

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D DAN 3D**  
**“SHADOW” UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN**  
**TERHADAP KUCING LIAR**

*(3D Character Modeling, Rigging, Texturing, 3D Animate)*

**PROYEK AKHIR**

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



**POLITEKNIK NEGERI**  
**Media Kreatif**

**Disusun Oleh:**

**SIBGHOTULLAH MUJADDIDI MUNIR**

**NIM: 20230136**

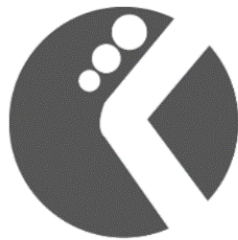
**PROGRAM STUDI ANIMASI**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2024**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D DAN 3D**  
**“SHADOW” UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN**  
**TERHADAP KUCING LIAR**

*(3D Character Modeling, Rigging, Texturing, 3D Animate)*

**PROYEK AKHIR**

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



**POLITEKNIK NEGERI**  
**Media Kreatif**

**Disusun Oleh:**

**SIBGHOTULLAH MUJADDIDI MUNIR**

**NIM: 20230136**

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

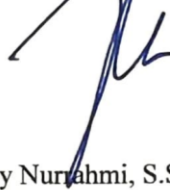
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 2D dan 3D “Shadow” Untuk Meningkatkan Kepedulian Terhadap Kucing Liar

Penulis : Sibghotullah Mujaddidi Munir  
NIM : 20230136  
Program Studi : Desain  
Jurusan : Animasi

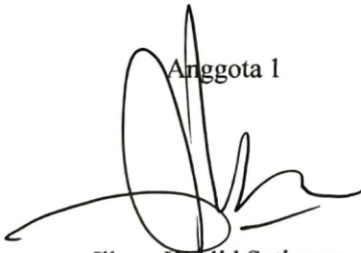
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 15 Juli 2024

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Herly Nurahmi, S.Si, M.Kom.  
NIP. 198602052019032009

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, ST.  
NIP. 0904420012

Anggota 2



Jodies Setiamawati, M.Pd.

Mengetahui, Ketua Jurusan



Tri Fajar Yurnama S.Kom., M.T.  
NIP. 1980111220101220003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D  
"SHADOW" UNTUK MENINGKATKAN  
KEPEDULIAN TERHADAP KUCING LIAR  
Penulis : Sibghotullah Mujaddid, Munir  
NIM : 20230136  
Program Studi : Animasi  
Jurusan: : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2024

Pembimbing 1



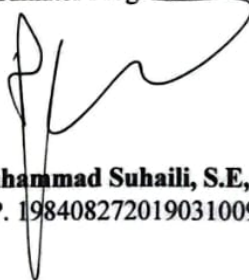
Jodies Setiamawati, M.Pd

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Animasi



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

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sibghotullah Mujaddidi Munir  
NIM : 20230136  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya berjudul: PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “SHADOW” UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN TERHADAP KUCING LIAR

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya-benarnya.

Jakarta, 12 Juli ..... 2024

Yang menyatakan,

A 10,000 Rupiah Indonesian banknote is shown with a signature over it. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SERULUH BIRU KUPIKAN 10000' and 'REPUBLIC OF INDONESIA'. The signature is in black ink and appears to be 'Sibghotullah Mujaddidi Munir'. Below the banknote, the text 'B585FALX282901799' is visible.

Sibghotullah Mujaddidi Munir

NIM: 20230136

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Sibghotullah Mujaddidi Munir  
NIM : 20230136  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024

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 “SHADOW” UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN TERHADAP KUCING LIAR 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 saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juli ..... 2024

Yang menyatakan,



Sibghotullah Mujaddidi Munir  
NIM: 20230136

## **ABSTRACT**

*Stray cats are one of the animals that often live alongside humans. However, many Stray Cats face various difficulties and lack attention. Stray Cats that live on their survival instincts are often considered to be disruptive pests by humans. It's not uncommon for Stray Cats to be sick, either because of their unhealthy environment or because of the food they get, which affects their health. Besides, the treatment of people around him who do not like the existence of Stray Cats is making their situation worse. Artwork is one of the right media to convey ideas about caring for Stray Cats, especially 2D dan 3D animated short films. Based on concern for the condition of Stray Cats, by making this work is expected to cultivate a sense of empathy for the community to then have compassion for fellow living creatures, especially the wild cat.*

**Keywords: stray cat, abuse, art, film**

## **ABSTRAK**

Kucing liar merupakan salah satu hewan yang sering hidup berdampingan dengan manusia. Namun, banyak kucing liar yang menghadapi berbagai kesulitan dan kurang mendapat perhatian. Kucing liar yang hidup berdasarkan instingnya untuk bertahan hidup sering dianggap hama yang mengganggu oleh manusia. Tak jarang dijumpai kucing liar yang berpenyakit, baik karena lingkungannya yang tidak sehat maupun makanan yang ia dapatkan seadanya sehingga mempengaruhi Kesehatan tubuhnya. Selain itu, perlakuan manusia di sekitarnya yang tidak menyukai keberadaan kucing liar semakin memperburuk keadaan mereka. Karya seni merupakan salah satu media yang tepat untuk menyampaikan gagasan mengenai kepedulian terhadap kucing liar, terutama film animasi pendek 2D dan 3D. Film adalah media yang cukup dekat keberadaannya dengan masyarakat. Berdasarkan rasa prihatin terhadap kondisi kucing liar, dengan membuat karya ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa empati bagi masyarakat untuk kemudian memiliki rasa belas kasih terhadap sesama makhluk hidup, khususnya kucing liar.

**Kata kunci: kekerasan, kucing, karya**

## 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-4 Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih atas segala bantuan dan dukungan baik moril maupun materiil 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. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., MM., 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. Keluarga penulis yang selalu membantu dan mendoakan perjalanan selama berada di Polimedia.
10. Teman – teman dekat penulis yang ikut serta membantu dalam keadaan genting.



11. Seluruh responden yang telah membantu dalam penelitian.
12. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
13. Teman - Teman Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, untuk selalu ada dan bersedia membantu.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak-pihak yang telah saya sebutkan, penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini. Sekali lagi, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Demikian laporan yang penulis buat. Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam penulisan ini. Namun, penulis berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya, khususnya untuk Mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif. Terima kasih.

Jakarta, 24 Juli 2024



Sibghotullah Mujaddidi Munir

NIM : 20230136

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL DALAM</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME</b> iv	
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
1. Manfaat Penulis.....	5
2. Manfaat Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta .....	6
3. Manfaat Masyarakat.....	6
<b>BAB II</b> .....	<b>7</b>
<b>KAJIAN SUMBER</b> .....	<b>7</b>
A. Kepedulian Terhadap Kucing Liar .....	7
B. Penggunaan Film Sebagai Media Edukasi.....	8
C. Kekerasan Pada Hewan Kucing .....	8
D. Animasi.....	9
1. Pengertian Animasi .....	9
2. Prinsip Animasi .....	10
3. <i>Pipeline &amp; Timeline</i> Produksi .....	17
E. <i>3D Modeling</i> .....	20

<i>F. Texturing</i> .....	20
<i>G. Rigging</i> .....	21
<i>H. 3D Animate</i> .....	21
<b>BAB III</b> .....	<b>22</b>
<b>METODE PENCIPTAAN</b> .....	<b>22</b>
A. Langkah – Langkah Penciptaan .....	22
B. Kajian Karya .....	47
C. Metode Penelitian Data .....	48
<b>BAB IV</b> .....	<b>58</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>58</b>
A. Hasil Penciptaan.....	58
B. Implementasi Jobdesk Dalam Film Animasi .....	68
C. Analisis Scene & Teknik .....	71
D. Pengujian Film .....	75
E. Hasil Penelitian .....	76
<b>BAB V</b> .....	<b>85</b>
<b>PENUTUP</b> .....	<b>85</b>
A. Kesimpulan .....	85
B. Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>93</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Anticipation .....	11
Gambar 2 Staging.....	11
Gambar 3 Follow Through & Overlapping.....	12
Gambar 4 Appeal.....	12
Gambar 5 Arcs.....	13
Gambar 6 Secondary Action .....	13
Gambar 7 Squash and Stertch .....	14
Gambar 8 Straight Ahead Action and Pose to Pose .....	14
Gambar 9 Slow in and Slow out .....	15
Gambar 10 Timing .....	15
Gambar 11 Exaggeration.....	16
Gambar 12 Solid Drawing .....	16
Gambar 13 Pipeline Produksi .....	17
Gambar 14 Timeline Produksi .....	20
Gambar 15 Moodboard .....	27
Gambar 16 Rough Skecth Shadow Concept.....	30
Gambar 17 Documentation .....	31
Gambar 18 Sketch Tokoh.....	32
Gambar 19 Edge Loops.....	38
Gambar 20 UV Mapping.....	39
Gambar 21 Texturing .....	40
Gambar 22 Rigging.....	41
Gambar 23 Animating.....	42
Gambar 25 Three Point Lights.....	44
Gambar 24 Lighting .....	44
Gambar 26 Rendering .....	46
Gambar 27 Poster.....	58
Gambar 28 Shadow .....	60
Gambar 29 Teddy Bear .....	61

Gambar 30 Baim .....	62
Gambar 31 Rafi .....	63
Gambar 32 Taman .....	64
Gambar 33 Tree .....	65
Gambar 34 Box .....	66
Gambar 35 Sampah dan Makanan .....	67
Gambar 36 Pembuatan 3D Model Shadow .....	68
Gambar 37 Proses UV Mapping Shadow pada Software Maya .....	69
Gambar 38 Pembuatan Texture Shadow Pada Software Adobe Substence .....	69
Gambar 39 Pembuatan Rigging Dengan Menggunakan Plugin Advanced Skeleton .....	70
Gambar 40 Proses Skinning Dengan Menggunakan Plugin NgSkintools .....	70
Gambar 41 Pembuatan Animasi Shadow .....	71
Gambar 42 Pengaplikasian Prinsip Anticipation.....	72
Gambar 43 Pengaplikasian Prinsip Secondary Action.....	73
Gambar 44 Pengaplikasian Prinsip Follow Through and Overlapping Action.....	74
Gambar 45 Interview & Screening .....	75

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Penelitian yang Relevan.....	54
Tabel 2 Daftar Responden.....	76
Tabel 3 Hasil Wawancara/Reduksi Responden.....	108
Tabel 4 Transkrip Wawancara.....	113
Tabel 5 Observasi.....	131
Tabel 6 Triangulasi Data.....	133

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis .....	93
Lampiran 2 Salinan Pembimbing TA.....	94
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA .....	96
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA .....	106
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme .....	134
Lampiran 6 Surat Keterangan Praktik Industri .....	140
Lampiran 7 Sertifikasi Kompetensi .....	141
Lampiran 8 Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan TA .....	142