

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3 DIMENSI “PAMALI”**  
***(Rigging, Lighting, Video Editing)***

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



**Disusun oleh :**  
**MUKTI WANGSA PERMANA**  
**20230096**

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

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI  
3 DIMENSI "PAMALI"  
Penulis : Mukti Wangsa Permana  
NIM : 20230096  
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:

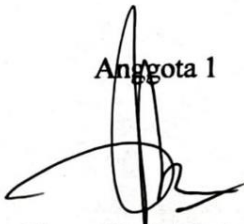
Ketua Penguji,



Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom.

NIP. 198602052019032009

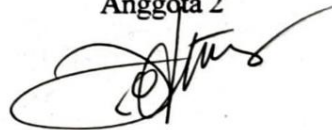
Anggota 1



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 Akhir : PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3  
DIMENSI "PAMALI" MENGENAI PENTINGNYA MENJAGA DAN  
MENGHORMATI NORMA YANG SUDAH ADA  
Penulis : Mukti Wangsa Permana  
NIM : 20230096  
Program Studi : Desain Jurusan : Animasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 11 Juli 2024

Pembimbing 1



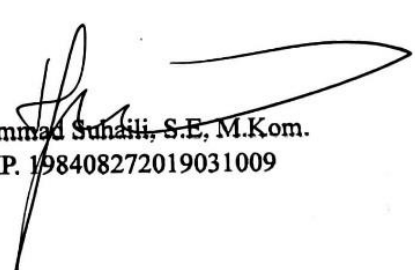
Jodies Setiamawati, M.Pd.

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn.

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Animasi



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

|                |                        |
|----------------|------------------------|
| Nama           | : Mukti Wangsa Permana |
| NIM            | : 20230096             |
| 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 menyatakan,

  
Mukti Wangsa Permana  
NIM: 20230096

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

|                |                        |
|----------------|------------------------|
| Nama           | : Mukti Wangsa Permana |
| NIM            | : 20230096             |
| Program Studi  | : Animasi              |
| Jurusan        | : Desain               |
| Tahun Akademik | : 2023/2024            |

demikian 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 3 DIMENSI “PAMALI” MENGENAI PENTINGNYA MENJAGA DAN MENGHORMATI NORMA YANG SUDAH ADA 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, 9 Juli 2024

Yang menandatangani



Mukti Wangsa Permana

NIM: 20230096

## **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, Sosial 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 *Design Characters*, *Storyboard Artist*, *3D Assets*, dan *3D Animation*. 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. Muhammad Ibrahim Jatiutama dan Muhammad Daffa 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. M. Rafli Ramdani yang senantiasa membantu dalam pengisian suara salah satu karakter pada karya ini
13. Masta Catarina Saranga yang juga membantu dalam pengisian suara salah satu karakter, dan juga banyak lagi dukungan yang diberikan dibalik layar.
14. Teman-teman mahasiswa Prodi Animasi yang bersedia membantu dalam penelitian karya ini.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak pihak yang sudah saya sebutkan penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini, sekali lagi penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu. Demikian proposal 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. Terimakasih

Jakarta, 26 July 2024



Mukti Wangsa Permana  
20230096

## DAFTAR ISI

|                                                                    |          |
|--------------------------------------------------------------------|----------|
| LEMBAR SAMPUL DALAM .....                                          | I        |
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....                                | II       |
| LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....                        | III      |
| PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS<br>PLAGIARISME ..... | IV       |
| PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....                            | V        |
| ABSTRAK .....                                                      | VI       |
| PRAKATA .....                                                      | VII      |
| DAFTAR ISI .....                                                   | IX       |
| DAFTAR GAMBAR .....                                                | XI       |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                              | XIII     |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                              | XIV      |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                                     | <b>1</b> |
| A. Latar Belakang .....                                            | 1        |
| B. Identifikasi Masalah .....                                      | 5        |
| C. Batasan Masalah .....                                           | 5        |
| D. Rumusan Masalah .....                                           | 6        |
| E. Tujuan Penulisan .....                                          | 6        |
| F. Manfaat .....                                                   | 7        |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>                                   | <b>9</b> |
| A. Animasi .....                                                   | 9        |
| B. 12 Prinsip Animasi .....                                        | 9        |
| C. Pipeline Produksi Animasi 3 Dimensi .....                       | 13       |
| D. Pamali .....                                                    | 17       |
| E. Genre Horror-Komedi .....                                       | 18       |

|                                                          |            |
|----------------------------------------------------------|------------|
| F. Tujuan Kajian Sumber .....                            | 19         |
| <b>BAB III METODE PENCIPTAAN.....</b>                    | <b>21</b>  |
| A. Langkah-Langkah Pembuatan Film Animasi “Pamali” ..... | 21         |
| 1. Pra Produksi .....                                    | 21         |
| 2. Produksi .....                                        | 27         |
| 3. Pasca Produksi .....                                  | 32         |
| B. Kajian Karya .....                                    | 33         |
| 1. 3D Rigging.....                                       | 34         |
| 2. Lighting.....                                         | 35         |
| 3. Video Editing .....                                   | 35         |
| C. Metode Penelitian .....                               | 36         |
| 1. Jenis Penelitian.....                                 | 36         |
| 2. Tempat dan Waktu Penelitian .....                     | 37         |
| 3. Populasi Penelitian.....                              | 38         |
| 4. Saturasi Data .....                                   | 38         |
| 5. Teknik Pengumpulan Data.....                          | 39         |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>       | <b>40</b>  |
| A. Hasil Penciptaan.....                                 | 40         |
| B. Implementasi Jobdesk dalam Karya .....                | 52         |
| 1. 3D Rigging.....                                       | 52         |
| 2. Lighting.....                                         | 58         |
| 3. Video Editing .....                                   | 63         |
| C. Analisis Scene & Teknik .....                         | 67         |
| D. Pengujian Film .....                                  | 71         |
| E. Hasil Penelitian .....                                | 73         |
| <b>BAB V.....</b>                                        | <b>102</b> |
| <b>PENUTUP.....</b>                                      | <b>102</b> |
| A. Kesimpulan .....                                      | 102        |
| B. Saran .....                                           | 104        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                               | <b>105</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                          |    |
|----------------------------------------------------------|----|
| (Gambar 2.1 Pipeline Produksi Animasi 3 Dimensi).....    | 13 |
| (Gambar 3.1 Pembuatan Cerita PAMALI) .....               | 22 |
| (Gambar 3.2 Refrensi Gaya Animasi).....                  | 23 |
| (Gambar 3.3 Penulisan Nasakah).....                      | 24 |
| (Gambar 3.4 Storyboard PAMALI) .....                     | 25 |
| (Gambar 3.5 Perekaman Akting Suara) .....                | 26 |
| (Gambar 3.6 Desain Karakter PAMALI).....                 | 27 |
| (Gambar 3.7 Proses <i>3D Rigging</i> ) .....             | 28 |
| (Gambar 3.8 Proses <i>Animating</i> ) .....              | 29 |
| (Gambar 3.9 Proses <i>Texturing</i> ) .....              | 30 |
| (Gambar 3.10 Proses <i>Lighting</i> ) .....              | 31 |
| (Gambar 3.11 Proses Pembuatan Visual Effect).....        | 31 |
| (Gambar 3.12 Proses Rendering) .....                     | 32 |
| (Gambar 3.13 Proses video 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 Desain Latar Tempat Pemakaman Belanda).....  | 45 |
| (Gambar 4.6 Desain Lokasi Warung) .....                  | 45 |
| (Gambar 4.7 Desain Lokasi Area Kuburan Umum) .....       | 46 |
| (Gambar 4.8 Desain Lokasi Area Kuburan Umum) .....       | 47 |
| (Gambar 4.9 Desain Latar Tempat Rumah Tatang).....       | 47 |
| (Gambar 4.10 Interior Rumah Tatang).....                 | 48 |
| (Gambar 4.11 Desain Lokasi Area Luar Rumah (Gang)) ..... | 49 |
| (Gambar 4.12 Desain Latar Tempat Alam Lain) .....        | 49 |
| (Gambar 4.13 Desain Liontin) .....                       | 50 |
| (Gambar 4.14 Batu Nisan) .....                           | 51 |
| (Gambar 4.15 <i>Handphone</i> Tatang) .....              | 51 |

|                                                                                             |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| (Gambar 4.16 Modeling Karakter berpose “A-pose dan T-Pose”)                                 | 53 |
| (Gambar 4.17 Advance Skeleton sudah terpasang)                                              | 53 |
| (Gambar 4.18 Menu Advance Skeleton)                                                         | 54 |
| (Gambar 4.19 Model karakter sudah dibersihkan)                                              | 54 |
| (Gambar 4.20 Model karakter dengan tulang)                                                  | 55 |
| (Gambar 4.21 Model karakter dengan <i>controller</i> )                                      | 55 |
| (Gambar 4.22 Model karakter sudah di <i>skinning</i> )                                      | 56 |
| (Gambar 4.23 Menu <i>skin</i> pada <i>Paint Skin Weights</i> )                              | 56 |
| (Gambar 4.24 Menu <i>Paint Skin Weights</i> )                                               | 57 |
| (Gambar 4.25 Bagian muka yang sudah diseleksi)                                              | 57 |
| (Gambar 4.26 Bagian muka siap untuk di <i>rigging</i> )                                     | 58 |
| (Gambar 4.27 Hasil model karakter <i>3D Rigging</i> )                                       | 58 |
| (Gambar 4.28 Menu memunculkan <i>Physical Light</i> )                                       | 59 |
| (Gambar 4.29 Hasil <i>lighting spotlight</i> pada <i>interior</i> rumah tantang)            | 60 |
| (Gambar 4.30 menu memunculkan <i>Physical Light</i> )                                       | 60 |
| (Gambar 4.31 Hasil <i>lighting arealight</i> pada <i>eksterior</i> rumah Tatang)            | 61 |
| (Gambar 4.32 menu memunculkan <i>Physical Light</i> )                                       | 62 |
| (Gambar 4.33 Hasil <i>lighting directional</i> )                                            | 62 |
| (Gambar 4.34 menu memunculkan <i>Dome Light</i> )                                           | 63 |
| (Gambar 4.35 Hasil <i>lighting Dome Light</i> )                                             | 63 |
| (Gambar 4.36 Semua hasil render animasi)                                                    | 64 |
| (Gambar 4.37 Hasil render yang diimport ke <i>Adobe After Effect</i> )                      | 64 |
| (Gambar 4.38 Hasil render animasi yang ada di <i>curent timeline indicator</i> )            | 65 |
| (Gambar 4.39 Hasil render animasi siap untuk di <i>export</i> )                             | 65 |
| (Gambar 4.40 Penempatan <i>export</i> video)                                                | 66 |
| (Gambar 4.41 Sedang dalam <i>exporting</i> )                                                | 66 |
| (Gambar 4.42 Hasil render di <i>export</i> ke video di <i>import</i> )                      | 67 |
| (Gambar 4.43 <i>3D Rigging</i> pada model karakter)                                         | 68 |
| (Gambar 4.44 Proses <i>lighting</i> dengan <i>Directional Light</i> dan <i>Dome Light</i> ) | 69 |
| (Gambar 4.45 proses video editing dengan teknik <i>Split Editing</i> )                      | 70 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                          |     |
|----------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 4.1 Tabel Studi Literatur.....                     | 73  |
| Tabel 4.2 Observasi Terhadap Jobdesk Penulis.....        | 75  |
| Tabel 4.3 Tabel Responden Wawancara.....                 | 77  |
| Tabel 4.4 Tabel Triangulasi Rumusan Masalah Pertama..... | 98  |
| Tabel 4.5 Tabel Triangulasi Rumusan Masalah Kedua.....   | 99  |
| Tabel 4.6 Triangulasi Rumusan Masalah Ketiga .....       | 100 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| Lampiran Biodata Mahasiswa.....               | 109 |
| Lampiran Lembar Pembimbing TA I.....          | 110 |
| Lampiran Lembar Pembimbing TA II.....         | 111 |
| Lampiran Pendukung Penyusun TA (ARTBOOK)..... | 112 |
| Lampiran Berita Acara.....                    | 118 |
| Lampiran Dokumentasi Sidang Akhir.....        | 119 |
| Lampiran Lembar Cek Plagiarisme.....          | 120 |
| Lampiran Kontrak Kerja.....                   | 124 |
| Lampiran Sertifikat TOEFL.....                | 129 |
| Lampiran Transkrip Wawancara.....             | 130 |