

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**FILM PENDEK ANIMASI 3D “TRY”  
(DESIGN CHARACTER, 3D MODELLER ASSET)**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun oleh:**

**NADILLA CAHYANI**

**NIM: 19011064**

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

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

Judul Karya : Film Pendek Animasi 3D "Try"  
Nama Mahasiswa : Nadilla Cahyani  
NIM : 19011064  
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 .....<sup>luam's</sup>....., tanggal 19 Juli 2022.....

Disahkan oleh:

Ketua Penguji



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.

NIP.198405092019031011

Anggota 1



Bayu Syahputra, S.T.

Anggota 2



Prily Fitria Azis, S.Kom., M.Kom.

NIP.199104192019032015

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 “TRY”  
Nama : Nadilla Cahyani  
NIM : 19011064  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 14 Juli 2022

Pembimbing 1 :



**Moses Raissa Graceivan, M.Sn**

Pembimbing 2 :



**Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.**  
NIP. 199104192019032015

Mengetahui :  
Koordinator Program Studi Animasi



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

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nadilla Cahyani  
NIM : 19011064  
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 “TRY”

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, 8 Juli 2022



Nadilla Cahyani

NIM: 19011064

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadilla Cahyani  
NIM : 19011064  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Film Pendek Animasi 3D "Try" **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 sebenarbenarnya.

Jakarta, 8 Juli 2022



Nadilla Cahyani  
NIM: 19011064

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi 3D “Try”

Penulis : Nadilla Cahyani

Pembimbing I : Moses Raissa Graceivan, M.Sn

Pembimbing II : Prily Fitria Aziz,S.Kom.,M.Kom

This study aims to educate the public through a 3D animated short film entitled “Try”, especially regarding the development of increasingly sophisticated technology. Robots, Nano Batteries and Artificial Intelligence (AI) are one of the technologies that will develop in the future. With the rapid development of technology, of course there are dangers that can destroy a human civilization. Data collection techniques using observation techniques about future technologies. The methods used in making this animated short film are subdivision modeling, advance skeleton rigging and substance painter texturing.

**Keywords:** 3Dtry,Technology,Sophiscated,Robot and Artificial Intelligence.

Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat melalui film pendek animasi 3D berjudul “Try” terutama mengenai perkembangan teknologi yang semakin canggih. Robot, Baterai nano dan Artificial Intelligence (AI) merupakan salah satu perkembangan teknologi, tentu saja bahaya yang dapat menghancurkan peradaban manusia. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi tentang teknologi yang akan datang. Metode yang digunakan dalam membuat film animasi ini yaitu *subdivision modelling, advance skeleton rigging dan substance painter texturing*.

**Kata Kunci: Animasi 3D try, teknologi, Canggih, Robot dan Artificial Intelligence**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia – nya kami dapat menyelesaikan penulisan proposal konsep tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan kuliah di program studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam pengerjaannya, Penulis menyadari bahwa proposal ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima kritik maupun saran yang bersifat membangun dengan senang hati sehingga kedepannya proposal ini dapat menjadi acuan yang baik bagi dosen pembimbing dalam membimbing penulis saat mengerjakan tugas akhir.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *Design Character 3D asset modelling* telah membuat film pendek animasi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun tugas akhir film pendek animasi 3D yang berjudul “*Try*”

Laporan tugas akhir 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. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Deddy Stevano H Tobing DIP ING selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Ibu Rina Watye , S.Ds.,M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Animasi.
4. Bapak Moses Raissa Graceivan, M.Sn selaku pembimbing I karya tugas akhir.



5. Ibu Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom, selaku pembimbing II karya tugas akhir.
6. Seluruh Dosen dan Tenaga pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir Penulis.
7. Agung Prakoso Putro dan Siti Faqi Hatunaziah selaku teman sekaligus rekan satu tim dalam pengerjaan Tugas Akhir Ini.
8. Keluarga penulis, khususnya ayah dan ibu penulis yang selalu memberikan dukungan, bimbingan dan doa ,serta semangat kepada penulis.

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

Jakarta, 8 Juli 2022

Penulis,



Nadilla Cahyani

NIM 19011064

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Rumusan Masalah .....	3
1.5 Tujuan PenulisanBatasan .....	3
1.6 Manfaat Penulisan .....	3
1.6.1 Bagi Penulis .....	4
1.6.2 Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif .....	5
1.6.3 Bagi Masyarakat.....	5
<b>BAB II RINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Animasi .....	6
2.1.1 Pengertian Animasi .....	6
2.1.2 Pengertian 12 Prinsip Animasi.....	7
2.1.3 Pipeline Produksi Animasi 3D .....	13
2.2 Cerita.....	15
2.3 Naskah.....	15
2.4 Modelling.....	16
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>17</b>
3.1 Objek Penulisan .....	17
3.1.1 Objek Karya.....	17
3.1.2 Spesifikasi Karya.....	26

3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.2.1 Teknik Observasi .....	27
3.2.2 Teknik Literasi .....	30
3.3 Ruang Lingkup.....	30
3.3.1 Peran Penulis .....	30
3.3.2 Kategori Karya.....	30
3.3.3 Ide Kreatif .....	30
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
4.1 Tema .....	35
4.2 Alur Cerita .....	35
4.3 3D Modelling.....	36
4.3.1 Solid Drawing .....	37
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>38</b>
5.1 Simpulan .....	38
5.2 Implikasi .....	38
5.3 Saran .....	39
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>40</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>41</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Solid Drawing.....	7
<b>Gambar 2.2</b> Timing and Spacing.....	7
<b>Gambar 2.3</b> Slow in and Slow Out.....	8
<b>Gambar 2.4</b> Squash and Stretch.....	8
<b>Gambar 2.5</b> Anticipation .....	9
<b>Gambar 2.6</b> Straight Ahead and Pose to Pose .....	9
<b>Gambar 2.7</b> Staging .....	10
<b>Gambar 2.8</b> Secondary Action .....	10
<b>Gambar 2.9</b> Arcs.....	11
<b>Gambar 2.10</b> Exaggaration .....	11
<b>Gambar 2.11</b> Follow Through and Overlapping Action .....	12
<b>Gambar 2.12</b> Appeal .....	12
<b>Gambar 2.13</b> Pipeline Animasi 3D .....	13
<b>Gambar 3.1</b> Karakter Rafi .....	19
<b>Gambar 3.2</b> Karakter Klue .....	19
<b>Gambar 3.3</b> Karakter Dexter .....	20
<b>Gambar 3.4</b> Script Naskah .....	21
<b>Gambar 3.5</b> Storyboard 01 .....	22
<b>Gambar 3.6</b> Storyboard 02 .....	22
<b>Gambar 3.7</b> Pembagian Kerja .....	23
<b>Gambar 3.8</b> Bagan Jobdesk .....	24
<b>Gambar 3.9</b> Logo Maya .....	25
<b>Gambar 3.10</b> Karakter Dexter Modelling .....	26
<b>Gambar 3.11</b> Referensi Film Terminator .....	27
<b>Gambar 3.12</b> Referensi Karakter Uranus Lobile Legends .....	28
<b>Gambar 3.13</b> Referensi Drone Alpha Mobile legends .....	28
<b>Gambar 3.14</b> Referensi Film Halo (2001) .....	29
<b>Gambar 3.15</b> Referensi karakter klue .....	29

<b>Gambar 3.16</b> Modelling 3D Asset Karakter Dexter .....	31
<b>Gambar 3.17</b> Referensi Karakter Klue .....	32
<b>Gambar 3.18</b> Karakter Klue 3D Modelling Asset.....	33
<b>Gambar 3.19</b> 3D Modelling Asset Burger.....	33
<b>Gambar 3.20</b> 3D Modelling Asset Cake .....	34
<b>Gambar 3.21</b> 3D Modelling Asset Dexter.....	37

### **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 3.1</b> Job Descripton.....	
--------------------------------------	--

