

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D "TIME MANAGEMENT"
(STORYBOARD, DESAIN KARAKTER, DAN 3D ENVIRONMENT
MODELING)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:
NURUL PUTRIANI
NIM : 19011067

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2022

LAPORAN TUGAS AKHIR

**FILM PENDEK ANIMASI 3D "TIME MANAGEMENT"
(STORYBOARD, DESAIN KARAKTER, DAN 3D ENVIRONMENT
MODELING)**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
NURUL PUTRIANI
NIM : 19011067

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

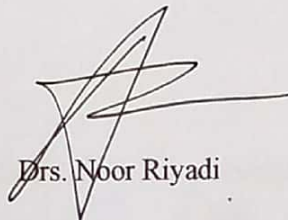
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi 3D "Time Management"
Penulis : Nurul Putriani
NIM : 19011067
Program Studi : D3 Animasi
Jurusan : Desain Grafis

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

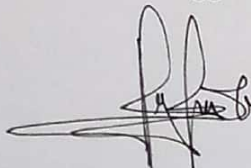
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



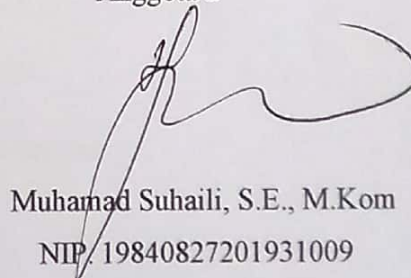
Drs. Noor Riyadi

Anggota 1



Argo Sumarwoto, B.Des

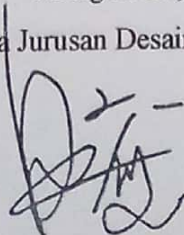
Anggota 2



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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H Tobing, DIP ING

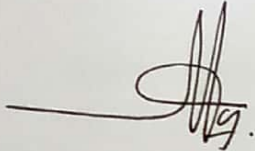
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi 3D "Time Management"
Penulis : Nurul Putriani
NIM : 19011067
Program Studi : D3 Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif, 1 Juli 2022

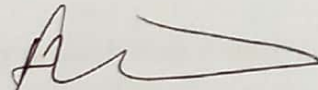
Pembimbing 1



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

NIP : 0903450007

Pembimbing 2

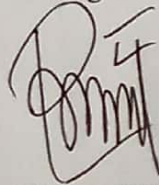


Muhamad Suhaili, S.E., M.Kom

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 : Nurul Putriani
NIM : 19011067
Program Studi : 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 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



Nurul Putriani

NIM: 19011067

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nurul Putriani
NIM : 19011067
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 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 "TIME MANAGEMENT"**

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



Nurul Putriani

NIM: 19011067

ABSTRAK
FILM PENDEK ANIMASI 3D
“TIME MANAGEMENT”

This study aims to educate the public through a 3D animated short film entitled “Time Management” especially students how important it is to manage time well, and to find out how the methods used in making the animated film are. This type of research is a qualitative research through a phenomenological approach. Data collection techniques using observation techniques. The subjects in this study were students in Indonesia who decreased their enthusiasm for learning. In making this animated short film, the author served as storyboard artist, character design and 3D Environment Modeling.

Keywords: Time Management 3D Animation, Students, Passion for Learning.

Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat melalui film pendek animasi 3D yang berjudul “Time Management” terutama para pelajar betapa pentingnya untuk mengelola waktu dengan baik, serta mengetahui bagaimana metode-metode yang terdapat dalam pembuatan film animasi tersebut. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif melalui pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Subjek pada penelitian ini merupakan para pelajar di Indonesia yang menurun semangat belajarnya. Dalam pembuatan film pendek animasi ini penulis bertugas sebagai *storyboard artist*, desain karakter dan 3D *Environment Modeling*.

Kata Kunci : Animasi 3D Time Management, Pelajar, Semangat Belajar.

PRAKATA

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan kharuniannya yang telah melancarkan kegiatan belajar mengajar walupun di secara daring sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Karya Tugas akhir ini. Laporan Karya Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan Program Diploma III (D3) yang ditempuh oleh penulis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta (Polimedia).

Dalam Karya Tulis Tugas Akhir ini, penulis menuangkan segala daya dan upaya untuk mengerjakan karya Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Penulis tidak akan mampu untuk menyelesaikan laporan ini tanpa bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan segala hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada :

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, anugerah, dan hidayah Nya kepada penulis dalam menyelesaikan Laporan Karya Akhir.
2. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Deddy Stevano H Tobing, DIP ING selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Rina Watye, S.Ds., N.Ds., selaku Koordinator Prodi Animasi
5. R.AE Widiargo, S.T.,M.I. Kom. selaku dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.
6. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
7. Febrianto Hafidz Ramdhani dan Muhammad Falah Sazily selaku rekan satu

tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir "Time Management" yang dengan penuh perjuangan dan semangat menyelesaikan Tugas Akhir ini

8. Para teman penulis yang tidak bisa disebutkan Namanya satu persatu, yang selalu ada dan bersedia membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.
9. Kedua Orang Tua yang selalu mendukung dan memberi motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kelemahan dan kekurangan dan belum mendekati yang namanya sempurna. Maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan kemajuan untuk hasil yang lebih baik. Demikianlah laporan yang penulis buat, semoga ini dapat menjadi berkat dan manfaat bagi setiap orang yang membacanya. Terima kasih.

Bogor, 8 Juni 2022



Nurul Putriani
19011067

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 FILM PENDEK ANIMASI 3D “TIME MANAGEMENT”	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Animasi	5
1. Pengertian Animasi	5
2. Prinsip Animasi	5
3. Pipeline Produksi Animasi 3D	7
B. Storyboard.....	8
C. Desain Karakter.....	13
D. 3D Environment Modelling	13
BAB III METODE PELAKSANAAN	14

A. Objek Penulisan	14
1. Objek karya	14
2. Spesifikasi Karya	21
B. Teknik Pengumpulan Data	25
1. Teknik Observasi	25
C. Ruang Lingkup	25
1. Peran Penulis	25
2. Kategori Karya	26
4. Langkah kerja	26
BAB IV PEMBAHASAN	40
A. Storyboard	40
B. Desain karakter	44
C. 3D Modeling Environment	46
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Staging</i>	6
Gambar 2 Appeal	6
Gambar 3 Pipeline produksi animasi	7
Gambar 4 Contoh <i>Extreme Shot</i>	9
Gambar 5 Contoh <i>Long Shot</i>	10
Gambar 6 Contoh <i>Full Shot</i>	10
Gambar 7 Contoh <i>Knee Shot</i>	11
Gambar 8 Contoh <i>Medium Shot</i>	11
Gambar 9 Contoh <i>Medium Close Up</i>	12
Gambar 10 Contoh <i>Close Up</i>	12
Gambar 11 Karakter Angkasa.....	15
Gambar 12 Referensi desain karakter Angkasa	16
Gambar 13 Karakter Hendra	16
Gambar 14 Referensi desain karakter Hendra	17
Gambar 15 <i>Script</i> "Time Management"	18
Gambar 16 salah satu cuplikan Storyboard.....	19
Gambar 17 Pipeline Ametrigonal.....	19
Gambar 18 Logo Autodeks Maya.....	21
Gambar 19 Environment Kost	22
Gambar 20 Blocking Storyboard	22
Gambar 21 Medibang paint Logo	23
Gambar 22 Desain karakter Angkasa.....	23
Gambar 23 Desain karakter Hendra.....	24
Gambar 24 Ibis Paint X Logo	24
Gambar 25 Storyboard	25
Gambar 26 Sketsa storyboard	27
Gambar 28 3D blocking.....	28
Gambar 29 Tampilan awal IbisPaint.....	29

Gambar 30 kanvas baru.....	29
Gambar 31 Folder layer	30
Gambar 32 Pengaturan <i>opacity layer</i>	30
Gambar 33 Menggambar <i>storyboard</i>	31
Gambar 34 Folder Storyboard.....	31
Gambar 35 Susunan storyboard Time Management.....	32
Gambar 36 Referensi karakter	33
Gambar 37 Tampilan awal Medibang Paint.....	33
Gambar 38 New canvas Medibang Paint.....	34
Gambar 39 Membuat sketsa.....	34
Gambar 40 Merapikan garis gambar.....	35
Gambar 41 Mewarnai karakter.....	35
Gambar 46 List <i>asset</i> kost.....	36
Gambar 47 Referensi 3D <i>environment</i>	37
Gambar 48 Tampilan awal Autodesk Maya.....	37
Gambar 49 Project window.....	38
Gambar 50 Memasukan file blueprint.....	38
Gambar 51 Membuat 3D model environment	39
Gambar 52 Medium shot pada <i>storyboard</i>	40
Gambar 53 Extreme long shot pada <i>storyboard</i>	41
Gambar 54 Long shot pada <i>storyboard</i>	41
Gambar 55 Close up shot pada storyboard	42
Gambar 56 Medium Close Up pada storyboard.....	42
Gambar 57 Full shot pada storyboard	43
Gambar 58 knee shot pada storyboard	44
Gambar 59 Desain karakter Angkasa.....	45
Gambar 60 Desain karakter Hendra	46
Gambar 61 Kost bagian luar	47
Gambar 62 Kamar Hendra	47
Gambar 63 Kamar Angkasa.....	48

Gambar 64 Perpustakaan.....	48
Gambar 65 Jam Utama.....	49
Gambar 64 Jembatan batu.....	49
Gambar 65 Ruang kerja tampak dekat.....	50
Gambar 66 Ruang kerja tampak jauh.....	50
Gambar 67 Ruang Tengah.....	51
Gambar 68 Ruang Tengah dunia <i>game</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis.....	57
Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	58
Script.....	60
Storyboard.....	73