

**LAPORAN PROJECT AKHIR
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI “New Friend”**

(Storywriter, 3D Character Modeller, Rigger, Animator)

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memenuhi Mata Kuliah Proyek Akhir**



DISUSUN OLEH:

**SANTAR YUDISTIRA DWI PUTRA
18720030**

**PROGRAM STUDI ANIMASI D4
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
2021**

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI “New Friend”**

(Storywriter, 3D Character Modeller, Rigger, Animator)

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memenuhi Mata Kuliah Proyek Akhir**



DISUSUN OLEH:

**SANTAR YUDISTIRA DWI PUTRA
18720030**

**PROGRAM STUDI ANIMASI D4
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
2021**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Proyek Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi "New Friend"
Penulis : Santar Yudistira Dwi Putra
NIM : 18720030
Program Studi : Animasi D4
Jurusan : Desain Grafis

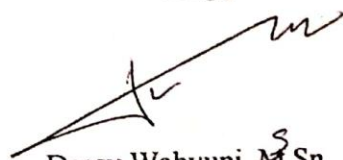
Proyek Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Proyek Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 27 Agustus 2021

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji




Muhammad Suhaili, S.E, M.kom

Anggota 1



Dessy Wahyuni, M.Sn
12

Anggota 2



Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom

Mengetahui,
Koordinator Prodi,



Rina Watye, M.Ds.
198801172018032015

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR
LEMBAR PERSETUJUAN PROYEK AKHIR

Judul Proyek Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi "New Friend"
Penulis : Santar Yudistira Dwi Putra
NIM : 18720030
Program Studi : Animasi D4
Jurusan : Desain Grafis

Proyek Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di *Jakarta, Agustus 5, 2022*

Pembimbing 1



Elly Rosita Subarja

Pembimbing 2



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Rina Watye, M.Ds.
NIP.198801172019032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS PROYEK AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah

Nama : Santar Yudistira Dwi Putra
NIM : 18720030
Program Studi : Animasi D4
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020-2021

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

Depok, 24 Juni 2022

Yang menyatakan,



Santar Yudistira Dwi Putra
NIM: 18720030

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Santar Yudistira Dwi Putra

NIM : 18720030

Program Studi : Animasi D4

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2020-2021

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pembuatan Film Pendek Animasi "*New Friend*" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 24 Juni 2022

Yang menyatakan,

The image shows an official stamp of Politeknik Negeri Media Kreatif. The stamp is rectangular and contains the text 'POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF' at the top, 'METEPEK TEMBEL' in the middle, and '55CCA/JX980463661' at the bottom. To the right of the stamp is a handwritten signature in black ink.

Santar Yudistira Dwi Putra

NIM: 18720030

ABSTRAK

Tugas Akhir merupakan Syarat melanjutkan Pendidikan ke jenjang Diploma (D4). Tugas akhir yang berjudul "*New Friend*" dibuat berdasarkan cerita yang sudah ada. Dimana menceritakan seorang anak perempuan yang berusaha mendapatkan boneka yang berada di *clawmachine* yang di sisi lain si boneka takut tertangkap di karenakan si boneka mengira akan di perlakukan buruk saat menjadi milik si anak perempuan tersebut.

Animasi "*New Friend*" bertemakan tentang " jangan menilai seseorang dari tampangnya " yang mana si boneka takut dengan gadis yang ingin mendapatkannya dikarenakan tampangnya yang membuatnya takut denganya.

Animasi "*New Friend*" dibuat dengan metode Animasi 3 Dimensi. Tugas Akhir berbentuk animasi pendek ini dibuat untuk memproyeksikan ide cerita penulis agar dapat dinikmati sebagai media Film Animasi pendek 3D.

Dalam pembuatan animasi "*New Friend*" penulis menggunakan aplikasi *software 3D* yang bernama *Autodesk Maya*.

Kata kunci: Animasi, *New Friend*, Boneka, 3D

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 menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku informasi anak tentang Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul "*New Friend*" (Paragraf ini disesuaikan dengan tema TA masing-masing)

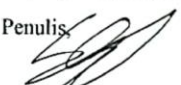
Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Pumomo Ananto, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak Hafid Setyo Hadi, M.T., Ketua Jurusan
4. Ibu Tri Fajar Yumama S.S.Kom, M.T Sekretaris Jurusan
5. Ibu Pingki Indrianti, M.Ds. Koordinator Program Studi
6. Elly Rosita Subarja, Pembimbing I
7. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom., Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Instansi terkait
10. Keluarga
11. Teman-teman

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Depok, 24 Juni 2022

Penulis,


Santar Yudistira Dwi Putra

NIM 18726030

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------|-----|
| ABSTRAK..... | i |
| PRAKATA | ii |
| DAFTAR ISI..... | iii |
| DAFTAR GAMBAR..... | v |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A.Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 1 |
| C. Batas Masalah | 1 |
| D. Rumusan Masalah | 2 |
| E. Tujuan Penulisan | 2 |
| F. Manfaat Penulisan | 2 |
| BAB II..... | 3 |
| KAJIAN PUSTAKA..... | 3 |
| A. Animasi | 3 |
| B. Autodesk Maya | 13 |
| C. Rigging..... | 14 |
| D. Maya Plugins..... | 14 |
| BAB III..... | 17 |
| METODE PERANCANGAN..... | 17 |
| A. Pra produksi..... | 17 |
| B. Produksi | 33 |
| C. Pasca Produksi | 35 |
| D. Skema Perancangan | 35 |
| BAB IV..... | 38 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 38 |

| | |
|------------------------|----|
| A. Hasil kegiatan..... | 38 |
| B. Pembahasan..... | 39 |
| BAB V..... | 40 |
| PENUTUPAN..... | 40 |
| A. Kesimpulan | 40 |
| B. Saran | 40 |
| C. Implikasi | 40 |
| Daftar Pustaka..... | 41 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|------------------|----|
| Gambar 2.1..... | 4 |
| Gambar 2.2..... | 6 |
| Gambar 2.3..... | 7 |
| Gambar 2.4..... | 8 |
| Gambar 2.5..... | 10 |
| Gambar 2.6..... | 11 |
| Gambar 2.7..... | 15 |
| Gambar 2.8..... | 16 |
| Gambar 3.1..... | 18 |
| Gambar 3.2..... | 18 |
| Gambar 3.3..... | 19 |
| Gambar 3.4..... | 19 |
| Gambar 3.5..... | 20 |
| Gambar 3.6..... | 21 |
| Gambar 3.7..... | 22 |
| Gambar 3.8..... | 23 |
| Gambar 3.9..... | 24 |
| Gambar 3.10..... | 25 |
| Gambar 3.11..... | 26 |
| Gambar 3.12..... | 27 |
| Gambar 3.13..... | 28 |
| Gambar 3.14..... | 29 |
| Gambar 3.15..... | 30 |
| Gambar 3.16..... | 31 |
| Gambar 3.17..... | 32 |
| Gambar 3.18..... | 33 |
| Gambar 3.19..... | 34 |
| Gambar 3.20..... | 34 |
| Gambar 3.21..... | 35 |
| Gambar 3.22..... | 35 |
| Gambar 3.23..... | 36 |