

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D
"THUNDERCLOUDS" BERTEMA KEBERSYUKURAN
(GRATITUDE)
(3D CHARACTER MODELLING DAN TEXTURING)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh

ALFIRA RAHMALIA

NIM: 19023005

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D
"THUNDERCLOUDS" BERTEMA KEBERSYUKURAN
(GRATITUDE)
(3D CHARACTER MODELLING DAN TEXTURING)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh

ALFIRA RAHMALIA

NIM: 19023005

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 3D
"Thunderclouds" Bertema Kebersyukuran
(Gratitude)
Nama : Alfira Rahmalia
NIM : 19023005
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 17 Juli 2023

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Jodies Setiamawati, M. Pd.
ID Dosen. 0903450010

Anggota 1



Argo Devano Sumarwoto, B.Des.
NIDN.3174061912800004

Anggota 2



Ilham Khalid Setiawan, S.T.
NIP. 198010312014041001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 3d
"Thunderclouds" Bertema Kebersyukuran
(Gratitude)
Penulis : Alfira Rahmalia
NIM : 19023005
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Jakarta, 28 Juni 2023.

Pembimbing I



Ilham Khalid Setiawan, S.T.
NIP. 198010312014041001

Pembimbing II



Dr. Eko Djuniarto, M.Psi.
NIP. 195906011988031001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds.
NIP. 198801172010032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alfira Rahmalia
NIM : 19023005
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
"PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D "THUNDERCLOUDS"
BERTEMA KEBERSYUKURAN (*GRATITUDE*)"
**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, 28 Juni 2023



Alfira Rahmalia
NIM : 19023005

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Alfira Rahmalia
NIM : 19023005
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023

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: PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D "*THUNDERCLOUDS*" BERTEMA KEBERSYUKURAN (*GRATITUDE*) beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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, 28 Juni 2023

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a 1000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI PENCAPAIAN' and 'DF8AKX511436546'.

Alfira Rahmalia
NIM: 190023005

ABSTRACT

3D animated films have become increasingly popular among teenagers. Animated films can be used as a useful tool to convey moral messages, including messages about gratitude. Gratitude has a positive effect on the psychological well-being of adolescents, while a lack of gratitude can cause anxiety and dissatisfaction in achieving life goals. Therefore, a 3D animated short film "Thunderclouds" was created with the theme of gratitude. The purpose of this writing is to produce 3D animated short films with interesting characters and to find out the response of teenagers' interest in the film "Thunderclouds". This study uses survey methods, literature studies and interviews. Based on the results of a survey of 60 teenage respondents with an age range of 13-21 years, 98.3% were interested in watching the movie "Thunderclouds" based on the poster, 96.7% were interested because of the story, 94.9% felt the moral message of gratitude, and 96.7% like the character style and are interested in the movie "Thunderclouds". Meanwhile, based on an interview with Ghina Khairunnisa who is a 3D Animator at Lumine Studio, she believes that the 3D animated short film "Thunderclouds" has a meaningful story, clear sound recording, and the color mood matches the theme of the story. Meanwhile, according to Taufik Riyadi who is a 3D Modeler at Studio Shoh, he thinks the characters displayed are suitable for teenagers and suggests a sculpting method for making 3D characters. From the results of a literature study, the authors learned that pastel colors are popular with teenagers today and can attract teenagers to see the 3D animated short film "Thundercloud". The conclusion drawn from this study is that the story of gratitude and the characters in the 3D animated short film "Thunderclouds" received a good response from teenagers and experts in the field of animation.

Keywords: 3D Animated Short Film, 3D Character Modelling, Gratitude

ABSTRAK

Film animasi 3D telah menjadi semakin populer di kalangan remaja. Film animasi dapat digunakan sebagai sarana yang bermanfaat untuk menyampaikan pesan moral, termasuk pesan tentang kebersyukuran. Kebersyukuran memiliki pengaruh positif pada kesejahteraan psikologis remaja. Maka dari itu dibuatlah film pendek animasi 3D "Thunderclouds" dengan tema kebersyukuran. Tujuan penulisan ini adalah untuk mendapatkan hasil film pendek animasi 3D dengan karakter yang menarik dan mengetahui respon ketertarikan remaja terhadap film "Thunderclouds". Penelitian ini menggunakan metode survei, studi literatur dan wawancara. Berdasarkan hasil survei yang dari 60 responden remaja dengan rentang usia 13-21 tahun, didapatkan hasil 96,7% tertarik karena cerita, 94,9% merasakan pesan moral kebersyukuran, dan 96,7% menyukai style karakter dan tertarik dengan film "Thunderclouds". Sedangkan berdasarkan wawancara dengan seorang 3D Animator dan 3D Modeler berpendapat bahwa film pendek animasi 3D "Thunderclouds" memiliki cerita bermakna, rekaman suara jelas, mood warna sesuai dengan tema cerita dan karakter yang ditampilkan cocok untuk remaja. Hasil studi literatur, penulis mempelajari bahwa warna pastel digemari oleh remaja saat ini dan dapat menarik minat remaja untuk melihat film pendek animasi 3D "Thundercloud". Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah cerita mengenai kebersyukuran dan karakter pada film pendek animasi 3D "Thunderclouds" mendapat respon yang baik oleh remaja dan ahli pada bidang animasi.

Kata Kunci : Film Pendek Animasi 3D, 3D Modelling Karakter, Kebersyukuran

PRAKATA

Dengan penuh rasa syukur, penulis ucapkan puji dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah dan kemurahan-Nya, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Film Pendek Animasi 3D *"Thunderclouds"* Bertema Kebersyukuran (*Gratitude*)”. Penulisan laporan ini menjadi syarat penting dalam menyelesaikan pendidikan untuk mahasiswa Diploma-4 Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

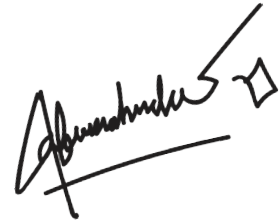
Penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan moril dan material serta bantuannya dalam menyelesaikan penulisan laporan untuk Tugas Akhir ini. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga, terutama Ibunda, atas bantuan dan dukungannya penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan membimbing pengerjaan Tugas Akhir ini, khususnya kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Nova Darmanto, S.Sos., Wakil Direktur 1 Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.S.Kom.,M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds, Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Ilham Khalid Setiawan, S.T., Pembimbing I yang telah membimbing selama proses pembuatan karya Tugas Akhir ini yang berjudul “*Thunderclouds*”.
7. Dr. Eko Djuniarto, M.Psi., Pembimbing II yang telah membimbing penulisan dalam laporan yang berjudul “Perancangan Film Pendek Animasi 3D *"Thunderclouds"* Bertema Kebersyukuran (*Gratitude*)”.
8. Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Ghina Khairunisa Amd. Ds. dan Taufik Riyadi Amd.Ds. sebagai narasumber wawancara.

10. Faisal Imam Pratama dan Nuzul Hibatullah selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul “*Thunderclouds*”.
11. Auladana Rachman sebagai penyemangat dan telah memberikan bantuan dalam mengerjakan tugas Akhir ini.

Demikian laporan yang penulis buat, Penulis berharap semoga Proposal Karya Tulis yang telah disusun ini, dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya khususnya untuk Mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.

Jakarta, 03 Februari 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alfira Rahmalia', with a stylized flourish at the end.

Alfira Rahmalia

19023005

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 |
| ABSTRAK | vi |
| PRAKATA | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 3 |
| C. Batasan Masalah..... | 4 |
| D. Rumusan Masalah | 4 |
| E. Tujuan | 5 |
| F. Manfaat Penulisan..... | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |
| A. Kajian Teori | 7 |
| 1. Perancangan..... | 7 |
| 2. Film | 8 |
| 3. Animasi | 12 |
| 4. Animasi 3D..... | 14 |

| | | |
|--|--|-----------|
| 5. | <i>3D Modelling</i> | 15 |
| 6. | <i>3D Texturing dan UV Mapping</i> | 17 |
| 7. | <i>Pipeline Animasi 3D</i> | 18 |
| 8. | <i>Thunderclouds</i> | 20 |
| 9. | Kebersyukuran (<i>Gratitude</i>) | 21 |
| 10. | Teori Warna | 24 |
| B. | Penelitian Relevan..... | 29 |
| 1. | Minat Remaja Terhadap Jenis Film..... | 29 |
| 2. | Pengaruh Rasa Syukur..... | 31 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | 33 |
| A. | Jenis Penelitian..... | 33 |
| B. | Tempat dan Waktu Penelitian | 33 |
| C. | Subjek Penelitian..... | 34 |
| D. | Objek Penelitian | 35 |
| E. | Devinisi Variabel Operasional | 35 |
| F. | Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..... | 37 |
| 1. | Sumber Data Primer | 37 |
| 2. | Sumber Sekunder | 38 |
| G. | Validitas dan Relibilitas Instrumen..... | 38 |
| H. | Teknik Analisis Data..... | 38 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | | 40 |
| A. | Hasil Penelitian | 40 |
| 1. | <i>Survei</i> | 40 |
| 2. | Wawancara | 43 |
| 3. | Studi Literatur..... | 46 |
| B. | Perancangan Karya..... | 50 |
| 1. | Ide Konsep..... | 50 |
| 2. | Premis | 53 |
| 3. | Sinopsis | 53 |
| 4. | Karakter | 53 |

| | |
|--|-----------|
| 5. Naskah | 58 |
| 6. <i>Storyboard</i> | 61 |
| 7. <i>Environment</i> | 62 |
| C. Pembuatan Karya | 64 |
| 1. <i>Jobdesk</i> | 64 |
| 2. <i>Modelling Character</i> | 65 |
| 3. <i>UV Map dan Texturing Character</i> | 69 |
| D. Keterbatasan Penelitian | 73 |
| BAB V PENUTUP | 75 |
| A. Simpulan | 75 |
| B. Implikasi..... | 76 |
| C. Saran..... | 76 |
| DAFTAR PUSTAKA | 78 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Definisi Operasonal Variabel..... | 36 |
|---|----|

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Bagan Tahap Pembuatan Film Animasi 3D..... | 18 |
| Gambar 2.2 Warna Primer | 25 |
| Gambar 2.3 Warna Sekunder | 26 |
| Gambar 2.4 Warna Tersier..... | 26 |
| Gambar 2.5 Warna Komplementer | 27 |
| Gambar 2.6 Warna Analogous..... | 28 |
| Gambar 2.7 Warna Triadic..... | 28 |
| Gambar 2.8 Warna Split Komplimenter | 29 |
| Gambar 2.9 Warna Tetradic..... | 29 |
| Gambar 2.10 Diagram Batang Jenis Film yang Disukai Oleh Responden | 30 |
| Gambar 2.11 Diagram Pie Persentase..... | 30 |
| Gambar 4.12 Diagram Pie Usia Responden Survei | 40 |
| Gambar 4.13 Diagram Pie Ketertarikan Responden Dengan Poster Film..... | 41 |
| Gambar 4.14 Diagram Pie Ketertarikan Responden Dengan Cerita Film | 41 |
| Gambar 4.15 Diagram Pie Respon mengenai Pesan Moral | 42 |
| Gambar 4.16 Diagram Pie Respon mengenai Karakter | 43 |
| Gambar 4.17 Screenshot MV LSD Thunderclouds | 51 |
| Gambar 4.18 Poster Film Luck (2022) | 51 |
| Gambar 4.19 Siklus Awan | 52 |
| Gambar 4.20 Siklus Kehidupan | 52 |
| Gambar 4.21 Karakter animasi <i>Miraculous Lady Bug</i> | 54 |
| Gambar 4.22 Karakter Hana animasi Tayo..... | 54 |
| Gambar 4.23 Referensi Palet Warna Film <i>Spirited Away</i> | 55 |
| Gambar 4.24 Konsep Karakter Lucy | 56 |
| Gambar 4.25 <i>Color Wheel</i> untuk Lucy | 57 |
| Gambar 4.26 Konsep Karakter Thunder | 57 |
| Gambar 4.27 <i>Color Wheel</i> unruk Thunder..... | 58 |
| Gambar 4.28 Contoh <i>Script</i> | 59 |
| Gambar 4.29 Contoh <i>Storyboard</i> | 61 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.30 Konsep <i>Environment</i> Kamar Lucy | 62 |
| Gambar 4.31 Konsep <i>Environment</i> Kosan Lucy | 63 |
| Gambar 4.32 Konsep <i>Environment</i> Halte Taman | 63 |
| Gambar 4.33 Pembagian <i>Jobdesk</i> | 64 |
| Gambar 4.34 Proses <i>Modelling</i> Karakter | 66 |
| Gambar 4.35 Proses <i>Modelling</i> Karakter | 67 |
| Gambar 4.36 Proses <i>Modelling</i> Karakter | 68 |
| Gambar 4.37 Merapihkan <i>Outliner</i> | 69 |
| Gambar 4.38 <i>UV Mapping</i> Karakter | 70 |
| Gambar 4.39 <i>UV Mapping</i> Karakter | 70 |
| Gambar 4.40 Membuat <i>Shader</i> Karakter | 71 |
| Gambar 4.41 <i>Texturing</i> Kulit pada Substance Painter | 72 |
| Gambar 4.42 <i>Texturing</i> Baju pada Substance Painter | 72 |
| Gambar 4.43 <i>Texturing</i> Karakter pada Substance Painter | 73 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa

Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing 1

Lampiran 3. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing 2

Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara Taufik Riyadi Amd. Ds.

Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara via *Gform* Ghina Khairunisa Amd. Ds.

Lampiran 6. Dokumentasi *Google Form* Survei

Lampiran 7. Poster Film “*Thunderclouds*”

Lampiran 8. Banner Penelitian Film “*Thunderclouds*”

Lampiran 9. Naskah Film “*Thunderclouds*”