

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D "FLAWLESS"
(3D MODELLER KARAKTER DAN ASSET, RIGGER, 3D
ANIMATOR, DAN COMPOSITTING)

Ditjukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun oleh
BAGUS DEWANTO NS

NIM : 18710036

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2022

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D "FLAWLESS"
(3D MODELLER KARAKTER DAN ASSET, RIGGER, 3D
ANIMATOR, DAN COMPOSITTING)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun oleh
BAGUS DEWANTO NS

NIM : 18710036

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi FLAWLESS
Penulis : Bagus Dewanto N.S
NIM : 18710036
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 Selasa, tanggal 12 Juli 2022

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Dessy Wahyuni, M.Sn

Anggota 1



Pingki Indrianti, M.Ds
NIP. 198603232015042003

Anggota 2



Argo Sumarwoto, B.Des

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stepano H. Tobing, DIP. ING
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi 3D "Flawless"
Penulis : Bagus Dewanto NS
NIM : 18710036
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2022

Pembimbing 1 :

Pembimbing 2 :



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I
NIP. 197711132010121001



Syamsul Ma'arif
NIP.

Mengetahui :
Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M. Ds
NIP. 198801172018032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bagus Dewanto NS
NIM : 18710036
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Film Pendek Animasi 3D "Flawless" 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, 08 Juli 2022



NIM: 18710036

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Bagus Dewanto NS
NIM : 18710036
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

Deni 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 "Flawless"**

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, 08 Juli 2022


Bagus Dewanto NS

NIM: 18710036

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi 3D "Flawless"
Penulis : Bagus Dewanto NS
Pembimbing I : Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I
Pembimbing II : Syamsul Ma'arif

and can be useful for himself, others, and the environment. Someone who is confident will not think that he is a barrier or obstacle to doing something. The animated film "Flawless" wanted to present an entertaining

two male and female characters. In making the animated film "Flawless", the author uses Autodesk Maya 2018 software, Adobe Photoshop, and several other supporting software. The author served as 3D Modeling

"Flawless" can provide insight into the value of self-confidence in everyday life, produce animated short films that can entertain with useful messages, and produce animated works with good storyline, process, and

Rasa percaya diri adalah rasa ketika seseorang mampu berpikir positif dan percaya bahwa kemampuan yang yang percaya diri tidak akan beranggapan bahwa dirinya merupakan sebuah penghalang atau hambatan untuk melakukan suatu hal. Film animasi "Flawless" ingin menampilkan film pendek animasi yang dapat menghibur

laki-laki dan perempuan. Dalam pembuatan film animasi "Flawless", penulis menggunakan *software Autodesk Maya 2018, Adobe Photoshop, dan beberapa software pendukung lainnya*. Penulis bertugas sebagai

"Flawless" ini dapat memberikan wawasan tentang nilai percaya diri di usia dini pada kehidupan sehari-hari, menghasilkan film pendek animasi yang dapat menghibur dengan pesan yang bermanfaat, dan menghasilkan

Kata Kunci: Percaya Diri, Anak Usia Dini, Animasi

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 Diploma-3 Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *3D character modelling*, *3D asset modelling*, *Rigger*, *3D Animating*, dan *Compositing* telah membuat film pendek animasi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul "Film Pendek Animasi 3D *Flawless*"

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. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama pengerjaan karya Tugas Akhir
2. Dr. Purnomo Ananto 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 Jakarta dan selaku Pembimbing Teknis Tugas Akhir yang dengan penuh kesabaran membimbing penulis menyelesaikan karya Penulisan Tugas Akhir.
4. Rina Watye, M.Ds. selaku kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Yusuf Nurrachman, S. T.,M. M.S.I dan Syamsul Ma'arif, M. Sn selaku Pembimbing Materi Tugas Akhir yang telah membantu memberikan saran serta alternative penyelesaian masalah selama proses penyelesaian karya Tugas Akhir penulis.
6. Antonius Edi Widiargo, S.T.,M.I.Kom selaku dosen penulis dari Semester satu sampai lima yang sanget berjasa dalam memberikan ilmu dan nasihat.

7. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian karya Tugas Akhir penulis.
8. Callista Ramadhanti dan Diah astuti selaku rekan satu tim penulis yang senantiasa bekerja dengan baik selama pembuatan karya Tugas Akhir.
9. Segenap Kakak-kakak Alumni Animasi Polimedia yang selalu bersedia membantu memberikan saran dan nasihat kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhirnya.

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

Jakarta, 08 Juli 2022

Penulis,



Bagus Dewanto NS

NIM: 18710036

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
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah	2
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	7
3. Pipeline Produksi Animasi 3D	10
B. <i>Modelling</i>	11
C. <i>Rigging Setup</i>	14
D. Pengertian Tidak Percaya Diri.....	15
E. Cara Meningkatkan Rasa Percaya Diri.....	20
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	17
A. Objek Penulisan	17
B. Teknik Pengumpulan Data.....	17
1. Teknik Observasi.....	17
2. Teknik Literasi.....	18
C. Ruang Lingkup.....	18

1. Peran Penulis	18
2. Kategori Karya.....	18
3. Ide Kreatif	18
D. Langkah Kerja.....	19
1. <i>3D Character Modelling</i>	19
2. <i>3D Asset Modelling</i>	19
3. <i>3D Animating</i>	19
4. <i>Rigger</i>	19
5. <i>Compositting</i>	19
BAB IV PEMBAHASAN	20
A. Managemen File	20
B. Proses Pengerjaan	21
C. <i>3D Modelling Karakter</i>	22
1. <i>Karakter Elden</i>	22
2. <i>Karakter Audrey</i>	27
D. 3D Modeling Environment.....	31
1. Rumah Elden	31
2. Kapal Bajak Laut.....	32
3. Taman Bermain	33
E. Rigging Setup.....	34
F. <i>3D Animating</i>	40
G. <i>Compositting</i>	42
BAB V PENUTUP	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	45

DAFTAR LAMPIRAN

Naskah Film Pendek Animasi “Flawless”