

LAPORAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D
“BELIEVE”
(*CHARACTER AND ENVIRONMENT DESIGN, STORYBOARD,*
***TEXTURING, 3D ANIMATING*)**



Laporan Karya Tugas Akhir ini Disusun
Guna Melengkapi Salah Satu Syarat Kelulusan
Untuk Mendapatkan Gelar Ahli Madya Diploma III
Politeknik Negeri Media Kreatif

Disusun oleh :

ZAHARA

NIM. 17710063

JURUSAN DESAIN GRAFIS
PROGRAM STUDI ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2020



PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahara
NIM : 17110063
Program Studi : Animasi

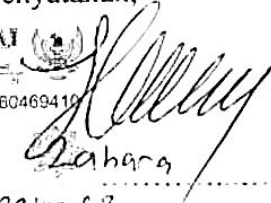
demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya beserta perangkat/properti yang ada, yang berjudul:
Film Berjudul Animasi 3D "Believe"

Dengan hak ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, meng-alihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 29 Juli 2020

Yang menyatakan,


METERAI
EMPEL
4C3AHF560469410
6000
RUBURUPAH
NIM. 17110063



PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahara

NIM : 17110063

Program Studi : Animasi

telah menghasilkan karya tugas akhir dengan judul:

Film Pendek Animasi 3D "Believe"

dengan sebenarnya menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir ini adalah asli, hasil karya saya sendiri, yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba di tingkat Regional, Nasional atau Internasional sebelumnya;
2. Tugas akhir saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia;
3. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan tata cara yang benar.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh pihak yang berwenang kepada saya.

Zahara, 29 Juli 2020
Yang menyatakan,


Zahara
NIM. 17110063

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D

BELIEVE

Character dan Environment Design, Storyboard, Texturing, 3d Animating

Oleh :

Zahara

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Pembimbing I

Pembimbing II ,



Friansyah Gemawang S.ST



Dr. Tipri Rosē Kartika S. E., M.M
NIP. 197606112009122002

MENGETAHUI :

Koordinator Program Studi Animasi

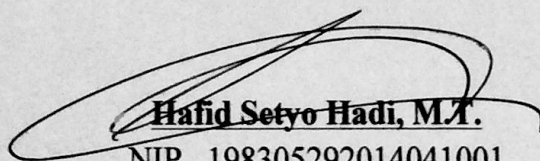


Tri Fajar Yurmama S, S.Kom, M. T.,
NIP. 1989011122010122003

Jakarta, 19 Agustus 2020

DISAHKAN OLEH :

Ketua Jurusan Desain Grafis



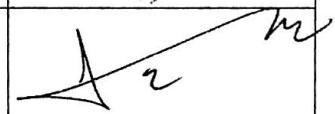
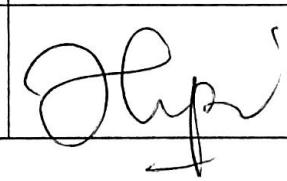
Hafid Setyo Hadi, M.T.
NIP. 198305292014041001

LEMBARAN PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah dipertahankan dihadapan sidang penguji tugas akhir
Jurusan Desain Grafis Program Studi Animasi
Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal 19 Agustus 2020, dan
telah dinyatakan:

LULUS

Tim Penguji:

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Tri Fajar Yurmama S, M.T. NIP. 1989011122010122003	Penguji Ketua	
Dessy Wahyuni, S. Sn.	Penguji Anggota	
Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. NIP. 197606112009122002	Pembimbing (Moderator)	

LEMBAR ORIGINALITAS

Dengan ini, saya :

Nama : Zahara

NIM : 17710063

Jurusan / Prodi : Desain Grafis Konsentrasi Animasi

Menyatakan bahwa karya Tugas Akhir berjudul “BELIEVE” ini, mulai dari cerita, naskah, penentuan latar tempat, dan penokohan karakter, adalah hasil dari penelitian yang telah dilakukan sendiri oleh penulis, dan tim penulis. Apabila penulis memiliki referensi tertentu dalam pembuatan cerita ini, penulis akan menuliskan sumbernya dengan jelas.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Penulis siap bertanggung jawab apabila pernyataan yang ditulis di atas dinyatakan tidak benar.

Jakarta, 29 Juli 2020

Yang membuat pernyataan

Penulis

FILM PENDEK ANIMASI 3D

“BELIEVE”

**(*STORYBOARD, DESIGN CHARACTER DAN ENVIRONMENT,
TEXTURING, ANIMATING*)**

Zahara

Program Studi Desain Konsentrasi Animasi
Politeknik Negeri Media Kreatif

ABSTRAK

Dalam film ini menceritakan tentang sosok siluman rubah ekor sembilan yang harus melawan naluri jahat pada dirinya, yang disebabkan oleh fitnah dan siksaan dari manusia. Penulis terinspirasi dari psikologis manusia, dimana pikiran akan mempengaruhi tindakan yang akan dilakukan. Selain itu, manusia juga sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri, maka manusia harus mampu mengendalikan pikiran dan tindakannya agar tidak menyakiti diri sendiri maupun orang lain. Film “Believe” ingin memberikan sebuah hiburan dan juga nilai edukasi mengenai pentingnya berpikir positif pada diri sendiri dan orang lain.

Dalam pembuatan film animasi “Believe” penulis dan tim menggunakan *software* utama yaitu *Autodesk Maya 2018* dan *software* pendukung lainnya. Berbagai teknis yang penulis kerjakan seperti, desain karakter dan *environment*, *storyboarding*, *texturing*, dan *animating*. Hambatan yang penulis dan tim lalui yaitu alat dan terbatasnya waktu serta fasilitas yang tersedia bagi penulis dan tim untuk menyelesaikan karya ini.

kata kunci : film pendek *believe* rubah.

3D ANIMATION SHORT MOVIE

“BELIEVE”

**(*STORYBOARD, DESIGN CHARACTER DAN ENVIRONMENT,
TEXTURING, ANIMATING*)**

Zahara

Animation Study Program

Politeknik Negeri Media Kreatif

ABSTRACT

In this film, it tells the story of a nine-tailed demon who has to fight against his evil instincts, caused by slander and torture from humans. The author is inspired by human psychology, where thoughts will influence the actions to be carried out. In addition, humans are also social beings who cannot live alone, so humans must be able to control their thoughts and actions so as not to hurt themselves or others. The film "Believe" wants to provide entertainment as well as educational value regarding the importance of thinking positively to yourself and others.

In making the animated film "Believe" the writer and team used the main software, namely Autodesk Maya 2018 and other supporting software. The writer has worked on various technicalities such as character design and environment, storyboarding, texturing, and animating. The obstacles that the writer and the team went through were the tools and the limited time and facilities for writer and the team to complete this work.

keywords : short film believe fox.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir sesuai dengan waktu yang ditentukan. Dalam karya Tugas Akhir ini, penulis menuangkan segala kegiatan dan aktivitas penulis selama mengerjakannya di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis menerima banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak dalam menyusun laporan ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama pengerjaan karya Tugas Akhir
2. Dr. Purnomo Ananto M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Hafid Setyo Hadi, M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Tri Fajar Yurmama S., M.T.I. selaku kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Friansyah Gemawang selaku Pembimbing Materi Tugas Akhir yang telah membantu memberikan saran serta alternative penyelesaian masalah selama proses penyelesaian karya Tugas Akhir penulis.
6. Dr. Tipri Rose Kartika selaku Pembimbing Teknis Tugas Akhir yang dengan penuh kesabaran membimbing oenulis menyelesaikan karya Penulisan Tugas Akhir.
7. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian karya Tugas Akhir penulis.
8. Seluruh Karyawan dan Staf Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan kenyamanan selama berada di Politeknik Negeri Media Kreatif.

9. Nabila Puterianna selaku rekan satu tim penulis yang senantiasa bekerja dengan baik selama pembuatan karya Tugas Akhir, serta Ersya Indah Kesturi Hari selaku rekan satu tim penulis yang tidak dapat bergabung dengan kami saat ini.
10. Teman-teman Animasi yang telah mendukung penulis dalam kegiatan Praktik Industri di PT. Narrada Sigma Indonesia.

Penulis menyadari tingkat dan kemampuan pikiran serta pengetahuan yang ada masih sangat jauh dari sempurna. Sehingga baik dari bentuk maupun isinya banyak kekurangan yang tidak disadari yang ada pada laporan ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun untuk hasil yang lebih baik di masa mendatang.

Demikian, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima kasih.

Jakarta, 29 Juli 2020

Penulis,

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR ORIGINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Terminologi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Animasi	7
2.2 Perkembangan Animasi di Indonesia.....	11
2.3 Definisi Cerita	12
2.4 Pengertian Desain Karakter dan Desain <i>Environment</i>	14
2.5 Pengertian <i>Storyboard</i>	15
2.6 Pengertian <i>Texturing</i>	16
2.7 Pengertian <i>Animating</i>	16
2.8 Siluman Rubah Ekor Sembilan (Kitsune)	19
BAB III KONSEP PERANCANGAN	22
3.1 Konsep Penciptaan Karya	22
3.2 Manajemen Produksi.....	22

3.3 Rancangan <i>Pipeline</i>	22
3.4 Cerita	23
3.5 <i>Character Design</i>	26
3.6 <i>Environment Design</i>	31
3.7 <i>Script</i>	37
3.8 Konsep Teknis.....	38
3.9 Desain Karakter dan <i>Environment</i>	39
3.10 <i>Storyboard</i>	39
3.11 <i>Texturing</i>	39
3.12 <i>Animating</i>	40
BAB IV TAHAP PEMBUATAN KARYA.....	41
4.1 Manajemen File.....	41
4.2 Penjelasan Software	41
4.3 Desain Karakter dan <i>Environment</i>	44
4.4 <i>Storyboard</i>	50
4.5 <i>Texturing</i>	52
4.6 <i>Animating</i>	63
BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Desain Karakter	14
Gambar 2.2 Contoh Desain <i>Environment</i>	15
Gambar 2.3 Contoh <i>Storyboard</i>	15
Gambar 2.4 Contoh <i>Texturing</i>	16
Gambar 2.5 Contoh Animasi Karakter atau Objek.....	17
Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> Believe	23
Gambar 3.2 Referensi Cerita – Pokemon, Joker, Frozen.....	25
Gambar 3.3 Referensi Karakter Glenn.....	26
Gambar 3.4 Referensi Asli Karakter Glenn	26
Gambar 3.5 Referensi Karakter Emma.....	27
Gambar 3.6 Referensi Baju Ametta.....	27
Gambar 3.7 Referensi Karakter Biksu	28
Gambar 3.8 Glenn <i>Character Design</i>	29
Gambar 3.9 Emma <i>Character Design</i>	30
Gambar 3.10 Ametta <i>Character Design</i>	30
Gambar 3.11 Biksu <i>Character Design</i>	31
Gambar 3.12 Taman Bermain Doraemon	31
Gambar 3.13 Referensi Kuil Inari	32
Gambar 3.14 Referensi Kapal Bajak Laut dari Film Animasi ‘One Piece’	32
Gambar 3.15 Referensi Kapal Bajak Laut oleh Mariia Poshina.....	33
Gambar 3.16 Referensi <i>Interior</i> Kapal Bajak Laut	33
Gambar 3.17 Referensi Kamar Tidur dengan Tema Bajak Laut.....	34
Gambar 3.18 <i>Environment</i> Area Taman Perumahan	34
Gambar 3.19 <i>Environment</i> Kuil Rubah.....	35
Gambar 3.20 <i>Environment Design</i> Tampak Samping dan Tampak Depan Kapal Bajak Laut Glenn	36
Gambar 3.21 <i>Environment Interior</i> Kapal Bajak Laut Glenn	36
Gambar 3.22 <i>Environment Design</i> Kamar Tidur Emma	37
Gambar 3.21 Bentuk <i>Script</i> Film Animasi Pendek ‘Believe’	38

Gambar 4.1 Manajemen <i>File</i> Keseluruhan (kiri), isi folder dev (tengah) dan isi folder set (kanan)	41
Gambar 4.2 Logo Autodesk Maya 2018	41
Gambar 4.3 Logo Autodesk Mudbox 2018.....	42
Gambar 4.4 Logo Allegorithmic Substance Painter	42
Gambar 4.5 Logo Adobe Photoshop.....	43
Gambar 4.6 Logo Adobe After Effect.....	43
Gambar 4.7 Pencarian Referensi di www.pinterest.com	44
Gambar 4.8 Referensi Karakter Emma	45
Gambar 4.9 Sketsa Karakter Emma	45
Gambar 4.10 Membuat Dokumen Baru di Adobe Photoshop CC.....	46
Gambar 4.11 Menentukan Ukuran Clipboard di Adobe Photoshop CC.....	46
Gambar 4.12 Mengatur <i>Opacity</i> di Adobe Photoshop CC.....	47
Gambar 4.13 <i>Create New Layer</i> di Adobe Photoshop CC.....	47
Gambar 4.14 Membuat Sketsa Baru di Adobe Photoshop CC	48
Gambar 4.15 Penggunaan <i>Brush</i> di Adobe Photoshop CC.....	48
Gambar 4.16 Hasil Jadi Desain Karakter Emma (Kiri) dan Glenn (Kanan)....	49
Gambar 4.17 Hasil Jadi Desain <i>Environment</i> Taman (Atas), Kapal (Kiri Bawah), dan Kuil (Kanan Bawah)	49
Gambar 4.18 <i>Open File</i> di Adobe Photoshop CC.....	51
Gambar 4.19 <i>Create New Layer</i> di Adobe Photoshop CC.....	51
Gambar 4.20 Hasil Jadi SB_C13	52
Gambar 4.21 Mengirim Objek dari Autodesk Maya 2018 ke Autodesk Mudbox 2018.....	53
Gambar 4.22 Pengaturan <i>Paint Brush</i> di Autodesk Mudbox 2018.....	53
Gambar 4.23 <i>Create New Paint Layer</i> di Autodesk Mudbox 2018.....	54
Gambar 4.24 Teknik <i>Painting</i> di Autodesk Mudbox 2018.....	55
Gambar 4.25 <i>Stencil Setting</i> untuk <i>Freckless</i> pada Wajah Emma di Autodesk Mudbox 2018.....	55
Gambar 4.26 Hasil Jadi <i>Freckless</i> di Wajah Emma.....	56
Gambar 4.27 Hasil Penggunaan <i>Projection Tool</i> pada Iris Mata Emma	56

Gambar 4.28 Mengexport Model menjadi File OBJ.....	57
Gambar 4.29 New Project Allegorithmic Substance Painter	58
Gambar 4.30 Memasukkan <i>Texture</i> dari <i>Smart Material</i> di Allegorithmic Substance Painter	58
Gambar 4.31 Mengubah Pengaturan Warna pada <i>Texture</i> di Allegorithmic Substance Painter	59
Gambar 4.32 Hasil Jadi <i>Texture</i> Pillar menggunakan Allegorithmic Substance Painter	60
Gambar 4.33 <i>Environment</i> Kuil Sebelum (Atas) dan Sesudah (Bawah) diberikan <i>Texture</i>	60
Gambar 4.34 <i>Environment</i> Taman Sebelum (Atas) dan Sesudah (Bawah) diberi <i>Texture</i>	61
Gambar 4.35 <i>Environment Interior</i> Kapal Sebelum (Atas) dan Sesudah (Bawah) diberi <i>Texture</i>	62
Gambar 4.36 <i>Environment Exterior</i> Kapal Sebelum (Atas) dan Sesudah (Bawah) diberi <i>Texture</i>	62
Gambar 4.37 Hasil Jadi <i>Texture</i> Karakter Emma	63
Gambar 4.38 Hasil Jadi <i>Texture</i> Karakter Glenn.....	64
Gambar 4.37 Kumpulan Asset Berdasarkan Cut yang dibuat Penulis	64
Gambar 4.38 <i>Import File</i> di Adobe After Effect.....	65
Gambar 4.38 Menganimasikan Objek di Adobe After Effect.....	65
Gambar 4.40 <i>Import File</i> ke Autodesk Maya 2018	66
Gambar 4.41 <i>Preference – Time Slider</i>	66
Gambar 4.42 Menggerakkan Karakter di Autodesk Maya 2018	67
Gambar 4.43 <i>Time Slider</i>	67
Gambar 4.44 <i>Graph Editor</i>	68
Gambar 4.45 Membuat <i>Path</i> Menggunakan <i>Curve Tool</i>	68
Gambar 4.46 <i>Attach to Motion Path</i>	69

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pipeline Believe
2. Script of Believe
3. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Mahasiswa
4. Lembar Asistensi Tugas Akhir Mahasiswa
5. Persetujuan Mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir