

**LAPORAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR**

**FILM PENDEK ANIMASI 3D**

**“THE ADVENTURE OF MAUDY”**

**(SCRIPT, MODELLING ASSET, TEXTURE, COMPOSITING)**

---

Laporan Karya Tugas Akhir ini Disusun  
Guna Melengkapi Salah Satu Persyaratan  
Untuk Mendapatkan Gelar Ahli Madya Diploma III  
Program Studi Animasi



Disusun Oleh:  
**SITI AISYAH**  
19011078

**JURUSAN DESAIN GRAFIS**  
**PROGRAM STUDI ANIMASI**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2022**

## **LAPORAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR**

### **FILM PENDEK ANIMASI 3D “THE ADVENTURE OF MAUDY”**

**(SCRIPT, MODELLING ASSET, TEXTURE, COMPOSITING)**

Laporan Karya Tugas Akhir ini Disusun

Guna Melengkapi Salah Satu Persyaratan

Untuk Mendapatkan Gelar Ahli Madya Diploma III

Program Studi Animasi



Disusun Oleh:

SITI AISYAH

19011078

**JURUSAN DESAIN GRAFIS  
PROGRAM STUDI ANIMASI  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
JAKARTA  
2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : The Adventure of Maudy  
Penulis : SITI AISYAH  
NIM : 19011078  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Pengaji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa tanggal 22 Juli 2022

Disahkan oleh  
Ketua Pengaji

Dessy Wahyuni,S.Sn  
NIP :

Anggota 1

Prily Fitria Aziz, M. KOM  
NIP. 199104192019032015

Anggota 2

Pingki Indrianti, M.Ds  
NIP. 198603232015042003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain grafis

Deddy Stevano H.Tobing, Dipl.ing

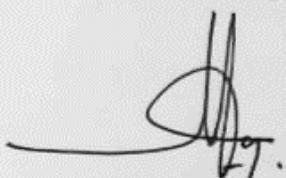
NIP : 198010312014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : The Adventure of Maudy  
Penulis : Siti Aisyah  
NIM : 19011078  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 15 Juli 2022

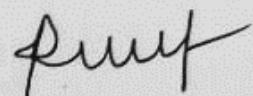
Pembimbing 1



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

NIDN . 0903450007

Pembimbing 2

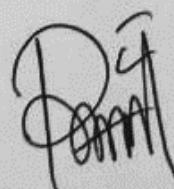


Pingki Indrianti, M.Ds

NIP. 198603232015042003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds

NIP . 198801172019032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SITI AISYAH  
NIM : 19011078  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2019

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : “**The Adventure of Maudy**” 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, 25 Juli 2022

Yang menyatakan,



SITI AISYAH

NIM: 19011078

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai aktifitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Judul Tugas Akhir : The Adventure of Maudy  
Penulis : SITI AISYAH  
NIM : 19011078  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2019

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: “**The Adventure of Maudy**“ beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir yang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 25 Juli 2022

Yang menyatakan,



SITI AISYAH

NIM : 19011078

## ABSTRACT

Judul Tugas Akhir	: The Adventure of Maudy
Penulis	: SITI AISYAH
Pembimbing I	: Antonius Edi Widiargo , S.T., M.I.kom
Pembimbing II	: Pingki Indrianti, M.Ds

*In the film THE ADVENTURE OF MAUDY, it tells of a mushroom that lives with the help of a Phonix ball of light, but the ball dims and loses its power so that the south wind disaster comes. Maudy, who is the character of this story, is required to find another ball of light on the mainland of Echidna so that her village is safe. Which concludes that every process we are working on should not forget the people who have helped us, appreciate them, no matter how small their help is valuable. And believe that whatever you've been trying and fighting for all this time will definitely pay off, stay motivated, confident, brave and never give up. In making this film, there are several processes that must be carried out both in the 3D and 2D processes, namely pre-production, production, and post-production.*

**Keyword:** *Animation, History, Adventure, Mushroom tribe, Friendship*

Dalam film THE ADVENTURE OF MAUDY ini menceritakan sebuah jamur yang hidup dengan bantuan bola cahaya Phonix, namun bola itu meredup dan kehilangan kekuatannya sehingga bencana angin selatanpun datang. Maudy yang merupakan tokoh cerita ini diharuskan mencari bola cahaya lainnya yang ada di daratan Echidna agar desanya selamat. Dalam pembahasan cerita ini terdapat pesan pesan yang akan disampaikan dari segi perjalannya. yang berkesimpulan dimana setiap proses yang sedang kita kerjakan jangan sampai melupakan orang yang pernah membantu kita, hargai mereka sekecil apapun bantuan itu berharga. dan percayalah bahwa apapun yang kamu usahakan dan perjuangkan selama ini pasti akan membawa hasil, tetap semangat, percaya diri, beranikan pantang menyerah. Dalam pembuatan film ini ada beberapa proses yang harus dikerjakan baik dalam proses 3D maupun 2D, yaitu tahan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi

**Kata Kunci :** *Animasi, Sejarah, Perjalanan, Suku Jamur, Persahabatan*

## **PRAKATA**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat karunia, nikmat, serta rahmatnya yang telah diberikan sehingga penulis dapat mengerjakan Karya Tugas Akhir Animasi dengan tepat waktu.

Karya Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan kelulusan Mahasiswa Animasi dalam masa perkuliahan, selain itu juga dapat menjadi portofolio penulis dalam persiapan untuk memasuki dunia kerja nanti.

Tidak lepas dengan rasa terimakasi penulis kepada semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung tanpa adanya terkecuali baik itu bantuan kecil maupun bantuan besar, sehingga kami dapat menyelesaikan karya kami dengan baik dan maksimal walau mungkin masih banyak kekurangannya.

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

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika SE,MM. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Dr. Benget Simamora, M.M. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak Deddy Stevano H Tobing, DIP ING selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Ibu Tri Fajar Yurnama S, S.Kom, MT. Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Ibu Rina Watye, S.Ds., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Antonius Edi Widiargo,S.T.,M.I.Kom, selaku Pembimbing Teknisi yang telah membantu penulis dan memberi dukungan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar.

7. Pingki Indrianti, M.Ds, Pembimbing Penulisan yang telah membantu penulis untuk dapat menulis Proposal Tugas Akhir ini dengan baik dan benar.
8. Elisabeth, Selaku Pembimbing industri serta Wenny Natalia dan Andi Riskal yang telah membantu penulis dan memberikan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Rekan-rekan studio yang telah memberikan beberapa saran dan masukan.
11. Keluarga tang telah memberikan dukungan.
12. Teman-teman animasi yang telah mendukung dan menyemangati penulis selama pembuatan karya Tugas Akhir ini.

Demikian dari saya selaku penulis proposal ini, kurang lebih mohon dimaafkan.

Jakarta, 25 Juni 2022



Siti Aisyah

Nim : 19011078

## DAFTAR ISI

<b>Lembar Pengesahan Tugas Akhir .....</b>	<b>ii</b>
<b>Lembar Persetujuan Sidang Tugas Akhir .....</b>	<b>iii</b>
<b>Pernyataan Orisinalitas Tugas Akhir dan Bebas Plagiarisme .....</b>	<b>iv</b>
<b>Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah.....</b>	<b>v</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>vi</b>
<b>Prakata .....</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>ix</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>13</b>
A. Latar Belakang .....	15
B. Identifikasi Masalah .....	16
C. Batasan Masalah.....	16
D. Rumusan Masalah.....	16
E. Tujuan Penulisan .....	16
F. Manfaat Penulisan .....	17
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>18</b>
A. Animasi .....	18
1. 12 Prinsip Animasi .....	18
2. Animasi 3D .....	24
B. <i>Script Writer</i> .....	26
C. <i>3D Modelling</i> .....	27
1. <i>Topology (Willian Voughan)</i> .....	27
2. <i>Non-Humanoid</i> .....	27
D. Warna .....	28
E. <i>Texturing</i> .....	29
E. <i>Compositing</i> .....	30
1. <i>Visual Fx</i> .....	30
2. <i>Color Grading</i> .....	30

F. Referensi.....	31
1. <i>Thinkerbell and The Lost Treasure</i> .....	31
2. <i>PV Aniversery Miya Mobile Legend</i> .....	31
3. <i>Game Ori and The Will Of The Wips</i> .....	32
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>33</b>
A. Data/Objek Penelitian .....	33
B. Teknik Pengumpulan Data.....	33
C. Ruang Lingkup.....	34
D. Langkah Kerja.....	37
1. Pra - Produksi.....	38
2. Produksi .....	39
3. Pasca - Produksi .....	39
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
A. Pra Produksi.....	41
1. Ide dan Konsep Cerita.....	41
2. <i>Skenario Script</i> .....	43
3. Sketsa Model Karakter.....	44
4. Storybord.....	46
B. Produksi .....	47
1. <i>3D Modelling Asset</i> .....	47
2. <i>Texturing</i> .....	50
C. Pasca - Produksi .....	53
1. <i>Compositing dan Visual FX</i> .....	53
2. <i>Color Grading</i> .....	57
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>61</b>
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i> .....	19
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i> .....	19
Gambar 2.3 <i>Staging</i> .....	20
Gambar 2.4 <i>Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose</i> .....	20
Gambar 2.5 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i> .....	21
Gambar 2.6 <i>Slow-in and Slow-out</i> .....	21
Gambar 2.7 <i>Secondary Action</i> .....	22
Gambar 2.8 <i>Arcs</i> .....	22
Gambar 2.9 <i>Timing</i> .....	23
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i> .....	23
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i> .....	24
Gambar 2.12 <i>Appeal</i> .....	24
Gambar 2.13 Contoh animasi 3D.....	25
Gambar 2.14 Contoh proses animasi 3D.....	26
Gambar 3.1 Referensi Film <i>Thinkerbell and The Lost Treasure</i> .....	35
Gambar 3.2 Referensi Game PV Aniversery Miya Mobile Legend.....	36
Gambar 3.3 Referensi Game Game <i>Ori and The Will Of The Wips</i> .....	37
Gambar 3.4 Bagan Pra-produksi “ <i>THE ADVENTURE OF MAUDY</i> ” .....	38
Gambar 4.1 Kampung Halaman Maudy “ <i>THE ADVENTURE OF MAUDY</i> ” .....	41
Gambar 4.2 Rumah Maudy“ <i>THE ADVENTURE OF MAUDY</i> ” .....	42
Gambar 4.3 Perpustakaan “ <i>THE ADVENTURE OF MAUDY</i> ” .....	42
Gambar 4.4 Jurang “ <i>THE ADVENTURE OF MAUDY</i> ” .....	42
Gambar 4.5 Goa “ <i>THE ADVENTURE OF MAUDY</i> ” .....	43
Gambar 4.6 Script “ <i>THE ADVENTURE OF MAUDY</i> ” .....	44
Gambar 4.7 Desain Karakter Maudy “ <i>THE ADVENTURE OF MAUDY</i> ” .....	45
Gambar 4.8 Desain Karakter Pari “ <i>THE ADVENTURE OF MAUDY</i> ” .....	45
Gambar 4.9 Desain Karakter Phonix “ <i>THE ADVENTURE OF MAUDY</i> ” .....	46
Gambar 4.10 Storybord “ <i>THE ADVENTURE OF MAUDY</i> ” .....	46
Gambar 4.11 3D <i>Modelling Asset</i> .....	47
Gambar 4.12 3D <i>Modelling</i> Kampung Maudy.....	48
Gambar 4.13 3D <i>Modelling</i> Jurang.....	48

Gambar 4.14 Pembuatan 3D <i>Modelling Asset</i> .....	49
Gambar 4.15 Pembuatan 3D <i>Modelling Asset</i> .....	49
Gambar 4.16 Penyimpanan File .....	49
Gambar 4.17 Penamaan File .....	50
Gambar 4.18 <i>Texturing</i> Perpustakaan .....	51
Gambar 4.19 Membuat <i>New Project</i> .....	51
Gambar 4.20 Proses <i>Bake texture</i> .....	52
Gambar 4.21 Proses pemberian warna, shader dan <i>texture</i> .....	52
Gambar 4.22 Hasil renderan .....	53
Gambar 4.23 Export <i>texture</i> .....	53
Gambar 4.24 <i>Visualfx Glow</i> .....	54
Gambar 4.25 <i>Timing</i> .....	54
Gambar 4.26 Tampilan <i>Adobe Affter Effect</i> .....	55
Gambar 4.27 <i>Import File</i> .....	55
Gambar 4.28 <i>Effect Advance Lightning</i> .....	56
Gambar 4.29 Render hasil <i>Visual Fx</i> .....	56
Gambar 4.30 Atur Staging .....	57
Gambar 4.31 Atur Timing .....	58
Gambar 4.32 tampilan awal <i>Adobe Premiere</i> .....	58
Gambar 4.33 <i>Import file</i> .....	58
Gambar 4.34 Timeline <i>Adobe Premiere</i> .....	59
Gambar 4.35 Atur <i>colorgradient</i> .....	59



