

**LAPORAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D**

“BUMBUNG”

STORYBOARD, 3D ANIMATING, EDITING, COMPOSITING



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 :
Shafira Dika Triani
17710022

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

LEMBAR ORIGINALITAS

Saya bertandatangan dibawah ini :

Nama : Shafira Dika Triani

NIM : 17710022

Jurusan/Prodi : Desain Grafis Konsentrasi Animasi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa karya ini berdasarkan hasil dari referensi, pemikiran, dan buatan murni dari penulis sendiri. Baik naskah maupun laporan yang tercantum dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini. Jika terdapat karya orang lain, maka penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, jika memang saya melakukan pelanggaran atau ditemukan pihak yang mengklaim karya ini, saya siap menerima sanksi dan hukuman sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, Oktober 2020

Yang membuat pernyataan,

Shafira Dika Triani

Nim. 17710022

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA

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

Nama : Shafira Dika Triani

NIM : 17710022

Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Animasi

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 beserta perangkat/property yang ada, yang berjudul : ***BUMBUNG***.

Dengan hak 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 pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, Oktober 2020

Yang menyatakan,

Shafira Dika Triani

NIM.17710022

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan sidang penguji tugas akhir

Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal

15 Oktober 2020, dan telah dinyatakan :

LULUS

Tim Penguji :

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Jati Rahardjo, M. Sn. NIP. 198107202010121002	Ketua Penguji	
Friansyah Gemawang S.ST.	Penguji Anggota	
Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I. NIP.197711132010121001 NIDN. 0313117702	Moderator	

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

“BUMBUNG”

Oleh :

SHAFIRA DIKA TRIANI

Disetujui untuk disidangkan oleh :

Pembimbing I :

Pembimbing II :

Ilham Khalid S. ST.

Muhammad Suhaili .S.E.,Kom.

NIP : 198408272019031009

Mengetahui :

Koordinator Program Studi Animasi

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

NIP. 198011122010122003

Jakarta, 6 Oktober 2020

Disahkan oleh :

Ketua Jurusan Desain Grafis

Hafid Setyo Hadi, M.T.

NIP. 198305292014041001

“BUMBUNG”

(Storyboard, Animatic Storyboard, Animate 3D, Editing, Compositing)

SHAFIRA DIKA TRIANI

Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

ABSTRAK

Terinspirasi dari seorang teman penulis yang selalu mengeluhkan keberadaan tikus dirumahnya, akhirnya tim penulis sepakat untuk membuat sebuah animasi dimana mengangkat sebuah cerita tentang seekor tikus yang berusaha mencari makan untuk bertahan di. Mengangkat tema tentang *survival* dan balas budi, tim penulis berharap, film berjudul *BUMBUNG* ini dapat memberikan sebuah hiburan sarat dengan nilai edukasi tentang balas budi serta berjuang untuk bertahan hidup meskipun orang membenci kita.

Dalam pembuatan film animasi pendek berjudul “*BUMBUNG*” ini, tim penulis menggunakan *software* utama yaitu *Autodesk Maya 2018* dan berbagai macam *software* pendukung lainnya. Berbagai teknis yang penulis kerjakan seperti *storyboarding*, *animatic storyboard*, *animating*, *editing*, dan *compositing*. Harapan penulis dan tim kedepan adalah agar karya ini dapat menjadi hiburan bagi khalayak penonton.

Kata Kunci :

Animasi Pendek 3D, Ayam, BUMBUNG, Tikus.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Semesta Alam yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Shalawat serta salam tak lupa penulis panjatkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad SAW, beserta keluarganya, sahabatnya, dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Amiin.

Laporan Tugas Akhir Pembuatan Film Animasi 3D Pendek “*BUMBUNG*” ini berisi deskripsi dan penjelasan mengenai proses pembuatan animasi “*BUMBUNG*” yang telah penulis lakukan. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Praktik Industri ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Purnomo Ananto M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Hafid Setyo Hadi, M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Ibu Tri Fajar Yurnama S., M.T. I., selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Bapak Ilham Khalid, S.ST., selaku Pembimbing Materi Tugas Akhir yang selalu membantu penulis dengan memberikan saran serta alternatif penyelesaian masalah selama proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
5. Bapak M.Suhaili, S.E.,M.Kom., selaku Pembimbing Teknis yang selalu memberikan bimbingannya kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Bapak R.AE Widiargo S.T., MIKom selaku dosen 3D animasi yang telah mengajarkan dan memberikan banyak ilmu tentang animasi kepada penulis selama enam tahun penulis melakukan studinya di Politeknik Negeri Media

Kreatif sehingga dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.

7. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
8. Seluruh Karyawan dan Staff Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan kenyamanan selama berada di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta untuk menyelesaikan Studi Diploma III.
9. Ridwan Setiawan dan Eva Sophia selaku rekan penulis di dalam tim RED LED yang selalu memberikan semangat pada penulis untuk menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini.
10. Orangtua penulis yang selalu memberikan doanya serta memberikan semangat pada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman dari program studi Animasi yang telah mendukung dan menyemangati serta memberikan saran kepada penulis.

Penulis sangat memaklumi jika terjadinya kesalahan baik penggunaan kalimat maupun dalam tata bahasa. Bantuan atas saran dan kritiknya sangat diharapkan untuk menunjang pembuatan laporan ini menjadi seefektif dan sebaik mungkin. Penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya apabila ada kekurangan yang terdapat pada laporan ini baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja.

Jakarta, Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR ORIGINALITAS	i
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Batasan Masalah.....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penulisan	3
1.5. Manfaat Penulisan	4
1.5.1. Manfaat Akademis	4
1.5.2. Manfaat Umum.....	4
1.6. Metodologi Penulisan.....	5
1.6.1. Observasi	5
1.6.2. Pengambilan Sampel	5
1.6.3. Studi Pustaka	5
1.6.4. Studi Eksisting.....	6
1.7. Sistematika Penulisan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Storyboard	7
2.2. Proses Pencarian Ide Cerita	8
2.3. <i>Animatic Storyboard</i>	10

2.4. <i>Animating 3D</i>	10
2.5. <i>Compositing</i>	11
2.6. <i>Editing</i>	11
2.7. Pengertian Hama.....	12
2.8. Jenis – jenis Tikus Rumah	12
2.8.1. Tikus Got (<i>Rattus Norvegicus</i>)	12
2.8.2. Tikus Rumah (<i>Mus Domesticus</i>)	13
2.8.3. Tikus Atap (<i>Rattus Rattus</i>)	14
 BAB III PERANCANGAN KARYA	15
3.1. Konsep Perancangan.....	15
3.1.1. Rancangan Alur Kerja (<i>Pipeline</i>)	15
3.2. Konsep Umum.....	16
3.2.1. Konsep Cerita	16
3.2.2. Latar Tempat dan Waktu	16
3.2.3. Sinopsis.....	16
3.2.4. <i>Script</i> / Naskah.....	19
3.2.5. Desain Karakter dan <i>Environment</i>	20
3.2.6. <i>Environment</i>	23
3.3. Konsep Teknis	23
3.3.1. <i>Storyboard</i>	24
3.3.2. <i>Animatic Storyboard</i>	24
3.3.3. <i>Animating 3D</i>	24
3.3.4. <i>Editing</i>	24
3.3.5. <i>Compositing</i>	25
 BAB IV IMPLEMENTASI KARYA	26
4.1. Manajemen File	26
4.2. Proses Pembuatan Storyboard	26
4.3. Proses Pembuatan <i>Animate Storyboard</i>	30
4.4. Proses <i>Animating 3D</i>	32

4.5. Proses <i>Compositing</i>	38
4.6. Proses <i>Editing</i>	41
BAB V KESIMPULAN	45
5.1. Kesimpulan.....	45
5.2. Saran	45
5.2.1. Bagi Pihak Kampus	45
5.2.2. Bagi Mahasiswa Polimedia.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Storyboard</i>	7
Gambar 2.2 <i>Compositing</i>	11
Gambar 2.3 Tikus Got.....	12
Gambar 2.4 Tikus Rumah	13
Gambar 2.5 Tikus Atap.....	14
Gambar 3.1 <i>Script/Naskah</i> Film Animasi 3D Pendek “BUMBUNG”	19
Gambar 3.2 Desain Karakter Bumbung.....	20
Gambar 3.3 Remy dari Ratatouille dan Oscar dari Oscar Oasis.....	20
Gambar 3.4 Desain Karakter Wangkas.....	21
Gambar 3.5 Lance Sterling Bird Form dari SPIES IN DISGUISE.....	21
Gambar 3.6 Desain Karakter Nenek Ayu	22
Gambar 3.7 Karakter Nenek Penyihir dari Animasi Snow White	23
Gambar 3.8 Desain <i>Indoor</i> Rumah Ayu	23
Gambar 4.1 <i>Folder</i> Khusus untuk <i>Project</i> Animasi Bumbung.....	26
Gambar 4.2 <i>Settingan Canvas</i> yang Digunakan	27
Gambar 4.3 Tahapan Pembuatan <i>Folder</i> dan <i>Layer</i> Baru	28
Gambar 4.4 <i>Sketsa</i> untuk Adegan <i>Scene 1 Cut 32</i> Bumbung	28
Gambar 4.5 Tahapan <i>Lineart Scene 1 Cut 32</i>	29
Gambar 4.6 Tahapan <i>Coloring Scene 1 Cut 32</i>	29
Gambar 4.7 Tahapan <i>Rendering Image</i>	30
Gambar 4.8 Tampilan NCHSuit VideoPad Video Editor.	30
Gambar 4.9 Tahapan Pengaturan <i>Timing</i>	31
Gambar 4.10 Tampilan Keseluruhan <i>Scene</i> yang Telah Digabung.	31
Gambar 4.11 Tampilan Keseluruhan <i>Scene</i> yang Telah Digabung.	32
Gambar 4.12 Tahapan Melakukan <i>Set Project</i>	33
Gambar 4.13 Tahapan Membuka <i>File Environment</i>	33
Gambar 4.14 <i>Environment</i> Rumah Ayu.....	34
Gambar 4.15 Tahapan Melakukan <i>Import Karakter</i>	34

Gambar 4.16 Karakter Wangkas	35
Gambar 4.17 Proses Mengatur <i>Frame Rate</i>	35
Gambar 4.18 Karakter Wangkas yang Sudah diatur Gerakan Awalnya.....	36
Gambar 4.19 <i>Graph Editor</i>	36
Gambar 4.20 Tahapan Membuat <i>Inbetween</i>	37
Gambar 4.21 Tahapan Menghaluskan gerakan di <i>Graph Editor</i>	37
Gambar 4.22 Tahapan Memasukan <i>Image</i> Hasil <i>Render</i>	38
Gambar 4.23 Tahapan <i>Duplicate Layer</i>	39
Gambar 4.24 Tahapan Melakukan <i>Color Correction</i>	39
Gambar 4.25 Tahapan Mengatur <i>Level Color</i>	40
Gambar 4.26 Tahapan Menambahkan <i>Tint</i> Kedua.	40
Gambar 4.27 Proses <i>Setting Render</i>	41
Gambar 4.28 Tahapan masukan <i>Video</i> ke <i>Timeline</i>	42
Gambar 4.29 Cara Mengubah <i>Speed Video</i>	43
Gambar 4.30 Tahapan Memasukan dan <i>Editing Sound</i>	43
Gambar 4.31 Proses <i>Rendering</i>	44