

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D
“THE BABYSITTER”
*(CHARACTER DESIGN, STORYBOARD ARTIST, 3D MODELLING,
TEXTURING)*



Laporan Karya Tugas Akhir ini Disusun Guna Melengkapi

Salah Satu Syarat Kelulusan Untuk Mendapatkan

Gelar Ahli Madya Diploma III

Disusun Oleh:

Bahrul Ulum

NIM: 18710037

JURUSAN DESAIN GRAFIS
PROGRAMSTUDI ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Characher Design, Storyboard Artist, 3D Modelling
dalam pembuatan film pendek animasi 3D yang
berjudul "The Babysitter"
Penulis : Bahrul Ulum
NIM : 18710037
Program Studi : Desain (Konsentrasi: Animasi)
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas
Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa.....,
tanggal 26 Juli 2022

Disahkan oleh: Ketua Penguji,
☒



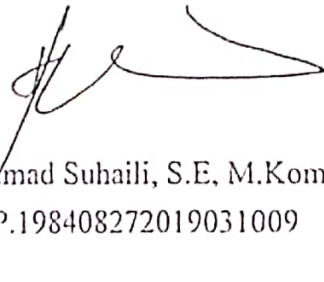
Friansyah Gemawang, S.ST
NIP.

Anggota 1



Yuyun Khairunisa, S.Si, M.Kom
NIP.198612228010122005

Anggota 2



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom
NIP.198408272019031009

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Deddy Stevato Tobing, Dipl.Ing
NIP.198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : The Babysitter
Penulis : Bahrul Ulum
NIM : 18710037
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi:
Animasi) Jurusan : Desain Grafis

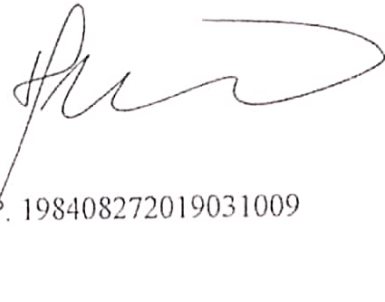
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di *Jakarta, 7 Juli 2022*

Antonius Edi Widiargo, S.T.,M.I.Kom.



NIDN/NIP/NIDK. 0903450007

Muhamad Suhaili, S.E, M.Kom.



NIP. 198408272019031009

Mengetahui, Koordinator Program
Studi Animasi,



Rina Watye, M.Ds
NIP. 198801172018032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS PROYEK AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di
bawah ini:

Nama : Bahrul Ulum
NIM : 18710037
Program Studi : Animasi D3
Jurusan : Desain grafis
Tahun Akademik : 2021 - 2022

dengan ini menyatakan bahwa Proyek Akhir saya dengan judul: Pembuatan Film Pendek Animasi "The Babysitter" 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, 7 Juli 2022

Yang menyatakan,


Mela tangan

Bahrul Ulum

NIM: 18710037

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Bahrul Ulum
NIM : 18710037
Program Studi : Animasi D3
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021-2022

demikian 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 Babysitter

Pembuatan Film Pendek Animasi "*The Babysitter*" 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 proyek akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan

sebenarnya

Jakarta, 7 Juli 2022

Yang menyatakan,



Bahrul Ulum
NIM: 18710037

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : THE BABYSITTER
Penulis : Bahrul Ulum
Pembimbing I : Antonius Edi Widiargo, ST.,M.I.Kom.
Pembimbing II : Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom.

Amanah menurut kamus besar Bahasa Indonesia yaitu sesuatu yang dapat dipercaya atau dititipkan kepada seseorang, dimana setiap orang diwajibkan untuk menjaga atau menjalankan setiap amanah yang sudah diberikan. Menjaga amanah sangatlah penting bagi setiap orang, karena menjaga amanah akan menjamin terpeliharanya keselamatan sebuah hubungan sesama manusia. Premis dari cerita film pendek animasi “THE BABYSITTER” adalah seekor hewan yang diberi Amanah namun dia mengkhianati amanah tersebut demi nafsunya. Penulis menggunakan *software* Autodesk Maya 2019 sebagai *software* utama penulis dalam pembuatan projek tugas akhir ini, ditambah dengan *software* pendukung lainnya. Penulis terlibat dalam berbagai teknis dari pra produksi sampai pasca produksi dan penulis mendapat tanggung jawab untuk memegang pada bagian Character Design, Storyboard, 3D Modelling, dan Texturing.

Kata Kunci : The Babysitter, Karakter, Modelling

ABSTRACT

Judul Tugas Akhir : THE BABYSITTER
Penulis : Bahrul Ulum
Pembimbing I : Antonius Edi Widiargo, ST.,M.I.Kom.
Pembimbing II : Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom.

Amanah according to the Big Indonesian Dictionary is something that can be trusted or entrusted to someone, where everyone is required to maintain or carry out every mandate that has been given. Maintaining the trust is very important for everyone, because maintaining the trust will ensure the maintenance of the safety of a human relationship. The premise of the animated short film “THE BABYSITTER” is that an animal was given a mandate but he betrayed that trust for the sake of his lust. The author uses the Autodesk Maya 2019 software as the author's main software in making this final project, plus other supporting software. The author is involved in various technical aspects from pre-production to post-production and the writer is responsible for handling the Character Design, Storyboard, 3D Modeling, and Texturing sections.

Keywords: The Babysitter, Character, Modeling

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat-Nya tugas akhir film pendek animasi 3D yang berjudul ‘THE BABYSITTER’ ini dapat terselesaikan dengan baik. Selain itu, kami juga ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan tugas akhir ini.

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Diploma III (D3) Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini.

Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan, bimbingan dan dorongan dari semua pihak, penulisan karya Tugas Akhir tidak akan lancar. Maka, pada kesempatan kali ini izinkan penulis untuk menyampaikan terimakasih yang sebesar- besarnya kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora M.M selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano Tobing, Dipi.ing, selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Muhammad Suhaili, S.E,M.Kom. selaku Pembimbing Materi Tugas Akhir yang dengan seluruh dedikasi kepada mahasiswa bimbingannya membantu memberikan saran serta alternatif penyelesaian masalah selama proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
5. Antonius Edi Widiargo selaku Pembimbing Teknis Tugas Akhir yang dengan penuh kesabaran dan ketekunan membimbing penulis menyelesaikan Karya Penulisan Tugas Akhir.
6. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
7. Keluarga penulis, khususnya ayah, ibu, dan saudara kandung penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

8. Aryunda Anggito J dan Candra Agustian selaku rekan satu tim penulis yang senantiasa selalu bekerja sama dengan baik selama pembuatan karya Tugas Akhir.
9. Keluarga Animasi PoliMedia yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari tingkat dan kemampuan pikiran masih banyak kekurangan dan belum mendekati yang namanya sempurna. Maka dari itu penulis selaku penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan kemajuan untuk hasil yang lebih baik dimasa yang akan datang.

Demikian kata pengantar yang dapat penulis berikan, Semoga laporan ini kedepannya bisa bermanfaat. Terima kasih.

Jakarta, 7 Juli 2022



Bahrul Ulum
18710037

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS PROYEK AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Rumusan Masalah.....	2
1.5. Tujuan Penulisan.....	3
1.6. Manfaat Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Animasi.....	4
2.2. <i>Genre</i> Film Animasi.....	5
2.3. <i>Design Character</i>	6
2.4. Storyboard.....	8
2.4.1. Pengertian <i>Storyboard</i>	8
2.4.2. Fungsi <i>Storyboard</i>	8
2.4.3. Komponen <i>Storyboard</i>	8
2.5. <i>3D Modelling</i>	9
2.5.1 Pengertian <i>3D Modelling</i>	9
2.5.2 Pengertian <i>Polygon</i>	11
2.5.3 Jenis-Jenis <i>Surface Modelling</i>	12
2.6. <i>Texturing</i>	13
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	15

3.1. Objek Penulisan.....	15
3.1.1. Objek Karya.....	15
3.1.2. Spesifikasi Karya.....	22
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.3. Ruang Lingkup.....	25
3.3.1. Peran Penulis.....	25
3.3.2. Kategori Karya.....	26
3.3.3. Ide Kreatif.....	26
3.4. Langkah Kerja.....	27
1. <i>Character Design</i>	27
2. <i>Storyboard</i>	27
3. <i>3D Modelling</i>	27
4. <i>Texturing</i>	28
BAB IV PEMBAHASAN.....	29
A. <i>Character Design</i>	29
B. <i>Storyboard</i>	35
C. <i>3D Modelling</i>	39
D. <i>Texturing</i>	47
BAB V PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Macam-Macam <i>Genre</i> Dan Pengertiannya.....	5
Tabel 3.1 Tabel Jobdesk.....	22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Desain Karakter.....	6
Gambar 2.2 Panel <i>Storyboard</i>	9
Gambar 2.3 Contoh <i>Modelling Hard Surface</i>	10
Gambar 2.4 Contoh <i>Modelling Organic</i>	10
Gambar 2.5 <i>Texturing</i>	14
Gambar 3.1 <i>Script</i> “THE BABYSITTER”.....	17
Gambar 3.2 <i>Storyboard</i> “THE BABYSITTER”.....	18
Gambar 3.3 <i>Storyboard</i> “THE BABYSITTER”.....	18
Gambar 3.4 Zebra Dataran.....	19
Gambar 3.5 Referensi Bayi.....	20
Gambar 3.6 Hyena Tutul.....	21
Gambar 3.7 Pipeline film “ THE BABYSITTER”.....	21
Gambar 3.8 Logo <i>Autodesk Maya</i>	23
Gambar 3.9 Logo <i>Paint Tool Sai</i>	23
Gambar 3.10 Logo <i>Clip Studio Paint</i>	24
Gambar 3.11 Logo <i>Substance Painter</i>	24
Gambar 4.1 Tampilan Awal <i>Paint Tool Sai</i>	29
Gambar 4.2 Referensi.....	29
Gambar 4.3 Sketsa Karakter.....	30
Gambar 4.4 <i>Lineart</i> Karakter.....	30
Gambar 4.5 Proses <i>Coloring</i>	31
Gambar 4.6 <i>Outfit Babysitter</i>	31
Gambar 4.7 Desain Karakter Hyena.....	32
Gambar 4.8 Baju Hyena.....	32
Gambar 4.9 Baju Hyena <i>Babysitter</i>	33
Gambar 4.10 Desain Karakter Ayah Zebra.....	34
Gambar 4.11 Desain Karakter Bayi Zebra.....	34
Gambar 4.12 Tampilan <i>Clip Studio Paint</i>	28
Gambar 4.13 Panel <i>Storyboard</i>	35

Gambar 4.14 Sketsa <i>Storyboard</i>	36
Gambar 4.15 <i>Grayscale</i>	36
Gambar 4.16 <i>Export File JPEG</i>	37
Gambar 4.17 Contoh Potongan <i>Script</i>	37
Gambar 4.18 Potongan <i>Storyboard 1</i>	38
Gambar 4.19 Potongan <i>Storyboard 2</i>	38
Gambar 4.20 Tampilan Awal <i>Autodesk Maya 2019</i>	39
Gambar 4.21 Referensi <i>Modelling</i>	40
Gambar 4.22 <i>Smooth Box</i>	40
Gambar 4.23 <i>Base Shape Head</i>	41
Gambar 4.25 <i>Body Character</i>	42
Gambar 4.26 Tangan Karakter.....	42
Gambar 4.27 Kaki Karakter.....	43
Gambar 4.28 <i>Base Outfit Character</i>	43
Gambar 4.29 <i>Outfit Character</i>	44
Gambar 4.30 <i>Base Shape Hair Character</i>	44
Gambar 4.31 <i>Hair Character</i>	45
Gambar 4.32 <i>Delete History</i>	45
Gambar 4.33 <i>Modelling Karakter Hyena</i>	46
Gambar 4.34 <i>Modelling Ayah Zebra</i>	46
Gambar 4.35 <i>Modelling Bayi Zebra</i>	47
Gambar 4.36 <i>UV Map Karakter</i>	48
Gambar 4.37 Tampilan Model Karakter Yang Belum <i>Ditexture</i>	48
Gambar 4.38 <i>Brush Fur</i>	49
Gambar 4.39 <i>Coloring Character</i>	49
Gambar 4.40 <i>Texturing Outfit Karakter</i>	50
Gambar 4.41 <i>Material Fabric</i>	50
Gambar 4.42 <i>Coloring Outfit Karakter</i>	51
Gambar 4.43 <i>Base Color Rambut Karakter</i>	51
Gambar 4.44 <i>Hair Brush Texture</i>	52
Gambar 4.45 <i>Hypershade Texture Karakter</i>	52

Gambar 4.46 <i>Textured Character</i>	53
Gambar 4.47 <i>Textured Hyena</i>	54
Gambar 4.48 <i>Textured Ayah Zebra</i>	54
Gambar 4.49 <i>Textured Bayi Zebra</i>	55