

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**FILM PENDEK ANIMASI 3D “BE GREATFUL”**  
*(Character Concept Design & 3d Animator)*

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



**Disusun oleh:**  
**AULADANA RACHMAN**  
**NIM: 19011019**

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

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**FILM PENDEK ANIMASI 3D “BE GREATFUL”**  
*(Character Concept Design & 3d Animator)*

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



Disusun Oleh:

AULADANA RACHMAN

NIM: 19011019

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

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Be Greatful  
Nama : Auladana Rachman  
NIM : 19011019  
Program Studi : D3 Animasi  
Jurusan : Desain Grafis

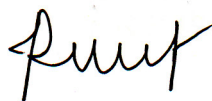
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji  
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis  
14 Juli 2022

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



**Moses Raissa Graceivan, M.Sn**

Anggota 1



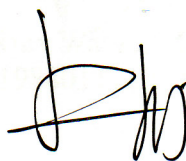
**Pingki Indrianti, M.Ds.**  
NIP. 198603232015042003

Anggota 2



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

Mengetahui, Ketua Jurusan



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

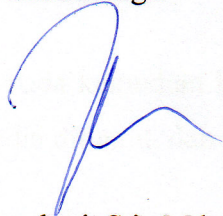
NIP. 198010312014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Be Greatful  
Penulis : Auladana Rachman  
NIM : 19011019  
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 ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME

### TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Auladana Rachman

NIM : 19011019

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



Auladana Rachman

NIM : 19011019

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Auladana Rachman  
NIM : 19011019  
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, 8 Juli 2022



Auladana Rachman

NIM: 19011019

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Hybrid 2D & 3D “Be Greatful”  
Penulis : Auladana Rachman  
Pembimbing I : Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom  
Pembimbing II : Friansyah Gemawang, S.ST

*A family can be interpreted as the smallest environment of human life's aspect which has a significant influence. “Be Greatful”, is an animated short film with a message to be always grateful of yourself and your family. A hybrid animated 2D and 3D films are the media that will be used as a short film with human characters that are close to everyday life as well as with “Appeal” that can be accepted by all generation. The author is the character design concept maker and the 3D animator. In this paper the author explains the production process coherently and obstacles which were experienced during the production process. The author hopes that this Final Project of the animated short film, entitled “Be Greatful” gives insight to the value of humanity in our daily life, produce animated short films that entertain with valuable messages, and produce animated works with good storyline, process, and good quality.*

Keluarga dapat diartikan sebagai lingkungan terkecil dari suatu aspek kehidupan manusia dimana memiliki pengaruh yang sangat besar. ‘Be Greatful’, adalah sebuah film pendek animasi dengan pesan untuk selalu bersyukur dengan keadaan diri sendiri dan keluarga yang dimiliki. Film animasi *hybrid* 2D dan 3D menjadi media yang akan dijadikan sebuah film pendek tersebut dengan karakter manusia yang dekat dengan kehidupan sehari-hari juga dengan *Appeal* yang dapat diterima semua kalangan umur. Penulis sebagai pembuat konsep desain karakter dan juga sebagai animator 3D. Dalam penulisan ini penulis menjelaskan bagaimana proses pembuatannya terutama proses pembuatan desain karakter dan proses animasi 3D dengan runtut dan kendala apa yang dialami selama prosesnya. Penulis berharap karya Tugas Akhir film pendek animasi “Be Greatful” ini dapat memberikan wawasan tentang nilai kemanusiaan di kehidupan sehari-hari, menghasilkan film pendek animasi yang dapat menghibur dengan pesan yang bermanfaat, dan menghasilkan karya animasi dengan alur cerita, proses, dan kualitas yang baik.

***Kata Kunci: Keluarga, Desain Konsep Karakter, Animasi 3D***

## 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 1 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 Sekertaris Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif.
5. Rina Watye, S.Ds., M. Ds, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Ibu Herly Nurrahmi, S.Si., M. Kom, Pembimbing Materi Karya Tugas Akhir.
7. Bapak Friansyah Gemawang, S.ST Pembimbing Penulisan Karya Tugas Akhir.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Keluarga penulis, khususnya ayah dan ibu penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.



10. Achmad Naufal dan Taufik Riyadi selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul “*Be Greatful*” yang dengan penuh semangat dan perjuangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Alfira Rahmalia sebagai penyemangat dan pemberi dukungan moral dalam mengerjakan tugas Akhir ini.
12. Sahabat-Sahabat terdekat penulis yang menemani dimasa perkuliahan Rafli Janesia, Fauzan Ardhan, Farhan Oktorian, Nur Sena, Shofie Talita.
13. 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 susun. 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, 28 Juni 2022



Auladana Rachman

19011019

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR .....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
ABSTRAK .....	v
PRAKATA .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Rumusan Masalah .....	3
1.5. Tujuan .....	3
1.6. Manfaat Penulisan .....	4
1.7. Metodologi Penelitian .....	4
1.8. Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1. Pengertian Animasi .....	7
2.2. Prinsip Dasar Animasi .....	8
2.2.1. <i>Timing</i> .....	9
2.2.2. <i>Squash &amp; Stretch</i> .....	9
2.2.3. <i>Solid Drawing</i> .....	10
2.2.4. <i>Anticipation</i> .....	11
2.2.5. <i>Slow-in &amp; Slow-out</i> .....	12

2.2.6. <i>Staging</i> .....	12
2.2.7. <i>Straight ahead &amp; pose to pose</i> .....	13
2.2.8. <i>Follow-Through &amp; Overlapping</i> .....	14
2.2.9. <i>Arc</i> .....	14
2.2.10. <i>Secondary Action</i> .....	15
2.2.11. <i>Exaggregation</i> .....	15
2.2.12. <i>Appeal</i> .....	16
2.3. Pengertian Animasi 3D.....	16
2.4. Pipeline Produksi Animasi 3D.....	17
2.5. Pesan Moral.....	18
2.6. <i>Support System</i> Keluarga.....	18
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN</b> .....	<b>22</b>
3.1. Objek Penulisan.....	22
3.1.1. Objek Karya.....	22
3.2. Spesifikasi Karya.....	25
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.4. Ruang Lingkup.....	27
3.5. Langkah Kerja.....	28
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	<b>31</b>
4.1. Manajemen File.....	31
4.2. Desain Karakter.....	31
4.3. <i>3D Animated</i> .....	33
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>37</b>
5.1. Kesimpulan.....	37
5.2. Saran.....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>38</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lukisan Artefak mesir kuno.....	8
Gambar 2.2 Contoh 12 prinsip dasar animasi timing.....	9
Gambar 2.3 Contoh 12 prinsip dasar animasi Squash & Stretch.....	10
Gambar 2.4 Contoh 12 prinsip dasar animasi Solid Drawing.....	11
Gambar 2.5 Contoh 12 prinsip dasar animasi Anticipation.....	11
Gambar 2.6 Contoh 12 prinsip dasar animasi Slow in & slow out.....	12
Gambar 2.7 Contoh 12 prinsip dasar animasi Staggering.....	13
Gambar 2.8 Contoh 12 prinsip dasar animasi Straight ahead & pose to pose.....	13
Gambar 2.9 Contoh 12 prinsip dasar animasi Follow-through & Overlapping....	14
Gambar 2.10 Contoh 12 prinsip dasar animasi Arc.....	15
Gambar 2.11 Contoh 12 prinsip dasar animasi Secondary Action.....	15
Gambar 2.12 Contoh 12 prinsip dasar animasi Exaggregation.....	16
Gambar 2.13 Contoh 12 prinsip dasar animasi Appeal.....	16
Gambar 4.1 Bentuk penyimpanan Cloud.....	31
Gambar 4.2 Sketsa awal karakter.....	32
Gambar 4.3 Referensi karakter Alvie.....	32
Gambar 4.4 Pembuatan Outline.....	33
Gambar 4.5 Pemberian warna.....	33
Gambar 4.6 Ccontoh shot yang akan di bedah.....	34
Gambar 4.7 Contoh rekaman referensi.....	34
Gambar 4.8 Penataan kamera.....	35
Gambar 4.9 Proses Blocking.....	35
Gambar 4.10 Proses Facial Animation.....	36