

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D BERTEMAKAN
HUBUNGAN PERTEMANAN UNTUK MENINGKATKAN
PERILAKU SOPAN SANTUN PADA ANAK

(Concept Artist, 3D Modeller, UV & Texture Artist)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh :
CAESAR MUHAMMAD VALERIAN
NIM : 19023011

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi 3D Bertemakan Hubungan
Pertemanan Untuk Meningkatkan Sopan Santun Pada Anak
Penulis : Caesar Muhammad Valerian
NIM : 19023011
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

PROPOSAL TUGAS AKHIR ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim
Penguji Proposal Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada
hari Senin tanggal 24 Juli 2023

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT
NIP. 198011122010122003

Penguji 1



Dessy Wahyuni, S.Sn

Penguji 2



Nurul Akmalia, S.I.Kom., M.Med.Kom
NIP. 199102282019032015

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 3D
"Marky and Moya" Tentang Hubungan pertemanan
Mempengaruhi Perilaku Sopan Santun pada Anak
Penulis : Caesar Muhammad Valerian
NIM : 19023011
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

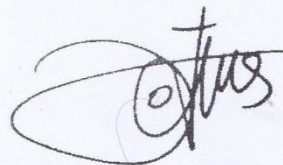
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Jakarta, 11 Juli 2023.

Pembimbing I



Rina Watye, M.Ds.
NIP. 198801172010032015

Pembimbing II



Jodies Setiamawati, M. Pd.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds.
NIP. 198801172010032015

**PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Caesar Muhammad Valerian
NIM : 19023011
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Marky and Moya* adalah *original*, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan persyaratan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,


SEPUJUH RIBU RUPIAH
10000
TEL. 20
METERAI
TEMPEL
8A5D1AKX422319678

Caesar Muhammad Valerian
NIM : 19023011

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Caesar Muhammad Valerian
NIM : 19023011
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Marky dan Moya** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif 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, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,



Caesar Muhammad Valerian
NIM : 19023011

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi 3D “Marky and Moya”
Penulis : Caesar Muhammad Valerian
Pembimbing I : **Rina Watye, S.Ds., M.Ds**
Pembimbing II : **Jodies Setiamawati, M. Pd**

Polite behavior is something that is inherent in humans, especially in interacting with other human beings. Polite behavior is the behavior of a person from generation to generation in accordance with tradition, norms of decency and community culture. Polite means respectful and civilized attitude regarding one's behavior or actions while polite is manners, mutual respect for one another and an attitude of helping towards others. the lack of polite behavior makes it a problem that has a bad impact on the child, therefore the author makes a 3D animation film that aims to influence polite behavior towards children so as to avoid any adverse effects that occur from a friendship regarding the value of courtesy. In this 3D animated film the author works as a Character 3D Modeller, starting from the character design process to making the character, in designing the 3D animated film the author uses Autodesk Maya software for the production stages and substance painter to create a realistic texture and coloring as well as Adobe After effect for compositing and giving some effects in the 3D animated film.

Keywords: Polite Behavior, 3D Animation, Marky and Moya, Animated Film.

Perilaku sopan santun merupakan sebuah hal yang melekat pada diri manusia terutama dalam berinteraksi kepada sesama manusia lainnya , Perilaku sopan santun merupakan tingkah laku seseorang secara turun temurun sesuai dengan tradisi , norma kesopanan dan budaya masyarakat. Sopan berarti sikap hormat dan beradab mengenai perilaku atau tindakan seseorang sedangkan santun merupakan tata krama , saling menghormati satu sama lain dan sikap menolong terhadap lainnya. kurangnya perilaku sopan santun menjadikan sebuah permasalahan yang mengakibatkan dampak buruk bagi anak tersebut, maka dari itu dari penulis membuat film animasi 3D yang bertujuan untuk mempengaruhi perilaku sopan santun kepada anak anak agar menghindari adanya dampak buruk yang terjadi dari sebuah hubungan pertemanan mengenai nilai sopan santun. Dalam film animasi 3D tersebut penulis bekerja sebagai *Character 3D Modeller*, mulai dari proses perancangan karakter hingga pembuatan karakter tersebut, dalam perancangan film animasi 3D tersebut penulis menggunakan software *autodesk maya* untuk tahapan produksi dan *substance painter* untuk membuat sebuah *texture* dan pewarnaan yang realis juga *adobe after effect* untuk *compositing* dan pemberian beberapa efek didalam film animasi 3D tersebut.

Kata Kunci : Perilaku sopan santun, Animasi 3D, Marky and Moya, Film Animasi.

PRAKATA

Puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, yang karenanya dalam kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan baik. Penulisan karya tugas akhir ini dibuat sebagai syarat agar dapat menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa Diploma-4 Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih atas segala bantuan dan dukungan baik moril maupun materiil sehingga Karya Tulis Tugas Akhir ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan Karya Tugas Akhir, khususnya bagi :

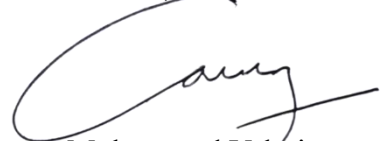
1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. Sebagai Sekretaris Jurusan Desain
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Rina Watye, S.Ds., M.Ds, selaku Pembimbing Materi Karya Tugas Akhir.
7. Jodies Setiamawati, M. Pd, selaku Pembimbing Penulisan Karya Tugas Akhir.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Keluarga penulis, khususnya ibu dan ayah penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
10. Adam Sebastian dan Wildan Zulhijjah Mutakin selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul "*Marky and Moya*"

yang dengan penuh semangat dan perjuangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

11. Maya Almira selaku Partner penulis yang selalu memberikan dukungan moril maupun materiil sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
12. Teman - Teman Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, untuk selalu ada dan bersedia membantu di masa pandemi yang sulit ini.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak pihak yang sudah saya sebutkan penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini, sekali lagi penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu. Demikian laporan yang penulis buat, Peneliti berharap semoga karya tulis yang peneliti susun ini, dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya khususnya untuk Mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif. Terimakasih

Jakarta, 11 Juli 2023



Caesar Muhammad Valerian

NIM :19023011

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Pengertian Animasi	8
2. Prinsip Animasi.....	9
3. Tugas Penulis	16
4. Pengertian Perilaku Sopan Santun	20
B. Literatur <i>Review</i>	22
C. Kerangka Berpikir	24
BAB III.....	27
A. Jenis atau Desain Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	28

D. Teknik Analisis Data	31
BAB IV	33
A. Hasil Praktik.....	33
1. Tugas Penulis.....	33
2. Temuan Praktik	42
B. Hasil Penelitian.....	46
1. Deskripsi Data	46
2. Analisis Data.....	51
3. Temuan Penelitian.....	60
4. Keterbatasan Penelitian.....	64
BAB V.....	66
A. Simpulan.....	66
B. Implikasi	69
C. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data</i>	28
Tabel 4.1 <i>Usia dan Kelas Anak</i>	48
Tabel 4.2 <i>Linimasa Penayangan Film</i>	50
Tabel 4.3 <i>Daftar Wawancara</i>	50
Tabel 4.4 <i>Pertanyaan 1</i>	52
Tabel 4.5 <i>Pertanyaan 2</i>	53
Tabel 4.6 <i>Pertanyaan 3</i>	54
Tabel 4.7 <i>Pertanyaan 4</i>	55
Tabel 4.8 <i>Pertanyaan 5</i>	56
Tabel 4.9 <i>Pertanyaan 6</i>	57
Tabel 4.10 <i>Pertanyaan 7</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Animasi</i>	8
Gambar 2.2 <i>Solid Drawing</i>	10
Gambar 2.3 <i>Timing and Spacing Timing</i>	12
Gambar 2.4 <i>Anticipation</i>	13
Gambar 2.5 <i>Slow In and Slow Out</i>	14
Gambar 2.6 <i>Secondary Action</i>	14
Gambar 2.7 <i>Staging</i>	15
Gambar 2.8 <i>Appeal</i>	16
Gambar 4.1 <i>Ilustrasi Marky</i>	34
Gambar 4.2 <i>Desain Marky</i>	35
Gambar 4.3 <i>Ilustrasi Moya</i>	36
Gambar 4.4 <i>Desain Moya</i>	36
Gambar 4.5 <i>Desain Environment</i>	38
Gambar 4.6 <i>3D Modelling Marky</i>	39
Gambar 4.7 <i>3D Modelling Moya</i>	39
Gambar 4.8 <i>UV Mapping Marky</i>	40
Gambar 4.9 <i>UV Mapping Moya</i>	41
Gambar 4.10 <i>Texture Marky</i>	41
Gambar 4.11 <i>Texture Moya</i>	42
Gambar 4.12 <i>Final Texture</i>	42
Gambar 4.13 <i>Topologi yang Baik</i>	43
Gambar 4.14 <i>Simetri 1</i>	43
Gambar 4.15 <i>Simetri 2</i>	44
Gambar 4.16 <i>Kitbashing</i>	44
Gambar 4.17 <i>Pemodelan NURBS 1</i>	45
Gambar 4.18 <i>Pemodelan NURBS 2</i>	45
Gambar 4.19 <i>Loop Flow 1</i>	46
Gambar 4.20 <i>Loop Flow 2</i>	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Riwayat Hidup Mahasiswa

Lampiran 2 – *Storyboard*

Lampiran 3 – *Transkrip* Penelitian

Lampiran 4 – Dokumentasi Penelitian

Lampiran 5 – Dokumentasi Praktik

Lampiran 6 – Banner

Lampiran 7 – Poster

Lampiran 8 – Lembar Bimbingan