

LAPORAN TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3 DIMENSI

“PAMALI”

(*STORY, ANIMATING, RENDERING*)

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



Disusun oleh :

MUHAMMAD DAFFA

20230081

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

i

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI
3 DIMENSI "PAMALI"
Penulis : Muhammad Daffa
NIM : 20230081
Program Studi : Desain
Jurusan : Animasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 22 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom.

NIP. 198602052019032009

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, ST.

NIP. 0904420012

Anggota 2 -



Jodies Setiamawati, M.Pd.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



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

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhri : PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3
DIMENSI "PAMALI" MENGENAI PENTINGNYA MENJAGA DAN
MENGHORMATI NORMA YANG SUDAH ADA

Penulis : Muhammad Daffa

NIM : 20230081

Program Studi : Desain Jurusan : Animasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 11 Juli 2024

Pembimbing 1




Jodies Setiamawati, M.Pd.

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni. S.Sn.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E. M.Kom.
NIP. 196408272019031009

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Daffa
NIM : 20230081
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3 DIMENSI "PAMALI" MENGENAI
PENTINGNYA MENJAGA DAN MENGHORMATI NORMA YANG SUDAH
ADA

**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, 9 Juli 2024

Yang menyetujui,



METERAI
TEMPEL
10.000
1 5A7EALX192052168

NIM: 20230081

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Daffa
NIM : 20230081
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3 DIMENSI "PAMALI" MENGENAI PENTINGNYA MENJAGA DAN MENGHORMATI NORMA YANG SUDAH ADA beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak 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, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



NIM: 20230081

ABSTRAK

The short animated film "Pamali" is an artistic work aimed at highlighting societal norms and the importance of maintaining and respecting these norms, even in difficult financial situations. The film tells the story of an online motorcycle taxi partner who steals items from a Dutch Cemetery to pay off his debts. This film employs 3D animation techniques with an engaging visual style. The research methods used include interviews, literature studies, and observations. The research results indicate that this film successfully conveys the intended moral message and received positive feedback from the audience. Furthermore, this film is expected to serve as a reference for creating relevant 3D animated short films.

Keywords: 3D Animation, Pamali, Soscial Norms, Economy, Financial

Film pendek animasi “Pamali” adalah karya seni yang bertujuan untuk mengangkat isu norma di masyarakat tentang pentingnya menjaga dan menghormati norma yang ada, walau dalam kondisi finansial yang sulit. Film ini mengisahkan tentang seorang mitra ojek daring yang mencuri barang di Kuburan Belanda untuk melunasi hutang yang dimilikinya. Film ini menggunakan teknik animasi 3D dengan gaya visual yang menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara, studi literatur, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film ini berhasil menyampaikan pesan moral yang ingin disampaikan, serta mendapatkan respon positif dari penonton. Selain itu, film ini diharapkan dapat menjadi referensi metode pembuatan karya film pendek animasi 3D yang relevan.

Kata Kunci: Animasi 3D, Pamali, Norma Sosial, Ekonomi, Finansial

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 lulus di semester genap Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan membuat *Script Writer*, *3D Animator*, dan *3D Rendering*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Film Pendek Animasi 3D ‘PAMALI’”.

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. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT., Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah.,M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM., selaku Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Jodies Setiamawati, M.Pd, selaku Pembimbing Penulisan Karya Tugas Akhir.
8. Dessy Wahyuni, S.Sn, selaku Pembimbing Materi Karya Tugas Akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

10. Jati dan Mukti rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
11. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
12. Untuk kepada Muhammad Rafli Ramdani yang telah membantu untuk melakukan dubbing dari karakter Paiman.
13. Masta Catarina Saranga yang membantu dalam pengisian dubbing karakter Hantu.
14. Teman-teman mahasiswa Prodi Animasi yang bersedia membantu dalam penelitian karya 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, 9 Juli 2024

Penulis,



Muhammad Daffa

NIM 20230081

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	i
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	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	5
F. Manfaat	5
BAB II KAJIAN SUMBER	7
A. Animasi	7
B. 12 Prinsip Animasi	7
C. Pipeline Produksi Animasi 3 Dimensi	11
D. Pamali	15
E. Genre Horror-Komedi	16
F. Autodesk Maya 2022	17
G. Microsoft Word	18
H. Tujuan Kajian Sumber	18
BAB III METODE PENCiptAAN	20
A. Langkah-Langkah Pembuatan Film Animasi “Pamali”	20
1. Pra Produksi	20

2. Produksi.....	26
3. Pasca Produksi	31
B. Kajian Karya.....	33
C. Metode Penelitian.....	35
1. Jenis Penelitian.....	35
2. Tempat dan Waktu Penelitian	36
3. Populasi Penelitian	37
4. Saturasi Data	37
5. Teknik Pengumpulan Data.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penciptaan	40
B. Implementasi Jobdesk dalam Karya.....	55
C. Analisis Teknik dan Adegan	66
D. Pengujian Film	72
E. Hasil Penelitian.....	74
BAB V PENUTUP.....	114
A. Kesimpulan.....	114
B. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN.....	123

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 (Tabel Studi Literatur)	74
Tabel 4. 2 (Tabel Observasi)	76
Tabel 4. 3 (Tabel Daftar Responden)	81
Tabel 4. 4 (Reduksi Data Pertanyaan 1)	82
Tabel 4. 5 (Reduksi Data Pertanyaan 2)	84
Tabel 4. 6 (Reduksi Data Pertanyaan 3)	86
Tabel 4. 7 (Reduksi Data Pertanyaan 4)	88
Tabel 4. 8 (Reduksi Data Pertanyaan 5)	89
Tabel 4. 9 (Reduksi Data Pertanyaan 6)	91
Tabel 4. 10 (Reduksi Data Pertanyaan 7).....	93
Tabel 4. 11 (Reduksi Data Pertanyaan 8).....	96
Tabel 4. 12 (Reduksi Data Pertanyaan 9).....	98
Tabel 4. 13 (Reduksi Data Pertanyaan 10).....	100
Tabel 4. 14 (Reduksi Data Pertanyaan 11).....	102
Tabel 4. 15 (Reduksi Data Pertanyaan 12).....	104
Tabel 4. 16 (Reduksi Data Pertanyaan 13).....	106
Tabel 4. 17 (Reduksi Data Pertanyaan 14).....	108
Tabel 4. 18 (Triangulasi Rumusan Masalah Pertama)	110
Tabel 4. 19 (Triangulasi Rumusan Masalah Kedua).....	111
Tabel 4. 20 (Triangulasi Rumusan Masalah Ketiga)	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 (Pipeline Produksi Animasi 3 Dimensi).....	11
Gambar 3. 1 (Pembuatan Cerita Pamali).....	21
Gambar 3. 2 (Refrensi Visual Pamali).....	22
Gambar 3. 3 (Penulisan Naskah).....	23
Gambar 3. 4 (Storyboard PAMALI).....	24
Gambar 3. 5 (Perekaman Akting Suara).....	25
Gambar 3. 6 (Desain Karakter PAMALI).....	26
Gambar 3. 7 (Rigging Karakter Tatang).....	27
Gambar 3. 8 (Proses 3D Animating PAMALI).....	29
Gambar 3. 9 (Proses Texturing).....	30
Gambar 3. 10 (Proses Visual Effect).....	30
Gambar 3. 11 (Proses Rendering).....	31
Gambar 3. 12 (Proses Editing).....	33
Gambar 4. 1 (Poster “Pamali”).....	40
Gambar 4. 2 (Desain Karakter Tatang).....	42
Gambar 4. 3 (Desain Karakter Paiman).....	43
Gambar 4. 4 (Desain Karakter The Lady).....	44
Gambar 4.5 (Latar Belakang Pemakaman Belanda).....	45
Gambar 4. 6 (Warung Depan Kuburan).....	46
Gambar 4. 7 (Area Kuburan).....	47
Gambar 4. 8 (Area Kuburan Belanda).....	48
Gambar 4. 9 (Area Kontrakan Tatang).....	49
Gambar 4. 10 (Interior Kontrakan Tatang).....	50
Gambar 4. 11 (Area Luar Kontrakan Tatang).....	50
Gambar 4. 12 (Area Alam Lain).....	51
Gambar 4. 13 (Model Liontin).....	52
Gambar 4. 14 (Batu Nisan).....	53
Gambar 4. 15 (Handphone Tatang).....	54
Gambar 4. 16 (Penulisan Cerita).....	58
Gambar 4. 17 (Penulisan Naskah).....	62
Gambar 4. 18 (Proses 3D Animating).....	64
Gambar 4. 19 (Proses 3D Animating).....	65
Gambar 4. 20 (Proses Pembuatan Cerita).....	67
Gambar 4. 21 (Proses Animating Bagian Resolusi).....	69
Gambar 4. 22 (Proses Animating Bagian Pengenalan).....	69
Gambar 4. 24 (Proses Rendering).....	71
Gambar 4. 23 (Penurunan Resolusi Render).....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Biodata Penulis	123
Lampiran 2: Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	124
Lampiran 3: Bukti Pekerjaan	126
Lampiran 4: Transkrip Wawancara.....	132
Lampiran 5: Art Book	157
Lampiran 6: Lembar Berita Acara	175
Lampiran 7: Dokumentasi Sidang Akhir	176
Lampiran 8: Lembar Hasil Cek Plagiarisme	177
Lampiran 9: Surat Penerimaan Praktik Industri.....	181
Lampiran 10: Sertifikat TOEFL dan TOEIC	182