

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “GANDARUWO”
SEBAGAI MEDIA EDUKASI NILAI MORAL DAN SPIRITUAL
ISLAM
(*STORY DEVELOPMENT, CHARACTER DESIGN,
2D & 3D ANIMATING*)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh
MUHAMMAD DAFFA ALFATAH
NIM : 20230082

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi 3D "GANDARUWO"
Sebagai Media Edukasi Nilai Moral dan Spiritual Islam
Penulis : Muhammad Daffa Alfatah
NIM : 20230082
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 12 Juli 2024

Disahkan oleh:

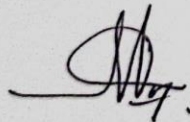
Ketua Penguji,



Suratni S.S., M.Hum.

NIP. 198310242009122002

Anggota 1



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom

NUP 0903450007

Anggota 2



Regina Angelica Kezia, S.Hum., M.Sos

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurnama S.Kom., M.T

NIP. 198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

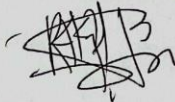
Judul Tugas Akhir : "PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 3D
GANDARUWO SEBAGAI MEDIA EDUKASI
NILAI MORAL DAN SPIRITUAL "

Penulis : Muhammad Daffa Alfatah
NIM : 20230082
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di *Jakarta*, 12 Juli 2024

Pembimbing 1



Regina Angelica K, S.Hum, M.Sos

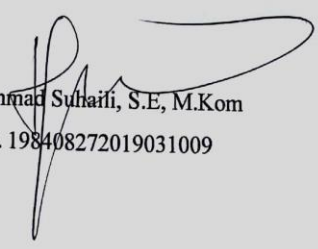
Pembimbing 2



Moses Graceivan S.Ds. M.MT

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom

NIP. 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Daffa Alfatah
NIM : 20230082
Program Studi : Animasi (Konsentrasi...)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan film animasi Pendek Gandarcho sebagai media edukasi nilai
& moral & spiritual islam

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, 15 Juli 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Daffa Alfatah

NIM: 20230082

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Daffa Alfatah
NIM : 20230082
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

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:

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

Kamis, 11 Juli 2024



Muhammad Daffa Alfatah

20230082

ABSTRAK

Moral and spiritual crisis is a common thing that happens to teenagers today. Lack of moral and spiritual values in adolescents can be caused by internal and external factors, such as lack of moral education, environmental influences, lack of self-confidence, and the influence of social media. In the design of this final report, the author discusses the 3D animated film "Gandaruwo " which aims to convey education in the form of moral and spiritual values to adolescents through the work of animated short films to the audience in order to be used as learning materials in everyday life-day. The type of research that the team and the authors use is a qualitative method through direct interviews with several speakers and experts .In this report the author discusses the process of making story development, character design and 2D and 3d animation along with the software used. The results of this final project work is expected to be a reference and contribution to the importance of moral and spiritual values education in adolescents and to the world of 3D animation about understanding the process of making animated films.

Keywords: 3D animation, Gandaruwo, moral and spiritual values, Educational Media, teenagers

Krisis moral dan spiritual merupakan hal yang lumrah terjadi pada remaja masa kini. Kurangnya nilai-nilai moral dan spiritual pada remaja dapat disebabkan oleh faktor internal dan eksternal, seperti kurangnya pendidikan moral, pengaruh lingkungan, kurangnya rasa percaya diri, dan pengaruh media sosial. Dalam perancangan laporan tugas akhir ini, penulis membahas tentang film animasi 3D "Gandaruwo" yang bertujuan untuk menyampaikan edukasi berupa nilai moral dan spiritual kepada remaja melalui karya film pendek animasi kepada audiens agar dapat dijadikan bahan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Jenis penelitian yang tim beserta penulis gunakan adalah metode kualitatif melalui wawancara langsung kepada beberapa narasumber beserta ahli .Dalam laporan ini penulis membahas tentang proses pembuatan *story development, character design* serta 2d dan 3d *animation* beserta *software* yang digunakan. Hasil dari karya tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi referensi dan kontribusi terhadap pentingnya edukasi nilai moral dan spiritual pada remaja dan kepada dunia animasi 3D tentang pemahaman proses pembuatan film animasi.

Kata kunci : Animasi 3D, Gandaruwo, Nilai moral dan spiritual, Media edukasi, Remaja

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 sebagai Script Writer, Character Designer dan Animator dalam pembuatan film animasi 3d “Gandaruwo”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “ Perancangan Film Animasi 3D “GANDARUWO” Sebagai Media Edukasi Nilai Moral dan Spiritual Islam”.

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. 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.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, Koordinator Program Studi.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. Sekretaris Program Studi .
7. Moses Raisa Graceivan S.Ds. M.MT., Dosen Pembimbing I yang sudah membantu penulis dalam merancang karya film tugas akhir.
8. Regina Angelica Kezia, S.Hum., M.Sos., Dosen Pembimbing II yang sudah membantu penulis dalam merancang laporan tugas akhir.
9. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
10. Keluarga penulis terkhusus untuk kedua orang tua penulis.

11. Teman-teman seperjuangan Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang membantu selama masa perkuliahan.

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

Jakarta, 12 Juli 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Daffa', with a stylized flourish at the end.

Muhammad Daffa Alfatah

20230082

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan.....	5
F. Manfaat	5
BAB II.....	7
A. Penelitian yang Relevan.....	7
B. Landasan Teori	8
C. Kerangka Konseptual	15
BAB III	17
A. Jenis Penelitian.....	17
B. Pendekatan Penelitian	17
C. Sumber Data Penelitian.....	18
D. Teknik Pengumpulan Data	19
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	19
F. Langkah Penciptaan Karya	19
BAB IV	22

A. Tahapan Pelaksanaan Penelitian	22
B. Konsep Pembuatan Film Animasi 3D Gandaruwo	25
C. Tahapan Teknik Pembuatan Animasi	26
BAB V.....	46
A. Simpulan	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	48
BIODATA WAWANCARA.....	50
TRANSKRIP WAWANCARA.....	51
DOKUMENTASI WAWANCARA.....	73
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Script bagian pengenalan	28
Gambar 4. 2 Script bagian konflik	29
Gambar 4. 3 Script bagian midpoint	30
Gambar 4. 4 Script bagian klimaks	31
Gambar 4. 5 Script utuh	32
Gambar 4. 6 Deskripsi Karakter	33
Gambar 4. 7 Clip Studio Paint	33
Gambar 4. 8 Line art Daffa	34
Gambar 4. 9 Coloring Daffa.....	35
Gambar 4. 10 Line art Yunita	36
Gambar 4. 11 Yunita Coloring	37
Gambar 4. 12 konsep gandarwo.....	38
Gambar 4. 13 Desain Gandarwo fix.....	38
Gambar 4. 14 Autodesk Maya.....	39
Gambar 4. 15 Acting	40
Gambar 4. 16 Blocking	40
Gambar 4. 17 Inbetween	41
Gambar 4. 18 Polishing.....	41
Gambar 4. 19 Adobe premiere Pro.....	42
Gambar 4. 20 membuat workspace baru.....	43
Gambar 4. 21 import asset	43
Gambar 4. 22 Precompose	44
Gambar 4. 23 menggerakan setiap asset	44
Gambar 4. 24 setting untuk render	45
Gambar 4. 25 Render	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata

Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA

Lampiran 3. Art Book

Lampiran 4. Berita Acara

Lampiran 5. Foto Sidang Bersama Penguji

Lampiran 6. Hasil Cek Plagiarisme

Lampiran 7. Surat Kontrak PI

Lampiran 8. Sertifikat Kompetensi