa Inggris: *urban legend*) merupakan mitos atau legenda kontemporer yang sering kali dipercaya secara luas sebagai sebuah kebenaran. Kebanyakan berkaitan dengan misteri, horor, ketakutan, humor, atau bahkan kisah moral. Konsep karya ini adalah menyajikan sebuah film yang mengadaptasi cerita urban legend yang ditulis dan dikembangkan ulang serta dibalut dengan adegan aksi. Menceritakan sepenggal kisah arwah gentayangan yang tersesat yang bernama You Hun Ye Gui yang muncul bertepatan pada hari kelimabelas bulan ketujuh dalam kalender lunar atau secara umum dianggap sebagai bulan hantu, dimana hantu dan roh para leluhur keluar dari alam kuburnya Pada pembuatan film ini menggunakan metode hybrid, yang merupakan metode penggabungan antara teknik 2D dan 3D tujuannya adalah agar terciptanya konsistensi *angle* dan *perspective* yang tepat, pergerakan kamera yang lebih *immersive*, serta mempermudah pengerjaan *background* maupun *animating*

Kata kunci: animasi, film, *urban legend*, bulan, hybrid

## **Abstract**

### **Animation Film Creation “Lunar Night” with 2D and 3D Hybrid technique**

Urban legend is a contemporary myth or legend that is often widely believed to be true. Most have to do with mystery, horror, fear, humor, or even moral tales. The concept of this work is to present a film adapting an urban legend story that was written and redeveloped and wrapped with action scenes. Tells a piece of the story of a wandering lost spirit named You Hun Ye Gui who appears on the fifteenth day of the seventh month in the lunar calendar or is generally considered a ghost month, where ghosts and spirits of ancestors come out of their graves. In making this film using a hybrid method, which is a method of combining 2D and 3D techniques, the goal is to create the right consistency of the right angle and perspective, a more immersive camera movement, and make it easier to work on the background and animation.

Keywords: animation, film, urban legend, moon, hybrid



## Daftar Isi

<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	iv
<b>KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>Abstrak</b> .....	vi
<b>Abstract</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>Bab I</b> .....	1
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan .....	2
D. Target Audience .....	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	2
1. Pra-Produksi.....	2
a. Riset dan Konsep .....	2
b. Penulisan Cerita .....	2
c. Desain Character .....	3
d. Storyboard.....	3
e. Animatik .....	3
2. Produksi .....	3
a. Background .....	3
b. Animating .....	3
c. Editing dan Compositing .....	3
3. Pasca-Produksi .....	4
a. Rendering .....	4
b. Mastering .....	4
<b>Bab II</b> .....	5
A. Landasan Teori.....	5
1. Urban Legend.....	5
2. Yóu hún yě guǐ.....	5
3. Festival Zhongyuan.....	6
4. Animasi 2D .....	7
5. Animasi 3D .....	14
6. Hybrid .....	15

B.	Tinjauan Karya.....	16
1.	Game “Genshin Impact” oleh Mihoyo untuk referensi latar tempat , style bangunan serta layout .....	16
2.	Film “Mulan” yang diproduksi oleh Walt Disney untuk referensi character .....	17
3.	Referensi gaya penggambaran karakter dan tone warna .....	18
4.	Referensi Visual Background .....	19
<b>Bab III</b>	.....	<b>20</b>
A.	Perancangan Tugas Akhir .....	20
1.	Cerita.....	20
2.	Judul.....	21
3.	Setting Cerita.....	21
4.	Format .....	21
5.	Scenario.....	21
6.	Pipeline .....	24
a.	Riset dan pengembangan.....	24
b.	Pra-Produksi.....	24
c.	Produksi .....	25
d.	Pasca Produksi .....	26
7.	Storyboard.....	28
8.	Design .....	30
A.	Karakter.....	30
1.	TAO (Protagonist) .....	30
2.	Yóu hún yě guǐ (antagonist).....	32
B.	Background .....	34
C.	Music.....	35
9.	Jadwal pembuatan Tugas .....	37
10.	Estimasi Biaya Produksi .....	38
<b>Bab IV</b>	.....	<b>39</b>
A.	Pra-Produksi.....	39
1.	Konsep dasar .....	39
2.	Design character.....	39
3.	Animatik .....	41
B.	Produksi .....	41
1.	Background .....	41
2.	Animate.....	42
	Gambar 47. Tahap 2D Inbetween .....	43
3.	Clean up .....	43

4. Coloring .....	43
5. Compositing .....	44
6. Rendering .....	44
7. Scoring .....	44
C. Pasca-Produksi .....	44
1. Editing .....	44
2. Mastering .....	44
3. Merch .....	45
<b>Bab V</b> .....	<b>46</b>
A. Konflik .....	46
B. Brakedown film .....	46
1. Establish shot .....	46
2. Building conflict .....	47
3. Klimax .....	49
4. Resolve .....	50
C. Hybrid .....	51
<b>Bab VI</b> .....	<b>52</b>
A. Kesimpulan .....	52
B. Saran .....	52
<b>Daftar Pustaka</b> .....	<b>54</b>
Lampiran .....	56
A. Suasana saat sidang .....	56
B. Poster .....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sosok You Hun Ye Gui .....	6
Gambar 2 & 3. Festival Zhongyuan.....	7
Gambar 4. Contoh Solid Drawing.....	8
Gambar 5. Timing & Spacing .....	8
Gambar 6. Squash & Strech.....	9
Gambar 7. Anticipation.....	9
Gambar 8. Slow in Slow out .....	10
Gambar 9. Arcs .....	10
Gambar 10. Secondary Action .....	11
Gambar 11. Follow Through and Overlapping action .....	11
Gambar 12. Straight ahead action and pose to pose .....	12
Gambar 13. Contoh perbeaan appeal animasi Jepang dan Amerika.....	13
Gambar 14 exaggeration .....	13
Gambar 16. Poster film animasi 3D “Cars” oleh Disney.....	14
Gambar 17. Referensi Hybrid pada animasi music video “Love Live Sunshine: Saint Snow – Dazzling White town” menggunakan 2D sebagai Background dan 3D sebagai Character .....	15
Gambar 18. Referensi Hybrid pada animasi music video “Love Live Sunshine: Saint Snow – Dazzling White town” 2D sebagai Character dan 3D sebagai background.....	16
Gambar 19. Pengaplikasian Teknik Hybrid pada film “Lunar Night” .....	16
Gambar 20. Konsep background dari Game “Genshin Impact” .....	17
Gambar 21. Poster Film “Mulan” (2020).....	17
Gambar 22. Referensi baju hanfu .....	17
Gambar 23. Karakter dari anime “Kaguya Hime No Monogatari” .....	18
Gambar 24. Salah satu scene dari anime “Kaguya Hime No Monogatari” .....	18
Gambar 26. Gameplay game “Okami” .....	19
Gambar 27. Pipline Produksi .....	27
Gambar 28. Storyboard.....	28
Gambar 29. Storyboard.....	28
Gambar 29. Storyboard.....	29
Gambar 30. Storyboard.....	29
Gambar 31. Poster “Mulan” Oleh Disney Pictures.....	30

Gambar 32. Sketsa awal karakter Tao .....	31
Gambar 33. Sketsa bewarna karakter Tao .....	31
Gambar 34. Referensi You hun ye gui.....	33
Gambar 35. Sketsa berwarna karakter Yóu hún yě gui.....	33
Gambar 36. Referensi bangunan.....	34
Gambar 37. Konsep perancangan background .....	35
Gambar 38. Hasil render .....	35
Gambar 39. Proses Arragement ulang untuk menyesuaikan BGM dengan adegan didalam film.....	36
Gambar 40. Karakter Design Tao .....	39
Gambar 41 & 42. Karakter design You Hun Ye Gui.....	40
Gambar 43. Animatik.....	41
Gambar 44. Environment background sebelu di texture.....	41
Gambar 45. Proses memberi texture .....	42
Gambar 48. Shot yang siap diberi warna .....	43
Gambar 50. Contoh gantungan kunci dan sticker .....	45
Gambar 51. Contoh merch kaos.....	45
Gambar 52 & 53. Establish Shot.....	47
Gambar 54, 55 & 56. Contoh scene saat pembangunan konflik tiba.....	48
Gambar 57 & 58. Scene aksi Tao melawan You hun ye gui .....	49
Gambar 59 & 60. Scene akhir atau resolved pada film “Lunar Night” .....	50
Gambar 61. Penerapan hybrid.....	51
Gambar 62 & 63. Suasana Sidang dan foto bersama dengan para penguji.....	56
Gambar 64. Poster.....	57

# Bab I

## Pendahuluan

### A. Latar belakang masalah

Di dunia ini banyak sekali kumpulan cerita-cerita, mulai dari cerita rakyat, komedi, mitos, hingga urban legend contohnya seperti Vampire di Romania, Yeti di pegunungan Himalaya, hingga Nyi Roro Kidul sang penguasa laut selatan. Urban legend sendiri adalah cerita dari desas desus warga sekitar secara verbal yang kadang dilebih-lebihkan. Tentang riset ini ada banyak hantu dalam cerita rakyat Tiongkok. Misalnya, hantu yang membalas dendam atas perbuatan jahat yang mereka derita dalam hidup adalah Yuah Gui. Selanjutnya ada Shui Gui adalah hantu yang meninggal karena tenggelam. Dalam kematian, Shui Gui mencari tubuh yang segar dan hidup untuk mengambil alih, dan kemudian ada You Hun Ye Gui. Sesosok arwah gentayangan yang tersesat, semasa hidupnya pun dia tersiksa sebagai budak, ia tidak memiliki keluarga atau kerabat dekat sehingga saat mati tidak ada yang mendoakannya arwahnya yang berarti dia tidak masuk ke surga ataupun neraka. Dalam budaya Cina pada hari kelima belas bulan ketujuh dalam kalender lunar secara umum sudah dianggap sebagai bulan hantu (鬼月) di mana hantu dan roh para leluhur keluar dari alam kuburnya. Latar waktu cerita ini bertepatan dengan tanggal di mana You Hun Ye Guimuncul.

Cerita ini diangkat karena dalam cerita hantu You Hun Ye Gui ini masih jarang dibahas oleh kalangan sekitar, hanya ada dalam bentuk tulisan, script atau verbal. Film ini dibuat dengan teknik Hybrid yaitu 2D untuk animating, character dan visual effect sedangkan 3D untuk environment, angle dan *camera movement*. Kelebihan dari teknik ini adalah memangkas waktu pengerjaan background dan akurasi dari background akan sangat akurat karena tidak perlu menggambar berulang-ulang, sedangkan kelemahan lainnya adalah memiliki 3 waktu render yang berbeda yaitu render *sequences* dari animate 2D untuk di *track* di 3D, render raw 3D untuk digabungkan dengan di *sequences* dan gabungan render 2D dan 3D, teknik ini cukup populer di kalangan animasi Jepang karena memudahkan proses tracking kamera serta mempersingkat waktu pengerjaan karena 3D object yang berupa asset dapat digunakan berulang-ulang.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan film animasi 2D “Lunar Night ” dengan Teknik Hybrid 3D?
2. Bagaimana membuat cerita film animasi dengan megadaptasi tokoh dari salah satu urban legend You Hun Ye Gui?

## C. Tujuan

1. Terciptanya film Animasi 2D “Lunar Night” dengan Teknik 3D Hybrid
2. Terciptanya Film animasi yang mengangkat salah satu karakter urban legend You Hun Ye Gui

## D. Target Audience

Target Audience Untuk penciptaan film animasi 2D “Lunar Night” adalah:

1. Usia : 18 – 40 Tahun
2. Pendidikan : Sekolah Menengah Atas – perguruan tinggi
3. Jenis Kelamin : Laki Laki dan Perempuan

## E. Indikator Capaian Akhir

### 1. Pra-Produksi

#### a. Riset dan Konsep

Di dunia ini banyak sekali macam macam mitos atau urban legend di tengah tengah masyarakat. Mulai dari Nyi Roro Kidul di Indonesia, Dracula di wilayah Eropa Oni dan Yure Jepang dan masih banyak lagi. Mengambil urban legend yang berasal dari dataran China yaitu You Hun Ye Gui (游魂野鬼) yang berkeliaran pada bulan purnama ke 7 setiap malam Imlek. Karakteristik makhluk ini adalah sesosok wanita berbadan putih pucat berambut panjang yang semasa hidupnya disiksa dan diperbudak sehingga saat mati pun dia masih membawa dendam.

#### b. Penulisan Cerita

Penulisan cerita dimulai dari ide, pembuatan premis, *logline*, *Treatment*, *Synopsis* dan *Scenario* sehingga terbentuk naskah lengkap yang akan dijadikan sebagai script dan panduan pembuatan storyboard

### c. Desain Character

Proses pembuatan karakter akan memiliki penampilan dan sifat yang khas disbanding dengan figuran lainnya. Karakter didesign berdasarkan latar cerita berdasarkan scenario. Design character ini akan menghasilkan character sheet yang berisi tentang ekspresi karakter , dimensi karakter dan referensi visual

### d. Storyboard

Merupakan acuan dasar untuk pembuatan film agar tidak menyimpang dari scenario yang telah ditentukan sebelumnya. Didalam *storyboard* juga akan tertera panduan seperti pengambilan kamera, *Scene*, *Shot*, *Bgm & Sfx*.

### e. Animatik

Merupakan gabungan dari *storyboard* yang ada secara urut sehingga menciptakan alur dan durasi yang jelas.

**Indikator : Diperolehnya rancangan awal berupa kerangka cerita, karakter design , visual, dan music board**

## 2. Produksi

### a. Background

Background akan dibuat dengan sketsa dan akan disesuaikan dengan storyboard

### b. Animating

Proses animating akan dikerjakan secara 2D dengan Teknik keyframing. Namun untuk bagian yang dirasa sulit akan dikerjakan dengan bantuan 3D lalu akan ditracing ke 2D. Proses penganimasian akan beracu pada storyboard

### c. Editing dan Compositing

Proses pengecekan tahapan diatas hingga mencapai hasil yang diharapkan. Proses ini meliputi *color grading* dan memasukan musik *BGM* dan *sound effect*

**Indikator: Terciptanya sebuah film yang sesuai dengan acuan dasar pra-produksi**



### 3. Pasca-Produksi

#### a. Rendering

Film ini akan dirender menggunakan resolusi 1920x1080 dengan aspect ratio 16:9 dan menggunakan 24 frame rate

#### b. Mastering

Tahap akhir penciptaan film ini akan di *burning* Dalam Bentuk DVD dengan ilustrasi sebagai cover serta poster Film.

**Indikator: Sebuah final produk yang siap untuk ditayangkan dan dipublikasi**

