

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

(3D ANIMATOR)

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Terapan**



Disusun Oleh :

NUZUL HIBATULLAH

NIM: 19023045

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)
Penulis : Nuzul Hibatullah
NIM : 19023045
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 Senin, tanggal 28 Juli 2023.

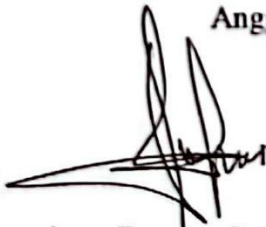
Disahkan oleh:

Ketua Penguji



Jodies Setiamawati, M. Pd.

Anggota I



Argo Devano Sumarwoto, B.Des
NIDN.3174061912800004

Moderator



Ilham Khalid Setiawan, S.T
NIP.198010312014041001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT.
NIP. 198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 3D “*Thunderclouds*”
Bertema Kebersyukuran (Gratitude)
Penulis : Nuzul Hibatullah
NIM : 19023045
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain Grafis

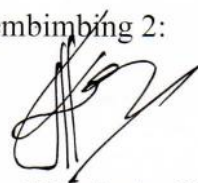
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Jakarta, 28 Juni 2023,

Pembimbing 1:



Ilham Khalid Setiawan, S.T
NIP. 198010312014041001


Pembimbing 2:



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

Mengetahui:

Kepala Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuzul Hibatullah
NIM : 19023045
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Film Pendek Animasi 3D “*Thunderclouds*” Bertema Kebersyukuran (Gratitude) **adalah orisinal, 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, 28 Juni 2023



Nuzul Hibatullah
NIM. 19023045

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nuzul Hibatullah
NIM : 19023045
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain Grafis
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 Animasi 3D “Thunderclouds” Bertema Kebersyukuran (Gratitude).

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 28 Juni 2023



Nuzul Hibatullah
NIM. 19023045

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 3D “Thunderclouds”
Bertema Kebersyukuran (Gratitude)
Penulis : Nuzul Hibatullah
Pembimbing I : Ilham Khalid Setiawan, S.T
Pembimbing II : Dr. Eko Djuniarto, M.Psi.

Film as a mass media plays a crucial role in providing entertainment and serving as an effective means of communication. Animation has become a growing trend among teenagers due to its ability to convey meaningful moral messages, including themes of gratitude. This research aims to develop a short 3D animated film titled "Thunderclouds" with the objective of captivating teenagers' interest and delivering a moral message about gratitude. The film production process employs meticulous 3D animation techniques, carefully considering character movements in line with the storyline and fundamental principles of animation. The research adopts interview, questionnaire, and observation methods, resulting in the finding that 58 out of 60 teenagers expressed high interest in watching the animated film "Thunderclouds." With these positive research outcomes, it is hoped that this animated film can effectively communicate the moral message about gratitude to teenagers.

Keyword: Animated Short Films, Gratitude, 3D Animators.

Film sebagai media massa memiliki peran yang penting dalam memberikan hiburan sekaligus berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efektif. Animasi telah menjadi tren yang semakin populer di kalangan remaja karena kemampuannya dalam menyampaikan pesan moral yang berarti, termasuk tentang kebersyukuran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan film pendek animasi 3D berjudul "Thunderclouds" dengan tujuan menarik minat remaja dan menyampaikan pesan moral tentang kebersyukuran. Proses produksi film dilakukan dengan memanfaatkan teknik animasi 3D yang cermat, memperhatikan pergerakan karakter yang sesuai dengan alur cerita dan prinsip dasar animasi. Penelitian ini menggunakan metode wawancara, kuesioner, dan observasi, dengan hasil bahwa sebanyak 58 dari 60 remaja menunjukkan minat yang tinggi untuk menonton film animasi “Thunderclouds”. Dengan adanya hasil penelitian yang positif, diharapkan film animasi ini dapat efektif dalam menyampaikan pesan moral tentang kebersyukuran kepada remaja.

Kata Kunci: Film Pendek Animasi, Kebersyukuran, 3D Animator.

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 dari orang tua beserta 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, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si, Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Ilham Khalid Setiawan, S.T., selaku Pembimbing 1.
7. Dr. Eko Djuniarto, M.Psi., selaku Pembimbing 2.
8. Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Alfira Rahmalia dan Faisal Imam Pratama selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul “Thunderclouds” yang dengan penuh semangat dan perjuangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Teman - Teman Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, untuk selalu ada dan bersedia membantu di masa pandemi yang sulit ini.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak - pihak yang sudah peneliti sebutkan, akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini. Semoga karya tulis yang ini, dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya khususnya untuk Mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.

Jakarta, 3 Januari 2023



Nuzul Hibatullah
19023045

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Kajian Teori	6
1. Pengertian Perancangan	6
2. Film	6
3. Animasi	7
4. Animasi 3D.....	8
5. <i>Pipeline</i> Animasi 3D	9
6. 3D Animator.....	10
7. Prinsip Dasar Animasi.....	11
8. Gerakan Dasar Manusia	18
9. Rating Umur Pada Film.....	19
10. Bersyukur (Graditute).....	21
B. Literatur Review.....	22

BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penulisan	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian	25
C. Subjek Penelitian.....	26
D. Definisi Variabel Operasional.....	29
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	31
1. Sumber Data	31
F. Validitas dan Relibilitas Instrumen.....	31
G. Teknik Analisis Data.....	32
1. Analisis Wawancara	32
2. Analisis Kuesioner	32
3. Analisis Perancangan Film.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Penelitian	34
1. Wawancara	34
a. Gusti Elfiza Putri	34
b. Nayla Alifah Raya	36
c. Ghina Khairunnisa.....	37
d. Taufik Riyadi.....	39
2. Kuesioner.....	41
3. Observasi	45
a. Teknik Animasi	45
b. Referensi Film	46
B. Pembuatan Karya	48
1. <i>Jobdesk</i>	48
2. Isi Cerita	49
3. Praproduksi.....	50
4. Produksi.....	56
5. Pascaproduksi	67
C. Lembar Observasi Animate	68
D. Keterbatasan Penelitian	70
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan	71

B. Implikasi.....	71
C. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Pertanyaan dan Jawaban Remaja 1	34
Tabel 4. 2 Pertanyaan dan Jawaban Remaja 2	36
Tabel 4. 3 Pertanyaan dan Jawaban Ahli 1	37
Tabel 4. 4 Pertanyaan dan Jawaban Ahli 2	39
Tabel 4. 5 Tabel Observasi Animate.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Squash and Stretch</i>	12
Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i>	13
Gambar 2. 3 <i>Staging</i>	13
Gambar 2. 4 <i>Prinsip Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	14
Gambar 2. 5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	14
Gambar 2. 6 <i>Slow In And Slow Out</i>	15
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i>	15
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i>	16
Gambar 2. 9 <i>Timing and Spacing</i>	16
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i>	17
Gambar 2. 11 <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2. 12 <i>Appeal</i>	18
Gambar 4. 1 Diagram Usia Responden.....	42
Gambar 4. 2 Diagram Pertanyaan 1	42
Gambar 4. 3 Diagram Pertanyaan 2	43
Gambar 4. 4 Diagram Pertanyaan 3	43
Gambar 4. 5 Diagram Pertanyaan 4	44
Gambar 4. 6 Diagram Pertanyaan 5	45
Gambar 4. 7 Poster Film Luck	47
Gambar 4. 8 Adegan Sam Terkejut.....	47
Gambar 4. 9 Pintu Kamar Mandi Sam	48
Gambar 4. 10 Sam dan Marv sedang berjalan	48
Gambar 4. 11 <i>Jobdesk</i>	49
Gambar 4. 12 Cuplikan <i>Script Thunderclouds</i>	51
Gambar 4. 13 Konsep Lucy	52
Gambar 4. 14 Konsep Thunder	53
Gambar 4. 15 Konsep Kamar Lucy.....	54
Gambar 4. 16 Konsep Rumah Lucy	54
Gambar 4. 17 Konsep Taman.....	54
Gambar 4. 18 Storyboard Thunderclouds	55
Gambar 4. 19 Video Referensi.....	56
Gambar 4. 20 <i>Modeling Asset 1</i>	57
Gambar 4. 21 <i>Modeling Asset 2</i>	57
Gambar 4. 22 <i>Texturing</i>	58
Gambar 4. 23 <i>Rigging Lucy</i>	59
Gambar 4. 24 Seleksi Semua <i>Controller</i>	60
Gambar 4. 25 <i>Graph Editor</i>	61
Gambar 4. 26 <i>Graph Editor Sebelum Stepped</i>	61
Gambar 4. 27 <i>Graph Editor Sesudah Stepped</i>	62
Gambar 4. 28 Proses <i>Blocking Plus</i>	63
Gambar 4. 29 Pergerakan <i>Blocking Plus</i>	63
Gambar 4. 30 Contoh Pergerakan <i>Spline</i>	64
Gambar 4. 31 <i>Graph Editor Spline</i>	64

Gambar 4. 32 Pergerakan Rambut Lucy	65
Gambar 4. 33 Pergerakan Jari	65
Gambar 4. 34 Contoh Hasil Render 1	66
Gambar 4. 35 Contoh Hasil Render 2	66
Gambar 4. 36 Efek Petir	67
Gambar 4. 37 Efek Hujan.....	68