

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR

FILM PENDEK ANIMASI 3D

“SHOCKING PIZZA”

(*STORYBOARD, 3D MODELLING, SOUND EFFECT*)



Laporan Karya Tugas Akhir Ini Disusun Guna Melengkapi

Salah Satu Syarat Kelulusan Untuk Mendapatkan

Gelar Ahli Madya Diploma III

Disusun Oleh:

Novia Pahlevi

NIM: 18710111

JURUSAN DESAIN GRAFIS

PROGRAM STUDI ANIMASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi SHOCKING PIZZA
Penulis : Novia Pahlevi
NIM : 18710111
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 13 bulan Juli 2022.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Argo Sumarwoto, B.Des

Anggota 1



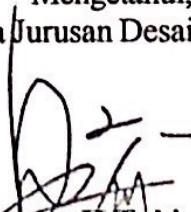
Liza Amalia Putri S.S., M.A
NIP.198406262019032013

Anggota 2



Drs. Ade Noor Riyadhi
NIP. 1953092619820210001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



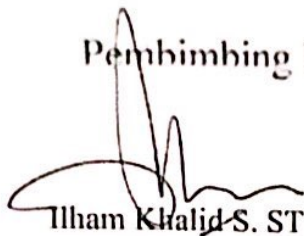
Deddy Stevano H Tobing, DIP. ING
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : *"The Shocking Pizza"*
Penulis : Novia Pahlevi
NIM : 18710111
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Kampus Politeknik Negeri Media kreatif Jakarta

Pembimbing I



Ilham Khalid S. ST

NIP.

Pembimbing II



Drs. Ade Noor Riyadhi

NIP.1953092619820210001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds

NIP.198801172019032015

**PERYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novia Pahlevi
NIM : 18710111
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Film Pendek Animasi 3D "Shocking Pizza" adalah **original**, belum pernah dibuat oleh pihak lain dan bebas dari plagiarisme.

Bagaimana 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, 13 Juli 2022



Novia Pahlevi
NIM. 18710111

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Novia Pahlevi
NIM : 18710111
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

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

FILM PENDEK ANIMASI 3D "Shocking Pizza" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini, Politeknik Negeri Media Kreatif berhak untuk menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tahap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 13 Juli 2022

Yang menyatakan,



Novia Pahlevi
NIM. 18710111

STORYBOARD, 3D MODELLING CHARACTER, SOUND EFFECT

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D YANG BERJUDUL 'SHOCKING PIZZA'

Novia Pahlevi

Program Studi Design Konsentrasi Animasi

Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

ABSTRAK

Dalam kehidupan tentu banyak permasalahan yang datang satu demi satu. Kita sebagai manusia yang mempunyai akal sehat dan pengalaman hidup beranekaragam, pasti pernah merasakan memilih sebuah keputusan yang salah ataupun ceroboh dalam mengambil keputusan tersebut. Film Animasi pendek berjudul "*Shocking Pizza*" penulis buat untuk memberikan edukasi penonton agar menyadarkan pemikiran penonton bahwa dalam mengambil keputusan ataupun memutuskan pilihan diperlukan pemikiran yang matang dan konsekuensi yang akan ditimbulkan dari sebuah keputusan yang telah kita pilih. Tidak hanya untuk menyadarkan penonton, tetapi Film ini juga untuk memberikan hiburan dari segi visual nya untuk anak – anak , serta menyerapkan makna yang ada di dalam Film.

Dalam proses pembuatan film animasi pendek "*Shocking Pizza*" software 3D yang digunakan penulis adalah Autodesk Maya 2018 dan software lainnya seperti Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effects. Software 2D yang digunakan penulis untuk membuat Storyboard adalah Clip Studio Paint. Job desk utama penulis adalah Storyboard, 3D Character Modeling, Sound Effect. Semoga kedepannya film animasi pendek ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi penonton untuk mengapresiasi dan melakukan yang terbaik dalam segala hal.

Kata kunci : Animasi 3D, Junk Food, Decision

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga dalam kesempatan ini kami dapat menuliskan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Di karya Tugas Akhir ini, penulis menuangkan semua kegiatan dan aktivitas penulis dalam mengerjakan karya Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

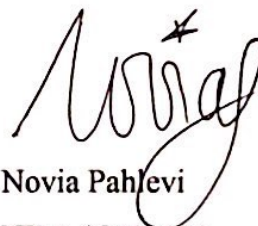
Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada banyak pihak atas partisipasi, bantuan serta dukungannya baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga terselesaikannya karya Tugas Akhir Ini.

1. Terimakasih untuk Alm. Mama, Ayah, Ibu, Mba Mayang, Mba Dhila, dan seluruh keluarga penulis yang selalu memberikan do'a, dukungan dan semangat kepada penulis.
2. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Deddy Stevano Tobing, Dipl.Ing., selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Rina Watye, M.Ds., selaku Koordinator Bidang Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Ilham Khalid S.ST., selaku Pembimbing Teknis Tugas Akhir yang selalu memberikan solusi dalam setiap permasalahan didalam Karya Tugas Akhir ini dan senantiasa sabar dalam memberikan bimbingan Karya Tugas Akhir ini.
6. Drs. Noor Riyadi, selaku Pembimbing Materi Tugas Akhir yang senantiasa memberi saran, pemahaman yang mudah dimengerti selama proses penulisan Karya Tugas Akhir ini
7. Faradila Choirunnisa rekan satu tim penulis yang senantiasa bekerja sama dengan baik selama proses pengerjaan karya tugas akhir.
8. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.Ikom. selaku dosen 3D yang tidak pernah lelah untuk memberikan kepada penulis sampai bisa mengerjakan Karya Tugas Akhir ini.

9. Seluruh Karyawan dan Staf Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang senantiasa memberikan pelayanan serta kenyamanan selama berada di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta untuk menyelesaikan Studi Diploma III.
10. Terima kasih yang sebesar – besarnya kepada Mas Hebran yang tidak pernah menyerah membantu dalam hal apapun, serta teman – teman Prodi Animasi Angkatan 8 yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah banyak memberi dukungan, masukan, dan semangat.
11. Penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan laporan ini. Maka dari itu penulis selaku penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan kemajuan untuk hasil yang lebih baik dimasa yang akan datang.

Demikian, semoga laporan ini dapat bermanfaat, Terima kasih.

Jakarta, 13 Juli 2022



Novia Pahlevi

NIM. 18710111

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORIGINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB 1	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB 2	6
A. Animasi	6
B. 12 Prinsip Animasi.....	9
C. Pengertian Animasi 3D	16
D. Pipeline Animasi 3D	17
E. Character Design.....	24
F. Storyboard	25
G. Pengertian 3D Modeling.....	28
H. Komponen 3D Modeling.....	29
1. Jenis 3D Modeling.....	30

BAB 3	32
A. Data/objek penulisan.....	32
B. Teknik pengumpulan data.....	34
C. Ruang lingkup.....	34
D. Script... ..	36
E. Desain Karakter	39
F. Storyboard	43
G. Langkah Kerja.....	44
 BAB 4	 45
A. Konsep Cerita	45
B. Modeling.....	40
C. Desain Karakter	46
D. Storyboard	47
E. 3D Modeling... ..	50
 BAB 5	 53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	53
 DAFTAR PUSTAKA	 57
 LAMPIRAN	 59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Seekor predator mengejar mangsanya.....	7
Gambar 2.2 <i>Zoetrope</i>	7
Gambar 2.3 <i>Flipper Book</i>	8
Gambar 2.4 <i>Squash and Strech</i>	9
Gambar 2.5 <i>Anticipation</i>	10
Gambar 2.6 <i>Staging</i>	10
Gambar 2.7 <i>Sraight Ahead</i>	11
Gambar 2.8 <i>Pose to Pose</i>	11
Gambar 2.9 <i>Over Lapping</i>	12
Gambar 2.10 <i>Slow in dan Slow out</i>	12
Gambar 2.11 <i>Arch</i>	13
Gambar 2.12 <i>Secondary Action</i>	13
Gambar 2.13 <i>Timing</i>	14
Gambar 2.14 <i>Exaggeration</i>	15
Gambar 2.15 <i>Solid Drawing</i>	15
Gambar 2.16 <i>Appeal</i>	16
Gambar 2.17 <i>Disney Frozen</i>	17
Gambar 2.19 <i>Organic Modeling</i>	28
Gambar 2.20 <i>Hardsurface Modeling</i>	29
Gambar 3.1 Karakter Pinny	40
Gambar 3.2 Karakter Sandy	40
Gambar 3.3 Referensi karakter Sandy	40
Gambar 3.4 <i>Environment</i> Indekos	43
Gambar 3.5 Referensi Indekos	43
Gambar 3.10 Contoh <i>Storyboard</i>	44
Gambar 4.1 Referensi desain karakter	45
Gambar 4.2 Desain karakter	46
Gambar 4.4 Format <i>Storyboard</i> yang digunakan.....	47
Gambar 4.5 <i>Storyboard Shocking Pizza</i>	48
Gambar 4.8 Proses pembuatan Indekos	50