

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D “BE GREATFUL”
(Script Writer, 3D Modeler, Texture Artist)

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



Disusun oleh:
TAUFIK RIYADI
NIM: 19011085

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2022

LAPORAN TUGAS AKHIR

FILM PENDEK ANIMASI 3D “BE GREATFUL”

(Script Writer, 3D Modeler, Texture Artist)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar ahli madya



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun Oleh :

TAUFIK RIYADI

NIM : 19011085

JURUSAN DESAIN GRAFIS

PROGRAM STUDI ANIMASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Be Greatful
Nama : Taufik Riyadi
NIM : 19011085
Program Studi : D3 Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis

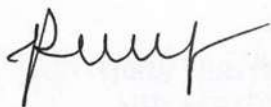
14 Juli 2022

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Moses Raissa Graceivan, M.Sn

Anggota 1



Pingki Indrianti, M.Ds.
NIP. 198603232015042003

Anggota 2



Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom
NIP.198602052019032009

Mengetahui, Ketua Jurusan



Deddy Stevano H. Tobing, Dipl. Ing., M.Si. (Han).

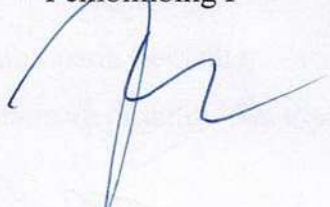
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Be Greatful
Penulis : Taufik Riyadi
NIM : 19011085
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 10 Juli 2022

Pembimbing I



Herly Nurrahmi, S.i., M.kom.
NIP.198602052019032009

Pembimbing II



Friansyah Gemawang, S.ST

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds
NIP. 198801172010032015

PERNYATAAN ORIGANLITAS DAN BEBAS PLAGIARISME TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Taufik Riyadi
NIM : 19011085
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Film Pendek Animasi 3d “ *Be Greatful* “ **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, 8 Juli 2022



Taufik Riyadi

NIM : 19011085

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Taufik Riyadi
NIM : 19011085
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

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: **FILM PENDEK ANIMASI 3D “BE GREATFUL”**.

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, 18 Juli 2022



Taufik Riyadi

NIM : 19011085

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi 3D “Be Greatful”
Penulis : Taufik Riyadi
Pembimbing I : Herly Nurrahmi
Pembimbing II : Frimansyah Gemawang

The family can be interpreted as the smallest environment of an aspect of human life which has a very large influence. The animated film “Be Greatful” wants to show an animated short film that can entertain with a family theme and has an interesting storyline by displaying the concept of a virtual world in the story. In making the animated film “Be Greatful”, the author uses Autodesk Maya 2020 software, Adobe Substance 3D Painter. The author serves as a Script Writer, 3D Modeler, and Texture Artist. The author hopes that this Final Project of the animated short film “Be Greatful” can provide insight into the importance of being grateful, producing an animated short film that can entertain with useful messages.

Keluarga dapat diartikan sebagai lingkungan terkecil dari suatu aspek kehidupan manusia dimana memiliki pengaruh yang sangat besar. ‘Film animasi “Be Greatful” ingin menampilkan film pendek animasi yang dapat menghibur dengan tema keluarga dan memiliki alur cerita yang menarik dengan menampilkan konsep dunia virtual pada ceritanya. Dalam pembuatan film animasi “Be Greatful”, penulis menggunakan *software Autodesk Maya 2020, Adobe Substance 3D Painter*. Penulis bertugas sebagai *Script Writer, 3D Modeler, dan Texture Artist*. Penulis berharap karya Tugas Akhir film pendek animasi “Be Greatful” ini dapat memberikan wawasan tentang pentingnya bersyukur, menghasilkan film pendek animasi yang dapat menghibur dengan pesan yang bermanfaat

Kata Kunci: Keluarga, Virtual Reality, Animasi

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-3 Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih atas segala bantuan dan dukungan baik moril maupun materil 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. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano H Tobing, Dipl.Ing, Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif.
4. Tri Fajar Yurmama, S.S., Kom., M.T., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Ibu Herly Nurrahmi, Pembimbing Materi Karya Tugas Akhir.
7. Bapak Frimansyah Gemawang Pembimbing Penulisan Karya Tugas Akhir.
8. Tri Fajar Yurmama, S.S.Kom.,M.T. selaku Ketua Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Animasi.
9. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
10. Keluarga penulis, khususnya ayah penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

11. Achmad Naufal dan Auladana Rachman selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul "*Be Greatful*" yang dengan penuh semangat dan perjuangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. 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 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 semoga karya tulis yang peneliti susun ini, dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya khususnya untuk Mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif. Terimakasih

Jakarta, 13 Juli 2022



Taufik Riyadi

19011085

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	II
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	III
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	IV
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	V
ABSTRAK.....	VI
PRAKATA.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
BAB I PENDAHULUAN	13
A. Latar Belakang	13
B. Identifikasi Masalah	14
C. Batasan Masalah.....	15
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan Penulisan	16
F. Manfaat Penulisan	16
1. Manfaat Akademik.....	16
2. Manfaat Umum	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
A. Animasi	18
B. Naskah.....	25
C. <i>Modeling</i>	25
D. <i>Texturing</i>	26
E. <i>Support System</i> Keluarga.....	26
BAB III METODE PELAKSANAAN	27
A. Objek Penulisan	27

B. Teknik Pengumpulan Data	37
C. Ruang Lingkup.....	38
D. Langkah Kerja.....	39
a. Pra Produksi	39
b. Produksi	40
c. Pasca Produksi	41
BAB IV PEMBAHASAN.....	42
A. Tema	42
B. Alur Cerita.....	42
B. 3D Modeling	43
C. <i>Texturing</i>	45
D. Langkah Kerja.....	46
BAB V PENUTUP	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch	17
Gambar 2.2 Anticipation	18
Gambar 2.3 Staging	18
Gambar 2.4 Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose	19
Gambar 2.5 Follow-Through and Overlapping Action	20
Gambar 2.6 Slow-in and Slow-out	20
Gambar 2.7 Secondary Action	21
Gambar 2.8 Arcs	21
Gambar 2.9 Timing	22
Gambar 2.10 Exaggeration	22
Gambar 2.11 Solid Drawing	23
Gambar 2.12 Appeal	23
Gambar 2.13 Pipeline Animasi 3D	24
Gambar 3.1 Karakter Alvie	29
Gambar 3.2 Karakter Nevan	30
Gambar 3.3 Script "Be Greatful"	31
Gambar 3.4 Storyboard Scene 1	32
Gambar 3.5 Storyboard Scene 1	32
Gambar 3.6 Logo Autodesk Maya	33
Gambar 3.7 Logo Substance 3D Painter	34
Gambar 3.8 Model Karakter Nevan	34
Gambar 3.9 Model Karakter Alvie	34
Gambar 3.10 Model Aset Jam Dinding	35
Gambar 3.11 Model Aset Monitor Komputer	35
Gambar 3.12 Model Aset Bola Basket	36
Gambar 3.13 Texturing Character Nevan	36
Gambar 3.14 Texturing Character Alvie	37
Gambar 3.15 Texturing Aset Bola Basket	37
Gambar 3.16 Texturing Aset Sofa	38
Gambar 3.17 Texturing Aset Keyboard	38
Gambar 3.18 Script "Be Greatful"	41
Gambar 3.19 Tampilan awal Autodesk Maya 2020	42
Gambar 3.20 Project Window	42
Gambar 3.21 Import Blueprint Model	43
Gambar 3.22 Membuat Object	43
Gambar 3.23 Membuat Detail Modeling	44
Gambar 3.24 Menyimpan 3D Model	44
Gambar 3.25 Membuka Model 3D yang ingin diberikan texture	45
Gambar 3.26 Melakukan Bake Mesh Maps	45
Gambar 3.27 Memberikan Material dan Tekstur	46
Gambar 3.28 Eksport Texture	46
Gambar 4.1 3D Model Karakter	48
Gambar 4.2 3D Model Karakter	49
Gambar 4.3 3D Model Nevan dan Alvie	50

Gambar 4.4 Texturing Kasur Kamar Alvie.....	51
---	----