

LAPORAN TUGAS AKHIR

“THE OBLIVION”

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



Disusun oleh :

ADITYA BUDI AGUNG

NIM. 17710067

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

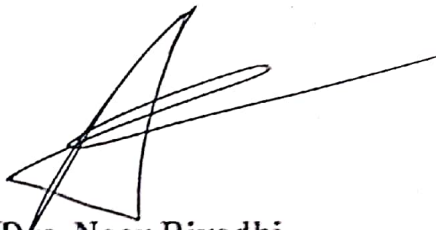
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : The Oblivion
Penulis : Aditya Budi Agung
NIM : 17710067
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Animasi)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 12 Juli 2022

Disahkan oleh:



Drs. Noor Riyadhi
NIP. 195309261982021001

Anggota I



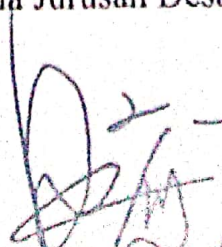
Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 0007058008

Anggota II



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198405092019031011

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



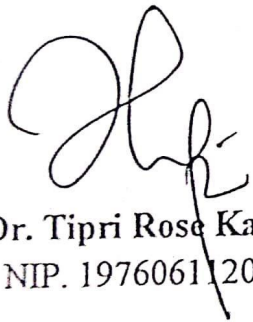
Deddy Stefano H. Tobing, DIP ING
NIP. 198010312014041001

**LEMBAR PERSETUJUAN
SIDANG TUGAS AKHIR**

1. Judul Karya Tugas Akhir : Oblivion
2. Penulis : Aditya Budi Agung
3. NIM : 17710067
4. Program Studi : Animasi
5. Jurusan : Desain

Mengetahui,

Pembimbing I



Dr. Tipri Rose Kartika, MM
NIP. 197606112009122002

Pembimbing II



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198405092019031011

Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198801172010032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aditya Budi Agung

NIM : 17710067

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2021/2022 dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **OBLIVION** 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, 20-Juli-2022

Yang menyatakan,



Aditya Budi Agung

NIM: 17710067

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Aditya Budi Agung
NIM : 17710067
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Animasi)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

demikian 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: The Oblivion beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif 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, 12 Juli 2022
Yang menyatakan,



Aditya Budi Agung
NIM: 1771067

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi "The Oblivion"
Penulis : Aditya Budi Agung
Pembimbing I : Dr. Tipri Rose Kartika, MM
Pembimbing II : Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom

Animasi merupakan salah satu media hiburan yang banyak diminati berbagai kalangan masyarakat, media ini mampu menjadi sarana untuk menyampaikan pesan yang ingin diutarakan pembuatnya. Kebanyakan film animasi yang ada di media nasional saat ini kurang mampu memberikan pesan edukasi kepada penontonnya. Film animasi yang berjudul "Oblivion" ini bertujuan untuk memberikan pesan serta pelajaran dampak apa yang akan terjadi pada lingkungan jika manusia menggunakan senjata nuklir untuk kepentingannya sendiri. Film ini dibuat melalui 3 tahapan utama, yaitu (1) Pra-Produksi yang bertujuan untuk memberikan gambaran serta aset yang akan digunakan pada tahapan selanjutnya, (2) Produksi yaitu membuat seluruh adegan yang sudah direncanakan sebelumnya, (3) Pasca-Produksi yaitu menyatukan seluruh hasil adegan yang dibuat sebelumnya menjadi sebuah film serta memberikan efek tambahan yang diperlukan. Dari hasil yang telah didapatkan melalui film ini adalah, (1) penonton mendapatkan edukasi mengenai dampak senjata biologis pada lingkungan dalam bentuk visual.

Kata kunci: Film Animasi, senjata biologis, edukasi

ABSTRACT

Title : Animation Short Film "The Oblivion"
Author : Aditya Budi Agung
Supervisor I : Dr. Tipri Rose Kartika, MM
Supervisor II : Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom

Animation is one of the entertainment media which could be enjoyed for people of all-ages. This media is capable of conveying the message that the creator had to say. Most animated films in the national media nowadays are lacking in ability to provide educational messages for the audiences. This animated short-film, entitled "Oblivion", aims to provide messages and lessons about what impact will occur on the environment if human use biological weapons for their own interests. This short movie was made through 3 main stages, which is (1) Pre-Production which aims to provide an overview and assets that will be used in the next stage, (2) Production is making all pre-planned scenes, (3) Post-Production is to gather all the results of previously created scenes into a film and add the necessary additional effects. From the results that will be obtained from this short-film, (1) the audience gets visually educated about the impact of biological weapons on the environment and all living being.

Keywords: Animation film, biological weapons, education

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Shalawat serta salam tak lupa penulis haturkan kepada junjungan nabi besar kita Muhammad SAW, beserta keluarganya, sahabatnya, dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Tujuan dari penyusunan laporan Tugas Akhir ini berguna untuk bisa memenuhi salah satu syarat kelulusan Ahli Madya Diploma III pada program studi Desain Grafis Konsentrasi Animasidi Politeknik Negeri Media Kreatif.

Didalam pengerjaan Tugas Akhir ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu, disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, MM. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak Deddy Stefano H. Tobing, Dip. Ing. selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Ibu Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT. selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Ibu Rina Watye, S.Ds., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Animasi.
6. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, MM. selaku dosen pembimbing I
7. Bapak Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom. selaku dosen pembimbing II
8. Dosen-dosen Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah dengan tulus dan ikhlas memberikan ilmunya
9. R.AE Widiargo, S.T., M.I.Kom. dan Bayu Saputra selaku dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman tentang animasi 3D selama perkuliahan.

10. Ibu dan Ayah serta keluarga besar penulis atas dukungannya.
11. Seluruh staff dan karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif atas kerjasamanya selama ini.
12. Seluruh rekan-rekan seperjuangan angkatan 2017, khususnya program studi Animasi
13. Seluruh tim "The Oblivion" yang smaa-sama bersusah payah dalam mengerjakan tugas akhir ini.
14. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan semangat dan doa terbaik mereka.
15. Semua pihak yang penulis tidak dapat sebutkan namanya satu persatu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis memohon saran serta kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan semoga bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta, 07 Juli 2022



Aditya Budi Agung
1771067

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan	4
1.6 Manfaat	5
1.6.1 Bagi Mahasiswa/Penulis dan Tim	5
1.6.2 Bagi Institusi.....	5

1.6.3 Bagi Dunia Pendidikan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Animasi.....	6
2.2 Animasi 3D	7
2.3 Cerita.....	7
2.4 Pengertian <i>Modelling</i>	8
2.4.1 <i>Polygonal</i>	8
2.4.3 <i>Subdivision Surface</i>	9
2.5 Pengertian <i>Materialing</i>	9
2.6 Dua Belas (12) Prinsip Animasi	9
2.6.1 <i>Squash And Stretch</i>	9
2.6.2 <i>Anticipation</i>	10
2.6.3 <i>Staging</i>	10
2.6.4 <i>Straigh Ahead and Pose to Pose</i>	11
2.6.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	12
2.6.6 <i>Slow In and Slow Out</i>	12
2.6.7 <i>Arc</i>	13
2.6.8 <i>Secondary Action</i>	14
2.6.9 <i>Timing</i>	14
2.6.10 <i>Exaggeration</i>	15
2.6.11 <i>Solid Drawing</i>	15

2.6.12 <i>Appeal</i>	16
2.7 Senjata Atom	17
2.7.1 Definisi Senjata Atom.....	17
2.7.2 Konsep Senjata Nuklir	17
2.8 Referensi Karakter dan Latar Tempat.....	19
2.8.1 Referensi Karakter.....	19
2.8.2 Referensi Environment.....	20
2.9 Pemilihan Software.....	22
2.10 Database.....	24
BAB III PERANCANGAN KARYA.....	25
3.1 Teknik Pengumpulan Data	25
3.2 Konsep Umum.....	25
3.2.1 Rancangan Alur Kerja (<i>Pipeline</i>)	25
3.2.2 Konsep Cerita	26
3.2.3 Latar Tempat dan Waktu	27
3.2.4 Sinopsis.....	27
3.2.5 <i>Script</i> / Naskah.....	28
3.2.6 Desain Karakter	28
3.2.7 Environment.....	30
3.2.8 Storyboard.....	33
3.3 Konsep Teknis	33

3.3.1 <i>Modelling</i> Properti	33
3.3.2 <i>Texturing</i> Properti	34
3.3.3 Menyatukan Properti.....	3
BAB IV PENJELASAN KARYA	35
4.1 <i>File Management</i>	35
4.3 <i>Time Schedule</i>	36
4.3 <i>Modelling Property</i>	36
4.4 <i>Texturing Property</i>	41
4.5 Menyatukan <i>Property</i>	48
BAB V PENUTUP.....	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran	52
5.2.1 Bagi Mahasiswa / Penulis dan Tim	51
5.2.2 Bagi Institut	51
5.2.3 Bagi Dunia Pendidikan.....	52
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 3.1 Desain Karakter Dave	29
2. Tabel 3.2 Desain Karakter Chiko.....	30

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1 Squash and Stretch	10
2. Gambar 2.2 Anticipation	10
3. Gambar 2.3 Staging	11
4. Gambar 2.4 Straight Ahead and Pose to Pose	11
5. Gambar 2.5 Follow Through and Overlapping Action	12
6. Gambar 2.6 Slow In and Slow Out	13
7. Gambar 2.7 Arc	13
8. Gambar 2.8 Secondary Action	14
9. Gambar 2.9 Timing	15
10. Gambar 2.10 Exaggeration	15
11. Gambar 2.11 Solid Drawing	16
12. Gambar 2.12 Appeal	16
13. Gambar 2.13 Perbedaan Tipe Fisi dan Fusi	19
14. Gambar 2.14 Referensi Karakter Pertama	19
15. Gambar 2.15 Referensi Karakter Kedua	20
16. Gambar 2.16 Referensi Environment Kota	20
17. Gambar 2.17 Referensi Padang Pasir	21
18. Gambar 2.18 Bangkai Pesawat	21
19. Gambar 2.19 The Old Bunker	22
20. Gambar 2.20 Icon Autodesk Maya 2018	23
21. Gambar 2.21 Icon Substance Painter	23
22. Gambar 2.22 Icon Quixel Mixer	24
23. Gambar 2.23 Susunan Database	24

24. Gambar 3.1 Desain Karakter Dave	29
25. Gambar 3.2 Desain Karakter Chiko	29
26. Gambar 3.3 3D Kota Hancur	30
27. Gambar 3.4 Padang Pasir	31
28. Gambar 3.5 Exterior Bangkai Pesawat	31
29. Gambar 3.6 Interior Bangkai Pesawat	31
30. Gambar 3.7 Exterior Rumah Bunker	32
31. Gambar 3.8 Interior Rumah Bunker.....	32
32. Gambar 3.9 Storyboard “Oblivion”	33
33. Gambar 4.1 <i>File Management</i>	35
34. Gambar 4.2 Langkah Membuat Project Window.....	36
35. Gambar 4.3 <i>Time Schedule</i>	36
36. Gambar 4.4 Proses Memasukkan Image Plane	37
37. Gambar 4.5 Gambar Sudah Masuk Ke Dalam Viewport.....	37
38. Gambar 4.6 Membuat Object Primitives Cube	38
39. Gambar 4.7 Modelling Mengikuti Referensi Gambar	38
40. Gambar 4.8 Hasil Modelling Property Kalender	39
41. Gambar 4.9 Hasil Modelling Property Senter.....	39
42. Gambar 4.10 Hasil Modelling Property Kasur	40
43. Gambar 4.11 Hasil Modelling Property Microscope	40
44. Gambar 4.12 Hasil Modelling Property Mobil	41
45. Gambar 4.13 Proses Planar Mapping.....	42
46. Gambar 4.14 Cut UV Edges.....	42
47. Gambar 4.15 Proses Unfold UV Map	43
48. Gambar 4.16 Export File.....	43
49. Gambar 4.17 Open File FBX Dengan Substance.....	44
50. Gambar 4.18 Baking Mesh Maps.....	44
51. Gambar 4.19 Interface Saat Texturing di Substance.....	45
52. Gambar 4.20 Proses Texturing di Substance	45

53. Gambar 4.21 Proses Export Texture	46
54. Gambar 4.22 Proses Memasukkan Texture	47
55. Gambar 4.23 Hasil Texturing Property Rambu	47
56. Gambar 4.24 Hasil Texturing Property Tembok Hancur	48
57. Gambar 4.25 Menyatukan Property Kota	48
58. Gambar 4.26 Menyatukan Property Gurun	49
59. Gambar 4.27 Menyatukan Property Bunker	49