

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KARAKTER 3D DENGAN PENDEKATAN BOX MODELING MEREPRESENTASIKAN KEHIDUPAN MASYARAKAT BEREKONOMI RENDAH DALAM ANIMASI “UNBOUND DREAMS”

Tugas Akhir Karya Seni

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Ahli

Madya/Sarjana Terapan



Disusun oleh :

ADE IDRIS

21230004

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KARAKTER 3D
DENGAN PENDEKATAN *BOX*
MODELLING MEREPRESENTASIKAN
KEHIDUPAN MASYARAKAT
BEREKONOMI RENDAH DALAM
ANIMASI "*UNBOUND DREAMS*"

Penulis : Ade Idris
NIM : 21230004
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 10 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


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

Penguji 1



M. Nur Ramly

Penguji 2



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom.
NIP. 198408272019031009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurnama S., S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

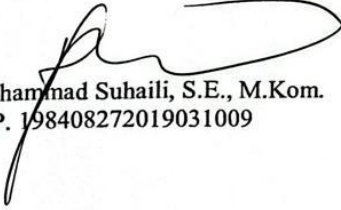
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Karakter 3D dengan
Pendekatan *Box Modelling*
Merepresentasikan Kehidupan Masyarakat
Berekonomi Rendah dalam Animasi
"Unbound Dreams"

Penulis : Ade Idris
NIM : 21230004
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 19 Juni 2025

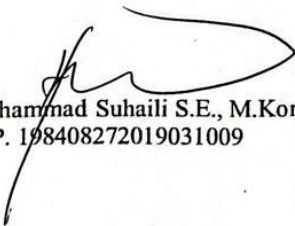
Pembimbing 1


Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP. 198408272019031009

Pembimbing 2


Ilham Khalid Setiawan, S.T.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi


Muhammad Suhaili S.E., M.Kom.
NIP. 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ade Idris
NIM : 21230004
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Karakter 3D dengan Pendekatan *Box Modelling*
Merepresentasikan Kehidupan Masyarakat Berekonomi Rendah dalam
Animasi "*Unbound Dreams*"
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, 19 Juni 2025

Yang menandatangani,


METERAI
TEMPEL
A087DAMX310909785

Ade Idris

21230004

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ade Idris
NIM : 21230004
Program Studi : Animasi (Konsentrasi DV)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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 Karakter 3D dengan Pendekatan Box Modelling Merepresentasikan Kehidupan Masyarakat Berekonomi Rendah dalam Animasi "Unbound Dreams"** 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, 19 Juni 2025

Yang menyatakan,




Ade Idris
21230004

ABSTRAK

This study aims to design a 3D character using the box modeling technique as a medium to convey the issue of limited access to education due to economic hardship. Through a short animation titled Unbound Dreams, the main character is portrayed as a teenager from a low-income family who continues to pursue education despite financial challenges. The creation process applied a practice-based research approach using David Campbell's five-stage method. The final result was evaluated through expert interviews, which confirmed that the character's visual representation aligns with the theme, although minor improvements are still needed. Box modeling was chosen for its flexibility and efficiency in creating communicative character designs.

Keywords: *3D Animation, Box Modelling, Character, Education, Low-Income*

Penelitian ini bertujuan untuk merancang karakter 3D menggunakan teknik *box modelling* sebagai media penyampai isu keterbatasan pendidikan akibat kondisi ekonomi. Melalui animasi pendek berjudul *Unbound Dreams*, karakter utama divisualisasikan mewakili remaja dari keluarga kurang mampu yang tetap berjuang melanjutkan pendidikan. Proses penciptaan dilakukan menggunakan pendekatan *practice-based research* melalui lima tahap David Campbell. Hasil akhir dievaluasi melalui wawancara dengan para ahli, yang menyatakan bahwa visual karakter sudah relevan dengan tema, meskipun masih diperlukan sedikit penyempurnaan. Teknik *box modelling* dipilih karena fleksibilitasnya dalam proses pembuatan karakter yang efisien dan komunikatif

Kata kunci: *Animasi 3D, Box Modelling, Karakter, Pendidikan, Ekonomi Rendah.*

KATA PENGANTAR

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 sebagai kewajiban bagi penulis untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penulisan Tugas Akhir 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:

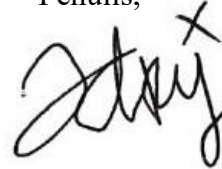
1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif dan juga selaku Dosen Pembimbing 1
6. Niken Oktaviani, M.Pd. sebagai Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Ilham Khalid Setiawan, S.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani penulis saat menempuh masa pendidikan.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan berupa semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.
10. Tim kelompok penyusun Tugas Akhir, Consel Team, yang sudah berjuang bersama selama proses tugas akhir berlangsung

11. Teman terdekat penulis yang sudah membantu dan mendukung dalam penyusunan laporan

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk kedepannya.

Jakarta, 28 Juni 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ade Idris', with a small 'x' mark above the final letter.

Ade Idris

NIM 21230004

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN PLAGIARISME ...	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN SUMBER.....	8
A. Animasi	8
1. Definisi Animasi.....	8
2. 3D Modeling.....	8
3. Karakter Animasi.....	11
4. Topologi Modeling	12
B. Permasalahan Perekonomian Di Indonesia.....	16
C. Pentingnya Pendidikan Terhadap Pertumbuhan Anak	17
D. Aplikasi Penunjang	17
BAB III METODE PENCIPTAAN	19
A. Metode Penciptaan	19
B. Pengumpulan Data	23
C. Pembagian Tugas Tim.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
A. Implementasi Penciptaan	28

B. Fleksibilitas penggunaan metode <i>Box Modelling</i>	42
C. Hasil dan Respon Narasumber	43
BAB V PENUTUP.....	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Teknik Box Modeling.....	9
Gambar 2. 2 Teknik Polygonal Modeling	10
Gambar 2. 3 Teknik Nurbs Modeling.....	11
Gambar 2. 4 Karakter animasi.....	12
Gambar 2. 5 Mesh pada objek.....	13
Gambar 2. 6 Vertex pada objek	13
Gambar 2. 7 Edge pada objek	14
Gambar 2. 8 Face pada objek	15
Gambar 2. 9 Teknik poligon modeling.....	15
Gambar 2. 10 Blender	18
Gambar 4. 1 Referensi Desain Karakter	28
Gambar 4. 2 Referensi Material Environment	29
Gambar 4. 3 Referensi alur cerita.....	30
Gambar 4. 4 menu image	33
Gambar 4. 5 menu reference	33
Gambar 4. 6 tampilan dalam menu reference	34
Gambar 4. 7 reference dalam workspace	34
Gambar 4. 8 menu image	35
Gambar 4. 9 menu cube.....	35
Gambar 4. 10 Object Cube	36
Gambar 4. 11 Blocking karakter 3D	36
Gambar 4. 12 Blocking karakter 3D	37
Gambar 4. 13 Detailing area wajah pada karakter	37
Gambar 4. 14 Detailing baju dan celana pada karakter.....	38
Gambar 4. 15 medium poly.....	38
Gambar 4. 16 Finishing pada karakter	40

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pembagian Jobdesk	26
Tabel 2 Pengumpulan beberapa referensi.....	31
Tabel 3 Variabel dan indikator pertanyaan	40
Tabel 4 Pertanyaan dan tujuan.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	49
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing TA.....	50
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA	51
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	60
Lampiran 5. Lembaran Hasil Cek Plagiarisme	61
Lampiran 6. Lembar Tanda Terima PI.....	62
Lampiran 7. Sertifikat Kompetensi	63