

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**FILM PENDEK ANIMASI 3D “PRAYING HANDS”**  
**(SKINNING, TEXTURING, & COMPOSITING)**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:  
MUHAMMAD IHSAN RAFI  
19011060

**PROGRAM STUDI ANIMASI JURUSAN DESAIN GRAFIS POLITEKNIK  
NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**  
**2022**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**FILM PENDEK ANIMASI 3D “PRAYING HANDS”**  
**(SKINNING, TEXTURING, & COMPOSITING)**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:  
MUHAMMAD IHSAN RAFI  
19011060

**PROGRAM STUDI ANIMASI JURUSAN DESAIN GRAFIS POLITEKNIK  
NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**  
**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi 3D "Praying Hands"  
Penulis : Muhammad Ihsan Rafi  
NIM : 19011060  
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 13 Juli 2022

Disalakan oleh:

Ketua Penguji,



Rina Watye, S.Ds., M.Ds.  
NIP. 19880117201903201

Anggota 1



Pratiwi Kusumowardhani, S.Ds, M.Ds  
NIP. 198512082014042002

Anggota 2



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I. Kom  
NIDN. 0903450007

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H ToDing, DIP ING  
NIP. 1908010312014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi 3D "Praying Hands"  
Penulis : MUHAMMAD IHSAN RAFI  
NIM : 19011060  
Program Studi : D3 Animasi (Konsentrasi: ...)  
Jurusan : Desain Grafis.....

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di  
Jakarta, 13 Juli 2022

Pembimbing 1



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom  
NIDN. 0903450007

Pembimbing 2



Pingki Indrianti, M.Ds R  
NIP.198610212015041004

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, S.Ds., M.Ds.  
NIP. 19880117201903201

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ihsan Rafi  
NIM : 19011060  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Film Pendek Animasi 3D “Praying Hands” 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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 13 Juli 2022



Muhammad Ihsan Rafi

NIM: 19011060

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Ihsan Rafi  
NIM : 19011060  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2022

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: **Film Pendek Animasi 3D “Praying Hands”**

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, 13 Juli 2022



Muhammad Ihsan Rafi

NIM: 19011060

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi 3D “Praying Hands”  
Penulis : Muhammad Ihsan Rafi  
Pembimbing I : R.AE. Widiargo, M.Kom  
Pembimbing II : Pingki Indrianti, M.Ds

Penulisan ilmiah ini berjudul “Film Pendek Animasi 3D “*Praying Hands*” bertujuan untuk menjelaskan proses pembuatan animasi secara tersusun dengan jelas, dari pra-produksi, produksi, sampai pasca-produksi. Penulisan ilmiah dilaksanakan berdasarkan proses penulis saat mengerjakan proses pembuatan animasi 3D yang berjudul “*Praying Hands*”, bertujuan untuk sebagai bentuk informasi dalam pengerjaan animasi 3D.

*Praying Hands* mengisahkan pengorbanan seorang adik bernama Albert Durere yang mengorbankan hidupnya untuk bekerja di tambang emas agar dapat menafkahi hidup keluarga dan kakaknya untuk bisa berkuliah sebagai pelukis. Kakaknya bernama Albercht Durer berkuliah dengan bertujuan nantinya akan menfkahi keluarganya dan bergantian untuk Albert memulai kuliahnya setelah dia lulus dan menjadi pelukis. Cerita ini dibawakan dengan kehadiran Timo Werger yang melihat lukisan Albercht di museum lalu Kembali ke masa lalunya di mana tempat kejadian lukisan itu dibuat.

Penulis akan menjelaskan beberapa *jobdesk* dari pengerjaan 3D animasi yang diantaranya proses pengerjaan *skinning character 3D*, proses *texturing character* dan *environment*, dan melakukan proses *rendering* dan *editing* dari semua proses pengerjaan animasi yang telah dikerjakan. Penjelasan proses pengerjaan animasi ini terdiri dari pengertian, proses pengerjaan dan hasil dari pengerjaan tersebut. Metode pelaksanaan yang digunakan menggunakan teknik analisis, penulis juga melakukan observasi pengamatan dari beberapa film animasi yang pernah penulis tonton baik itu 3D maupun 2D.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pesan dari cerita 3D animasi *Praying Hands* adalah bagaimana kita sebagai mahluk sosial harus saling menolong, dari ruang lingkup keluarga sampai ke lingkungan masyarakat. Hasil penelitian juga menyimpulkan dari beberapa rumusan masalah bahwa untuk mendapatkan hasil karakter 3D yang baik, maka sebelum proses *skinning* harus diperhatikan penempatan *joint* pada setiap sendi, terutama pergelangan tangan, pundak, dan kaki. Dari hasil *texturing* yang telah penulis lakukan, penggunaan

software Substance Painter merupakan hal yang sangat membantu saat proses produksi animasi Praying Hand. Dari penggunaannya yang user friendly, instan, dan akses yang mudah untuk pelajar/mahasiswa. penulis juga dapat menyimpulkan, agar mendapatkan hasil yang terbaik dalam proses pemberian *sound effect* pada animasi, maka melakukan reset langsung ke tempat yang mungkin untuk kita kunjungi, dan perekaman langsung sumber suara sesuai dengan kebutuhan adalah sumber terbaik dalam pemberian *sound effect*.

**Kata kunci:** *Praying Hands, Produksi, Pasca-produksi, Skinning Character, Texturing, Editing, dan Sound Effect.*



## PRAKATA

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan karunia, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas Proposal dan Tugas Akhir membuat film pendek animasi 3D yang berjudul “*Praying Hands*”. Dengan kondisi pandemi saat ini, segala kegiatan masih dapat dilakukan.

Saya menyadari masih banyaknya kekurangan pada tugas akhir ini. Oleh sebab itu, saran dan kritik. senantiasa diharapkan demi perbaikan dan kemajuan karya tugas akhir maupun kemampuan saya dalam bidang animasi. Saya juga berharap semoga karya tugas akhir saya dapat memberikan hiburan dan pembelajaran bagi para penonton.

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. Ibu Dr. Tripi Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak Deddy Stevano H Tobing, DIP ING., Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Ibu Rina Watye, M.Ds., Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Bapak RAE Widiargo, M.Kom., Pembimbing I karya tugas akhir.
6. Ibu Pingki Indrianti, M.Ds., Pembimbing II karya tugas akhir.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Kedua orang tua penulis, yang selalu memberikan dukungan, dan doa kepada penulis.
9. Teman-teman seperjuangan Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta untuk bantuan selama masa perkuliahan.
10. Se

10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan selama proses perkuliahan dan penyelesaian karya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang guna membangun dan membuat penulis berkembang dan menjadi lebih baik kedepannya. Akhir kata, penulis berharap Laporan Praktik Industri ini memberikan manfaat umumnya bagi pembaca sekalian, dan khususnya terutama untuk pengembangan ilmu di bidang Animasi.

Jakarta, 13 Juli 2022

Penulis,



Muhammad Ihsan Rafi  
NIM: 19011060

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>C. Batasan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>D. Rumusan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>E. Tujuan Penulisan .....</b>	<b>4</b>
<b>F. Manfaat Penulisan .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II.....</b>	<b>6</b>
<b>A. SKINNING CHARACTER 3D.....</b>	<b>6</b>
<b>B. TEXTURING 3D CHARACTER &amp; ENVIRONMENT .....</b>	<b>6</b>
<b>C. RENDERING .....</b>	<b>6</b>
<b>D. COMPOSITING .....</b>	<b>7</b>
<b>E. REFERENSI.....</b>	<b>8</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>10</b>
<b>METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>10</b>
<b>A. Data/Objek Penelitian .....</b>	<b>10</b>
<b>B. Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>10</b>
<b>C. Ruang Lingkup .....</b>	<b>11</b>
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>18</b>
<b>A. Pra-Produksi .....</b>	<b>18</b>
<b>B. Produksi .....</b>	<b>19</b>

<b>C. Pasca Produksi</b> .....	29
<b>BAB V</b> .....	36
<b>A. Simpulan</b> .....	36
<b>B. Saran</b> .....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	39
<b>BIODATA PENULIS</b> .....	41
<b>LAMPIRAN</b> .....	42
<b>A. Texturing</b> .....	42

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> .....	6
<b>Gambar 2.2</b> .....	7
<b>Gambar 2.3</b> .....	7
<b>Gambar 2.4</b> .....	8
<b>Gambar 2.5</b> .....	9
<b>Gambar 2.6</b> .....	10
<b>Gambar 2.7</b> .....	10
<b>Gambar 4.1</b> .....	18
<b>Gambar 4.2</b> .....	19
<b>Gambar 4.3</b> .....	20
<b>Gambar 4.4</b> .....	21
<b>Gambar 4.5</b> .....	22
<b>Gambar 4.6</b> .....	22
<b>Gambar 4.7</b> .....	23
<b>Gambar 4.8</b> .....	24
<b>Gambar 4.9</b> .....	24
<b>Gambar 4.10</b> .....	25
<b>Gambar 4.11</b> .....	26
<b>Gambar 4.12</b> .....	26
<b>Gambar 4.13</b> .....	28
<b>Gambar 4.14</b> .....	29
<b>Gambar 4.15</b> .....	29
<b>Gambar 4.16</b> .....	30
<b>Gambar 4.17</b> .....	31
<b>Gambar 4.18</b> .....	32
<b>Gambar 4.19</b> .....	33
<b>Gambar 4.20</b> .....	34
<b>Gambar 4.21</b> .....	34

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Biodata Penulis
2. Salinan Lembar Pembimbingan
3. Texturing
4. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir