

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN *CHARACTER DESIGN, STORYBOARD,***  
**3D ANIMATE PADA FILM PENDEK ANIMASI**  
***“METANOIA”***

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan**  
**untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



**Disusun oleh**  
**ANDHIKA PUTRA PRANGGONO**  
**NIM : 18710020**

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


## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Metanoia  
Penulis : Andhika Putra Pranggono  
NIM : 18710020  
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 bulan Juli 2022.


Disahkan oleh:

Ketua Penguji,




**Dessy Wahyuni, M.Sn**

Anggota 1



**Pingki Indrianti, M.Des**  
NIP. 198603232015042003

Anggota 2



**Argo Sumarwoto, B.Des**

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Grafis



**Deddy Stevane H Tobing, DIP. ING**  
NIP. 198010312014041001

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR**  
**LEMBAR PERSETUJUAN PROYEK AKHIR**

Judul Proyek Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi "Metanoia"  
Penulis : Andhika Putra Pranggono  
NIM : 18710020  
Program Studi : Animasi D3  
Jurusan : Desain Grafis

Proyek Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 7 Juli 2022

Pembimbing 1

Pembimbing 2



**Friansyah Gemawang, S.ST**



**Sjamsul Ma'arif, M.Sn**

Mengetahui,  
Koordinator Prodi



**Rina Watye, M.Ds.**  
**198801172018032015**

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andhika Putra Pranggono  
NIM : 18710020  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi Animasi)  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **PEMBUATAN CHARACTER DESIGN, STORYBOARD, ANIMATE 3D PADA FILM PENDEK ANIMASI "METANOIA"** 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, 07 Juli 2022

Yang menyatakan,



Andhika Putra Pranggono

NIM: 18710020

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Andhika Putra Pranggono  
NIM : 18710020  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi Animasi)  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2021/2022

demikian 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: **PEMBUATAN CHARACTER DESIGN, STORYBOARD, ANIMATE 3D PADA FILM PENDEK ANIMASI "METANOIA"** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak 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, 07 Juli 2022

Yang menyatakan,



Andhika Putra Pranggono  
NIM: 18710020



## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : METANOIA  
Penulis : Andhika Putra Pranggono  
Pembimbing I : Friansyah Gemawang, S.ST  
Pembimbing II : Sjamsul Ma'arif, M.Sn

Introspeksi diri adalah berpikir serius dan cermat atau merenungkan tentang karakter, perilaku, emosi, dan motif yang ada pada diri sendiri. Saat melakukan introspeksi, akan melihat ke belakang mengenai hal-hal yang telah dilakukan pada masa lalu, yang merefleksikan hidup hingga saat ini. Melalui cerita animasi ini, kami ingin memberikan pandangan tentang betapa pentingnya hal-hal kecil yang sering tidak diperhatikan dalam membangun banyak hal. Serta perlunya memiliki kesadaran atau introspeksi diri.

**Kata kunci: Introspeksi, Kesadaran, Film Animasi**

## PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat dan karunia-Nya sehingga proposal ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar tanpa ada halangan suatu apapun sehingga penulis dapat menyelesaikan tepat waktu. Dalam karya Tulis Tugas Akhir ini, penulis menuangkan segala kegiatan dan aktivitas penulis selama mengerjakan karya Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Serta penulis mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak atas bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini.

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano Tobing, Dipl.Ing selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Tri Fajar Yurnama S, S.Kom., MT., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif
5. Rina Watye, M.Ds selaku Koordinator Bidang Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
6. SJAMSUL MA'ARIF, M.Sn selaku Pembimbing Materi Tugas Akhir yang dengan penuh kesabaran dan ketekunan membimbing penulis menyelesaikan Karya Penulisan Tugas Akhir.
7. Friansyah Gemawang, S.ST selaku Pembimbing Teknis Tugas Akhir dan selaku dosen di prodi animasi dengan seluruh dedikasi kepada mahasiswa bimbingannya membantu memberikan saran serta alternatif penyelesaian masalah selama proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Seluruh Karyawan dan Staf Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan kenyamanan selama berada di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta untuk menyelesaikan Studi Diploma III.
10. Evander Arther Lesnussa dan Vadila Megan Sari selaku rekan satu tim penulis yang senantiasa selalu bekerja sama dengan baik selama pembuatan karya Tugas Akhir.

11. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
12. Teman-teman Prodi Animasi Angkatan 8 yang selalu memberi dukungan dan saran.

Penulis menyadari masih banyak kelemahan dan kekurangan dalam pembuatan laporan karya Tugas Akhir ini, karena itu kritik dan saran yang dapat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap laporan karya Tugas Akhir ini dapat menjadi panduan kepada dosen pembimbing ketika membimbing pengerjaan tugas akhir berlangsung.

Demikian, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima kasih.

Jakarta, 7 Juli 2022

Penulis



Andhika Putra Pranggono

NIM. 18710020



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugrahkan banyak nikmat sehingga penulis dapat menyusun proposal pengajuan dosen pembimbing tugas akhir sebagai salah satu tahap menuju kelulusan. Proposal ini disusun dengan bantuan dan dukungan berbagai pihak diantaranya kelompok Metanoian serta teman – teman yang telah berkontribusi. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih atas waktu, tenaga dan pikirannya yang telah diberikan.

Proposal pengajuan dosen pembimbing tugas akhir ini dibuat dengan tujuan menjadikannya sebagai acuan bagi dosen pembimbing yang nantinya akan membimbing penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa hasil laporan praktikum ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian. Akhir kata Semoga proposal ini dapat menjadi acuan yang baik bagi dosen pembimbing dalam membimbing penulis saat mengerjakan tugas akhir.

Jakarta, 7 Juli 2022



Andhika Putra Pranggono  
NIM. 18710020

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....                            | ii   |
| LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....                    | iii  |
| PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .... | iv   |
| PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....                        | v    |
| ABSTRAK.....   | vi   |
| PRAKATA.....   | vii  |
| KATA PENGANTAR .....   | viii |
| DAFTAR ISI.....  | ix   |
| DAFTAR GAMBAR.....   | xii  |
| 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 .....                                  | 5    |
| A. Pengertian Pondasi.....                                     | 5    |
| B. Pra sejarah.....  | 5    |
| C. Pengertian Animasi.....                                     | 6    |
| D. Pengertian Autodesk Maya .....                              | 7    |
| BAB III METODE PELAKSANAAN .....                               | 8    |
| A. Data/ Objek Penulisan.....                                  | 8    |
| B. Teknik Pengumpulan Data.....                                | 8    |
| C. Ruang Lingkup.....  | 9    |
| 1. Peran Penulis.....  | 9    |
| 2. Kategori Karya.....   | 9    |

|                           |    |
|---------------------------|----|
| 3. Ide Kreatif.....       | 10 |
| D. Langkah Kerja.....     | 10 |
| 1. Praproduksi.....       | 10 |
| 2. Produksi.....          | 11 |
| 3. Pascaproduksi.....     | 12 |
| BAB IV PEMBAHASAN.....    | 14 |
| A. Konsep Umum.....       | 14 |
| B. Teknis Pengerjaan..... | 17 |
| BAB V PENUTUP.....        | 34 |
| A. Simpulan.....          | 34 |
| B. Saran.....             | 34 |
| DAFTAR PUSTAKA.....       | 36 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4. 1 Gambar Desain Karakter Ananayo .....                    | 15 |
| Gambar 4. 2 Gambar Desain Karakter Shawmar.....                     | 15 |
| Gambar 4. 3 Gambar Storyboard 1 .....                               | 16 |
| Gambar 4. 4 Gambar Storyboard 2 .....                               | 17 |
| Gambar 4. 5 Gambar Referensi <i>Fishlegs</i> .....                  | 18 |
| Gambar 4. 6 Gambar Referensi <i>Hiccup</i> .....                    | 18 |
| Gambar 4. 7 Gambar Referensi Burung.....                            | 19 |
| Gambar 4. 8 Gambar Referensi <i>Hiccup</i> .....                    | 19 |
| Gambar 4. 9 Gambar Desain Karakter Shawmar.....                     | 20 |
| Gambar 4. 10 Gambar Referensi <i>Fishlegs</i> .....                 | 20 |
| Gambar 4. 11 Gambar Karakter Ananayo .....                          | 21 |
| Gambar 4. 12 Gambar Referensi <i>Young Hiccup</i> .....             | 21 |
| Gambar 4. 13 Gambar Karakter Ananayo .....                          | 22 |
| Gambar 4. 14 Gambar Sketsa Kasar 1 .....                            | 23 |
| Gambar 4. 15 Gambar Sketsa Kasar 2 .....                            | 23 |
| Gambar 4. 16 Gambar karakter yang sudah dibuat <i>Artline</i> ..... | 24 |
| Gambar 4. 17 Gambar <i>Timeline Storyboard</i> .....                | 24 |
| Gambar 4. 18 Gambar <i>Storyboard 1</i> .....                       | 25 |
| Gambar 4. 19 Gambar Referensi " <i>Walk Cycle</i> " .....           | 25 |
| Gambar 4. 20 Gambar Proses <i>Animate 1</i> .....                   | 26 |
| Gambar 4. 21 Gambar Proses <i>Animate 2</i> .....                   | 26 |
| Gambar 4. 22 Gambar Proses <i>Animate 3</i> .....                   | 28 |