

LAPORAN TUGAS AKHIR
PRODUKSI ANIMASI PENDEK "THE WHISKER OF HOPE"
DALAM Pengerjaan SCRIPT WRITING, MODELLING,
TEXTURING ,ANIMATING, LIGHTING, DAN RENDERING

*Karya Tugas Akhir ini Disusun Guna Melengkapi Salah Satu Persyaratan Untuk
Melengkapi Gelar Sarjana Terapan Program Studi Animasi*



Disusun oleh
Fadly Anugrah Pradany
NIM : 20230042

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : LAPORAN TUGAS AKHIR PRODUKSI ANIMASI
PENDEK "THE WHISKER OF HOPE" DALAM Pengerjaan SCRIPT
WRITING, MODELLING, TEXTURING ,ANIMATING, LIGHTING, DAN
RENDERING

Penulis : Fadly Anugrah Pradany

NIM : 20230042

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 9 Oktober 2024.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom
NIP. 198602052019032009

Penguji 1



Friansyah Gemawang, S. ST
NIP.

Penguji 2



Yeni Nurhasanah, S.Pd, M.T.
NIP. 198607062019032010

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., M.T.
NIP. 1980111220101220003

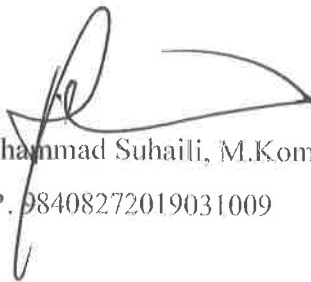
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : LAPORAN TUGAS AKHIR PRODUKSI ANIMASI
PENDEK "THE WHISKER OF HOPE" DALAM Pengerjaan SCRIPT
WRITING, MODELLING, TEXTURING ,ANIMATING, LIGHTING, DAN
RENDERING

Penulis : Fadly Anugrah Pradany
NIM : 20230042
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain


Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Selasa, 8 Oktober 2024

Pembimbing 1



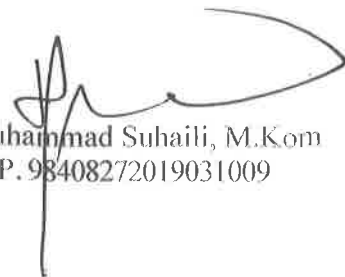
Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP. 98408272019031009

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn
NIP

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP. 98408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN
BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadly Anugrah Pradany
NIM : 20230042
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**"LAPORAN TUGAS AKHIR PRODUKSI ANIMASI PENDEK "THE WHISKER
OF HOPE" DALAM Pengerjaan Script Writing, Modelling,
Texturing, Animating, Lighting, dan Rendering"** 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, 9 Oktober 2024

Yang menyatakan,



Fadly Anugrah Pradany
NIM: 20230042

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fadly Anugrah Pradany
NIM : 20230042
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Demi 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: **LAPORAN TUGAS AKHIR PRODUKSI ANIMASI PENDEK "THE WHISKER OF HOPE" DALAM Pengerjaan Script Writing, Modelling, Texturing, Animating, Lighting, dan Rendering**

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/penciptaan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 9 Oktober 2024

Yang menyatakan,



The image shows a handwritten signature in black ink over a red meter stamp. The stamp contains the text 'METER TEMPORAL' and a unique alphanumeric code '4F1ALX331839164'. To the left of the stamp is a vertical barcode-like graphic with the text 'SPEKTRUM MEDIA KREATIF' written vertically.

Fadly Anugrah Pradany
NIM: 20230042

ABSTRACT

Inspiration plays a crucial role in encouraging individuals to think positively and face everyday challenges. In this story, Edberg, who works in the toy industry, struggles to develop a toy design. However, through a simple interaction with a hungry stray cat—whom he feeds regularly—Edberg begins to rediscover his inspiration. This relationship, rooted in empathy, gradually rekindles new hope within him to continue his work. Through this story, the writing team seeks to show how small, empathy-filled actions can revive inspiration and hope, inspiring the audience to find strength within themselves, even in seemingly simple situations.

Keywords: empathy, inspiration, and hope

ABSTRAK

Inspirasi peran penting dalam mendorong seseorang untuk berpikir positif dan menghadapi tantangan sehari-hari. Dalam cerita ini, Edberg, seorang yang bekerja di industri mainan, mengalami kesulitan dalam mengembangkan desain mainan yang dia buat. Namun, melalui interaksi sederhana dengan seekor kucing liar yang kelaparan—yang dia beri makan secara berkala—Edberg mulai menemukan kembali inspirasinya. Hubungan ini, yang didasarkan pada empati, secara perlahan membangkitkan harapan baru dalam dirinya untuk melanjutkan pekerjaannya. Melalui kisah ini, tim penulis ingin menunjukkan bagaimana tindakan kecil yang dipenuhi empati dapat membangkitkan inspirasi dan harapan, memberikan inspirasi bagi audiens untuk menemukan kekuatan dalam diri mereka, bahkan dalam situasi yang tampak sederhana.

Kata Kunci : empati, Inspirasi, dan harapan

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 *Script Writer, Modeller, Animator*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul "Perancangan Film Animasi 3D Berjudul "A Whisker of Hope" terhadap Kesehatan Mental di Kalangan Dewasa"

Laporan TA 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:

Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Dwi Mandasari Rahayu, M.M, Sekertaris Program Sru di Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Dosen Pembimbing I.
8. Dessy Wahyuni, S.Sn., Dosen Pembimbing II.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.
11. Mufid Radhi Rabbani dan Ananda Kukuh Wicaksono rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.

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

Jakarta, 10 Oktober 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fadly Anugrah Pradany', written in a cursive style.

Fadly Anugrah Pradany

NIM 20230042

DAFTAR ISI

ABSTRAK	II
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	III
PRAKATA.....	IV
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR LAMPIRAN.....	XI
BAB I	12
PENDAHULUAN	12
A. Latar Belakang	12
B. Identifikasi Masalah	13
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah	14
E. Tujuan Penelitian.....	14
F. Manfaat Penelitian	3
BAB II.....	4
A. Animasi	4
1. Animasi 3D.....	4
2. Animasi Slice of Life	4
3. Perbedaan Animasi 3D dengan Animasi 2D	4
4. 12 Prinsip Animasi	4
5. Pipeline Animasi 3D.....	23
6. 3D Modelling.....	15
7. Script Writing.....	15

8. 3D Animating.....	16
9. Lighting.....	17
10. Texturing.....	17
BAB III	10
METODE PENGAJIAN	10
BAB IV	11
A. Implementasi Penciptaan	11
B. Proses Penciptaan Karya	10
BAB V.....	10
A. Kesimpulan	10
B. Saran.....	10

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 . 1 Squash and Stretch
Gambar 2. 2 Anticipation
Gambar 2. 3 Staging.....
Gambar 2.4 Straight ahead and pose to pose
Gambar 2.5 follow Through and Overlapping Action
Gambar 2. 6 Slow In and Slow Out
Gambar 2.7 Arcs.....
Gambar 2.8 Timing
Gambar 2.7 Exaggeration.....
Gambar 2. Solid Drawing
Gambar 2.12 Appeal.....
Gambar 3.1. A Whisker of Hope
Gambar 3.2 Design Character Edberg
Gambar 3.3 Design Character Boss
Gambar 3.4 Design Character Kucing
Gambar 3.5 Autodesk Maya.....
Gambar 3.6 Adobe Substance 3D Painter
Gambar 3.7 Laptop HP Omen 16.....
Gambar 3.8 Pen Tablet XP Pen Star 03.....
Gambar 3.9 Gambar Pipeline Animasi 3D.....
Gambar 4.1 The Masterful Cat is Depressed Again Today

Gambar 4.2 My Roommate is a cat.....
Gambar 4.3 Jonah Jameson dari Spiderman
Gambar 4.4 Referensi model.....
Gambar 4.5 Modeling kepala
Gambar 4.6 Modelling inner mouth.....
Gambar 4.7 Pembuatan Modelling badan
Gambar 4.8 Modelling tangan.....
Gambar 4.9 Modelling baju
Gambar 4.10 Model Boss.....
Gambar 4.11 Environment yang akan digunakan.
Gambar 4.12 Model yang akan dianimasikan di import
Gambar 4.13 Animasi blocking.....
Gambar 4.15 Graph Editor
Gambar 4.16 Animasi yang telah selesai
Gambar 4.17 Penataan UV Map Model Boneka.....
Gambar 4.18 Eksport File OBJ
Gambar 4.19 Proses Pembuatan Tekstur Boneka.....
Gambar 4.20 Export file texture di
Gambar 4.21 Texture telah dipasang di Maya.....
Gambar 4.22 Persiapan Lighting.....
Gambar 4.23 Attribute Editor.....
Gambar 4.24 Lighting selesai.....

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	
Lampiran 3. Artbook.....	
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme (Turnitin).....	
Lampiran 6. Surat Penerimaan PI.....	
Lampiran 7. Sertifikat TOEFL.....	
Lampiran 8 Sertifikat Kompetensi.....	