

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D
“REALITA”

Storyboard, 3D Environment, 3D Animating, Music Scoring

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Terapan pada Program Studi Animasi



Disusun oleh :

YOHANES SOPHIAN PRANATA

18720034

JURUSAN DESAIN GRAFIS
PROGRAM STUDI ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

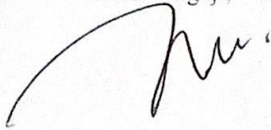
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi "Realita"
Penulis : Yohanes Sophian Pranata Hutasoit
NIM : 18720034
Program Studi : D4 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 14 Juli 2022.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



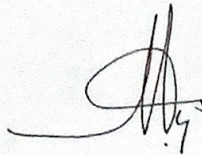
Friansyah Gemawang, S.ST

Anggota 1



Rina Watye, M.Ds
NIP. 198801172018032015

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis,




Deddy Stevano Lobing, Dipl.-Ing,
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 3D "Realita"
Penulis : Yohanes Sophian Pranata Hutasoit
NIM : 1920034
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi: Animasi
Jurusan : Desain Grafis

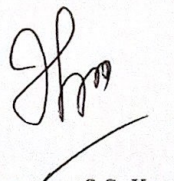
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 1 Juli2022

Pembimbing I



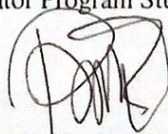
Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom
NUP. 0903450007

Pembimbing II



(Tri Fajar Yurmama, S.S., Kom., M.T)
NIP. 1980111220101220033

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 : Yohanes Sophian Pranata H
NIM : 18720034
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021-2022

dengan ini menyatakan bahwa Proyek Akhir saya dengan judul: Pembuatan Film Pendek Animasi "*Realita*" 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 sebenarnya.

Jakarta, 5 Juli 2022

Yang menyatakan.



Yohanes Sophian. P. H.

NIM. 18720034

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Yohanes Sophian Pranata H
NIM : 18720034
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
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: Pembuatan Film Pendek Animasi "*Realita*" 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, 5 Juli 2022

Yang menyatakan,



Yohanes Sophian. P. H.
NIM. 18720034

ABSTRAK

The problems discussed in this paper are how to convey the message "anticipation is the key" through a 3-dimensional animated short film and how to produce a 3-dimensional animated short film using the Autodesk Maya application. The purpose of this paper is to understand better how to display images that are in line with the message to be conveyed to the audience and how to produce 3-dimensional animated short films based on each job held. The method used is observation to places where objects will be made such as flight schools and by reviewing literature from journals in the online platform and offline platform in order to reproduce theories that will facilitate the process of making 3-dimensional animated short films. From this paper it can be concluded that to achieve a depiction that is in accordance with the message to be conveyed is to increase references by means of research, evaluation and consultation with others, the process of making 3D animation is not an easy thing because in addition to requiring basic and advanced technical skills, understanding of concepts and flight hours are also needed in the process of working on a 3-dimensional animated short film.

Keyword: *3D Animation, Autodesk Maya, Anticipation, Short Movie, Depiction.*

Permasalahan yang dibahas dalam penulisan ini adalah bagaimana cara menyampaikan pesan "antisipasi adalah kunci" melalui sebuah film pendek animasi 3 dimensi dan bagaimana proses produksi film pendek animasi 3 dimensi menggunakan aplikasi Autodesk Maya. Tujuan penulisan ini agar dapat lebih memahami bagaimana cara menampilkan gambar yang sejalan dengan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton serta cara memproduksi film pendek animasi 3 dimensi berdasarkan masing-masing pekerjaan yang dipegang. Metode yang digunakan adalah observasi ke tempat-tempat objek yang akan dibuat seperti sekolah penerbangan dan dengan cara studi pustaka dengan jurnal dalam jaringan maupun luar jaringan guna memperbanyak teori yang akan mempermudah proses pembuatan film pendek animasi 3 dimensi. Dari penulisan ini dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai penggambaran yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan adalah dengan memperbanyak referensi dengan cara riset, evaluasi dan konsultasi bersama orang lain, proses pembuatan animasi 3 dimensi pun bukanlah hal yang mudah karena selain membutuhkan kemampuan teknis dasar maupun lanjutan, pemahaman konsep dan jam terbang pun sangat dibutuhkan dalam proses pengerjaan film pendek animasi 3 dimensi.

Kata Kunci: *Animasi 3D, Autodesk Maya, Antisipasi, Film Pendek, Penggambaran.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karuniaNya lah saya dapat menyelesaikan penulisan laporan proyek akhir ini sebagai salah satu tahap menuju kelulusan. Saya juga menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan proyek akhir ini.

Penulisan laporan proyek akhir ini dibuat dengan maksud menjadikannya sebagai pedoman bagi dosen pembimbing yang nantinya akan membimbing saya dalam proses pengerjaan tugas akhir sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Saya menyadari bahwa penulisan laporan ini masih memiliki banyak kekurangan. Maka dari itu, saya menerima kritik maupun saran yang dapat membangun dengan hati yang terbuka. Semoga kedepannya, penulisan laporan ini dapat menjadi pedoman yang baik orang yang ingin mengerjakan karya serupa.

Jakarta, 12 Januari 2022



Yohanes Sophian Pranata Hutasoit
18720034

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
PRAKATA.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	1
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	2
E. Tujuan Penulisan	2
F. Manfaat Penulisan	2
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
A. 12 Prinsip Dasar Animasi	4
B. Pipeline Produksi Animasi	7
C. Storyboard	10
D. 3D Environment	11
E. 3D Animating	11
F. Visual Effect	12
G. Music Scoring	13
H. Compositing	14
BAB III METODE PELAKSANAAN	16
A. Pra Produksi	16
B. Produksi	17
C. Pasca Produksi	17
D. Skema Perancangan	18

BAB IV PEMBAHASAN	19
A. Proses Visualisasi Naskah	19
B. Modelling	28
C. Texturing	36
D. Animating	47
E. Music Scoring	54
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59