

**LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D
“TIME MANAGEMENT”**

*(STORY DEVELOPMENT, CONCEPT ART ENVIRONMENT,
VOICE OVER, RIGGING, TEXTURING)*



Disusun oleh:
MUHAMAD FALAH SAZILY
19011055

**JURUSAN DESAIN GRAFIS PROGRAM STUDI ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2022**

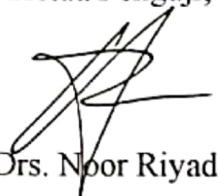
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi 3D "Time Management"
Penulis : Muhamad Falah Sazily
NIM : 19011055
Program Studi : D3 Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Pengaji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari ~~Kamis~~ ... tanggal ... 14. Juli.. 2022

Disahkan oleh:

Ketua Pengaji,

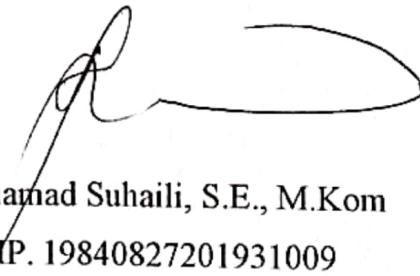

Drs. Noor Riyadi

Anggota 1



Argo Sumarwoto, B.Des

Anggota 2


Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom
NIP. 19840827201931009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H Tobing, DIP ING

NIP. 198010312014041001

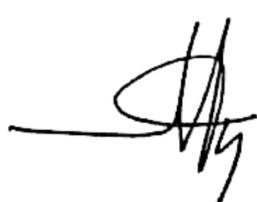
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi 3D "Time Management"
Penulis : Muhamad Falah Sazily
NIM : 19011055
Program Studi : D3 Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan

Ditandatangani di Jakarta, Jumat 01 Juli 2022

Pembimbing 1



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom.

NIP : 0903450007

Pembimbing 2



Muhamad Suhaili, S.E., M.Kom

NIP : 19840827201931009

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:

Nama : Muhamad Falah Sazily
NIM : 19011055
Program Studi : D3 Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : Film Pendek Animasi 3D “Time Management” adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarism.**

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

Yang menyatakan,



Muhamad Falah Sazily

NIM: 19011055

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Judul Tugas Akhir : Time Management
Penulis : Muhamad Falah Sazily
NIM : 19011031
Program Studi : D3 Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Film Pendek Animasi 3D “Time Management” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir yang 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,



Muhamad Falah Sazily

NIM: 19011055

ABSTRAK
FILM PENDEK ANIMASI 3D
“TIME MANAGEMENT”

This study aims to provide education to the public, especially students through a 3D animated short film entitled “Time Management”, about the importance of managing time well. As well as knowing how the methods contained in the making of the animated short film. This type of research is a qualitative research through a phenomenological approach. Data collection techniques using observation techniques. The subjects in this study were the public and students in Indonesia who had decreased their enthusiasm for learning during the COVID-19 pandemic. In making this animated short film using several methods as follows, Layering in the storyboard, Advance skeleton rigging and Substance painter texturing.

Keywords: *Time Management 3D Animation, Time Management time, Advanced skeleton 5, Texturing.*

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat terutama para pelajar melalui film pendek animasi 3D yang berjudul “Time Management”, tentang pentingnya mengelola waktu dengan baik. Serta mengetahui bagaimana metode-metode yang terdapat dalam pembuatan film pendek animasi tersebut. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif melalui pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi. Subjek pada penelitian ini merupakan masyarakat serta para pelajar di Indonesia yang menurun semangat belajarnya selama pandemi COVID-19 serta tidak dapat memanajemen waktu dengan baik. Dalam pembuatan film pendek animasi ini menggunakan beberapa metode sebagai berikut *Advanced skeleton rigging* dan *Substance painter texturing*.

Kata Kunci : Animasi 3D Time Management, Memanajemen waktu, *Advanced skeleton 5, Texturing.*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah tugas akhir film pendek animasi 3D yang berjudul “Time Management” ini dapat terselesaikan dengan baik. Selain itu, kami juga ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan tuga akhir ini.

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Diploma III (D3) Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, dan dukungan dari semua pihak, penulisan karya Tugas Akhir tidak akan lancar. Maka, pada kesempatan kali ini izinkan penulis untuk menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora M.M selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano Tobing, Dip.i.ing, selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Bapak Antonius Edi Widiargo selaku Pembimbing Teknis Tugas Akhir yang dengan penuh kesabaran, dedikasi dan ketekunan membimbing penulis menyelesaikan Karya Penulisan Tugas Akhir.
5. Bapak Muhammad Suhaili, S.E,M.Kom. selaku Pembimbing Materi Tugas Akhir yang membantu memberikan saran serta solusi penyelesaian masalah selama proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.

6. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
7. Kedua orang tua penulis, serta saudara kandung yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
8. Febrianto Ramdhani H dan Nurul Putriani selaku rekan satu tim penulis yang senantiasa selalu bekerja sama dengan baik selama pembuatan karya Tugas Akhir.
9. Anto Pucung, selaku CEO dan Founder di Newave Studio.
10. Raka Dicky Putra, selaku supervisor di Newave Studio.
11. Ihsan Abdul Karim dan Fajar Hafidz yang selalu membantu dan memotivasi
12. Elrisa Salsabilla serta teman kostan yang selalu memberikan dukungan dan membantu.
13. Teman-teman kelas animasi D3A yang selalu memotivasi dan membantu
14. Teman-teman seperjuangan Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang membantu selama masa perkuliahan
15. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan Namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung selama proses perkuliahan dan penyelesaian karya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis menerima kritik maupun saran yang bersifat membangun, Semoga kedepannya, proposal ini dapat menjadi acuan yang baik bagi dosen pembimbing dalam membimbing penulis saat mengerjakan tugas akhirnya.

Depok, 08 Juli 2022



Muhamad Falah Sazily
NIM: 19011055

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat Penulisan.....	4
1. Manfaat Akademik	4
2. Manfaat Umum.....	4
BAB II	5
A. Pengertian Animasi	5
B. <i>Pipeline</i> Animasi.....	6
1. Pra-Produksi	6
2. Produksi.....	7
3. Pasca Produksi.....	7
C. Manajemen waktu	7
D. Story Development.....	8
E. Voice Over	8
F. Environment concept art	8

G. Rigging.....	8
H. Texturing.....	8
BAB III	9
A. Objek Karya	9
1. Konsep Cerita.....	9
2. Karakter.....	11
B. Pembagian Kerja	13
C. Spesifikasi Karya	15
1. Perangkat Keras (Hardware)	15
2. Perangkat Lunak (Software).....	15
D. Teknik Pengumpulan Data.....	21
1. Observasi.....	21
2. Literasi	22
E. Ruang Lingkup.....	22
1. Peran Penulis	22
2. Kategori Karya	23
3. Ide Kreatif.....	23
F. Langkah Kerja.....	24
1. Story Development.....	24
2. Concept Art Environment	26
3. Voice Over	31
4. Rigging	39
5. Texturing	79
BAB IV	84
A. Story Development.....	84
1. Tema.....	84
2. Alur cerita.....	84
B. Concept Art Environment	85
1. Ide dan Referensi.....	85
2. Line Art	86
3. Hasil.....	87
C. Voice Over	87

1. Pelafalan yang jelas	87
2. Memahami tempo dan intonasi ketika berbicara.....	87
3. Menggunakan Noise Reduction	88
D. Rigging.....	89
1. Advanced Skeleton 5.....	89
E. Texturing	91
1. Smart Material.....	91
BAB V.....	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
1. Bagi Mahasiswa	93
2. Bagi Masyarakat.....	93
3. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....	93

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Deskripsi Jobdesk	14
-----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pipeline Produksi Animasi.....	06
Gambar 3. 1 Latar Tempat Kostan.....	10
Gambar 3.2 Latar tempat Dunia Game	10
Gambar 3.3 Karakter Angkasa.....	11
Gambar 3.4 Karakter Hendra	12
Gambar 3.5 Pipeline Produksi Tim Ametrigonal.....	13
Gambar 3.6 Logo Microsoft Word	15
Gambar 3.7 Script Film.....	16
Gambar 3.8 Logo Adobe Illustrator	17
Gambar 3. 9 Concept Art Environment	17
Gambar 3.10 Logo Adobe Audition.....	18
Gambar 3. 11 Voice Over	19
Gambar 3.12 Logo Autodesk Maya.....	19
Gambar 3.13 Rigging Character Angkasa	20
Gambar 3.14 Logo Substance Painter	20
Gambar 3.15 Texturing Character Angkasa	21
Gambar 3.16 Konsep Cerita.....	25
Gambar 3.17 Script Film.....	26
Gambar 3.18 Referensi Film.....	27
Gambar 3.19 Referensi Film.....	27
Gambar 3.20 Concept Art Environment	28
Gambar 3.21 Concept Art Environment	28
Gambar 3.22 Concept Art Environment	29
Gambar 3.23 Concept Art Environment	29
Gambar 3.24 Concept Art Environment	30
Gambar 3. 25 Concept Art Environment	30
Gambar 3.26 Voice over	31
Gambar 3.27 Voice over	32
Gambar 3.28 Voice over	32
Gambar 3.29 Voice over	33
Gambar 3. 30 Voice over	33
Gambar 3.31 Voice over	34
Gambar 3.32 Voice over	34
Gambar 3.33 Voice over	35
Gambar 3.34 Voice over	35
Gambar 3.35 Voice over	36
Gambar 3.36 Voice over	36
Gambar 3. 37 Voice over	37
Gambar 3. 38 Voice over	37
Gambar 3.39 Voice over	38

Gambar 3.40 Voice over	38
Gambar 3.41 Voice over	39
Gambar 3.42 Rigging Character	40
Gambar 3.43 Rigging Character	40
Gambar 3.44 Rigging Character	41
Gambar 3.45 Rigging Character	41
Gambar 3.46 Rigging Character	42
Gambar 3.47 Rigging Character	42
Gambar 3.48 Rigging Character	43
Gambar 3.49 Rigging Character	43
Gambar 3.50 Rigging Character	44
Gambar 3.51 Rigging Character	44
Gambar 3.52 Rigging Character	45
Gambar 3.53 Rigging Character	45
Gambar 3.54 Rigging Character	46
Gambar 3.55 Rigging Character	46
Gambar 3.56 Rigging Character	47
Gambar 3.57 Rigging Character	47
Gambar 3.58 Rigging Character	48
Gambar 3.59 Rigging Character	48
Gambar 3.60 Rigging Character	49
Gambar 3.61 Rigging Character	49
Gambar 3.62 Rigging Character	50
Gambar 3.63 Rigging Character	50
Gambar 3.64 Rigging Character	51
Gambar 3.65 Rigging Character	51
Gambar 3.66 Rigging Character	52
Gambar 3.67 Rigging Character	52
Gambar 3.68 Rigging Character	53
Gambar 3.69 Rigging Character	53
Gambar 3.70 Rigging Character	54
Gambar 3.71 Rigging Character	55
Gambar 3.72 Rigging Character	55
Gambar 3.73 Rigging Character	56
Gambar 3.74 Rigging Character	56
Gambar 3.75 Rigging Character	57
Gambar 3.76 Rigging Character	57
Gambar 3.77 Rigging Character	58
Gambar 3.78 Rigging Character	58
Gambar 3.79 Rigging Character	59
Gambar 3.80 Rigging Character	59
Gambar 3.81 Rigging Character	60
Gambar 3.82 Rigging Character	60

Gambar 3.83 Rigging Character	61
Gambar 3. 84 Rigging Character	61
Gambar 3.85 Rigging Character	62
Gambar 3.86 Rigging Character	62
Gambar 3.87 Rigging Character	63
Gambar 3.88 Rigging Character	63
Gambar 3.89 Rigging Character	64
Gambar 3.90 Rigging Character	64
Gambar 3.91 Rigging Character	65
Gambar 3. 92 Rigging Character	65
Gambar 3.93 Rigging Character	66
Gambar 3.94 Rigging Character	66
Gambar 3.95 Rigging Character	67
Gambar 3.96 Rigging Character	67
Gambar 3.97 Rigging Character	68
Gambar 3.98 Rigging Character	68
Gambar 3.99 Rigging Character	69
Gambar 3.100 Rigging Character	69
Gambar 3.101 Rigging Character	70
Gambar 3.102 Rigging Character	70
Gambar 3.103 Rigging Character	71
Gambar 3.104 Rigging Character	71
Gambar 3.105 Rigging Character	72
Gambar 3.106 Rigging Character	72
Gambar 3.107 Rigging Character	73
Gambar 3.108 Rigging Character	73
Gambar 3.109 Rigging Character	74
Gambar 3.110 Rigging Character	74
Gambar 3.111 Skinning Character.....	75
Gambar 3.112 Skinning Character.....	76
Gambar 3.113 Skinning Character.....	76
Gambar 3.114 Skinning Character.....	77
Gambar 3.115 Skinning Character.....	78
Gambar 3.116 Skinning Character.....	78
Gambar 3.117 Texturing Character.....	79
Gambar 3.118 Texturing Character.....	80
Gambar 3.119 Texturing Character.....	80
Gambar 3.120 Texturing Character.....	81
Gambar 3.121 Texturing Character.....	81
Gambar 3.122 Texturing Character.....	82
Gambar 3.123 Texturing Character.....	82
Gambar 3.124 Texturing Character.....	83

Gambar 4.1 Angkasa melompat.....	84
Gambar 4.2 Referensi Perpustakaan	85
Gambar 4.3 Line Art	86
Gambar 4.4 Concept Art Environment Perpustakaan	87
Gambar 4.5 Voice Over	88
Gambar 4.6 Voice Over	89
Gambar 4.7 Rigging Karakter Angkasa	90
Gambar 4.8 Texturing Karakter Angkasa	91

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis
Naskah Film Pendek Animasi 3D “Time Management”
Storyboard Film Pendek Animasi 3D “Time Management”
Lembar Pembimbingan Tugas Akhir.....