

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARAKTER 3D PADA FILM ANIMASI PENDEK
“GEMERLAP LANGIT” DENGAN METODE DAVID CAMPBELL

KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh
GAMAL MOHAMMAD ARHAM
NIM : 21230059

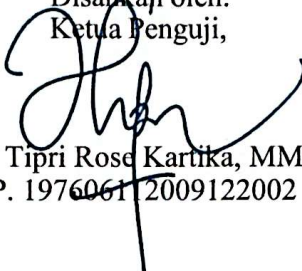
PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN KARAKTER 3D PADA FILM
ANIMASI PENDEK “GEMERLAP LANGIT” DENGAN
METODE DAVID CAMPBELL
Penulis : Gamal Mohammad Arham
NIM : 21230059
Program Studi : Animasi (D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 16 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Dr. Tipri Rose Kartika, MM.
NIP. 197606112009122002

Anggota 1


Aan Nursyam, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198609302024211016

Anggota 2


Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom.
NIP. 198602052019032009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


Trifajar Yurmama S., S.Kom., MT
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN KARAKTER 3D PADA FILM
ANIMASI PENDEK “GEMERLAP LANGIT”
DENGAN METODE DAVID CAMPBELL

Penulis : Gamal Mohammad Arham
NIM : 21230059
Program Studi : Animasi (D4)
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1

Herly Nurrahmi S, Si., M. Kom.
NIP. 198602052019032009

Pembimbing 2

Antonius Edi Widiargo, S. T., M. I. Kom.
NIDN. 0413067003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi

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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gamal Mohammad Arham
NIM : 21230059
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**PENCIPTAAN KARAKTER 3D PADA FILM ANIMASI PENDEK
"GEMERLAP LANGIT" DENGAN METODE DAVID CAMPBELL
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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Gamal Mohammad Arham

NIM: 21230059

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Gamal Mohammad Arham
NIM : 21230059
Program Studi : Animasi
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: **PENCIPTAAN KARAKTER 3D PADA FILM ANIMASI PENDEK "GEMERLAP LANGIT" DENGAN METODE DAVID CAMPBELL** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Gamal Mohammad Arham

NIM: 21230059

ABSTRACT

“Gemerlap Langit” is a short animated film aimed at teaching children aged six to ten about collaboration in diversity through the story of friendship between Jono, a Betawi child, and Kevin, a Tionghoa child. The film highlights the importance of working together in a diverse context, set against the backdrop of the “Cap Go Meh” celebration and the Lantern Festival. By using character animation principles, “Gemerlap Langit” conveys moral messages and cultural values related to tolerance and cross-cultural collaboration. This research utilizes software such as Autodesk Maya, Clip Studio Paint, and Adobe Substance Painter to develop the characters and story, based on observations of the “Cap Go Meh” Festival and interviews with elementary school children. The purpose of this study is to enhance cultural literacy, provide educational entertainment through visual animation media, and explain the process of creating 3D animation characters with Betawi and Tionghoa cultural backgrounds. The results show a positive reception from the 15 audience, with an average score of 88%, reflecting the film's success in conveying values of collaboration and appreciation for cultural diversity.

Keywords : *Cap Go Meh, Cultural Collaboration, Betawi, Tionghoa, Animation, Characters.*

ABSTRAK

Gemerlap Langit adalah film animasi pendek yang bertujuan untuk mengajarkan anak-anak usia enam hingga sepuluh tahun tentang kolaborasi dalam perbedaan melalui kisah persahabatan antara Jono, seorang anak Betawi, dan Kevin, seorang anak Tionghoa. Film ini menunjukkan betapa pentingnya bekerja sama dalam keberagaman dengan latar perayaan “Cap Go Meh” dan Festival Lampion. Dengan menggunakan prinsip animasi karakter, Gemerlap Langit menyampaikan pesan moral dan nilai budaya tentang toleransi dan kolaborasi lintas budaya. Penelitian ini menggunakan software Autodesk Maya, Clip Studio Paint, dan Adobe Substance Painter untuk mengembangkan karakter dan cerita, yang didasarkan pada observasi Festival “Cap Go Meh” dan wawancara dengan anak-anak usia sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan literasi budaya, memberikan hiburan edukatif melalui media animasi visual, serta menjelaskan proses pembuatan karakter animasi 3D dengan latar budaya Betawi dan Tionghoa. Hasil penelitian menunjukkan penerimaan positif dari 15 audiens dengan skor rata-rata 88%, mencerminkan keberhasilan film dalam menyampaikan nilai kolaborasi dan penghargaan terhadap keberagaman budaya.

Kata Kunci : *Cap Go Meh, Kolaborasi Budaya, Betawi, Tionghoa, Animasi, Karakter.*

PRAKATA

Puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, yang karenanya dalam kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan baik. Penulisan karya tugas akhir ini dibuat sebagai syarat agar dapat menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa Diploma-4 Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih atas segala bantuan dan dukungan baik moril maupun materiil sehingga Karya Tulis Tugas Akhir ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan Karya Tugas Akhir, khususnya bagi:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S. Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. M.Suhaili, M. Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Ibu Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom. selaku Pembimbing Penulisan Karya Tugas Akhir
8. Bapak Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom., selaku Pembimbing Materi Karya Tugas Akhir.
9. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
10. Keluarga penulis, khususnya ibu penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

11. Gustifar Bagas A.T dan Bimbo Almarado selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul “Gemerlap Langit” membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Teman - Teman Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, untuk selalu ada dan bersedia membantu.
13. Teman-teman Sanjipii yang terdiri atas: Adam Mario Adytia Nimbush Silalahi, Akhmad Dafa Nur Saudi, Dzulhanif Ilham Kurniawan, Priagung Wicaksono, Gustifar Bagas Al-Baihaqi Tribuana, Ilham Eka Putra Sriyanto, Muhamad Fathan Erkatiano, Muhammad Dhabid dan Rianda Dawud Abdurrohman yang saling mendukung selama menjalani perkuliahan.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak pihak yang sudah saya sebutkan penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini, sekali lagi penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu. Demikian laporan yang penulis buat, Peneliti berharap semoga karya tulis yang peneliti susun ini, dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya khususnya untuk Mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.

Jakarta, 10 Juli 2025

Hormat kami,



Gamal Mohammad Arham

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	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	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. Pengertian Animasi	8
B. Desain Karakter.....	8
C. Budaya Betawi	9
D. Budaya Tionghoa	9
E. Budaya Cap Go Meh.....	10
F. Kolaborasi	10
G. 3D Modeling	11
H. Sumber Referensi Film	12
I. Software Yang Digunakan	16
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	19
A. Deskripsi Karya Film	19
B. Tahapan Penciptaan	25
C. Cara Kerja Pembuatan Animasi	27
D. Linimasa Pengerjaan Animasi 3D.....	32
E. Pembagian Tugas Tim.....	33
BAB IV HASIL & PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Pengambilan Data	34

1. Hasil Observasi	34
2. Hasil Wawancara	35
B. Hasil Penciptaan Karya	38
C. Kuesioner Data Hasil	47
D. Hasil Wawancara Ahli/Praktisi	51
BAB V PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan	54
B. Keterbatasan Penelitian	54
C. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Animasi 3 dimensi pendek “The Folded Wish”	12
Gambar 2. Animasi 3 dimensi pendek “Upin & Ipin”	13
Gambar 3. Animasi 3 dimensi pendek “Upin & Ipin”	13
Gambar 4. Animasi 3 dimensi pendek “Adit, Sopo & Jarwo” Dan "Si Entong".	14
Gambar 5. Animasi 3 dimensi pendek “Nezha”	15
Gambar 6. Logo Software Autodesk Maya 2023	16
Gambar 7. Logo Software Clip Studio Paint	17
Gambar 8. Logo Software Adobe Substance Painter	18
Gambar 9. Poster Animasi Pendek “Gemerlap langit”	19
Gambar 10. Desain Karakter Jono	22
Gambar 11. Desain Karakter Kevin	23
Gambar 12. Teori Penciptaan David Campbell	25
Gambar 13. Pipeline Pembuatan Animasi 3D	28
Gambar 14. Hasil Karakter Design Jono Dan Kevin	29
Gambar 15. Karakter 3D Kevin	29
Gambar 16. Karakter 3D Jono	30
Gambar 17. Rigging Karakter 3D Kevin	30
Gambar 18. Dokumentasi Pribadi Observasi Festival Cap Go Meh	34
Gambar 19. Referensi Observasi Karakter Betawi	35
Gambar 20. Referensi Observasi Karakter Tionghoa	35
Gambar 21. Referensi Design Karakter Jono	40
Gambar 22. Referensi design karakter Kevin dari film “Nezha”	41
Gambar 23. Sketsa Awal Karakter Jono Dan Kevin	42
Gambar 24. Sketsa Final Karakter Jono	43
Gambar 25. Sketsa Final Karakter Kevin	44
Gambar 26. Progress Modelling Karakter Jono dan Kevin di Autodesk Maya	44
Gambar 27. Progress Perbaikan Modelling Baju Jono di Software Autodesk	45
Gambar 28. Hasil Texturing pada Adobe Substance Painter	45
Gambar 29. Karakter Final 3D Kevin	46
Gambar 30. Karakter Final 3D Jono	47
Gambar 31. Yusuf Zamzam	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Linimasa Pengerjaan Animasi 3D.....	32
Tabel 2. Tabel Pembagian Tugas Tim.....	33
Tabel 3. Kuesioner Data Hasil Screening.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	63
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	64
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	66
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	73
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	74
Lampiran 6. Lembar Tanda Terima PI.....	77
Lampiran 7. Dokumen HAKI.....	78
Lampiran 8. Sertifikat Kompetensi.....	80