

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D

**“Perancangan Film Pendek Animasi 3D “IT COMES” Sebagai Media
Edukasi Moral Untuk Anak-anak”**

(Design Character, Storyboard, 3D Animator, 3D Rigger)

TUGAS AKHIR KARYA SENI
DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU PERSYARATAN UNTUK MEMPEROLEH
GELAR SARJANA TERAPAN



Disusun Oleh:

ADAM AULIA KOSWARA

20230004

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI ANIMASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan Film Pendek Animasi 3D *"IT COMES"* Sebagai Media Edukasi Moral Untuk Anak-Anak"
Penulis : Adam Aulia Koswara
NIM : 20230004
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif, pada hari Senin tanggal 14 Oktober 2024.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M.
NIP. 198801052019032012

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, S.T.
NIDN. 0904420012

Anggota 2



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198405092019031011

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan Film Pendek Animasi 3D "IT
COMES" Sebagai Media Edukasi Untuk
Anak-anak"

Penulis : Adam Aulia Koswara
NIM : 20230004
Program Studi : Animasi(Konsentrasi: ...)
Jurusan : Desain

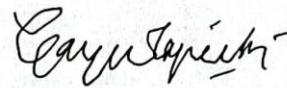
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 8 Oktober 2024

Pembimbing 1



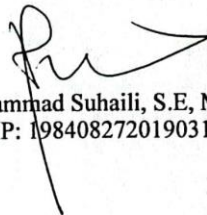
Tri Fajar Yurmama-Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP: 198011122010122003

Pembimbing 2



Bayu Saputra, S Komp
NIP: 3276050808670009

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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 : Adam Aulia Koswara
NIM : 20230004
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan Film Pendek Animasi 3D "It Comes" Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Pra Remaja”

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, 10 Juli 2024

Yang menyatakan,



Adam Aulia Koswara

NIM: 20230004

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Adam Aulia Koswara
NIM : 20230004
Program Studi : Animasi (Konsentrasi ...)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

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: **"Perancangan Film Pendek Animasi 3D "It Comes" Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Pra Remaja"** 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, 10 Juli 2024

Yang menyatakan,



10000
METERAI
TEMPEL
97AKX846570652

Adam Aulia Koswara

NIM: 20230004

ABSTRAK

"IT COMES" is a 3D animated short film made to convey moral and ethical messages to children aged 6-12 years, a short animated film with a comedy genre that tells the story of a misunderstanding between two animals who each have restaurants opposite each other, and how new rules are quickly established, more interesting and entertaining through animation, this research was conducted to measure how little education about morals and ethics is in children which prompted us to create this short film with the aim of increasing the importance of having knowledge about morals and ethics, during this research process the author obtained some information related to the final assignment being carried out, therefore, this report was made to summarize all the research carried out.

Keywords: Animation, Children, Moral, Comedy

“IT COMES” Adalah film pendek animasi 3D yang dibuat untuk menyampaikan pesan moral dan etika, kepada anak-anak berusia 6-12 tahun, sebuah film animasi pendek bergenre komedi yang menceritakan tentang kesalahpahaman antara dua hewan yang masing-masing memiliki restoran yang berseberangan, dan bagaimana peraturan baru dengan cepat ditetapkan, lebih menarik dan menghibur melalui animasi, penelitian ini dilakukan untuk mengukur seberapa kurangnya edukasi tentang moral dan etika pada anak-anak yang mendorong kami untuk menciptakan film pendek ini dengan tujuan meningkatkan pentingnya memiliki pengetahuan tentang moral dan etika, selama proses penelitian ini penulis mendapatkan beberapa informasi terkait dengan tugas akhir yang dikerjakan, oleh karena itu, laporan ini dibuat untuk merekap seluruh penelitian yang dilakukan.

Kata Kunci : Animasi, Anak, Moral, Komedi

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 dari 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 penulisan laporan ini tak lepas dari kesulitan dan permasalahan yang penulis hadapi, namun karena bantuan dari beberapa pihak yang membuat laporan ini pun dapat terselesaikan dan karena itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku direktur dari Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku wakil direktur bidang akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, selaku kepala jurusan desain Politeknik Negeri Media Kreatif dan pembimbing penulisan untuk laporan tugas akhir ini.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku sekretaris jurusan desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M. Kom, sebagai koordinator program studi Animasi.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. sebagai sekretaris prodi Animasi.
7. Bayu Saputra, S.Kom, selaku dosen pembimbing karya tugas akhir ini.
8. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang berada di lingkungan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberi pelayanan kepada mahasiswa selama menempuh pendidikan disini.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan support dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

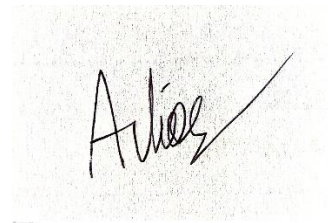
10. Juga kepada teman sekelompok saya Tito Aprianto dan Rhabbani Maha Putra selaku kelompok Kwekworks yang turut membantu dalam penyelesaian pembuatan karya dan laporan ini.
11. Terakhir kepada teman-teman prodi Animasi yang ikut serta dalam membantu memberikan dukungan dan saran sehingga laporan ini dapat tersusun dengan baik.

Akhir kata penulis menyadari bahwa laporan yang penulis buat ini masih jauh dari kata sempurna dan masih cukup banyak terdapat kekurangan-kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar laporan penelitian ini dapat lebih baik lagi kedepannya dan bermanfaat bagi yang membaca nya.

Demikian saya sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima Kasih.

Depok, 8 Oktober 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'A. Aulia', with a long horizontal stroke extending to the right.

Adam Aulia Koswara

NIM 20230004

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 TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah.....	2
E. Tujuan.....	2
F. Manfaat	3
BAB II KAJIAN SUMBER.....	4
A. Moral.....	4
B. Etika.....	4
C. <i>Design Character</i>	5
D. <i>Storyboard</i>	9
E. <i>3D Rigger</i>	10
F. <i>3D Animate</i>	12
G. Prinsip-prinsip Animasi	13
H. <i>Pipeline</i> Animasi	21
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	23
A. Metode Penciptaan.....	23
B. Proses Penciptaan Karya.....	27

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Pra Produksi.....	48
B. Produksi	50
C. Pengumpulan Data.....	52
BAB V PENUTUP	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Officer Pennington	7
Gambar 2. 2 Remy Ratatouille.....	7
Gambar 2. 3 Rocket Racoon	8
Gambar 2. 4 contoh <i>Squash and Stretch</i>	14
Gambar 2. 5 contoh <i>Anticipation</i>	15
Gambar 2. 6 contoh pada <i>Staging</i>	15
Gambar 2. 7 contoh dari <i>Straight Ahead</i> dan <i>Pose-to-Pose</i>	16
Gambar 2. 8 contoh dari <i>Follow Through</i> dan <i>Overlapping Action</i>	17
Gambar 2. 9 contoh dari <i>Slow In</i> dan <i>Out</i>	17
Gambar 2. 10 contoh dari <i>Arcs</i>	18
Gambar 2. 11 contoh dari <i>Secondary Action</i>	18
Gambar 2. 12 contoh dari <i>Timing and Spacing</i>	19
Gambar 2. 13 contoh dari <i>Exaggeration</i>	19
Gambar 2. 14 contoh dari <i>Solid Drawing</i>	20
Gambar 2. 15 contoh dari <i>Appeal</i>	20
Gambar 3. 1 Diagram penciptaan <i>IT COMES</i>	23
Gambar 3. 2 Logo <i>Clip Studio Paint</i>	26
Gambar 3. 3 Logo <i>Autodesk Maya</i>	26
Gambar 3. 4 Logo <i>Blender 3D</i>	27
Gambar 3. 5 Sketsa Awal.....	28
Gambar 3. 6 Desain final Emil.....	29
Gambar 3. 7 Tampak depan dan samping.....	29
Gambar 3. 8 Sketsa awal Rick	30
Gambar 3. 9 Desain final Rick.....	31
Gambar 3. 10 Tampak depan dan samping Rick	31
Gambar 3. 11 Sketsa awal Rimal	32
Gambar 3. 12 Desain final Rimal.....	33
Gambar 3. 13 Tampak depan dan samping Rimal	33
Gambar 3. 14 <i>Storyboard</i> scene 1	34
Gambar 3. 15 <i>Storyboard</i> scene 2	35
Gambar 3. 16 <i>Storyboard</i> scene 3	36
Gambar 3. 17 <i>Storyboard</i> scene 4	36
Gambar 3. 18 <i>Storyboard</i> scene 5	37
Gambar 3. 19 <i>Storyboard</i> scene 6	37
Gambar 3. 20 <i>Storyboard</i> scene 7	38
Gambar 3. 21 <i>Storyboard</i> scene 8	39
Gambar 3. 22 <i>Storyboard</i> scene 9	39
Gambar 3. 23 <i>Rigging</i> dasar Rick	40

Gambar 3. 24 <i>Rigging</i> lanjutan Rick.....	41
Gambar 3. 25 Penambahan IK dan <i>Controller</i>	41
Gambar 3. 26 <i>Test pose</i> untuk model Rick	42
Gambar 3. 27 <i>Rigging</i> dan <i>Controller</i> Emil.....	42
Gambar 3. 28 <i>Rigging</i> lanjutan Emil	43
Gambar 3. 29 <i>Rigging</i> lanjutan Rimal.....	44
Gambar 3. 30 Proses pembuatan <i>animatic background</i>	44
Gambar 3. 31 Proses pembuatan <i>animatic character</i>	45
Gambar 3. 32 Proses pembuatan <i>blocking 3D</i>	45
Gambar 3. 33 Proses pembuatan <i>blocking camera</i>	46
Gambar 3. 34 Proses <i>animate splining</i>	46
Gambar 3. 35 Proses <i>animate polishing</i>	47
Gambar 4. 1 Ketiga karakter dalam film “IT COMES”.....	48
Gambar 4. 2 Storyboard Scene 2	49
Gambar 4. 3 Storyboard Scene 3	50
Gambar 4. 4 Test pose <i>Rigging</i> Emil	50
Gambar 4. 5 Tes pose <i>Rigging</i> Rick	51
Gambar 4. 6 Tes Pose <i>Rigging</i> Rimal	51
Gambar 4. 7 Output Hasil <i>Render</i>	51
Gambar 4. 8 Output Hasil <i>Render</i>	52

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 3. 1 Tabel Pra Produksi Animasi</i>	24
<i>Tabel 3. 2 Tabel Pra Produksi Karakter.....</i>	24
<i>Tabel 3. 3 Tabel Produksi Animasi</i>	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	61
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	62
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	64
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	74
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	75
Lampiran 6 Surat Kontrak PI/Surat Penerimaan PI.....	77
Lampiran 7 Sertifikat Kompetensi.....	78