

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENCIPTAAN 3D ENVIROMENT PADA FILM ANIMASI PENDEK “GEMERLAP LANGIT” DENGAN METODE DAVID CAMPBELL

KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh :

GUSTIFAR BAGAS AL BAIHAQI TRIBUANA

NIM : 21230063

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025**

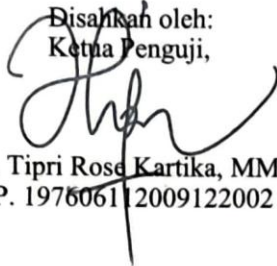
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN 3D ENVIRONMENT PADA FILM
ANIMASI PENDEK "GEMERLAP LANGIT" DENGAN
METODE DAVID CAMPBELL
Penulis : Gustifar Bagus Al Baihaqi Tribuana
NIM : 21230063
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 Yurnama S., S.Kom., MT
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN 3D ENVIROMENT PADA
FILM ANIMASI PENDEK "GEMERLAP
LANGIT" DENGAN METODE DAVID
CAMPBELL

Penulis : Gustifar Bagas Al Baihaqi Tribuana
NIM : 21230063
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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gustifar Bagas Al Baihaqi Tribuana
NIM : 21230063
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
PENCIPTAAN 3D ENVIRONMENT 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,



Gustifar Bagas Al Baihaqi Tribuana

NIM: 21230063

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Gustifar Bagas Al Baihaqi Tribuana
NIM : 21230063
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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 yang berjudul: **PENCIPTAAN 3D ENVIRONMENT 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,



Gustifar Bagas Al Baihaqi Tribuana

NIM: 21230063

ABSTRACT

This animated short film entitled "Gemerlap Langit" aims to provide insight, description and understanding to children aged 5-9 years about the importance of collaboration in diversity. Through the 2 characters in this animated story, Jono (Betawi culture) and Kevin (Chinese culture), they both have different backgrounds. Through the lantern competition on the Cap Go Meh celebration day, the purpose of this film is to show the importance of collaboration and togetherness. This film "Gerlap Langit" aims to increase knowledge and provide entertainment through animation. The creation of the environment in this final project fully uses Autodesk Maya 3D software as a whole, starting from blocking the modeling environment, coloring, to its texture. The creation of the environment begins with blocking the 3D model of housing, houses from Chinese customs and gazebos depicting Betawi cultural customs, then continues to the stage of creating other supporting assets such as lanterns, street chairs, stall chairs, LPG gas, snacks, electricity poles and others, with the aim of making this animated environment similar to the real world in Indonesia. After passing the blocking stage, it begins to provide detailing to each model, such as windows and ventilation for housing, goods for sale for stalls, chairs on the side of the road. And before the creation of this environment began, the author had made a plan or layout to place the assets. Everything was done until it looked right with the core character.

Keywords: *Cap Go Meh, Cultural Collaboration, Animation, Lanterns.*

ABSTRAK

Film pendek animasi berjudul "Gemerlap Langit" ini memiliki tujuan memberikan wawasan, gambaran dan pemahaman untuk anak-anak berusia 5-9 tahun tentang pentingnya kolaborasi dalam perbedaan. Melalui 2 karakter dalam cerita animasi ini Jono (Budaya Betawi) dan Kevin (Budaya Tionghoa) mereka berdua memiliki perbedaan latar belakang. Melalui lomba lampion di hari perayaan Cap Go Meh, maksud dari film ini adalah menunjukkan pentingnya kolaborasi dan kebersamaan. Film ini "Gemerlap Langit" bertujuan meningkatkan pengetahuan dan memberikan hiburan melalui animasi. Pembuatan *environment* pada tugas akhir ini full menggunakan software Autodesk Maya 3D secara keseluruhan mulai dari blocking modeling *environment*, pewarnaan, sampai tekstur nya. Pembuatan *environment* dimulai dari blocking model 3D perumahan, rumah-rumah dari adat Tionghoa dan gazebo yang menggambarkan adat budaya Betawi, lalu lanjut ke tahap pembuatan aset-aset pendukung lainnya seperti lampion-lampion, kursi jalan, kursi warung, gas elpiji, jajanan, tiang listrik dan lain-lain, dengan tujuan memiripkan *environment* animasi ini ke dunia nyata di Indonesia. Setelah melewati tahap blocking mulai memberikan detailing ke setiap modelnya, seperti jendela dan ventilasi untuk perumahan, barang-barang jualan untuk warung, kursi dipinggir jalan. Dan sebelum pembuatan *environment* ini dimulai penulis sudah membuat denah atau layout untuk meletakkan aset-asetnya. Semua dikerjakan sampai terlihat cocok dengan karakter inti.

Kata Kunci: *Cap Go Meh, Kolaborasi Budaya, Animasi, Lampion.*

PRAKATA

Terima kasih dan puji syukur kami panjatkan ke Hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan *environment* film pendek animasi dengan tema kolaborasi dalam perbedaan berjudul “Gemerlap Langit”

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Karya ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi besar dalam proses penyusunan. Dengan segala kerendahan hati, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

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. Terima kasih untuk kedua orang tua saya dan juga keluarga saya yang sudah mendukung saya sejauh ini.

10. Gamal Mohammad Arham dan Bimbo Almarado atas kerjasama dan bantuannya sebagai rekan dan tim dalam proses Pembuatan tugas akhir ini.

11. Terima kasih untuk saya sendiri yang telah berjuang menyelesaikan skripsi ini dan membuat playlist musik yg selalu menemani saya.

12. Terima kasih untuk Trijipi (3GP) yang selalu ada di discord baik saat senang maupun lelah bersama, sebagai teman seperjuangan.

13. Terima kasih untuk Stopmati alias teman dari kelompok lama Gamal, Dhabid dan juga saya sendiri, yang telah mengerjakan tugas bersama selama ini.

Kami tahu bahwa karya ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kami bersedia untuk kritik dan saranya. Semoga karta dan penelitian ini bisa berguna dan bermanfaat bagi pembaca atau perkembangan animasi kedepannya.

Jakarta, 10 Juli 2025

Hormat kami,



Gustifar Bagas A.T

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 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 2 KAJIAN SUMBER.....	8
A. Pengertian Animasi.....	8
B. 3D Environment.....	9
C. 3D Modeling	10
D. Budaya Betawi	11
E. Budaya Tionghoa	12
F. Perayaan Imlek.....	14
G. Perayaan Cap Go Meh	16
H. Software yang digunakan.....	17
I. Referensi	18
BAB 3 METODE PENCIPTAAN	20
A. Subjek penciptaan	20
B. Tahapan penciptaan.....	25
C. Cara kerja pembuatan animasi	27
D. Liminasa pengerjaan animasi 3D.....	33
E. Pembagian tugas tim.....	34

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Hasil pengambilan data.....	35
B. Hasil penciptaan karya	41
C. Kuesioner data hasil	50
D. Hasil wawancara dengan praktisi.....	53
BAB 5 PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Keterbatasan penelitian	57
C. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo autodesk maya	17
Gambar 2. Upin & Ipin.....	18
Gambar 3. Upin & Ipin Imlek	18
Gambar 4. Adit Sopo & Jarwo	19
Gambar 5. Adit Sopo & Jarwo	19
Gambar 6. Poster Gemerlap Langit.....	20
Gambar 7. Desain karakter Jono	22
Gambar 8. Desain karakter Kevin	23
Gambar 9. Teori penciptaan David Campbell.....	25
Gambar 10. Pipeline pembuatan animasi.....	27
Gambar 11. Animatic Story Board	28
Gambar 12. Environment babak 2.1	30
Gambar 13. Environment babak 2.2	30
Gambar 14. Environment babak 2.3	30
Gambar 15. Environment babak 3.1.....	31
Gambar 16. Environment babak 3.2.....	31
Gambar 17. Environment babak 3.3.....	31
Gambar 18. Environment babak 3.4.....	32
Gambar 19. Environment babak 3.5.....	32
Gambar 20. Observasi Cap go meh Surya Kencana Bogor 1	36
Gambar 21. Observasi Cap go meh Surya Kencana Bogor 2	37
Gambar 22. Observasi Cap go meh Surya Kencana Bogor 3	38
Gambar 23. Referensi awal gazebo	42
Gambar 24. Referensi awal babak 3.....	42
Gambar 25. Sketsa awal gazebo.....	43
Gambar 26. Sketsa awal jembatan	44
Gambar 27. Sketsa babak 3	44
Gambar 28. Sketsa panggung	44
Gambar 29. Referensi final gazebo.....	45
Gambar 30. Referensi final festival.....	45
Gambar 31. Sketsa gazebo final.....	46
Gambar 32. Sketsa babak tantangan.....	46

Gambar 33. Sketsa babak 3.....	47
Gambar 34. Sketsa panggung.....	47
Gambar 35. 3D Gazebo final.....	48
Gambar 36. 3D babak tantangan final.....	48
Gambar 37. 3D panggung final.....	49
Gambar 38. 3D babak 3 final.....	49
Gambar 39. Profil paktisi.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Linimasa Pengerjaan Animasi 3D.....	33
Tabel 2. Pembagian Tugas Tim.....	34
Tabel 3. Kuisisioner Data hasil	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	61
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing TA.....	62
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA	64
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	69
Lampiran 5. Dokumen Pendukung Penyusunan TA	70
Lampiran 6. Lembar Tanda Terima PI.....	72
Lampiran 7. Dokumen HAKI.....	73
Lampiran 8. Sertifikat TOEFL	74