

LAPORAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI
“WASA”
(CONCEPT ART, STORYBOARD, 3D MODELLING CHARACTER)



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 :

NUGRAHA GUSTYAWAN

NIM. 17710045

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

LEMBARAN PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah dipertahankan dihadapan sidang penguji tugas akhir

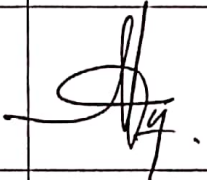
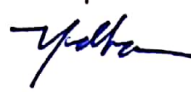
Jurusan Desain Grafis Program Studi Animasi

Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal 18 Agustus, dan

telah dinyatakan:

LULUS

Tim Penguji:

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Dr. Purnomo Ananto M.M NIP. 196009191986021001	Penguji Ketua	
Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom. NIDN. 0000000146	Penguji Anggota	
Yudha Pradana, M.Pd NIP. 198610212015041004	Pembimbing (Moderator)	

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D

WASA

Concept Art, Storyboard, 3D Modelling Character

Oleh :
Nugraha Gustyawan

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Pembimbing I:



Ely Rosita, S. ST.

Pembimbing II:



Yudha Pradana, M.Pd

NIP. 198610212015041004

MENGETAHUI :

Koordinator Program Studi Animasi

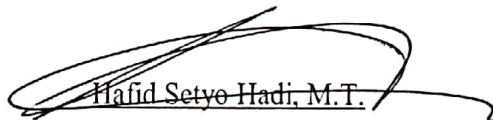


Tri Fajar Yurnama S. M.T.

NIP. 198011122010122003

Jakarta, 19 Agustus 2020

DISAHKAN OLEH:
KETUA JURUSAN DESAIN GRAFIS



NIP. 198305292014041001

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA

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

Nama : NUGRAHA GUSTYAWAN
NIM : 17710045
Program Studi : ANIMASI

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 beserta perangkat/properti yang ada, yang berjudul:
..... FILM PENDEK ANIMASI "WASA"

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, 04 AGUSTUS 2020

Yang menyatakan,



NUGRAHA GUSTYAWAN
NIM. 17710045

Tgl. dicetak: .../.../20...

(paraf staf & cap
Jurusan/PSDKU)



PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUGRAHA GUSTYAWAN

NIM : 17710045

Program Studi : ANIMASI

telah menghasilkan karya tugas akhir dengan judul:

FILM PENDEK ANIMASI "WASA"

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.

JAKARTA, 04 AGUSTUS 2020
Yang menyatakan,



MUGRAHA GUSTYAWAN
NIM. 17710045

LEMBAR ORIGINALITAS

Dengan ini, saya :

Nama : Nugraha Gustyawan

NIM : 17710045

Jurusan / Prodi : Desain Grafis / Animasi

Menyatakan bahwa karya Tugas Akhir berjudul Film Pendek Animasi 3D “WASA” ini, mulai dari cerita, naskah, penentuan latar tempat, dan penokohan karakter, adalah hasil dari pengumpulan data 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, 19 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan

Penulis

FILM PENDEK ANIMASI 3D

“WASA”

(*CONCEPT ART, STORYBOARD, 3D MODELLING CHARACTER*)

Nugraha Gustyawan

Program Studi Animasi

Politeknik Negeri Media Kreatif

ABSTRAK

Concept art adalah konsep awal yang harus dimatangkan pada proses pra-produksi dalam tahapan pembuatan film animasi yang akan dijadikan sebagai acuan visual sebelum memasuki tahap produksi. *Storyboard* adalah proses menggambar adegan tiap *scene* untuk memvisualisasikan gerakan kamera, *staging* karakter dan gerakan karakter. Dan yang terakhir *3D modelling character* adalah proses membuat model dalam bentuk 3D berdasarkan *concept art* yang sudah dibuat sebelumnya dengan menggunakan teknik *subdivision modelling*. Proses modelling penulis lakukan menggunakan *software* Autodesk Maya 2018.

Kata kunci : *Concept Art, Storyboard, 3D Modelling Character, Animasi Wasa*

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Semesta Alam. Shalawat serta salam tidak lupa penulis ucapkan kepada junjungan Nabi Besar Muhamad SAW. Atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan karya Tugas Akhir sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Serta penulis mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak atas bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini.

1. Keluarga penulis yang telah memberi dukungan dan semangat kepada penulis sepanjang waktu.
2. Dr. Purnomo Ananto M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Hafid Setyo Hadi, M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Tri Fajar Yurmama S., M.T. selaku Koordinator Bidang Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Ely Rosita, S.ST selaku Pembimbing Materi Tugas Akhir yang sudah dengan seluruh dedikasi kepada mahasiswa bimbingannya membantu memberikan saran serta alternatif penyelesaian masalah selama proses pembuatan karya Tugas Akhir penulis.
6. Yudha Pradana, M.Pd selaku Pembimbing Teknis tugas Akhir yang dengan penuh kesabaran dan ketekunan membimbing penulis 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 serta keamanan selama berada di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta untuk menyelesaikan Studi Diploma III.

9. Bhima Raka Perdana dan Muhamad Guntur selaku rekan satu tim penulis yang senantiasa bekerjasama dengan baik selama pembuatan karya Tugas Akhir.

10. Teman-teman Prodi Animasi yang selalu memberi dukungan dan saran.

Namun 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. Maka dari itu penulis selaku penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan kemajuan untuk hasil yang lebih baik di masa yang akan datang.

Demikian, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima kasih.

Jakarta, 19 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penulisan	2
1.5 Manfaat Penulisan	2
1.6 Metodologi Penulisan.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Concept Art.....	5
2.2 Storyboard.....	5
2.3 3D Modelling	6
BAB III KONSEP PERANCANGAN	8
3.1 Konsep Penciptaan Karya	8
3.2 Manajemen Produksi	8
3.3 Rancangan Pipeline	8
3.4 Cerita	9
3.5 Konsep Teknis.....	10
3.6 Concept Art	11

3.7 Storyboard.....	19
3.8 3D Modelling Character	20
BAB IV PENJELASAN KARYA.....	22
4.1 Manajemen File.....	22
4.2 Penjelasan Software	22
4.3 Concept Art.....	23
4.4 Storyboard.....	29
4.5 Animatic	29
4.6 3D Modelling Character	30
BAB V PENUTUP	36
5.1 Simpulan.....	36
5.2 Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	38
LAMPIRAN	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> Wasa.....	9
Gambar 3.2 Referensi karakter Ethan	11
Gambar 3.3 Sketsa awal karakter Ethan	12
Gambar 3.4 Referensi karakter Leluhur.....	13
Gambar 3.5 Sketsa awal karakter Leluhur	13
Gambar 3.6 Referensi karakter Wall-E dan BD-1.....	14
Gambar 3.7 Sketsa awal karakter Wasa.....	14
Gambar 3.8 Referensi Kamar Ethan	15
Gambar 3.9 Sketsa awal kamar Ethan	15
Gambar 3.10 UCLA (<i>University of California, Los Angeles</i>)	16
Gambar 3.11 Sketsa awal untuk latar kelas	16
Gambar 3.12 Referensi Lorong	17
Gambar 3.13 Sketsa awal untuk lorong	17
Gambar 3.14 Referensi ruang segel.....	18
Gambar 3.15 Sketsa awal latar ruang segel	18
Gambar 3.16 Salah satu <i>storyboard</i> animasi Wasa	19
Gambar 3.17 <i>Animatic</i> dari gambar <i>storyboard</i>	20
Gambar 3.18 Perbedaan <i>poligon</i> dan <i>subdivision</i>	21
Gambar 3.19 Metode <i>box modelling</i>	21
Gambar 4.1 Manajemen file	22
Gambar 4.2 Logo Adobe Photoshop	22
Gambar 4.3 Logo Autodesk Maya 2018.....	23
Gambar 4.4 <i>Design character</i> Ethan	24
Gambar 4.5 <i>Design character</i> Leluhur	24
Gambar 4.6 <i>Design character</i> Wasa.....	25
Gambar 4.7 Desain kamar Ethan	26
Gambar 4.8 Desain <i>enviroment</i> kelas	26
Gambar 4.9 Desain <i>enviroment</i> lorong	27
Gambar 4.10 Desain <i>enviroment</i> ruang segel	28
Gambar 4.11 <i>Storyboard</i>	29

Gambar 4.12 <i>Animatic</i>	29
Gambar 4.13 <i>Blueprint</i> Ethan	30
Gambar 4.14 <i>Project window</i>	31
Gambar 4.15 <i>Image reference</i>	31
Gambar 4.16 Objek <i>box</i> untuk tahap awal <i>modelling</i>	32
Gambar 4.17 Wajah Ethan	32
Gambar 4.18 <i>Modelling fullbody</i> Ethan	33
Gambar 4.19 Gigi, lidah dan alis	33
Gambar 4.20 UV <i>modelling</i> Ethan	34
Gambar 4.21 Hasil akhir <i>modelling</i> Ethan	35
Gambar 4.22 Hasil akhir <i>modelling</i> Leluhur	35
Gambar 4.23 Hasil akhir <i>modelling</i> Wasa	35

DAFTAR LAMPIRAN

Storyboard

Render Karakter

Poster Film

Lembar Bimbingan Tugas Akhir Mahasiswa

Lembar Asistensi Tugas Akhir Mahasiswa

Persetujuan Mengakhiri Sidang Tugas Akhir