

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *ENVIRONMENT 3D* UNTUK MEMPERKUAT VISUAL

KONFLIK FILM ANIMASI “*LOST SOUL*”

TUGAS AKHIR KARYA SENI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Terapan*



Disusun oleh :

MUHAMMAD RHEHAN

NIM: 21230096

PROGAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN *ENVIRONMENT* 3D
UNTUK MEMPERKUAT VISUAL
KONFLIK FILM ANIMASI "*LOST SOUL*"
Penulis : Muhammad Rhehan
NIM : 21230096
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat,
tanggal 11 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,

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

Anggota 1

Moses Raissa Graceivan, M.Sn.
NIDN. 0903450002

Anggota 2

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



Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain

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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Environment* 3D Untuk
Memperkuat Visual Konflik Film
Animasi "*Lost Soul*"

Penulis : Muhammad Rhehan
NIM : 21230096
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 18 Juni 2025

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Ahmad Ariefiantoro K.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN	Form TA-08
PENDAFTARAN SIDANG TUGAS AKHIR		

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rhehan

NIM : 21230096

Program Studi : Animasi (D4)

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2021

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* 3D UNTUK MEMPERKUAT VISUAL
KONFLIK FILM ANIMASI "*LOST SOUL*"

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, 20-06-2025 yang menyatakan,


Muhammad Rhehan
21230096

PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Rhehan
NIM : 21230096
Program Studi : Animasi Konsentrasi D4
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021

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 ENVIRONMENT 3D UNTUK MEMPERKUAT VISUAL KONFLIK FILM ANIMASI "LOST SOUL"

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, 20-06-2025 Yang menyatakan,



10000
METERAI
TEMPEL
00074AMX267334995

Muhammad Rhehan

21230096

ABSTRAK

the creation of 3D animation is inseparable from the visual aspects, especially the Environment. Environment is an area where characters move and interact according to the scene in the story, where each element is interconnected in building the atmosphere and mood based on the story. The author chose the topic of designing an environment design to strengthen the visual conflict in the story and characters. By utilizing visual elements such as color and lighting, the environment is designed to be not only a background, but also an important part in conveying the emotion and intensity of the story.

Keywords: 3D Animation, Environment, Design, Visual

Pembuatan animasi 3D tidak terlepas dari aspek visual terutama *Environment*. *Environment* merupakan merupakan area tempat di mana karakter bergerak dan berinteraksi sesuai adegan dalam cerita yang di setiap elemen-elemen di dalamnya saling berhubungan dalam membangun suasana dan mood berdasarkan cerita. Penulis memilih topik perancangan desain *environment* untuk memperkuat visual konflik dalam cerita dan karakter, dengan memanfaatkan elemen visual seperti warna dan pencahayaan, environment dirancang agar tidak hanya menjadi latar belakang, tetapi juga bagian penting dalam menyampaikan emosi dan intensitas cerita.

Kata Kunci: Animasi 3D, *Environment*, Desain, Visual

PRAKATA

Dengan menyebut nama Allah SWT, penulis panjatkan puji syukur kehadirat-Nya atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi di Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis berperan dalam pembuatan *Modeling Environment*, *Concept Art*, *Storyboard*, dan *Animatic* Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa dukungan doa dari orang tua dan orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada mereka yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, terutama kepada:

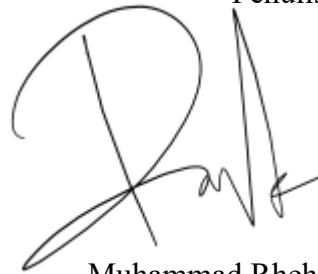
1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., sebagai Sekretaris Prodi Animasi.
7. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., MM, sebagai Dosen Pembimbing 1.
8. Ahmad Ariefiantoro K, sebagai Dosen Pembimbing 2.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani penulis saat menempuh masa pendidikan.
10. Keluarga Penulis yang sudah mendukung dari awal semester hingga akhir semester.

11. Ainnunida Ardita Putri dan Laiza Hanum Amarilis sebagai rekan satu tim Tugas Akhir, yang telah bekerja sama, dan berkomunikasi dengan sehat dan komunikatif sehingga pembuatan karya dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima masukan berupa saran dan kritik yang konstruktif untuk pengembangan di masa mendatang.

Jakarta, 11 Juli 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rhehan' with a stylized flourish.

Muhammad Rhehan

NIM 21230096

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II KAJIAN SUMBER	6
A. Animasi	6
1. Definisi Animasi	6
2. <i>3D Modeling</i>	6
B. Environment	8
a) <i>Environment</i> dalam Animasi	8

C. Warna	9
1) Terminologi Warna.....	9
2) Psikologi Warna	10
D. Pencahayaan.....	11
E. <i>Concept Art</i>	13
F. Kepercayaan Diri	13
G. <i>Insceure</i>	13
BAB III METODE PENGKAJIAN/PENCIPTAAN.....	14
A. Metode Penciptaan	14
1. Tahap Eksplorasi	14
2. Tahap Pengembangan.....	14
3. Tahap Perwujudan.....	15
4. Evaluasi.....	15
B. Subject Penciptaan	15
1. <i>Environment</i>	15
2. Perancangan Visual <i>Environment</i>	16
B. Pengumpulan Data	19
D. Tempat dan Waktu pelaksanaan	20
E. <i>Time Line</i> Pengerjaan Animasi.....	21
F. Spesifikasi Perangkat keras dan Pel perangkat lunak	21
1. Perangkat keras (<i>Hardware</i>)	21
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	23

G. Alur pengerjaan <i>Environment</i>	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	26
A. HASIL	26
1. Proses Penciptaan <i>Environment</i> sebagai <i>Jobdesk</i> pribadi	26
B. PEMBAHASAN	45
1. Tahap evaluasi	45
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
Lampiran 1 DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	62
A. Identitas Penulis	62
B. Riwayat Pendidikan	63
C. Pengalaman Kerja / Magang	63
D. Keterampilan (Skills)	63
E. Sertifikat/Pelatihan	63
Lampiran 2 SALINAN LEMBAR PEMBIMBING TA	64
A. Bimbingan dengan Pembimbing 1	64
B. Bimbingan dengan Pembimbing 2	65
Lampiran 3 DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUNAN TUGAS AKHIR	66
A. <i>Artbook</i>	66
B. Surat Izin Pengambilan Data.....	68
C. Transkrip Pengumpulan Data Pra Animasi	69

D. Transkrip Pengumpulan Data Jobdesk Pasca produksi	77
E. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait TA	78
Lampiran 4 DOKUMENTASI UJI PROPOSAL TA.....	79
Lampiran 5 DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TA	80
Lampiran 6 LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME	81
Lampiran 7 SURAT TANDA TERIMA PI	82
Lampiran 8 SURAT PENCATATAN CIPTAAN / HAKI.....	83
Lampiran 9 SERTIFIKAT KOMPETENSI	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kamar	15
Gambar 3. 2 Labirin	16
Gambar 3. 3 TimeLine Animasi	21
Gambar 3. 4 Laptop Lenovo	22
Gambar 3. 5 Pentab VEIKK.....	22
Gambar 3. 6 Mouse LogiTech.....	22
Gambar 3. 7 Clip Studio Paint	23
Gambar 3. 8 3D Blender	24
Gambar 3. 9 Alur Pengerjaan Environment	25
Gambar 4. 1 Mood Board.....	27
Gambar 4. 2 Refrensi Film.....	28
Gambar 4. 3 <i>Concept Art</i> Kamar Shape	30
Gambar 4. 4 Ilustrasi Kamar	31
Gambar 4. 5 <i>Concept Art</i> Labirin dalam Bentuk Shape.....	32
Gambar 4. 6 Ilustrasi Labirin	32
Gambar 4. 7 <i>Modelling Envirnment</i> Kamar	38
Gambar 4. 8 Kamar tampak Atas	39
Gambar 4. 9 Denah Labirin.....	40
Gambar 4. 10 <i>Modelling Environment</i> Labirin	40
Gambar 4. 11 <i>Modelling Area</i> Labirin Mata	41
Gambar 4. 12 <i>Modelling Area</i> Cermin.....	42
Gambar 4. 13 <i>Screenshot</i> tampilan saat <i>texturing</i> kamar di Blender.....	43
Gambar 4. 14 <i>UV Mapping</i> di salah satu <i>Asset</i> kamar	43
Gambar 4. 15 <i>Screenshot</i> tampilan saat <i>texturing</i> labirin di Blender	44
Gambar 4. 16 Tujuan Penggunaan <i>Environment</i> Labirin.....	45
Gambar 4. 17 Penggunaan Cermin	46
Gambar 4. 18 Penggunaan Mata-Mata.....	47
Gambar 4. 19 Penerapan Warna dan Pencahayaan <i>Environment</i> Kamar.....	48
Gambar 4. 20 Penerapan Warna dan Pencahayaan <i>Environment</i> Kamar	49
Gambar 4. 21 Penerapan Warna dan Pencahayan pada Labirin.....	50

Gambar 4. 22 Penerapan Warna dan Pencahayaan pada Labirin	51
Gambar 4. 23 Hasil <i>Screening</i> Film	52
Gambar 4. 24 Rumus Skala <i>likert</i>	52
Gambar 4. 25 Hasil Data <i>Screening</i>	53
Gambar 4. 26 Grafik <i>Persentase</i> Jawaban Responden Pada Pertanyaan Pertama	54
Gambar 4. 27 Grafik <i>Persentase</i> Jawaban Responden Pada Pertanyaan Kedua ..	55
Gambar 4. 28 Grafik <i>Persentase</i> Jawaban Responden Pada Pertanyaan Ketiga ..	56
Gambar 4. 29 <i>Screening</i> Film	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pemilihan Warna	16
Tabel 3. 2 Pemilihan Pencahayaan	18
Tabel 4. 1 Penetapan Warna	29
Tabel 4. 2 Penempatan Warna Kamar	33
Tabel 4. 3 Penempatan warna Labirin.....	34
Tabel 4. 4 Penempatan Pencahayaan Kamar.....	35
Tabel 4 5 Penempatan Pencahayaan Labirin.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 DAFTAR RIWAYAT HIDUP	62
Lampiran 2 SALINAN LEMBAR PEMBIMBING TA	64
Lampiran 3 DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUNAN TUGAS AKHIR	66
Lampiran 4 DOKUMENTASI UJI PROPOSAL TA	79
Lampiran 5 DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TA	80
Lampiran 6 LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME	81
Lampiran 7 SURAT TANDA TERIMA PI.....	82
Lampiran 8 SURAT PENCATATAN CIPTAAN / HAKI	83
Lampiran 9 SERTIFIKAT KOMPETENSI.....	84