

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN *CHALK BRUSH* SEBAGAI *TEXTURE PAINTING* PADA *2D ENVIRONMENT* DALAM FILM ANIMASI *HYBRID* “GEGER GEDEN”**



**Noor Fadhila Reza Ramadhan**  
NIM 2200001234

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2025**

**PENERAPAN *CHALK BRUSH* SEBAGAI *TEXTURE PAINTING* PADA *2D ENVIRONMENT* DALAM FILM ANIMASI *HYBRID* “*GEGER GEDEN*”**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Terapan  
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh:

**Noor Fadhila Reza Ramadhan**  
NIM 2200001234

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2025**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

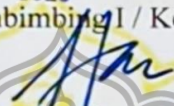
PENERAPAN *CHALK BRUSH* SEBAGAI *TEXTURE PAINTING* PADA 2D  
*ENVIRONMENT* DALAM FILM ANIMASI *HYBRID "GEGER GEDEN"*

Disusun oleh:

Noor Fadhila Reza Ramadhan  
2200001234

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4  
Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, pada tanggal .. 07 JAN 2025 .....

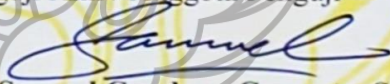
Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Tanto Farhoko, M.Sn.**  
NIDN. 001 1067109

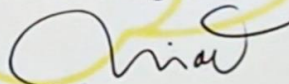
Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0001028405

Penguji Ahli / Anggota Penguji

  
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**  
NIDN. 0016108001

Koordinator Program Studi Animasi

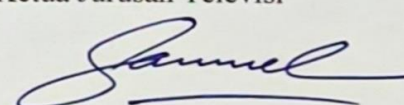
  
**Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,



**Dr. Edrial Rusli, SE., M.Sn.**  
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi

  
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T**  
NIP 19801016 200501 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN  
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Noor Fadhila Reza Ramadhan  
No. Induk Mahasiswa : 2200001234  
Judul Tugas Akhir : Penerapan *Chalk Brush* Sebagai *Texture Painting*  
pada *2D Environment* dalam Film Animasi *Hybrid*  
"Geger Geden"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu 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 dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 24 Januari 2025  
Yang menyatakan,



Noor Fadhila Reza Ramadhan  
NIM. 2200001234



**HALAMAN PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : **Noor Fadhila Reza Ramadhan**  
No. Induk Mahasiswa : **2200001234**  
Program Studi : **D-4 Animasi**

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

**PENERAPAN *CHALK BRUSH* SEBAGAI *TEXTURE PAINTING* PADA *2D ENVIRONMENT* DALAM FILM ANIMASI *HYBRID* "GEGER GEDEN"**

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 saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 24 Januari 2025  
Yang menyatakan,



Noor Fadhila Reza Ramadhan  
NIM. 2200001234

## KATA PENGANTAR

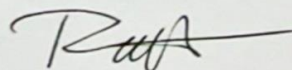
Puji Syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul *Penerapan Chalk Brush sebagai Texture Painting pada 2D Environment* dalam Film Animasi Hybrid “Geger Geden” ini tepat waktu. Penyusunan Tugas Akhir ini selain bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Tingkat Sarjana Terapan Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, juga untuk menambah wawasan mengenai penerapan Chalk Brush sebagai tekstur painting pada 2D environment dalam film animasi Hybrid.

Terselesaikannya karya ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak yang selalu memberi semangat sekaligus motivasi sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih disampaikan kepada:

1. Kedua Orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dari awal kuliah hingga akhir masa kuliah.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Seluruh dosen, staf pengajar, dan karyawan Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi, Dosen Wali, dan Dosen Penguji Ahli.
7. Ibu Nuria Ina Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi D-4 Animasi.
8. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
9. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
10. Teman – teman D4 Animasi angkatan lanjutan 2022.
11. Teman – teman D3 Animasi angkatan 2016.
12. Semua pihak yang telah membantu tercapainya Karya Tugas Akhir ini.

Semoga penulisan Tugas Akhir dan Karya yang diciptakan ini bisa menjadi inspirasi dan juga bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 24 Januari 2025



Noor Fadhila Reza Ramadhan

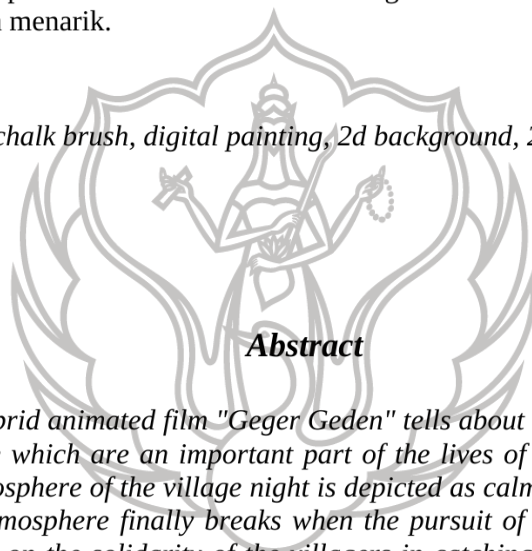


## Abstrak

Film animasi hybrid "Geger Geden" menceritakan tentang kegiatan ronda malam di desa yang menjadi bagian penting dari kehidupan warga. Dalam film ini, suasana malam pedesaan digambarkan dengan tenang namun penuh kewaspadaan, sebelum akhirnya suasana pecah saat terjadi pengejaran terhadap maling. Kisah berfokus pada kekompakan warga desa dalam menangkap seorang maling berkat kegiatan ronda malam. Film ini diharapkan dapat menonjolkan kekuatan persatuan dan kerjasama warga dalam menghadapi ancaman, sekaligus memperkuat nilai-nilai kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat.

Chalk brush adalah jenis kuas digital yang akan digunakan untuk membuat environment pada film ini. Chalk brush memiliki tekstur khas menyerupai goresan kapur. Kuas ini memberikan hasil visual yang tampak kasar dan bertekstur. Hasil yang bertekstur ini digunakan dalam ilustrasi digital untuk menciptakan efek yang menarik pada elemen seperti tembok rumah warga, tanah, batang pohon dan deadunan. Membuat gambaran visual tentang pedesaan menjadi lebih menarik.

Kata kunci : *chalk brush, digital painting, 2d background, 2d environment*



*The hybrid animated film "Geger Geden" tells about night patrol activities in the village which are an important part of the lives of the residents. In this film, the atmosphere of the village night is depicted as calm but full of alertness, before the atmosphere finally breaks when the pursuit of the thief occurs. The story focuses on the solidarity of the villagers in catching a thief thanks to the night patrol activities. This film is expected to highlight the strength of unity and cooperation of residents in facing threats, while strengthening the values of togetherness in community life.*

*Chalk brush is a type of digital brush that will be used to create the environment in this film. Chalk brush has a distinctive texture resembling chalk scratches. This brush provides a visual result that looks rough and textured. This textured result is used in digital illustrations to create interesting effects on elements such as walls of residents' houses, land, tree trunks and deadlands. Making the visual depiction of the countryside more interesting.*

Keywords : *chalk brush, digital painting, 2d background, 2d environment*

2D ENVIRONMENT OF

# GEGER GEDEN



ANIMATION SHORT FILM

Noor Fadhila Reza Ramadhan  
2200001234







**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

---



# **PENERAPAN CHALK BRUSH SEBAGAI TEXTURE PAINTING PADA 2D ENVIRONMENT DALAM FILM ANIMASI HYBRID “GEGER GEDEN”**

Noor Fadhila Reza Ramadhan  
2200001234

Dosen Pembimbing 1  
Tanto Harthoko, M.Sn.

Dosen Pembimbing 2  
Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.



---

# DAFTAR ISI

Pendahuluan	3
Eksplorasi	7
Desain Karya	12
Perwujudan dan Pembahasan	21
Floor Plan	22
Pembuatan 3D model sebagai acuan	48
Chalk Brush	52
Perancangan asset	57
Perancangan Environment	63
Compositing	68
3D Layer	69
Beberapa contoh hasil penerapan Chalk Brush	72
Tim Produksi	79
Pembahasan	80
Timeline Produksi	83
Indikator Capaian Akhir	87
Kesimpulan dan Saran	88
Kepustakaan	89



---

# PENDAHULUAN



# LATAR BELAKANG

Ronda adalah kegiatan patroli atau penjagaan yang dilakukan oleh sekelompok orang pada malam hari untuk mengawasi dan memastikan keamanan lingkungan sekitar mereka. Tujuan utama dari ronda adalah untuk mencegah terjadinya tindakan kriminal seperti pencurian atau perusakan harta benda, serta menjaga ketertiban dan keamanan masyarakat pada saat yang rawan. Menurut Tontowi Amsia (2013:70) siskamling merupakan suatu kesatuan yang saling bergantung, berhubungan, dan saling mempengaruhi untuk menjaga keamanan lingkungan.

Dalam konteks film animasi yang mengangkat tema ronda dan pedesaan, penerapan chalk brush sebagai texture painting pada environment menjadi relevan karena kemampuannya untuk menciptakan atmosfer yang unik dan menggambarkan nuansa tradisional. Pedesaan sering kali memiliki karakteristik visual yang berbeda dari lingkungan perkotaan, antara lain tekstur tanah, batu-batuan, dan rumah atau bangunan.

## Identifikasi Masalah

1. Apakah chalk brush dapat menjadi solusi efisien dalam proses pembuatan environment ?
2. Bagaimana environment dapat dibuat menjadi menarik secara visual dengan menggunakan chalk brush ?

## Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas dapat ditarik rumusan sebagai berikut :

**Bagaimana penggunaan chalk brush dapat mempengaruhi efektivitas pada pembuatan environment dalam film animasi *hybrid* “Geger Geden”.**



---

## Tujuan

1. Menggambarkan suasana khas pedesaan, seperti bangunan, pepohonan, lampu-lampu, sekaligus membangun *world building* yang sesuai dengan setting pedesaan ke dalam film animasi.
2. Menerapkan *chalk brush* sebagai teksur *painting* dalam pembuatan environment.

## Manfaat

1. Menyampaikan *visual world building* terkait penerapan *chalk brush*
2. Mengenalkan *asset property* kegiatan ronda dan *environment* pedesaan dalam bentuk film animasi.