

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PENERAPAN TEKNIK ANIMASI SEBAGAI PEMBANGUN KUALITAS**  
**HUMOR DALAM PEMBUATAN ANIMASI**  
**“OLDMAN AND THE MOUSE”**  
*(Character Modelling, Texturing, Rigging)*

**TUGAS AKHIR KARYA SENI**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh

**Kelompok Mecharoni**

**JORDAN LENDY KARUNDENG**

**NIM: 20230064**

**JURUSAN DESAIN**  
**PROGRAM STUDI ANIMASI**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2024**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PENERAPAN TEKNIK ANIMASI SEBAGAI PEMBANGUN**  
**KUALITAS HUMOR DALAM PEMBUATAN ANIMASI**  
**“OLDMAN AND THE MOUSE”**  
*(Character Modelling, Texturing, Rigging)*

**TUGAS AKHIR KARYA SENI**  
Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh  
**Kelompok Mecharoni**  
**JORDAN LENDY KARUNDENG**  
**NIM: 20230064**

**JURUSAN DESAIN**  
**PROGRAM STUDI ANIMASI**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Teknik Animasi Sebagai Pembangun Kualitas  
Humor dalam Pembuatan Animasi "Oldman and The Mouse"  
Penulis : Jordan Lendy Karundeng  
NIM : 20230064  
Program Studi : Animasi  
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,



(Prilly Fitria, M.Kom)

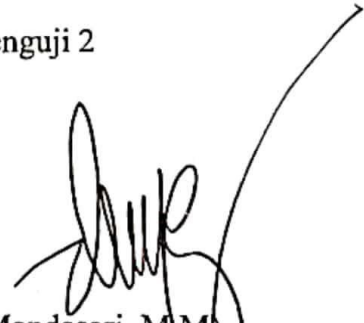
NIP. 199104192019032015

Penguji 1



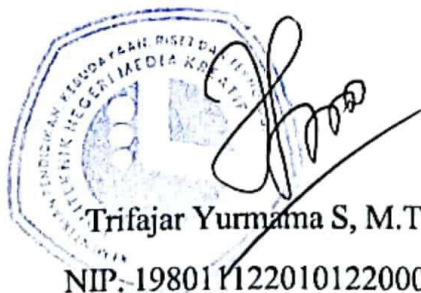
(Dessy Wahyuni, S.Sn)

Penguji 2



(Dwi Mandasari, M.M)  
NIP. 198801052019032012

Mengetahui, Ketua Jurusan



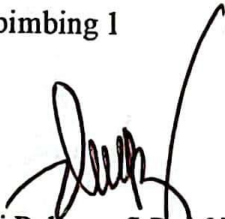
Trifajar Yurmama S, M.T  
NIP. 1980111220101220003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Teknik Animasi sebagai Pembangun Kualitas Humor dalam Pembuatan Film Animasi “Oldman and the Mouse”  
Penulis : Jordan Lendy Karundeng  
NIM : 20230064  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi ...)  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 05 Juli 2024

Pembimbing 1



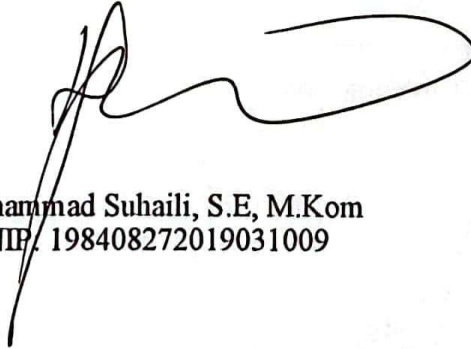
Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M  
NIP: 198011122010122003

Pembimbing 2



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom  
NIDN/NUP/NIDK: 0903450007

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 : Jordan Lendy Karundeng  
NIM : 20230064  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi ...)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
**“Penerapan Teknik Animasi sebagai Pembangun Kualitas Humor  
dalam Pembuatan Film Animasi ‘Oldman and the Mouse’”**  
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, 08 Juli 2024

Yang menyatakan,



Jordan Lendy Karundeng

NIM: 20230064

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Jordan Lendy Karundeng  
NIM : 20230064  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi ...)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2020

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: **"Penerapan Teknik Animasi sebagai Pembangun Kualitas Humor dalam Pembuatan Film Animasi 'Oldman and the Mouse'"** 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, 08 Juli 2024

Yang menyatakan,



Jordan Lendy Karundeng

NIM: 20230064

## ABSTRAK

*Animation is a means of communication and entertainment. Conveying messages and information through animation becomes more interesting and memorable with expressive and imaginative stories. Because of this, animation is very closely related to children, because when we are creative, we apply techniques that utilize imagination. The comedy genre is often used in children's animation, because it not only gives the impression of humor, but also trains children's creativity and morals.*

*This research was carried out to measure the success of applying the animation techniques that we learned during lectures to a comedy genre animated film. During this research process, the author obtained some information and knowledge that can be applied to the final assignment. Therefore, the author made this final assignment report to summarize all the research carried out.*

***Keyword : Animation, Child, Animation Technique, Comedy***

Animasi merupakan salah satu sarana komunikasi dan hiburan. Penyampaian pesan dan informasi melalui animasi menjadi lebih menarik dan berkesan dengan cerita yang ekspresif dan imajinatif. Karena itu animasi sangat erat kaitannya dengan anak-anak, sebab saat berkreasi, kita menerapkan teknik dengan memanfaatkan imajinasi. Genre komedi sering digunakan dalam animasi anak, karena tak hanya memberikan kesan humor, tetapi juga melatih kreativitas dan moral anak.

Penelitian ini dilaksanakan guna mengukur keberhasilan penerapan teknik animasi yang telah kami pelajari semasa perkuliahan kedalam sebuah film animasi bergenre komedi. Selama proses penelitian ini, penulis memperoleh beberapa informasi dan pengetahuan yang dapat diterapkan pada tugas akhir. Oleh karena itu, penulis membuat laporan tugas akhir ini guna merekap seluruh penelitian yang dilakukan.

**Kata Kunci : Animasi, Anak, Teknik Animasi, Komedi**

## **PRAKATA**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan tugas akhir sebagai kewajiban bagi penulis, sebagai salah satu syarat untuk mengikuti Sidang Tugas Akhir 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, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif,
5. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. selaku Sekretaris Program Studi Animasi dan juga selaku Pembimbing I penulisan laporan tugas akhir.
6. Bapak Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom., selaku Pembimbing II teknis pembuatan karya.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Keluarga, khususnya Ayah dan Ibu yang telah memberi dukungan baik secara finansial maupun doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
9. Teman-teman dan rekan-rekan penulis, khususnya Yosia Stefanus Sikku Susanto dan Simon Pedro Pitang yang telah mendukung, membantu,



serta mendoakan penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan maupun karya tugas akhir ini.

10. Tim Mecharoni Project, yang telah berjuang bersama-sama dalam pembuatan karya akhir.

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

Bekasi, 20 Januari 2024



Jordan Lendy Karundeng

## DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	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 GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>5</b>
<b>C. Batasan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>D. Rumusan Masalah .....</b>	<b>6</b>
<b>E. Tujuan Penulisan .....</b>	<b>6</b>
<b>F. Manfaat Penulisan .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>8</b>
<b>A. Kajian Teori.....</b>	<b>8</b>
1. Animasi .....	8
2. Animasi 3D .....	8
3. Prinsip Dasar Animasi .....	9
4. <i>Pipeline</i> .....	11
6. Aplikasi .....	17
7. Humor .....	19
<b>B. Hasil Penelitian yang Relevan.....</b>	<b>19</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>20</b>
<b>A. Pengumpulan Data.....</b>	<b>20</b>
<b>B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....</b>	<b>23</b>
<b>C. Alur Pengerjaan .....</b>	<b>23</b>
<b>BAB IV .....</b>	<b>26</b>
<b>A. Implementasi Film.....</b>	<b>26</b>
<b>C. Kebutuhan Perangkat .....</b>	<b>38</b>
<b>D. Kebutuhan Film.....</b>	<b>39</b>
<b>E. Pengujian Film .....</b>	<b>39</b>
<b>BAB V.....</b>	<b>43</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>43</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>44</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>48</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Contoh Squash &amp; Stretch</i> .....	10
Gambar 2.2 <i>Contoh Arcs</i> .....	10
Gambar 2.3 <i>Contoh Appeal</i> .....	11
Gambar 2.4 <i>Logo Autodesk Maya</i> .....	18
Gambar 2.5 <i>Logo Blender</i> .....	18
Gambar 3.1 <i>Flowchart Alur Pengerjaan</i> .....	25
Gambar 4.1 <i>Image Plane</i> .....	26
Gambar 4.2 <i>Base Body Tikus</i> .....	27
Gambar 4.3 <i>Boolean Union</i> .....	27
Gambar 4.4 <i>Tikus Quad Draw</i> .....	28
Gambar 4.5 <i>Hasil Modelling Tikus</i> .....	28
Gambar 4.6 <i>Hasil Modelling Kakek</i> .....	29
Gambar 4.7 <i>Hasil Modelling Pencuri</i> .....	29
Gambar 4.8 <i>Faces telinga Tikus</i> .....	30
Gambar 4.9 <i>Tikus warna</i> .....	31
Gambar 4.10 <i>UV Mapping</i> .....	31
Gambar 4.11 <i>Smart UV Project</i> .....	32
Gambar 4.12 <i>Menu Texture Paint (Base Color)</i> .....	32
Gambar 4.13 <i>Menu Texture Paint (brush)</i> .....	33
Gambar 4.14 <i>Hasil Texture Paint</i> .....	33
Gambar 4.15 <i>Asset Modelling</i> .....	34
Gambar 4.16 <i>Model Karakter</i> .....	34
Gambar 4.17 <i>Model Tikus</i> .....	35
Gambar 4.18 <i>Bone</i> .....	35
Gambar 4.19 <i>Bone Sesuai</i> .....	36
Gambar 4.20 <i>Rig Tikus</i> .....	36
Gambar 4.21 <i>Rig Kakek</i> .....	37
Gambar 4.22 <i>Rig Pencuri</i> .....	37

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Spesifikasi Perangkat Keras</i> .....	38
Tabel 4.2 <i>Spesifikasi Aplikasi</i> .....	38
Tabel 4.3 <i>Asset HDRI</i> .....	39
Tabel 4.4 <i>Pertanyaan</i> .....	40
Tabel 4.5 <i>Hasil Wawancara</i> .....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis .....	49
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing TA .....	50
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	52
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA .....	63
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Pladjarisme .....	65
Lampiran 6. Surat Penerimaan PI .....	68
Lampiran 7. Sertifikat TOEFL .....	69
Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan .....	70