

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN ANIMASI 3D “THE LEGACY” SEBAGAI MEDIA
DENGAN UNSUR FANTASI UNTUK MENARIK MINAT REMAJA
MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA**

(Design Karakter, 3D Modelling, Texturing dan 3D Animation)

PROYEK AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan

Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya/Sarjana Terapan



Disusun oleh :

DIKJA TAMA LOKA

NIM : 20230037

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN ANIMASI 3D "THE LEGACY" SEBAGAI MEDIA
DENGAN UNSUR FANTASI UNTUK MENARIK MINAT
REMAJA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA.

Penulis : Dikja Tama Loka

NIM : 20230037

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
Selasa, 23 Juli 2024.

Disahkan oleh,

Ketua Penguji



Yuyun Khairunisa, M.Kom.

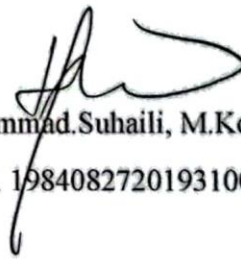
NIP. 198612282010122005

Anggota 1



Bayu Saputra, S.Sn.

Anggota 2



Muhammad.Suhaili, M.Kom.

NIP. 19840827201931009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmana S, S.Kom, M.T.

NIP. 198011122020122003

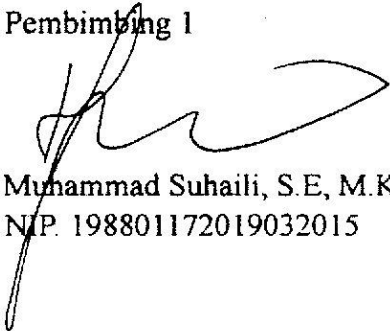
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Animasi 3D “The Legacy “ Sebagai Media
Dengan Unsur Fantasi Untuk Menarik Minat Remaja
Melestarikan Budaya Indonesia
Penulis : Dikja Tama Loka
NIM : 20230037
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

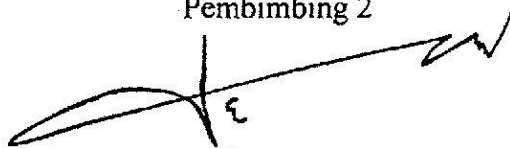
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Surabaya, 9, Agustus, 2014

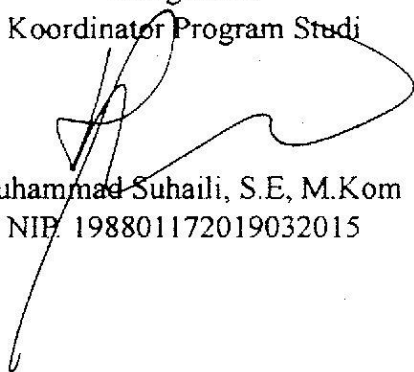
Pembimbing 1


Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom
NIP. 198801172019032015

Pembimbing 2


Dessy Wahyuni. S.Sn
NIP.

Mengetahui
Koordinator Program Studi


Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom
NIP. 198801172019032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Dikja Tama Loka
NIM : 20230037
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul

**“PEMBUATAN ANIMASI 3D THE LEGACY SEBAGAI MEDIA DENGAN
UNSUR FANTASI UNTUK MENARIK MINAT REMAJA MELESTARIKAN
BUDAYA INDONESIA”**

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 9 Juli 2024



Dikja Tama Loka

NIM: 20230037

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Dikja Tama Loka
NIM : 20230037
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2024

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 ANIMASI 3D THE LEGACY SEBAGAI MEDIA DENGAN UNSUR FANTASI UNTUK MENARIK MINAT REMAJA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA" 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 9 Juli 2024



Dikja Tama Loka

NIM: 20230037

ABSTRAK

This study highlights the process of creating the 3D animation "The Legacy," which combines fantasy elements to capture the interest of adolescents in preserving Indonesia's cultural richness. The author formulates the animation concept with a focus on cultural values and visual aesthetics, incorporating Indonesian myths, legends, and cultural heritage into the storyline. This proposal summarizes the author's efforts to implement research findings into the production of the 3D animation "The Legacy," aiming not only for entertainment but also as a means to inspire adolescent interest in understanding and conserving Indonesia's cultural diversity. With this approach, the author hopes the 3D animation becomes an effective tool for educating and fostering a love for Indonesia's cultural heritage, contributing to cultural preservation in the digital era.

Keyword: 3D Animation, Fantasy, Young Interest, Indonesian Culture

Kajian ini menyoroti proses pembuatan animasi 3D "The Legacy" yang menggabungkan fantasi untuk menarik minat remaja dalam melestarikan kekayaan budaya Indonesia. Penulis merumuskan konsep animasi dengan fokus pada nilai-nilai budaya dan estetika visual, menggabungkan mitos, legenda, dan warisan budaya Indonesia dalam alur cerita. Kajian ini merangkum upaya penulis dalam mengimplementasikan hasil penelitian ke dalam produksi animasi 3D "The Legacy," yang diharapkan tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana menginspirasi minat remaja dalam memahami dan melestarikan keberagaman budaya Indonesia. Dengan pendekatan ini, penulis berharap animasi 3D ini menjadi alat efektif dalam mendidik dan mencintai warisan budaya Indonesia, menyumbang pada pelestarian budaya di era digital.

Keyword: Animasi 3D, Fantasi, Minat Remaja, Budaya Indonesia

PRAKATA

Puji syukur 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 lulus di semester genap Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan membuat *Design Karakter, 3D Modelling, Texturing dan 3D Animation* Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Film Pendek Animasi 3D “The Legacy”

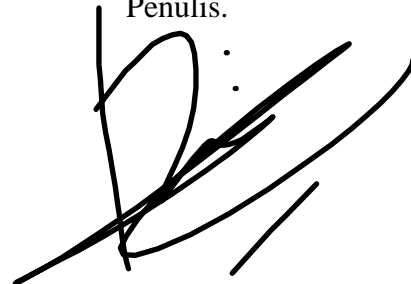
Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT., Kajar Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. Sebagai Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir.
8. Dessy Wahyuni. S.Sn, selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir.

9. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar Politeknik Negeri Kreatif yang telah memberikan ilmu, dan melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
 10. Keluarga penulis, khususnya Ayah dan Ibu yang terus memberi dukungan kepada penulis.
 11. Teman-teman seangkatan penulis, yang ada untuk saling membantu
- Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 26 Juli 2024

Penulis.

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and strokes, positioned above the printed name.

Dikja Tama Loka

NIM 2023003

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG 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 TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
1. Pengertian Animasi	6
2. 12 Prinsip Animasi.....	7

3. Pipeline Animasi 3 Dimensi.....	14
4. 3D Modelling	18
5. Texturing	19
6. 3D Animation	19
7. Genre Film Fantasi	20
8. Budaya Indonesia: Pengertian dan Fungsi	20
9. Representasi Budaya dalam Media	21
B. Pertanyaan Kajian	22
C. Hasil Penelitian Sejenis.....	22
BAB III METODE KAJIAN.....	23
A. Metodologi.....	23
B. Metode Pengumpulan Data.....	24
1. Data Kualitatif	24
C. Prosedur Analisis Data.....	25
1. Analisis Data Kualitatif	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
A. Deskripsi Film Animasi “ The Legacy “	28
B. Hasil Kajian.....	28
1. Penentuan Material.....	28
2. Definisi Kategori Awal	37
3. Analisis Baris demi baris dan Formulasi Kategori.....	39
4. Revisi Kategori dan Pengaturan	39
5. Analisis Akhir Material	40
6. Pembentukan Kategori Utama.....	41
7. Pemeriksaan Kesesuaian antar pengkode.....	43

8. Menulis Laporan.....	46
C. Pembahasan	64
D. Keterbatasan Kajian	64
1. Batasan Sampel	64
2. Batasan Waktu.....	64
3. Metode Analisis.....	65
4. Representativitas	65
5. Varibilitas Budaya	65
6. Perubahan dalam Industri	65
E. Cara kerja berdasarkan jobdesk	66
1. Jobdesk pribadi.....	66
2. Table Jobdesk Kelompok	72
BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Implifikasi.....	74
C. Saran & Rekomendasi	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kategori Awal	38
Tabel 2 Kategori Tambahan.....	39
Tabel 3 Kategori Tambahan	43
Tabel 4 Transkripsi Tanya Jawab	44
Tabel 5 Hasil akhir analisis identifikasi budaya	59
Tabel 6 Hasil Frekuensi	63
Tabel 7 Tabel Jobdesk Kelompok.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Squash and Stretch	7
Gambar 2 Anticipation	8
Gambar 3 Staging	9
Gambar 4 Straight Ahead & Pose to Pose	9
Gambar 5 Follow Through & Overlapping Action	10
Gambar 6 Slow In & Slow Out	10
Gambar 7 Arcs	11
Gambar 8 Secondary Action	11
Gambar 9 Timing	12
Gambar 10 Exaggeration	13
Gambar 11 Solid Drawing	13
Gambar 12 Appeal	14
Gambar 13 Pipeline Animasi 3 Dimensi.....	15
Gambar 14 Model analisis Mayring's Step Model of Inductive Category Development	24
Gambar 15 Desain Karakter Bramantya	30
Gambar 16 Desain Karakter Satria	31
Gambar 17 Desain Karakter Gandawara	32
Gambar 18 Desain Karakter Sanghara	33
Gambar 19 Storyboard	34
Gambar 20 3D Environment	35

Gambar 21 Semua Karakter	36
Gambar 22 Pertemuan Online Tanya Jawab	46
Gambar 23 Adegan yang Memiliki unsur motif batik	47
Gambar 24 Adegan Shot Gerbang Kerajaan.....	48
Gambar 25 Adegan Shot Dibawah Pohon	48
Gambar 26 Adegan Shot Gua Hutan	49
Gambar 27 Adegan Shot Pertarungan	49
Gambar 28 Adegan Shot Kerajaan	50
Gambar 29 Adegan Shot Ruangan Satria	50
Gambar 30 Adegan Shot Dalam Gua.....	51
Gambar 31 Adegan Shot Sanghara Bebas	51
Gambar 32 Adegan Shot Pertarungan Hutan	52
Gambar 33 Adegan Shot Satria Datang	53
Gambar 34 Adegan Shot Gandawara Kata Terakhir	53
Gambar 35 Adegan Shot Sanghara Bebas	54
Gambar 36 Adegan Shot Kantor Satria.....	55
Gambar 37 Adegan Shot Kantor Satria	55
Gambar 38 Adegan Shot Kerajaan	56
Gambar 39 Adegan Shot Perahu	57
Gambar 40 Adegan Shot Pertarungan	58
Gambar 41 Desain Karakter Bramantya	66
Gambar 42 Baju Adat Sumatera Utara	67

Gambar 43 Desain Karakter Satria	67
Gambar 44 Raja Singosari	68
Gambar 45 Desain Karakter Gandawara.....	68
Gambar 46 Baju Adat Miskat Banjar.....	69
Gambar 47 Desain Karakter Sanghara.....	69
Gambar 48 Proses Modelling	70
Gambar 49 Proses Texturing.....	71
Gambar 50 Proses Animating	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	77
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir	87
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA	90
Lampiran 4 Lembar Berita Acara	100
Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	101
Lampiran 6 Lembar Hasil Cek Plagiarisme	102
Lampiran 7 Surat Kontrak PI / Surat Penerimaan PI	104
Lampiran 8 Sertifikat Kompetensi	105