

LAPORAN PROYEK AKHIR
PERANCANGAN SCRIPT, SOUND DAN AUDIO, DAN 3D CHARACTER
DALAM FILM PENDEK ANIMASI 3D “JACK AND JUN”

Karya Seni

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh:

SOPIYAN

NIM: 20230138

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN SCRIPT, SOUND DAN AUDIO, DAN 3D CHARACTER DALAM FILM PENDEK ANIMASI “JACK AND JUN”**

Penulis : Sopiyan

NIM : 20230138

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 Senin, tanggal 29 Juli 2024

Disahkan oleh:

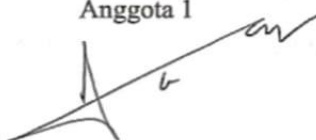
Ketua Penguji,



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

NIP. 198011122010122003

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sn

Anggota 2



Muhammad Sahaili, S.E, M.Kom

NIP. 198408272019031009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN SCRIPT, SOUND DAN AUDIO,
DAN 3D CHARACTER DALAM FILM
PENDEK ANIMASI 3D "JACK AND JUN"**

Penulis : Sopiyan

NIM : 20230138

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 11 Juli 2024.....

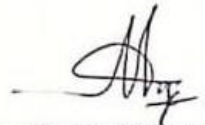
Pembimbing 1



Nurul Akmalia, S.I.Kom.,M.Med.Kom.

NIP. 199109202020122015

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. 1984082720190310009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sopiyan
NIM : 20230138
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **PERANCANGAN SCRIPT, SOUND DAN AUDIO, DAN 3D CHARACTER PADA FILM PENDEK ANIMASI “JACK AND JUN”**

SCRIPT, 3D CHARACTER 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,



Sopiyan
NIM: 20230138

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Sopiyan
NIM : 20230138
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

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

PERANCANGAN SCRIPT, SOUND DAN AUDIO, DAN 3D CHARACTER DALAM FILM PENDEK ANIMASI 3D "JACK AND JUN" SCRIPT, 3D CHARACTER beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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.

Bekasi, 11 Juli 2024


Sopiyan

NIM: 20230138

ABSTRAK

This final project report contains the design of an animated short film entitled "Jack and Jun" with the theme of animal welfare because of the many cases of violence spread on social media in Indonesia. This film adheres to the principle of 5 animal freedom rights, from these 5 points the author takes 1 point, namely the right to be free from hunger and thirst and based on Law 14 Number 14 of 2016 concerning animal welfare. This film is a light drama and comedy genre, hoping that the audience can be entertained while getting a little meaning of the message contained in this film. This animated short film tells the story of Jack, a magician who wants his performance to be successful but he is hindered by Jun going on a rampage due to hunger, the author plays the role of a script designer, sound and audio, and 3D character models, using observation methods and literature studies, the author observes, reads, and watches various references from social media, articles, journals and books. The author uses supporting software such as Microsoft Word, Audacity, and Autodesk Maya.

Keyword: *3D Animated Film, Animal Welfare, Law, 3D Character, Audio, Script*

Laporan tugas akhir ini berisi tentang perancangan film pendek animasi yang berjudul "Jack and Jun" bertema kesejahteraan hewan karena banyaknya kasus kekerasan tersebar dimedia sosial di Indonesia. Film ini berpegang pada prinsip 5 hak kebebasan hewan, dari lima (5) poin tersebut penulis mengambil satu (1) poin yaitu hak terbebas dari rasa lapar dan haus dan dengan berlandaskan pada UU Nomor 14 Tahun 2016 tentang kesejahteraan hewan. Film ini bergenre drama dan komedi yang ringan berharap penonton dapat terhibur sekaligus mendapat sedikit makna pesan yang terkandung film ini. Film pendek animasi ini menceritakan Jack seorang pesulap menginginkan pertunjukannya sukses namun ia terhalang oleh Jun sedang mengamuk karena kelaparan, penulis berperan sebagai perancang script, sound dan audio, dan 3D karakter model, dengan menggunakan metode observasi dan studi literatur, penulis mengamati, membaca, dan menonton berbagai referensi dari sosial media, article, jurnal dan buku. penulis menggunakan software penunjang seperti, Microsoft Word, Audacity, dan Autodesk Maya.

Kata Kunci: *Film animasi 3D, kesejahteraan hewan, UU, karakter 3D, Script*

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 Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan merancang *Script, Sound and Audio*, dan *3D Character*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun proposal TA berjudul “PERANCANGAN SCRIPT, SOUND DAN AUDIO, DAN 3D CHARACTER DALAM FILM PENDEK ANIMASI 3D “JACK AND JUN””.

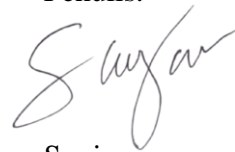
Proposal TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

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 Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P,MM, Sekretaris Jurusan Desain
7. Nurul Akmalia, S.I.Kom.,M.Med.Kom., Sebagai dosen pembimbing penulisan
8. Antonius Edi Widiargo,S.T,M.I.Kom., Sebagai dosen pembimbing penulisan
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. 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. Terimakasih Kepada Guntur, Prasli, Rapip, Djati, Mufid, Michael, Shaddam, Dalil, Kukuh dan Satria yang telah menemani penulis selama 4 tahun.

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

Jakarta, 11 April 2024

Penulis.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sopiyan', written in a cursive style.

Sopiyan

NIM 20230138

DAFTAR ISI

LAPORAN PROYEK AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS 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	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Perancangan	5
F. Manfaat Perancangan	5
BAB II. KAJIAN SUMBER.	6
A. Pengertian Animasi	7
B. Prinsip Animasi	8
C. Animasi 3D	13
D. <i>Script</i>	14
E. <i>Sound and Audio</i>	15
F. <i>3D Modeling</i>	16
G. Kesejahteraan Hewan	17
BAB III. METODE KAJIAN/PENCIPTAAN.....	19
A. Jenis Kajian/ Penciptaan.....	19
B. Subjek Penciptaan	19
C. Teknik Pengumpulan Data.....	20
D. Metode Pengerjaan (<i>Pipeline</i>)	23

E. Perancangan <i>Script</i>	24
F. Perancangan <i>Sound and Audio</i>	25
G. Perancangan <i>3D Character</i>	26
H. Pembagian Kerja.....	28
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Proses Penciptaan Karya.....	30
B. Hasil Penelitian	51
BAB V. PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.	55
C. Manfaat	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi karya.....	20
Tabel 3.2 Pembagian Kerja.....	28
Tabel 3.3 <i>Timeline</i> kerja	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Exaggeration</i>	7
Gambar 2.2 <i>Solid Drawing</i>	8
Gambar 2.3 <i>Squash And Stretch</i>	8
Gambar 2.4 <i>Appeal</i>	9
Gambar 2.5 <i>Staging</i>	9
Gambar 2.6 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	10
Gambar 2.7 <i>Secondary Action</i>	10
Gambar 2.8 <i>Straight ahead action and pose to pose</i>	11
Gambar 2.9 <i>Anticipation</i>	11
Gambar 2.10 <i>Slow-in and Slow out</i>	12
Gambar 2.11 <i>Arcs</i>	12
Gambar 2.12 <i>Timing and Spacing</i>	13
Gambar 3.1 Poster “Jack and Jun”.....	20
Gambar 4.1 Alur kerja perancangan <i>script</i> film “Jack and Jun”.....	30
Gambar 4.2 Animasi “ <i>Curious george</i> ” dan “ <i>Chaplin and co</i> ”.....	31
Gambar 4.3 Potongan babak pengenalan film “Jack and Jun”.....	33
Gambar 4.4 Potongan babak dua (2) film “Jack and Jun”.....	34
Gambar 4.5 Potongan babak tiga (3) film “Jack and Jun”.....	35
Gambar 4.6 Alur kerja <i>sound and audio</i>	36
Gambar 4.7 Observasi untuk referensi <i>sound effect</i>	37
Gambar 4.8 Observasi untuk referensi <i>voice over</i>	38

Gambar 4.9 Pengambilan suara pada film "Jack and Jun"	39
Gambar 4.10 Sinkronisasi potongan audio film "Jack and Jun"	40
Gambar 4.11 Pengeditan potongan suara film "Jack and Jun"	40
Gambar 4.12 Potongan suara dengan <i>noise</i> film "Jack and Jun"	41
Gambar 4.13 Potongan suara tanpa <i>noise</i> film "Jack and Jun"	41
Gambar 4.14 Pencarian <i>sound effect</i> film "Jack and Jun"	42
Gambar 4.15 Kumpulan <i>sound and audio</i> film "Jack and Jun"	43
Gambar 4.16 Alur kerja film "Jack and Jun"	43
Gambar 4.17 Referensi perancangan <i>3D Character</i> "Jack and Jun"	44
Gambar 4.18 <i>Project window 3D Character</i> "Jack and Jun"	45
Gambar 4.19 <i>Image plane 3D Character Jun</i>	45
Gambar 4.20 <i>Blocking 3D Character Jun</i>	46
Gambar 4.21 Detail pada karakter Jun.....	47
Gambar 4.22 Detail pada anggota tubuh karakter Jun.....	47
Gambar 4.23 Revisi pada karakter Jun	48
Gambar 4.24 <i>Retopology</i> pada karakter Jun	49
Gambar 4.25 <i>Retopology</i> karakter Jun selesai	50
Gambar 4.26 <i>UV Mesh</i> pada karakter	51
Gambar 4.27 <i>Cleaning</i> pada karakter	51
Gambar 4.28 Penayangan animasi "Jack and Jun"	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis

Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir

Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir

Lampiran 4. Kuesioner

Lampiran 5. Dokumentasi Uji Sidang Tugas Akhir

Lampiran 6. Lembar Hasil Cek Plagiarisme

Lampiran 7. Surat Penerimaan Praktik Industri

Lampiran 8. Kompetensi