

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D
“THUNDERCLOUDS” BERTEMA KEBERSYUKURAN
(GRATITUDE)

(3D RIGGING DAN 3D ENVIRONMENT)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

FAISAL IMAM PRATAMA

19023017

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 3D
"THUNDERCLOUDS" Bertema Kebersyukuran (*Gratitude*)
Nama : Faisal Imam Pratama
NIM : 19023017
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 17 Juli 2023.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Jodies Setiamawati, M. Pd

Anggota 1



Argo Devapo Sumarwoto, B.Des.
NIDN. 3174061912800004

Moderator



Ilham Khalid Setlawan, S.T.
NIP. 3174061912800004

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 3D
"THUNDERCLOUDS" Bertema Kebersyukuran
(Gratitude)
Penulis : Faisal Imam Pratama
NIM : 19023017
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan Ditandatangani di Jakarta, 28 Juni 2023.

Pembimbing I



Ilham Khalid Setiawan, S.T.
NIP. 198010312014041001

Pembimbing II



Dr. Eko Djuniarto, M.Psi.
NIP. 195906011988031001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds.
NIP. 198801172010032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Faisal Imam Pratama
NIM	: 19023017
Program Studi	: D4 Animasi
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
"Perancangan 3D *Environment* dalam Film Pendek Animasi 3D "THUNDERCLOUDS"
Bertema Kebersyukuran (*Gratitude*)." 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, 17 Juli 2023



Faisal Imam Pratama
NIM 19023017

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Faisal Imam Pratama
NIM : 19023017
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023

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: PERANCANGAN FILM PENDEK 3D *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI 3D "THUNDERCLOUDS" BERTEMA *KEBERSYUKURAN (GRATITUDE)* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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, 17 Juli 2023
Yang menyatakan,



Faisal Imam Pratama
NIM 190023017

ABSTRAK

3D environment in one of the technique in making three-dimensional (3D) animation. It is a three-dimensional object model that focuses on the environment and its constituent elements. In the process of making 3D animation, the environment is one of the most important things that must be present because of its function as the place where all activities in making an animated film take place. Environment has a close relationship with film characters, as well as being a reference for the audience in the process of identifying the characteristics that contained in animated films, even without being expressed through dialogue and narration. In this study, the design of the environment in the 3D animated film "Thunderclouds" was designed according to the theme of the story about gratitude. The purpose of this study was to analyze and implement 3D environment techniques in the 3D animated film "Thunderclouds" which is in accordance with the theme of the story about gratitude and can be liked by teenagers. This research used qualitative method with data collection techniques through qualitative questionnaires, literature study, and observation. Then the data analysis was carried out in a descriptive analytical manner through interpretation techniques to process the research results. From the results of the research, it was found that in order to present an environment that fits the theme of the story of gratitude, it is necessary to choose the right object coloring and background object that displays the peaceful atmosphere and natural elements.

Keywords: *animation, 3D environment, gratitude, teenager.*

Salah satu teknik dalam pembuatan animasi tiga dimensi (3D) adalah 3D environment. 3D environment adalah model objek tiga dimensi yang berfokus pada lingkungan dan unsur-unsur pembentuknya. Dalam proses pembuatan animasi 3D, environment termasuk hal terpenting yang harus hadir karena fungsinya sebagai tempat berlangsungnya semua kegiatan dalam pembuatan film animasi. Environment memiliki keterkaitan yang erat dengan karakter film, serta menjadi acuan bagi penonton untuk proses identifikasi sifat maupun ciri khas yang tertuang dalam film animasi, bahkan tanpa diungkapkan melalui dialog dan narasi. Dalam penelitian ini, perancangan environment dalam film animasi 3D "Thunderclouds" dirancang sesuai dengan tema cerita yaitu kebersyukuran (gratitude). Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengimplementasikan teknik 3D environment di dalam film animasi 3D "Thunderclouds" yang sesuai dengan tema kebersyukuran dan diminati oleh remaja. Metode yang dipakai adalah metode dengan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan datanya melalui kuesioner kualitatif, studi pustaka, dan observasi. Kemudian dilakukan analisis data secara deskriptif analitis melalui teknik interpretasi untuk mengolah hasil penelitian. Dari hasil penelitian, didapat bahwa untuk dapat menghadirkan suasana environment yang sesuai tema cerita kebersyukuran, perlu memilih pewarnaan objek yang tepat dan pemilihan objek latar yang lebih menampilkan suasana serta unsur-unsur alam.

Kata Kunci: *animasi, 3D environment, kebersyukuran, remaja.*

PRAKATA

Puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, yang karenanya dalam kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan baik. Penulisan karya tugas akhir ini dibuat sebagai syarat agar dapat menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa Diploma-4 Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih atas segala bantuan dan dukungan orang tua dan keluarga, sehingga Karya Tulis Tugas Akhir ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan Karya Tugas Akhir, khususnya bagi :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M. Sebagai Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si. Sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.S.Kom.,M.T, Sebagai Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. Sebagai Sekretaris Jurusan Desain
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds. Sebagai Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Ilham Khalid Setiawan, S.T. Sebagai Dosen Pembimbing I.
7. Dr. Eko Djuniarto, M.Psi., Sebagai Dosen Pembimbing II.
8. Alfira Rahmalia dan Nuzul Hibatullah sebagai rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul “Thunderclouds” yang dengan penuh semangat dan perjuangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Teman - Teman Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, untuk selalu ada dan bersedia membantu di masa akhir semester ini.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak pihak yang sudah saya sebutkan penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini,sekali lagi penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu. Demikian laporan yang penulis buat, Peneliti berharap semogakarya tulis yang penulis susun dapat bermanfaat bagi setiap orang yangmembacanya, khususnya mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.

Jakarta, 17 Juli 2023



Faisal Imam Pratama

19023017

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
E. Rumusan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Film	8
a. Genre Film.....	8
1) <i>Genre</i> Romantis	9
2) <i>Genre</i> Horor.....	9
3) <i>Genre</i> Thriller	9
4) <i>Genre</i> Aksi.....	9
5) <i>Genre</i> Komedi.....	10
6) <i>Genre</i> Fantasi.....	10
7) <i>Genre</i> Animasi	10
b. Unsur-Unsur dalam Film.....	10
c. Fungsi dan Peran Film	11
2. Animasi 3D.....	11
a. Prinsip Animasi 3D	12

3. Perancangan Pembuatan Animasi 3D.....	19
4. <i>Environment</i> dalam animasi	20
a. Atmosfer dalam Animasi	21
b. <i>Foreground, Middleground, Background</i>	21
c. <i>Ground, Horizon, Sky</i>	22
5. <i>Rating Film Sesuai Usia</i>	22
6. Warna.....	23
a. Pengaruh Warna Terhadap Emosi Manusia	25
b. Harmonisasi dalam Warna.....	25
c. Properti dan Latar	26
7. Kajian Teori Tentang Bersyukur.....	26
8. Studi Eksisting	27
a. Studi Visual Arsitektur Rumah di Indonesia.....	27
b. Studi Visual Kamar Remaja Perempuan.....	29
c. Studi Visual Suasana Jalanan di Perkotaan.....	30
d. Studi Visual Transportasi Umum di Jakarta.....	33
B. Penelitian yang Relevan	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis atau Desain Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Subjek Penelitian.....	37
D. Definisi Operasional Variabel.....	38
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	40
1. Sumber Data Primer	41
a. Kuesioner.....	41
b. Wawancara	42
2. Sumber Data Sekunder	42
a. Studi Pustaka.....	42
b. Observasi.....	42
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	43

1. Triangulasi Sumber	44
2. Triangulasi Teknik	44
3. Triangulasi Teori	44
G. Teknik Analisis Data	45
BAB IV	46
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian	46
1. Hasil Wawancara Ketertarikan dan Respon Remaja Terhadap Film Pendek Animasi 3D “ <i>Thunderclouds</i> ” Bertema Kebersyukuran.....	46
2. Hasil Kuesioner Ketertarikan dan Respon Remaja Terhadap Film Pendek Animasi 3D “ <i>Thunderclouds</i> ” Bertema Kebersyukuran.....	53
B. Pembahasan	60
1. Perancangan Film Animasi 3D “ <i>Thunderclouds</i> ”	60
a. Praproduksi	61
1) Ide Konsep	61
2) Penulisan Naskah	63
3) Desain Konsep Visual	64
4) <i>Storyboard</i>	68
b. Produksi.....	68
1) Penerapan Teknik 3D <i>Environment</i> yang Mendukung Tema kebersyukuran	68
C. Keterbatasan Penelitian	77
BAB V.....	78
PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Implikasi.....	81
C. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Environment</i> dalam Film Animasi Karya Studio Ghibli.....	4
Gambar 2. <i>Environment</i> dalam Film Animasi Karya Disney.....	4
Gambar 3. <i>Squash and Stretch</i>	12
Gambar 4. <i>Anticipation</i>	13
Gambar 5. <i>Staging</i>	13
Gambar 6. <i>Straight ahead action and Pose to Pose</i>	14
Gambar 7. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	15
Gambar 8. <i>Slow in and Slow out</i>	15
Gambar 9. <i>Arcs</i>	16
Gambar 10. <i>Secondary Action</i>	16
Gambar 11. <i>Timing</i>	17
Gambar 12. <i>Exaggeration</i>	17
Gambar 13. <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 14. <i>Appeal</i>	19
Gambar 15. <i>Color Wheel</i>	24
Gambar 16. <i>Warm and Cool Color</i>	25
Gambar 17. Contoh Desain Ruang Rumah Sederhana di Indonesia	28
Gambar 18. Contoh Rumah Minimalis Sederhana di Indonesia	28
Gambar 19. Contoh Rumah Minimalis Sederhana di Indonesia	28
Gambar 20. Desain Interior Kamar Remaja Perempuan.....	29
Gambar 21. Meja Belajar Remaja Perempuan.....	30
Gambar 22. Rak Buku Remaja Perempuan.....	30
Gambar 23. Kawasan Padat Penduduk di Jakarta	31
Gambar 24. Pohon Palembang	31
Gambar 25. Pohon Manoa	32
Gambar 26. Trotoar di Sekitar Jakarta	32
Gambar 27. Suasana Kota Jakarta	32
Gambar 28. Halte Transjakarta	33
Gambar 29. Bus Transjakarta	33
Gambar 30. Pelajar yang menggunakan Transjakarta	34
Gambar 31. Diagram Teknis Analisis Data	45

Gambar 32. Usia Responden	53
Gambar 33. Hasil Ketertarikan Responden Terhadap Desain Poster	54
Gambar 34. Hasil Ketertarikan Responden Terhadap Sinopsis Cerita film	54
Gambar 35. Hasil Ketertarikan Responden Terhadap Desain <i>Environment</i>	54
Gambar 36. Hasil Respon Sinopsis Cerita dan Kaitannya dengan Tema Kebersyukuran	55
Gambar 37. Hasil Ketertarikan Responden Terhadap <i>Style</i> dan Konsep <i>Environment</i>	56
Gambar 38. Hasil Ketertarikan Responden untuk Menonton Film “ <i>Thunderclouds</i> ” Hanya dari Penggambaran <i>Environment</i>	56
Gambar 39. <i>Environment</i> dapat Mendukung Suasana dalam film	57
Gambar 40. Hasil Kuesioner Jenis Terbuka	59
Gambar 41. LSD – <i>Thunderclouds</i> (MV)	61
Gambar 42. Siklus Awan	62
Gambar 43. Hubungan Antara Siklus Awan dengan Emosi Manusia	62
Gambar 44. Contoh Naskah	63
Gambar 45. Desain Rumah	64
Gambar 46. Kamar Lucy	65
Gambar 47. Taman dan Halte	65
Gambar 48. Tokoh Lucy	66
Gambar 49. Tokoh Thunder	67
Gambar 50. <i>Storyboard</i> Film Animasi 3D “ <i>Thunderclouds</i> ”	68
Gambar 51. <i>Texture</i> Kamar Lucy	70
Gambar 52. Hasil Render Kamar Lucy	71
Gambar 53. <i>Texture</i> Taman dan Halte	72
Gambar 54. Hasil Render Taman dan Halte	72
Gambar 55. <i>Color Palette</i> Ghibli	73
Gambar 56. <i>Color Palette</i>	73
Gambar 57. <i>Texture</i> Kosan Lucy	75
Gambar 58. Hasil Render Kosan Lucy	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pipeline Produksi Animasi 3D	19
Tabel 2. Definisi Operasional Variabel dalam Perancangan 3D <i>Environment</i> Film Animasi 3D “ <i>Thunderclouds</i> ”	39
Tabel 3. Hasil Pertanyaan dan Jawaban narasumber dalam wawancara	46
Tabel 4. <i>Pipeline</i> Perancangan Film Animasi 3D “ <i>Thunderclouds</i> ”	60