

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

(SCRIPT, STORYBOARD, ANIMATION)

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



Disusun oleh :
Nastiti Ayu Rarasati - 20230101

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

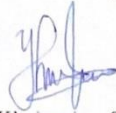
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi "*The Mouse*" Sebagai
Media Pengenalan Dampak Negatif Hama Tikus
Penulis : Nastiti Ayu Rarasati
NIM : 20230101
Program Studi : Animasi (Konsentrasi:D4)
Jurusan : Desain

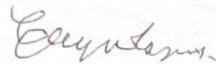
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Senin, tanggal 15 Juli 2024

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



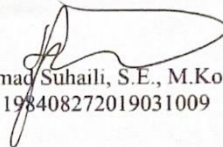
Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom
NIP. 198612282010122005

Anggota 1



Bayu Saputra, S.Sn

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


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

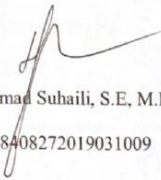
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi The Mouse Sebagai
Media Pengenalan Dampak Negatif Hama Tikus
Penulis : Nastiti Ayu Rarasati
NIM : 20230101
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: ...)
Jurusan : Desain Grafis

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

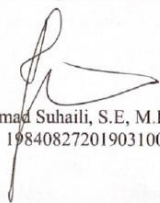
Pembimbing 1


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 DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nastiti Ayu Rarasati
NIM : 20230101
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2020-2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Film Pendek Animasi "*The Mouse*" Sebagai Media Pengenalan Dampak Negatif Hama Tikus

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, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Nastiti Ayu Rarasati
20230101

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nastiti Ayu Rarasati
NIM : 20230101
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2020-2024

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:

Perancangan Film Pendek Animasi "The Mouse" Sebagai Media Pengenalan Dampak Negatif Hama Tikus 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, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Nastiti Ayu Rarasati
20230101

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.

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, 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. Adeltrudis Espinalda dan Irfan Kusumonegoro selaku rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam pembuatan Tugas Akhir.
9. Yusuf Abdillah, Zhenika Anggia, Angeliza Putri, dan teman-teman serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan laporan 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 laporan yang penulis buat, penulis berharap semoga karya tulis yang telah disusun ini, dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya khususnya untuk Mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.

Jakarta, 2 Januari 2024

Nastiti Ayu Rarasati
20230101

ABSTRAK

This research discusses the design of a 3D animated short film entitled "The Mouse" with the aim of being a medium for introducing the negative impacts of rat pests. The 3D animated short film "The Mouse" wants to present an animated film that entertains and educates the audience by presenting the characters Ragnar, Magnus and the Mouse. In making the animated short film "The Mouse", we used Autodesk Maya2024, Blender, Adobe Premiere, Medibang Paint, and Adobe After Effects. This research focuses on creating animations for mouse characters so that the characteristics and characteristics of the characters are conveyed. This research uses a qualitative descriptive approach with data collection techniques from informant interviews consisting of Polimedia teenagers. The results of this research indicate that the animated film "The Mouse" can be used as an educational medium for introducing the negative impacts of rat pests.

Keywords: Animation, Rat Pest, Animating

Penelitian ini membahas perancangan film pendek animasi 3D berjudul “*The Mouse*” dengan tujuan sebagai media pengenalan dampak negatif hama tikus. Film pendek animasi 3D “*The Mouse*” ingin menampilkan film animasi yang menghibur sekaligus mengedukasi penonton dengan menghadirkan karakter Ragnar, Magnus, dan Tikus. Dalam pembuatan film pendek animasi “*The Mouse*”, kami menggunakan Autodesk Maya2024, Blender, Adobe Premiere, Medibang Paint, dan Adobe After Effect. Penelitian ini berfokus dalam pembuatan *animating* pada tokoh tikus agar sifat dan ciri khas karakter tersampaikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara informan yang terdiri remaja Polimedia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi “*The Mouse*” dapat dijadikan sebagai media edukasi untuk media pengenalan dampak negatif hama tikus.

Kata kunci : Animasi, Hama Tikus, Animating

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan.....	6
BAB II KAJIAN SUMBER.....	8
A. Animasi	8
1. Pengertian Animasi	8
2. 12 Prinsip Animasi	8
3. <i>Pipeline</i> Animasi 3D	14
B. Hama Tikus	18
C. Dampak Negatif Hama Tikus	18
D. <i>Autodesk Maya 2024</i>	19
E. Metode Gustami	20
F. <i>Script</i>	20
G. <i>Storyboard</i>	20
H. <i>3D Animate</i>	21
I. Hasil Penelitian yang Relevan	21
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	23
A. Metode Penciptaan.....	23
1. Eksplorasi	24

2. Perancangan.....	25
3. Perwujudan.....	26
4. Evaluasi	26
<i>B. Pengumpulan Data</i>	<i>27</i>
1. Studi Literatur.....	27
2. Wawancara	28
<i>C. Tempat dan Waktu Penelitian</i>	<i>29</i>
1. Lokasi Penelitian	30
2. Waktu Penelitian	30
<i>D. Penciptaan Karya.....</i>	<i>30</i>
1. Peralatan Yang Digunakan	30
2. Proses Penciptaan	32
BAB IV	38
HASIL DAN PEMBAHASAN	38
<i>A. Hasil Praktik Penerapan Metode Gustami</i>	<i>38</i>
1. Eksplorasi	38
2. Perancangan.....	40
3. Perwujudan.....	41
<i>B. Hasil Praktik Berdasarkan Jobdesk.....</i>	<i>43</i>
1. Ide dan Cerita	44
2. Script	48
3. Story Board.....	52
4. Animating	53
<i>C. Penerimaan Penonton terhadap Film Animasi “The Mouse”</i>	<i>58</i>
<i>D. Transkrip Wawancara.....</i>	<i>63</i>
<i>E. Keterbatasan Peneliti.....</i>	<i>68</i>
BAB V.....	69
PENUTUP.....	69
<i>A. Simpulan.....</i>	<i>69</i>
<i>B. Implikasi.....</i>	<i>69</i>
<i>C. Saran</i>	<i>70</i>
1. Bagi Animator	70

2. Bagi Mahasiswa	71
3. Bagi Politeknik Media Kreatif	71
4. Bagi Masyarakat.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Prinsip <i>Squash & Stretch</i>	9
Gambar 2.2 Prinsip <i>Anticipation</i>	9
Gambar 2.3 Prinsip <i>Staging</i>	10
Gambar 2.4 Prinsip <i>Straight Ahead Action & Pose to Pose</i>	10
Gambar 2.5 Prinsip <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	11
Gambar 2.6 Prinsip <i>Slow In & Slow Out</i>	11
Gambar 2.7 Prinsip <i>Arcs</i>	12
Gambar 2.8 Prinsip <i>Secondary Action</i>	12
Gambar 2.9 Prinsip <i>Timing</i>	13
Gambar 2.10 Prinsip <i>Exaggeration</i>	13
Gambar 2.11 Prinsip <i>Solid Drawing</i>	14
Gambar 2.12 Prinsip <i>Appeal</i>	14
Gambar 2.13 <i>Pipeline Animasi 3D</i>	15
Gambar 2.14 Logo <i>Autodesk Maya</i>	20
Gambar 3.1 Kerangka Metode Gustami.....	24
Gambar 3.2 Logo <i>Software Autodesk Maya</i>	31
Gambar 3.3 Logo <i>Medibang Paint</i>	32
Gambar 3.4 Logo <i>Blender</i>	32
Gambar 3.5 Tahapan Ide dan Cerita	34
Gambar 3.6 Tahapan Pembuatan <i>Script</i>	35
Gambar 3.7 Tahapan Pembuatan <i>Story Board</i>	36
Gambar 3.8 Tahapan Pembuatan <i>Animating</i>	37
Gambar 4.1 <i>How to Train Your Dragon</i>	44
Gambar 4.2 <i>How to Train Your Dragon</i>	45
Gambar 4.3 <i>Arcane</i>	45
Gambar 4.4 <i>Arcane</i>	45
Gambar 4.5 <i>Tom and Jerry</i>	46
Gambar 4.6 <i>Script Scene Heading</i>	49

Gambar 4.7 <i>Script General Description</i>	49
Gambar 4.8 <i>Script Character Name</i>	50
Gambar 4.9 <i>Script Transition</i>	50
Gambar 4.10 Hasil <i>Script</i>	51
Gambar 4.11 Hasil <i>Script</i>	52
Gambar 4.12 Hasil <i>Story Board</i>	53
Gambar 4.13 Tahap <i>Blocking</i>	54
Gambar 4.14 <i>Secondary Action</i> pada Film <i>The Mouse</i>	55
Gambar 4.15 <i>Anticipation</i> pada Film <i>The Mouse</i>	56
Gambar 4.16 <i>Exxageration</i> pada Film <i>The Mouse</i>	56
Gambar 4.17 Tahap <i>Polishing</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	74
Lampiran 2 Lembar Bimbingan 1	75
Lampiran 3 Lembar Bimbingan 2	76
Lampiran 4 Artbook.....	77
Lampiran 5 Berita Acara Sidang.....	80
Lampiran 6 Foto Sidang.....	81
Lampiran 7 Lembar Hasil Cek Plagiarisme	82
Lampiran 8 Surat Kontrak Magang	84
Lampiran 9 Sertifikat TOEFL	85
Lampiran 10 Script.....	86