

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “LITTLE LIGHT”
(CERITA, NASKAH, STORYBOARD, DESAIN KARAKTER, MODELER
KARAKTER 3D, TEXTURING)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
EGA KHALIFAR SYAH
NIM: 19011030

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 3D “*Little Light*”
Penulis : Ega Khalifar Syah
NIM : 19011030
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 Rabu, tanggal 27 September 2023.

Disahkan oleh :

Ketua Penguji,



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.

NIP. 198011122010122003

Anggota 1 :



Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom.

NIP. 198405092019031011

Anggota 2 :



Rina Watye, S.Ds, M.Ds.

NIP. 198408272019031009

Mengetahui :

Ketua Jurusan Desain Grafis



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 3D *"Little Light"*
Penulis : Ega Khalifar Syah
NIM : 19011030
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Jakarta, 26 September 2023.

Pembimbing 1 :



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.

NIP. 198408272019031009

Pembimbing 2 :



Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom.

NIP. 198405092019031011

Mengetahui :

Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, S.Ds, M.Ds.

NIP. 198801172010032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ega Khalifar Syah
NIM : 19011030
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “*LITTLE LIGHT*”

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, 27 September 2023



Ega Khalifar Syah

NIM :19011030

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ega Khalifar Syah
NIM : 19011030
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
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:

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “LITTLE LIGHT”

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 sebenar-benarnya.

Jakarta, 27 September 2023



Ega Khalifar Syah

NIM: 19011030

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 3D “*Little Light*”
Penulis : Ega Khalifar Syah
Pembimbing I : Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
Pembimbing II : Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom.

In modern times, Indonesian urban communities often appear arrogant and selfish due to their lack of attitude, ethics, morality, and integrity. This is caused by a lack of education about character, both at school and in society. To overcome this problem, the author had the idea of making a 3D animated short film entitled "Little Light." The story of this film tells the story of a female witch who is looking for a way to extend her life, but her life changes when she meets a boy. In the film, the writer is tasked with Storyline, Script, Storyboard, Character Design, 3D Modeling and Texturing, with the hope of educating and entertaining the public and encouraging them to become better individuals.

Keywords: 3D Animation, Arrogant, Little Light, Modern Era, Selfish

Dalam zaman modern, masyarakat perkotaan Indonesia seringkali terlihat sombong dan egois karena kurangnya attitude, etika, moralitas, dan integritas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pendidikan tentang budi pekerti, baik di sekolah maupun dalam masyarakat. Untuk mengatasi masalah ini, penulis memiliki gagasan membuat film pendek animasi 3D berjudul "*Little Light*". Cerita film ini mengisahkan seorang penyihir wanita yang mencari cara memperpanjang umurnya, tetapi kehidupannya berubah saat dia bertemu dengan seorang anak laki-laki. Dalam film penulis bertugas sebagai Pembuat Cerita, Naskah, *Storyboard*, Desain Karakter, *3D Modeling* dan *Texturing*, dengan harapan bisa mengedukasi dan menghibur masyarakat serta mendorong mereka menjadi pribadi yang lebih baik.

Kata Kunci: Animasi 3D, Egois, Era Modern, Little Light, Sombong

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah dan karunianya, penulis diberikan kesabaran, kekuatan dan ketekunan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir “*Little Light*”.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai pembuat cerita, pembuat naskah, pembuat *storyboard*, desain karakter, *3D Modeler*, dan *Texturing*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Pembuatan Film Pendek Animasi 3D “*Little Light*”.

Dalam prosesnya, penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Adapun pada kesempatan ini, dengan segala hormat penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Bapak Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Ibu Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Ibu Rina Watye, S.Ds., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Bapak Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I karya Tugas Akhir.
6. Bapak Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II karya Tugas Akhir.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Orang tua penulis, khususnya Ibu Susana Erna Dewi yang selalu memberikan nasihat dan semangat kepada penulis.

9. Nur Fathan Mubina dan Henry Nurpriyanto, selaku teman dan satu tim penulis yang bekerja sama dengan baik untuk menyelesaikan karya Tugas Akhir.
10. Semua Pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis karena banyak memberikan dukungan serta bantuan kepada penulis dalam mengerjakan karya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam Tugas Akhir ini, penulis masih memiliki banyak kekurangan dan belum mendekati sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar menjadi lebih baik kedepannya.

Jakarta, 27 September 2023

Penulis,



Ega Khalifar Syah

NIM : 19011030

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| SAMPUL DALAM..... | i |
| 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 |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 2 |
| C. Batasan Masalah | 2 |
| D. Rumusan Masalah | 3 |
| E. Tujuan | 3 |
| F. Manfaat Penulisan..... | 3 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 4 |
| A. Animasi | 4 |
| B. Naskah..... | 4 |
| C. <i>Storyboard</i> | 5 |
| D. Desain Karakter..... | 5 |
| E. <i>Modeling 3D</i> | 5 |
| F. <i>Texture</i> | 6 |
| G. Ilmu Hitam | 6 |
| H. Egoisme..... | 7 |
| BAB III METODE PRODUKSI..... | 8 |
| A. Objek Penulisan | 8 |

| | |
|---------------------------------|-----------|
| B. Teknik Pengumpulan Data..... | 15 |
| C. Ruang Lingkup..... | 16 |
| D. Langkah Kerja..... | 20 |
| BAB IV PEMBAHASAN..... | 24 |
| A. Pra-Produksi..... | 24 |
| B. Produksi | 31 |
| BAB V PENUTUP | 44 |
| A. Simpulan | 44 |
| B. Saran..... | 45 |
| DAFTAR PUSTAKA | 47 |
| LAMPIRAN..... | 49 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 3.1 Interior Rumah Helena | 9 |
| Gambar 3.2 Halaman Rumah Helena..... | 10 |
| Gambar 3.3 Hutan | 10 |
| Gambar 3.4 Desain Karakter Helena | 11 |
| Gambar 3.5 Desain Karakter Dean | 11 |
| Gambar 3.6 Naskah..... | 12 |
| Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> | 13 |
| Gambar 4.1 Tampilan Awal Microsoft Word..... | 24 |
| Gambar 4.2 Naskah yang Diketik | 25 |
| Gambar 4.3 Menyimpan Naskah..... | 25 |
| Gambar 4.4 Tampilan Awal Clip Studio Paint | 26 |
| Gambar 4.5 Membuat Dokumen Baru di Clip Studio Paint | 26 |
| Gambar 4.6 Penempatan <i>Storyboard</i> | 26 |
| Gambar 4.7 <i>Storyboard</i> yang Digambar | 27 |
| Gambar 4.8 Menyimpan di Clip Studio Paint..... | 27 |
| Gambar 4.9 <i>Storyboard</i> dalam Bentuk PDF | 28 |
| Gambar 4.10 Tampilan Awal Clip Studio Paint | 28 |
| Gambar 4.11 Membuat Dokumen Baru di Clip Studio Paint | 29 |
| Gambar 4.12 Membuat <i>Layer</i> | 29 |
| Gambar 4.13 Membuat Sketsa | 29 |
| Gambar 4.14 Membuat Garis tepi..... | 30 |
| Gambar 4.15 Proses Pewarnaan | 30 |
| Gambar 4.16 Menyimpan di Clip Studio Paint..... | 31 |
| Gambar 4.17 Tampilan Awal Autodesk Maya 2022 | 31 |
| Gambar 4.18 Membuat Proyek Baru | 32 |
| Gambar 4.19 Menampilkan 4 Sisi..... | 32 |
| Gambar 4.20 Penampilan 4 Sisi | 32 |
| Gambar 4.21 Menyembunyikan <i>Perspective View</i> | 33 |
| Gambar 4.22 Tampilan <i>Cube</i> | 33 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.23 Model 3D yang Belum diTekstur | 34 |
| Gambar 4.24 <i>UV Editor</i> | 34 |
| Gambar 4.25 <i>UV Editor</i> | 35 |
| Gambar 4.26 Memilih Opsi <i>Edge</i> | 35 |
| Gambar 4.27 <i>Cut and Sew</i> | 35 |
| Gambar 4.28 <i>UV Shell</i> | 36 |
| Gambar 4.29 Hasil <i>Unfold</i> | 36 |
| Gambar 4.30 Hasil <i>Orient Shell</i> dan <i>Layout</i> | 37 |
| Gambar 4.31 <i>Assign Material</i> | 37 |
| Gambar 4.32 Tampilan Awal Substance Painter | 38 |
| Gambar 4.33 Membuat Dokumen Baru di Substance Painter | 38 |
| Gambar 4.34 <i>Import OBJ</i> | 39 |
| Gambar 4.35 <i>Bake Mesh</i> | 39 |
| Gambar 4.36 Membuat <i>Layer</i> Tekstur | 39 |
| Gambar 4.37 Memilih Material..... | 40 |
| Gambar 4.38 Memilih <i>Layer</i> | 40 |
| Gambar 4.39 Menambah <i>Black Mask</i> | 41 |
| Gambar 4.40 <i>Arnold Template</i> | 41 |
| Gambar 4.41 Kembali ke Autodesk Maya..... | 41 |
| Gambar 4.42 Memilih Tekstur yang Sudah di Ekspor..... | 42 |
| Gambar 4.43 Hasil tekstur..... | 42 |
| Gambar 4.44 Model 3D Helena dan Dean | 43 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--------------|----|
| Tabel 1..... | 14 |
|--------------|----|

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| LAMPIRAN 1 Tabel <i>Timeline</i> Kerja..... | 49 |
| LAMPIRAN 2 Penggunaan <i>Software</i> | 51 |
| LAMPIRAN 3 Biodata Penulis | 52 |
| LAMPIRAN 4 Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 1 | 53 |
| LAMPIRAN 5 Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 2..... | 54 |