

LAPORAN TUGAS AKHIR

“THE OBLIVION”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh :

ASAD RIZKI AHMAD

NIM. 17710058

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

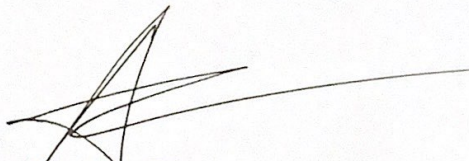
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : The Oblivion
Penulis : Asad Rizki Ahmad
NIM : 17710058
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Animasi)
Jurusan : Desain

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:



Drs. Noor Riyadhi
NIP. 195309261982021001

Anggota I



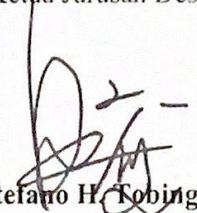
Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 0007058008

Anggota II



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198405092019031011

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Deddy Stefano H. Tobing, DIP ING
NIP. 198010312014041001

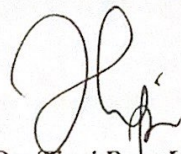
**LEMBAR PERSETUJUAN
SIDANG TUGAS AKHIR**

1. Judul Karya Tugas Akhir : Oblivion
2. Penulis : Asad Rizki Ahmad
3. NIM : 17710058
4. Program Studi : Animasi
5. Jurusan : Desain

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II

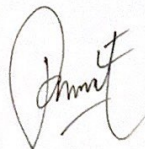


Dr. Tipri Rose Kartika, MM
NIP. 197606122009122002



Nur Rahmasyah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198405092019031011

Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198801172010032013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asad rizki ahmad
NIM : 17710058
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **OBLIVION** 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, 22 Juni 2022
Yang menyatakan,



Asad rizki ahmad
NIM: 17710058

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Asad rizki ahmad
NIM : 17710058
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Animasi)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

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: **The Oblivion** 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, 22 Juni 2022

Yang menyatakan,



Asad rizki ahmad

NIM: 17710058

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : The Oblivion
Penulis : Asad Rizki Ahmad
Pembimbing I : Dr. Tipri Rose Kartika, MM
Pembimbing II : Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.

Animasi merupakan salah satu media hiburan yang banyak diminati berbagai kalangan masyarakat, media ini mampu menjadi sarana untuk menyampaikan pesan yang ingin diutarakan pembuatnya. Kebanyakan film animasi yang ada di media nasional saat ini kurang mampu memberikan pesan edukasi kepada penontonnya. Film animasi yang berjudul “Oblivion” ini bertujuan untuk memberikan pesan serta pelajaran dampak apa yang akan terjadi pada lingkungan jika manusia menggunakan senjata biologis untuk kepentingannya sendiri. Film ini dibuat melalui 3 tahapan utama, yaitu (1) Pra-Produksi yang bertujuan untuk memberikan gambaran serta aset yang akan digunakan pada tahapan selanjutnya, (2) Produksi yaitu membuat seluruh adegan yang sudah direncanakan sebelumnya, (3) Pasca-Produksi yaitu menyatukan seluruh hasil adegan yang dibuat sebelumnya menjadi sebuah film serta memberikan efek tambahan yang diperlukan. Dari hasil yang telah didapatkan melalui film ini adalah, (1) penonton mendapatkan edukasi secara visual mengenai dampak senjata biologis pada lingkungan dan seluruh makhluk hidup.

Kata Kunci: Animasi, Senjata Biologis, Edukasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan 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.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *script writer*, *character design*, *3D animator*, *compositing* dan *editor* telah menyunting karya produk film pendek animasi tentang dampak senjata biologis. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul "Oblivion". 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. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Drs. Benget Simamora, MM. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano H.Tobing, DIP ING Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Rina Watye, S.Ds., M.Ds. Koordinator Program Studi Animasi
5. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., Pembimbing I
6. Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom., Pembimbing II
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Instansi terkait
9. Keluarga Mustika Indra Kusuma
10. Teman-teman Animasi angkatan 2017

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

Jakarta, 22 Juni 2022

Penulis

Asad rizki ahmad
NIM: 17710058

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR ORIGINALITAS	iv
PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan	4
1.6 Manfaat	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Animasi	7
2.2 12 Prinsip Animasi	8
2.3 Pipeline Animasi 3D	14
2.4 Fungsi Animasi	14
2.5 Definisi Cerita	16
2.6 Pengkarakterisasian	19
2.7 Naskah	20
2.8 Desain Karakter dan Membangun Lokasi	23
2.9 Pengertian <i>Storyboard</i>	24
2.10 Pengertian <i>Animatic Storyboard</i>	26

2.11	Pengertian <i>3D Modelling</i>	27
2.12	Pengertian <i>Texturing</i>	29
2.13	Pengertian <i>Rigging</i>	31
2.14	Pengertian <i>Animating</i>	33
2.15	Pengertian <i>Rendering</i>	34
2.16	Pengertian <i>Editing</i>	35
2.17	Senjata Nuklir	37
2.18	Penjelasan Software.....	39
BAB III PERANCANGAN KARYA		43
3.1	Konsep Perancangan	43
3.2	Rancangan <i>Pipeline</i>	43
3.3	Konsep Umum	43
3.4	Konsep Cerita	44
3.5	Latar Tempat dan Waktu	44
3.6	Sinopsis	44
3.7	<i>Script / Naskah</i>	45
3.8	Desain Karakter dan <i>Environment</i>	45
3.9	Storyboard	50
3.10	<i>Animatic Storyboard</i>	51
3.11	<i>3D Modelling</i>	51
3.12	<i>Texturing</i>	52
3.13	<i>Rigging</i>	53
3.14	<i>Animating</i>	53
3.15	<i>Rendering</i>	55
3.16	<i>Editing</i>	54
3.17	Konsep Teknis <i>Animating</i>	55
BAB IV PEMBAHASAN KARYA		56
4.1	Desain character dan <i>Environment</i>	56
4.2	Storyboarding	58
4.3	Modelling Karakter	60
4.4	Texturing	61

4.5	Rigging	62
4.6	Animating	62
4.7	Rendering	66
4.8	Editing	66
4.9	Manajemen file	67
4.10	Time schedule	68
BAB V PENUTUP		69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Prinsip Animasi <i>Squash and Stretch</i>	8
Gambar 2.2 Contoh Prinsip Animasi <i>Staging</i>	9
Gambar 2.3 Contoh Prinsip Animasi <i>Straight ahead and pose to pose</i>	9
Gambar 2.4 Contoh Prinsip Animasi <i>follow thought and overlapping action</i>	10
Gambar 2.5 Contoh Prinsip Animasi <i>Slow in Slow out</i>	10
Gambar 2.6 Contoh Prinsip Animasi <i>Arcs</i>	11
Gambar 2.7 Contoh Prinsip Animasi <i>secondary action</i>	11
Gambar 2.8 Contoh Prinsip Animasi <i>Timing</i>	12
Gambar 2.9 Contoh Prinsip Animasi <i>exaggeration</i>	12
Gambar 2.10 Contoh Prinsip Animasi <i>Slow in Slow out</i>	13
Gambar 2.11 Contoh Prinsip Animasi <i>Appeal</i>	13
Gambar 2.12 Contoh Prinsip Animasi <i>Anticipation</i>	14
Gambar 2.13 Contoh Naskah Film	21
Gambar 2.14 Contoh <i>Storyboard</i>	25
Gambar 2.15 Contoh <i>Organic Modelling</i>	27
Gambar 2.16 Contoh <i>Hard Surface Modelling</i>	28
Gambar 2.17 Contoh Texturing pada Model 3D	30
Gambar 2.18 Contoh <i>Rigging Character</i>	31
Gambar 2.19 Contoh Animasi Pose to Pose (Cartoony Animation)	33
Gambar 2.20 Contoh Proses <i>Rendering</i>	35
Gambar 2.21 Perbedaan Tipe Fisi dan Fusi	39
Gambar 2.22 Logo Autodesk Maya	40
Gambar 2.23 Logo adobe Substance	40
Gambar 2.24 Logo adobe Photoshop	41
Gambar 2.25 Logo adobe After Effect	42
Gambar 3.1 Karakter Dave	46
Gambar 3.2 Karakter Chiko	47
Gambar 3.3 3D Kota Hancur	48
Gambar 3.4 Padang Pasir	48

Gambar 3.5 Eksterior Bangkai Pesawat	49
Gambar 3.6 Interior Bangkai Pesawat	49
Gambar 3.7 Eksterior Rumah Bunker	49
Gambar 3.8 Interior Rumah Bunker	50
Gambar 3.9 <i>Storyboard “The Oblivion”</i>	50
Gambar 3.10 Contoh <i>Subdivision Modelling</i>	52
Gambar 3.11 Contoh <i>Texturing</i>	52
Gambar 3.12 Contoh <i>Rigging</i>	53
Gambar 3.13 Contoh <i>Animating</i>	53
Gambar 3.14 Contoh <i>Rendering</i>	54
Gambar 3.15 Contoh <i>Editing</i>	55
Gambar 4.1 Pencarian Referensi di Pinterest	56
Gambar 4.2 Menentukan Ukuran <i>Clipboard</i> di Adobe Photoshop CC	57
Gambar 4.3 <i>Create New Layer</i> di Adobe Photoshop	58
Gambar 4.4 Contoh <i>Template Storyboard ‘Oblivion’</i>	59
Gambar 4.5 <i>Create New Layer</i> di Adobe Photoshop	60
Gambar 4.6 Hasil Jadi <i>Storyboard Cut 20 Scene 1</i>	60
Gambar 4.7 Model 3D	61
Gambar 4.8 Asset Texture	61
Gambar 4.9 Penambahan <i>Controller</i>	62
Gambar 4.10 Kumpulan Asset Animasi 2D	63
Gambar 4.11 Import File ke Autodesk Maya 2018	64
Gambar 4.12 <i>Preference-Time Slider</i>	64
Gambar 4.13 <i>Time Slider – Pembuatan Keyframe</i>	65
Gambar 4.14 Graph Editor	66
Gambar 4.15 Render	66
Gambar 4.16 Editing	67
Gambar 4.17 <i>Management File</i>	67

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 : Deskripsi Karakter Dave	46
TABEL 3.2 : Deskripsi Karakter Chiko	47