

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “LITTLE LIGHT”
BERGENRE FANTASI
(CONCEPT ART, 3D ASSET, 3D ENVIRONMENT, 3D ANIMATE)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
NUR FATHAN MUBINA
NIM: 19011066

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 3D “*Little Light*”
Bergenre Fantasi
Penulis : Nur Fathan Mubina
NIM : 19011066
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 4 Oktober 2023.

Disahkan oleh :

Ketua Penguji,



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.

NIP. 198011122010122003

Anggota 1



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198405092019031011

Anggota 2



Rina Watye, S.Ds, M.Ds.

NIP. 198801172010032015

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.

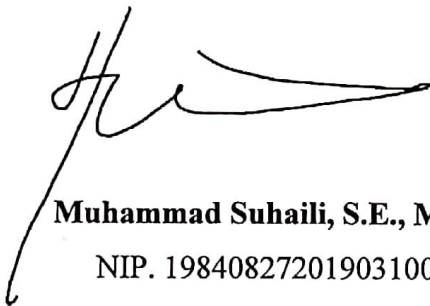
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 3D “*Little Light*”
Bergenre Fantasi
Penulis : Nur Fathan Mubina
NIM : 19011066
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Di tanda tangani di Jakarta, 4 Oktober 2023

Pembimbing I



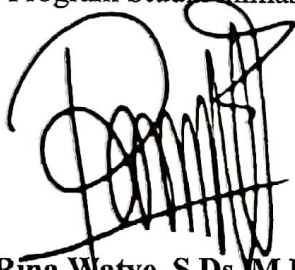
Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP. 198408272019031009

Pembimbing II



Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom.
NIP. 198405092019031011

Mengetahui, Koordinator
Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Fathan Mubina
NIM : 19011066
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Pembuatan Film Pendek Animasi 3D "*Little Light*" Bergenre Fantasi **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, 4 Oktober 2023


Nur Fathan Mubina

NIM. 19011066

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai *civitas academica* Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nur Fathan Mubina

NIM : 19011066

Program Studi : 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: PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “*Little Light*” BERGENRE FANTASI.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Politeknik Negeri Media Kreatif berhak untuk menyimpan, mengalih media/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, 4 Oktober 2023


Nur Fathan Mubina

NIM. 19011066

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 3D “*Little Light*”
Bergenre Fantasi
Penulis : Nur Fathan Mubina
Pembimbing I : Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
Pembimbing II : Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom.

In modern times, urban communities often appear arrogant and selfish due to their lack of attitude, ethics, morality and integrity. To overcome this problem, the author had the idea of making a 3D animated short film entitled "Little Light." The story of this film tells the story of a female witch who is looking for a way to extend her life, but her life changes when she meets a boy. In the film, the author is tasked with Concept Art, 3D Asset, 3D Environment, and 3D Animate, with the hope of being able to educate and entertain people to become better individuals.

Keywords: Modern era, 3D Animate, Arrogant, Selfish, Little Light

Dalam zaman modern, masyarakat perkotaan seringkali terlihat sombong dan egois karena kurangnya sikap, etika, moralitas, dan integritas. Untuk mengatasi masalah ini, penulis memiliki gagasan membuat film pendek animasi 3D berjudul "*Little Light*." Cerita film ini mengisahkan seorang penyihir wanita yang mencari cara memperpanjang umurnya, tetapi kehidupannya berubah saat dia bertemu dengan seorang anak laki-laki. Dalam film penulis bertugas sebagai *Concept Art, 3D Asset, 3D Environment*, dan *3D Animate*, dengan harapan bisa mengedukasi dan menghibur masyarakat agar menjadi pribadi yang lebih baik.

Kata Kunci: Era modern, 3D Animasi, Sombong, Egois, Little Light

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma- 3 Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *Concept Art Artist*, *3D Artist*, dan *3D Animator*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul Film Pendek Animasi 3D “*Little Light*”.

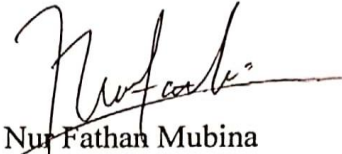
Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, M.M Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Nova Darmanto, S.Sos., M.Si, Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T. Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Rina Watye, S.Ds., M.Ds. Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Bapak Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom. Pembimbing I karya tugas akhir.
6. Bapak Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom. Pembimbing II penulisan tugas akhir.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Kedua orang tua penulis, Bapak Fajar dan Ibu Laksmi yang selalu memberi semangat dan kasih sayang penuh kepada penulis.

9. Ega Khalifar Syah dan Henry Nurpriyanto selaku rekan satu tim penulis yang selalu bekerja sama dengan baik untuk menyelesaikan karya Tugas Akhir.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan selama proses perkuliahan dan penyelesaian karya Tugas Akhir ini

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 4 Oktober 2023



Nur Fathan Mubina

NIM. 19011066

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
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
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan.....	3
F. Manfaat Penulisan	3
1. Manfaat Akademik	3
2. Manfaat Umum.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Animasi.....	4
B. <i>Concept Art</i> atau Konsep Desain	4
C. <i>3D Environment Modeling & 3D Asset Modeling</i>	4
D. Pengertian 12 Prinsip Animasi Menurut Buku <i>The Illusion Of Life: Disney Animation</i>	5
E. Ilmu Hitam	7
F. Ajian Parakang	7
G. Egoisme	7

BAB III METODE PRODUKSI	8
A. Objek Penulisan	8
1. Konsep Cerita	8
2. Pembagian Kerja	14
3. Spesifikasi Karya.....	15
B. Teknik Pengumpulan Data.....	16
1. Studi Literatur	16
2. Observasi	16
C. Ruang Lingkup.....	16
1. Peran Penulis	16
2. Kategori Karya	17
3. Ide Kreatif	17
D. Langkah Kerja	18
1. Pra Produksi	18
2. Produksi.....	20
3. Pasca Produksi.....	21
BAB IV PEMBAHASAN	22
A. Pra Produksi.....	22
1. Pembuatan <i>Concept Art</i> atau Konsep Desain.....	22
B. Produksi	25
1. Pembuatan <i>3D Environment</i>	25
2. Pembuatan <i>3D Asset</i>	29
3. Pembuatan <i>3D Animate</i>	30
BAB V PENUTUP	37
A. Simpulan	37
B. Saran.....	39
1. Saran Untuk Mahasiswa.....	39
2. Saran Untuk Akademik	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	41

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Deskripsi Pekerjaan	14
-----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Interior Rumah Helena.....	10
Gambar 3.2 Halaman Rumah Helena	10
Gambar 3.3 Latar Tempat Hutan	11
Gambar 3.4 Desain Karakter Helena	11
Gambar 3.5 Desain Karakter Dean	12
Gambar 3.6 <i>Script</i>	12
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i>	13
Gambar 4.1 Referensi <i>Environment</i>	22
Gambar 4.2 Tampilan Awal Adobe Photoshop 2023	22
Gambar 4.3 Pengaturan Kanvas	23
Gambar 4.4 <i>Import</i> Referensi Gambar	23
Gambar 4.5 Pengaturan Referensi Gambar	24
Gambar 4.6 Metode <i>Tracing</i> Gambar.....	24
Gambar 4.7 Tampilan Awal Autodesk Maya 2020	25
Gambar 4.8 Tampilan <i>Project Window</i>	25
Gambar 4.9 Tampilan <i>Image Plane</i>	26
Gambar 4.10 Menambahkan <i>Plane</i> Pada <i>Viewport</i>	26
Gambar 4.11 Tampilan <i>Sculping Mode</i>	27
Gambar 4.12 Tampilan <i>Ground Environment</i>	27
Gambar 4.13 <i>Import</i> Referensi Gambar 2	28
Gambar 4.14 Menambahkan <i>Cube</i> Pada <i>Viewport</i>	28
Gambar 4.15 Tampilan Model Pohon	28
Gambar 4.16 <i>3D Environment</i> film “Little Light”	29
Gambar 4.17 Menambahkan <i>Cube</i> Pada <i>Viewport</i>	29
Gambar 4.18 Pembuatan <i>3D Asset</i> Menggunakan <i>Cube</i>	30
Gambar 4.19 Tampilan <i>3D Asset</i>	30
Gambar 4.20 Tampilan Awal Autodesk Maya 2022	31
Gambar 4.21 <i>3D Environment Import</i>	31
Gambar 4.22 Tampilan <i>Reference Editor</i>	32
Gambar 4.23 Penambahan Kamera Pada <i>Viewport</i>	32
Gambar 4.24 <i>Blocking Animate</i>	32

Gambar 4.25 <i>Blocking Keyposes</i>	33
Gambar 4.26 <i>Polishing Animate</i>	33
Gambar 4.27 <i>Inbetween Keyposes 1-2</i>	34
Gambar 4.28 <i>Inbetween Keyposes 2-3</i>	35
Gambar 4.29 <i>Tampilan Save Scene As Pada File</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis.....	41
Lampiran 2 Tabel <i>Timeline</i> Kerja.....	42
Lampiran 3 Penggunaan <i>Software</i>	44
Lampiran 4 Lampiran Bimbingan Dosen 1	46
Lampiran 5 Lampiran Bimbingan Dosen 2	47