

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D “MAGI”
(SCRIPT WRITER, CHARACTER DESIGNER, 3D ANIMATOR)

*Laporan Karya Tugas Akhir Ini Disusun Guna Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya Diploma III
Politeknik Negeri Media Kreatif*



Disusun oleh

ADINDA SHALSA NABILA PUTERI
NIM: 19011003

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi 3D "MAGI"
Penulis : Adinda Shalsa Nabila Puteri
NIM : 19011003
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis


Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhirdi kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, Tanggal 14 Juli 2022.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,




Noor Riyadhi
NIP.

Anggota 1



Argo Sumarwoto, BoD
NIP.

Anggota 2



Muhamad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP. 198408272019031009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



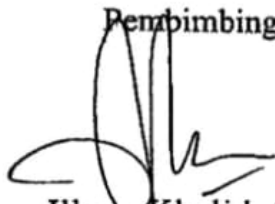
Deddy Stevano H. Fobing, DIP ING
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : MAGI
Penulis : Adinda Shalsa Nabila Puteri
NIM : 19011003
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: Animasi)
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 07 Juli 2022.....

Pembimbing 1



Ilham Khalid, S.ST.

Pembimbing 2



Muhammad Suhaili, M.Kom.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, S.Ds., M.Ds.
NIP.198801172010032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Penulis	: Adinda Shalsa Nabila Puteri
NIM	: 19011003
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain Grafis
Tahun Akademik	: 2019-2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Film Pendek Animasi 3D "MAGI" **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, 14 Juli 2022



Adinda Shalsa Nabila Puteri
NIM : 19011003

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Penulis	: Adinda Shalsa Nabila Puteri
NIM	: 19011003
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain Grafis
Tahun Akademik	: 2019-2022

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: FILM PENDEK ANIMASI 3D “MAGI”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Politeknik Negeri Media Kreatif berhak untuk 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, 14 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Adinda Shalsa Nabila Puteri

NIM : 19011003

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi 3D “MAGI”
Penulis : Adinda Shalsa Nabila Puteri
Pembimbing I : Ilham Khalid S. ST.
Pembimbing II : Muhamad Suhaili, S.E., M.Kom

People who have differences generally feel a lack of self-confidence (Self-Confidence), and self-acceptance (Self-Acceptance). Self-acceptance is the degree to which a person already knows his personal characteristics, both strengths and weaknesses and can accept these characteristics in his life so as to form his personal integrity. The animated film “Magi” wants to present an entertaining short animated film with the theme of self-acceptance and has an interesting animated film storyline, and is played by indigo characters. In making the animated film “Magi”, the author uses Autodesk Maya 2020 software, Adobe After Effects, and several other supporting software. The author served as Storyboard Artist, 3D Modeller, and 3D Lighting Artist. The author hopes that this Final Project of the animated short film “Magi” can provide insight into the value of humanity in everyday life, produce animated short films that can entertain with useful messages, and produce animated works with good storyline, process, and quality.

Orang yang memiliki perbedaan umumnya merasakan kurangnya rasa percaya diri (Self-Confidence), dan penerimaan diri (Self-Acceptance). Penerimaan diri dapat disimpulkan sebagai derajat dimana seseorang telah mengetahui karakteristik personalnya baik itu kelebihan maupun kekurangannya dan dapat menerima karakteristik tersebut dalam kehidupannya sehingga membentuk integritas pribadinya. Film animasi “Magi” ingin menampilkan film pendek animasi yang dapat menghibur dengan tema penerimaan diri dan memiliki alur cerita film animasi yang menarik, dan diperankan oleh karakter indigo. Dalam pembuatan film animasi “Magi”, penulis menggunakan software Autodesk Maya 2020, Adobe After Effect, dan beberapa software pendukung lainnya. Penulis bertugas sebagai Script Writer, Character Design dan 3D Animate. Penulis berharap karya Tugas Akhir film pendek animasi “Magi” ini dapat memberikan wawasan tentang nilai kemanusiaan di kehidupan sehari-hari, menghasilkan film pendek animasi yang dapat menghibur dengan pesan yang bermanfaat, dan menghasilkan karya animasi dengan alur cerita, proses, dan kualitas yang baik.

Kata Kunci: Penerimaan Diri, Indigo, Animasi

PRAKATA

Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *Script Writer, Character Designer, dan 3D Animator* telah membuat film pendek animasi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Film Pendek Animasi 3D “MAGI””.

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:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, S. E., M.M. Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak Deddy Stevano H. Tobing, DIP ING Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Ibu Rina Watye, S.Ds., M.Ds. Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Bapak Ilham Khalid S. ST., Pembimbing I karya Tugas Akhir.
6. Bapak Muhamad Suhaili S.E., M.Kom., Pembimbing II karya Tugas Akhir.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
9. Agie Hanalyah Rahma dan Auliya Sukmadiwana rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
10. Teman-teman seperjuangan Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan selama proses perkuliahan dan penyelesaian karya Tugas Akhir ini.

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

Jakarta, 27 Juli 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Adinda Shalsa Nabila Puteri', written in a cursive style.

Adinda Shalsa Nabila Puteri

NIM : 19011003

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Animasi.....	4
1. Pengertian Animasi	4
2. Pengertian 12 Prinsip Animasi.....	4
3. Pipeline Produksi Animasi 3D	6
B. Penulisan Naskah/ <i>Script</i>	12
C. <i>Character Design</i>	12
D. <i>3D Animating</i>	12
E. Penerimaan Diri.....	12
BAB III METODE PELAKSANAAN	14
A. Objek Penulisan	14
1. Objek Karya	14
a. Konsep Cerita	14
b. Pembagian Kerja.....	14

2.	Spesifikasi Karya	18
a.	<i>Hardware</i>	18
b.	<i>Software</i>	18
B.	Teknik Pengumpulan Data	20
1.	Teknik Observasi	20
2.	Teknik Literasi	20
C.	Ruang Lingkup	20
1.	Peran Penulis	20
2.	Kategori Karya	20
3.	Ide Kreatif	21
D.	Langkah Kerja	21
1.	<i>Script Writer</i>	22
2.	<i>Character Design</i>	22
3.	<i>3D Animating</i>	28
BAB IV PEMBAHASAN		28
A.	Tema	28
B.	Alur Cerita	28
C.	<i>Script Writing</i>	29
D.	<i>Character Design</i>	30
1.	<i>Appeal</i>	30
E.	<i>3D Animating</i>	30
1.	<i>Squash & Stretch</i>	31
2.	<i>Anticipation</i>	32
3.	<i>Pose to Pose</i>	33
4.	<i>Slow in & Slow Out</i>	34
5.	<i>Secondary Action</i>	34
6.	<i>Arcs</i>	35
7.	<i>Timing & Spacing</i>	36
8.	<i>Exaggeration</i>	37
BAB V PENUTUP		38
A.	Kesimpulan	38
B.	Saran	38
DAFTAR PUSTAKA.....		40
DAFTAR LAMPIRAN		41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh <i>Squash and Stretch</i>	5
Gambar 2 Contoh <i>Anticipation</i>	5
Gambar 3 Contoh <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	6
Gambar 4 Contoh <i>Follow Trough and Overlapping Action</i>	6
Gambar 5 Contoh <i>Staging</i>	7
Gambar 6 Contoh <i>Slow In and Slow Out</i>	7
Gambar 7 Contoh <i>Secondary Action</i>	8
Gambar 8 Contoh <i>Arcs</i>	8
Gambar 9 Contoh <i>Timing and Spacing</i>	9
Gambar 10 Contoh <i>Appeal</i>	9
Gambar 11 Contoh <i>Exaggeration</i>	9
Gambar 12 Contoh <i>Solid Drawing</i>	10
Gambar 13 Bagan Pipeline Produksi Animasi 3D	10
Gambar 14 Desain Karakter Magi	15
Gambar 15 Desain Karakter Boo	15
Gambar 16 Design Karakter Tukang Bakso	16
Gambar 17 <i>Script/Naskah</i> Film Animasi “MAGI”	16
Gambar 18 <i>Story Board</i> Film Pendek Animasi “MAGI”	16
Gambar 19 Bagan Pipeline Produksi Animasi	17
Gambar 20 Logo Maya	17
Gambar 21 Tampilan Animate di Maya	19
Gambar 22 Logo Adobe Photoshop	19
Gambar 23 Gambar sketsa manual Boo	20
Gambar 24 Sketsa Boo Tracing	22
Gambar 25 Magi Base Color dan Shadow	23
Gambar 26 Boo dengan tambahan efek cahaya	23
Gambar 27 Tampilan Layer di Adobe Photoshop	23
Gambar 28 Tampilan Interface Maya	24
Gambar 29 Tampilan Setting Frame	24
Gambar 30 Tampilan Setting Save As	24
Gambar 31 Tampilan Reference Editor	25
Gambar 32 Tampilan Proses Blocking	25

Gambar 33 Tampilan Proses Breakdown	26
Gambar 34 Tampilan Time Slider Maya	26
Gambar 35 Tampilan Proses Breakdown	27
Gambar 36 Tampilan Proses Facial Animate	27
Gambar 37 Tampilan Proses Setting Playblast	27
Gambar 38 Script/Naskah Film Animasi “MAGI”	29
Gambar 39 Karakter Desain Boo.....	30
Gambar 40 Karakter Desain Tukang Bakso	30
Gambar 41 Kepala Normal	31
Gambar 42 Kepala Squash	31
Gambar 43 Kepala Stretch	31
Gambar 44 Awal Anticipation.....	32
Gambar 45 Anticipation	32
Gambar 46 Setelah Anticipation	32
Gambar 47 Mendarat setelah Anticipation	33
Gambar 48 Pose 1.....	33
Gambar 49 Keyframe Pose 1.....	33
Gambar 50 Pose 2.....	33
Gambar 51 Keyframe Pose 2.....	34
Gambar 52 Slow In.....	34
Gambar 53 Slow Out.....	34
Gambar 54 Secondary Action	35
Gambar 55 Contoh 1 penerapan Arcs.....	35
Gambar 56 Contoh 2 penerapan Arcs	35
Gambar 57 Contoh 3 penerapan Arcs.....	36
Gambar 58 Timing and Spacing	36
Gambar 59 Timing and Spacing	36
Gambar 60 Time Slider Time and Spacing.....	37
Gambar 61 Exaggeration.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pembagian Jobdesk	18
--	-----------

