

**LAPORAN PROYEK AKHIR
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI THE MOUSE
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAMPAK NEGATIF HAMA TIKUS**

(CONCEPT ART, TEXTURE, RIGGING)

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan*



Disusun oleh :

Adeltrudis Espinalda Nogo Namang - 20230005

PROGRAM STUDI ANIMASI JURUSAN DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi "The Mouse" Sebagai Media Pengenalan Dampak Negatif Hama Tikus
Penulis : Adeltrudis Espinalda Nogo Namang
NIM : 20230005
Program Studi : Animasi (Konsentrasi:D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 15 Juli 2024

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom
NIP. 198612282010122005

Anggota 1



Bayu Saputra, S.Sn

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi The Mouse Sebagai
Media Pengenalan Dampak Negatif Hama Tikus
Penulis : Adeltrudis Espinalda Nogo Namang
NIM : 20230005
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: ...)
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 8 Juli 2024

Pembimbing 1



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom,

NIP. 198408272019031009

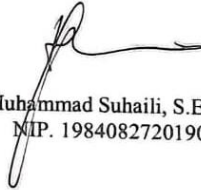
Pembimbing 2



Moses Raissa Graceivan, S.Ds., M.MT

NUP. 0903450002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adeltrudis Espinalda Nogo Namang.....

NIM : 20230005.....

Program Studi : Animasi.....(Konsentrasi...)

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2024/2025.....

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

"*Detancangan Film pendek Animasi The Mouse
Sebagai Media Pengenalan Dampak Negatif Hama Kikuc*"

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, 11 Juli 2024

Yang menyatakan




Adeltrudis Espinalda Nogo Namang
20230005

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Adeltrudis Espinalda Nogo Namang

NIM : 20230005

Program Studi : Aniamsi (Konsentrasi...)

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2024/2025

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:

Perancangan Film Pendek Animasi "The Mouse sebagai Media Pemasaran Rempah Rempah Teras" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Juli 2024

Yang menyatakan:



Adeltrudis Espinalda Nogo Namang
20230005

ABSTRAK

Rat pests have been one of the serious problems in the environment for centuries. In an environment, uncontrolled rat populations can have a number of negative effects. Rats tend to damage the structure of buildings by digging holes in the ground and tunneling. This may threaten the security and stability of buildings, including homes, aqueducts, and other infrastructure. In addition, mice can damage electric cables and telecommunications by biting them, which can cause disruptions in the delivery of services and even the risk of a fire. They are also potential vectors for infectious diseases that can harm human health, such as leptospirosis, hantavirus, and salmonellosis. Through this, the author wants to try to make an animated short film related to the negative impact of rat pests which is packaged in a comedy genre to be implemented in the final project and also to introduce the negative impact of rat pests in the community. During the research process, the author obtained some information and knowledge regarding the introduction of the negative impacts of rat pests in the community environment. Therefore, the author prepared this final project proposal to summarize all the data and information obtained in the research.

Keywords: Pest, Rat, Animation

Hama tikus telah menjadi salah satu masalah serius dalam lingkungan selama berabad-abad. Dalam lingkungan, populasi tikus yang tidak terkendali dapat mengakibatkan sejumlah dampak negatif. Tikus cenderung merusak struktur bangunan dengan menggali lubang di bawah tanah dan membuat terowongan. Hal ini dapat mengancam keamanan dan stabilitas bangunan, termasuk rumah-rumah, saluran air, dan infrastruktur lainnya. Selain itu, tikus juga dapat merusak kabel listrik dan telekomunikasi dengan menggigitnya, yang dapat menyebabkan gangguan dalam penyediaan layanan dan bahkan risiko kebakaran. Tikus juga merupakan vektor potensial bagi berbagai penyakit menular yang dapat membahayakan kesehatan manusia, seperti leptospirosis, hantavirus, dan salmonellosis. Melalui ini penulis ingin mencoba untuk membuat film pendek animasi yang berhubungan dengan dampak negatif dari hama tikus yang dikemas dengan genre komedi untuk di implementasikan dalam tugas akhir dan juga untuk mengenalkan dampak negatif hama tikus di lingkungan masyarakat. Selama proses penelitian, penulis memperoleh beberapa informasi dan pengetahuan mengenai pengenalan dampak negatif hama tikus di lingkungan masyarakat. Maka dari itu penulis menyusun proposal tugas akhir ini untuk merangkum semua data dan informasi yang diperoleh dalam penelitian.

Kata kunci: Hama, Tikus, Animasi

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan dan kemampuan Penulis untuk menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini. 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.

Laporan tugas akhir 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, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif sekaligus dosen pembimbing penulisan Tugas Akhir.
5. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., MM., selaku Sekretaris Program Studi Animasi
6. Moses Raissa Graceivan, S.Ds., M.MT selaku dosen pembimbing karya Tugas Akhir.
7. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi kepada penulis.
8. Irfan Kusumonegoro dan Nastiti Ayu Rarasati selaku rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam pembuatan Tugas Akhir.
9. Teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

Berkat segala dukungan, dorongan, bimbingan, dan doa dari pihak pihak

yang sudah penulis sebutkan, penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. 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.

Jakarta, 22 Januari 2024



Adeltrudis Espinalda Nogo Namang

20230005

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
DAFTAR TEBEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	7
A. Animasi	7
1. Pengertian Animasi	7
2. 12 Prinsip Animasi	8
<i>Pipeline</i> Animasi 3D.....	14
B. Hama Tikus	18
C. Dampak Negatif Hama Tikus	19
D. <i>Substance Painter</i>	19
E. <i>Autodesk Maya 2024</i>	20
F. Metode Gustami	20
G. <i>Texturing</i>	21
H. <i>Stylized art</i>	21
I. Hasil Penelitian yang Relevan	22
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	24

A. Metode Penciptaan	24
A. Pengumpulan Data	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Penciptaan Karya	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Praktik Penerapan Metode Gustami	38
B. Hasil Praktik Berdasarkan <i>Jobdesk</i>	43
1. <i>Concept Art</i>	44
2. <i>Texturing</i>	51
3. <i>Rigging</i>	54
C. Penerimaan Penonton terhadap Film Animasi “ <i>The Mouse</i> ”.....	58
D. Keterbatasan Peneliti.....	62
BAB V PENUTUP.....	63
A. Simpulan	63
B. Implikasi.....	63
C. Saran.....	64
1. Bagi <i>Concept Artist</i>	64
2. Bagi Mahasiswa	65
3. Bagi Politeknik Media Kreatif	65
4. Bagi Masyarakat.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR TEBEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	22
Tabel 3. 1 Pembagian <i>Job Desk</i>	34
Tabel 4. 1 Hasil Praktik Eksplorasi.....	38
Tabel 4. 2 Hasil Praktik Perancangan	40
Tabel 4. 3 Hasil Praktik Perwujudan	42
Tabel 4. 4 Hasil Wawancara Informan	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prinsip Squash & Stretch.....	8
Gambar 2. 2 Prinsip Anticipation	9
Gambar 2. 3 Prinsip Staging	9
Gambar 2. 4 Prinsip Straight Ahead Action & Pose to Pose	10
Gambar 2. 5 Prinsip Follow Through & Overlapping Action	11
Gambar 2. 6 Prinsip Slow In & Slow Out.....	11
Gambar 2. 7 Prinsip Arcs	12
Gambar 2. 8 Prinsip Secondary Action.....	12
Gambar 2. 9 Prinsip Timing.....	13
Gambar 2. 10 Prinsip Exaggeration	13
Gambar 2. 11 Prinsip Solid Drawing	14
Gambar 2. 12 Prinsip Appeal	14
Gambar 2. 13 Pipeline Animasi 3D	15
Gambar 2. 14 Logo Autodesk Maya.....	20
Gambar 2. 15 Contoh tampilan art stylized 1.1	21
Gambar 2. 16 Contoh tampilan art stylized 1.2	22
Gambar 3. 1 Kerangka Metode Gustami.....	25
Gambar 3. 2 Logo Software Autodesk Maya.....	32
Gambar 3. 3 Logo SAI.....	32
Gambar 3. 4 Logo Substance Painter	33
Gambar 3. 5 Logo Blender.....	33
Gambar 3. 6 Tahapan Texturing	35
Gambar 3. 7 Tahapan Pembuatan Texturing.....	36
Gambar 3. 8 Tahapan Pembuatan Rigging	37
Gambar 4. 1 How to Train Your Dragon	44
Gambar 4. 2 How to Train Your Dragon	44
Gambar 4. 3 Arcena	45
Gambar 4. 4 Hasil moodboard Ragnar.....	46

Gambar 4. 5 Hasil moodboard Magnus	46
Gambar 4. 6 Hasil Sketsa	47
Gambar 4. 7 Hasil Outlining Ragnar	47
Gambar 4. 8 Hasil Outlining Magnus	48
Gambar 4. 9 Base Coloring Ragnar	48
Gambar 4. 10 Base Coloring Magnus	49
Gambar 4. 11 Coloring Ragnar	49
Gambar 4. 12 Coloring Magnus.....	50
Gambar 4. 13 Rendering Ragnar.....	50
Gambar 4. 14 Rendering Magnus	50
Gambar 4. 15 UV Mapping.....	51
Gambar 4. 16 Coloring.....	52
Gambar 4. 17 Shading.....	52
Gambar 4. 18 Bump mapping	53
Gambar 4. 19 Export.....	53
Gambar 4. 20 Testing in Object	54
Gambar 4. 21 Penempatan Joint	55
Gambar 4. 22 Pemberian Invers Kinematic	55
Gambar 4. 23 Pembuatan Controller.....	56
Gambar 4. 24 Skinning	56
Gambar 4. 25 Facial Rig	57
Gambar 4. 26 Testing and Checking Rigging.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	68
Lampiran 2 Lembar Pembimbing Tugas Akhir 1	69
Lampiran 3 Lembar Pembimbing Tugas Akhir 2	70
Lampiran 4 <i>Art Book</i>	71
Lampiran 5 Dokumentasi Sidang.....	74
Lampiran 6 Cek Plagiarisme Laporan.....	76
Lampiran 7 Surat Kontrak Magang	77
Lampiran 8 Sertifikat Kompetensi	79
Lampiran 9 Timeline Produksi	80
Lampiran 10 Dokumentasi Screening.....	81