

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGUNAAN SUBDIVISION UNTUK DETAIL PROPORSI
TUBUH PADA PENCIPTAAN 3D KARAKTER DALAM FILM
ANIMASI “*NEED NO HELP*”
(*3D MODELER CHARACTER*)

KARYA SENI

Diajukan sebagaisalah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

AKHMAD DAFA NUR SAUDI

NIM: 20230019

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGGUNAAN SUBDIVISION UNTUK DETAIL
PROPORSI TUBUH PADA PENCIPTAAN 3D
KARAKTER DALAM FILM ANIMASI "NEED NO
HELP"
Penulis : Akhmad Dafa Nur Saudi
NIM : 21230019
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

Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198405092019031011

Anggota 1

Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP. 199610212024062001

Anggota 2

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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain

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

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGGUNAAN SUBDIVISION UNTUK
DETAIL PROPOSISI TUBUH PADA
PENCIPTAAN PADA KARAKTER 3D
KARAKTER DALAM FILM ANIMASI
"NEED NO HELP"

Penulis : Akhmad Dafa Nur Saudi
NIM : 21230019
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1



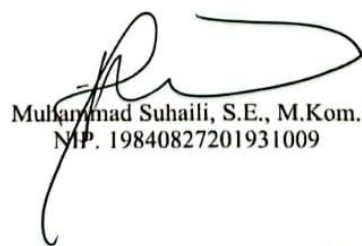
Aan Nursyam, S.Sn., M.Sn..
NIP. 198609302024211016

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP. 19840827201931009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Akhmad Dafa Nur Saudi
NIM : 21230019
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
PENGUNAAN SUBDIVISION UNTUK DETAIL PROPORSI TUBUH
PADA PENCIPTAAN 3D KARAKTER DALAM FILM ANIMASI "NEED
NO HELP".

**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,



The signature is written in black ink over a red circular stamp and a yellow rectangular stamp. The red stamp contains the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL'. The yellow stamp contains the text '5BALX192318697'.

Akhmad Dara Nur Saudi
NIM: 21230019

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Akhmad Dafa Nur Saudi
NIM : 21230019
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: PENGGUNAAN SUBDIVISION UNTUK DETAIL PROPORSI TUBUH PADA PENCIPTAAN 3D KARAKTER DALAM FILM ANIMASI| "NEED NO HELP" 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, 17 Juni 2025

Yang menyatakan,



Akhmad Dafa Nur Saudi
NIM: 21230019

ABSTRACS

The 3D animated short film “Need No Help” was created as an educational medium to raise social awareness among young people, particularly in understanding empathy, solidarity, and social responsibility. The project stems from the growing concern over the declining sense of care among the youth and the limitations of formal education in instilling such values. The author, as a 3D character modeler, applied subdivision modeling techniques to create expressive and realistic characters. This method allows for an efficient modeling process with smooth detail and supports easier rigging and animation workflows. The study adopts a qualitative, practice-based research approach that explores the artistic process while documenting creative decision-making. The final outcome shows that animation is an effective medium to communicate social values both visually and emotionally. Through compelling visual storytelling, this work serves not only as entertainment but also as a reflective tool to foster social consciousness and inspire more empathetic actions among its viewers.

Keywords: *3D animation, empathy, subdivision modeling, character modeling, educational media.*

ABSTRAK

Film animasi 3D berjudul “Need No Help” merupakan karya pendek yang diciptakan sebagai media edukasi untuk menumbuhkan kesadaran sosial di kalangan remaja, terutama dalam memahami nilai empati, solidaritas, dan tanggung jawab terhadap sesama. Proyek ini berangkat dari keresahan akan menurunnya kepedulian sosial pada generasi muda, serta keterbatasan pendekatan pendidikan formal dalam menanamkan nilai-nilai tersebut. Dalam proses penciptaannya, penulis berperan sebagai 3D Character Modeler dan mengimplementasikan teknik subdivision modeling untuk menghasilkan karakter yang ekspresif dan realistis. Teknik ini memungkinkan proses pemodelan yang efisien dengan detail yang halus, serta memudahkan dalam proses rigging dan animasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berbasis praktik, dengan eksplorasi artistik dan dokumentasi proses kreatif. Hasil akhir menunjukkan bahwa animasi dapat menjadi sarana edukatif yang efektif dalam menyampaikan pesan sosial secara visual dan emosional. Melalui visual storytelling, karya ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana reflektif yang dapat mendorong penonton untuk lebih peduli terhadap kondisi sosial di sekitarnya.

Kata Kunci: animasi 3D, kepedulian sosial, pendidikan karakter, subdivision modeling, modeling karakter 3D.

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul Perancangan Film Animasi “Need No Help” sebagai media untuk memberikan pemahaman kepedulian social pada anak. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana terapan pada program studi animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi dalam proses penyusunan laporan ini. Terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S. Kom., M.T, selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif.
4. M.Suhaili, M. Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. selaku Sekretaris Jurusan Desain.
6. Dessy Wahyuni, S. Sn, selaku Pembimbing Materi Karya Tugas Akhir.
7. Aan Nursyam, S.Sn., M.Sn., Dosen Pembimbing Penulisan Laporan Tugas Akhir.
8. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Prodi Animasi dan Penguji Sidang Akhir.
9. Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom. Selaku Penguji Sidang Akhir
10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah dengan penuh dedikasi melayani mahasiswa, termasuk penulis, selama masa pendidikan kami di sini. Terima kasih atas pengetahuan dan pengalaman yang telah kami peroleh dari kalian.
11. Semua para teman saya Kaum trijipi dengan atas nama : Adam Mario Adytia Nimbush Silalahi, Dzulhanif Ilham Kurniawa, Muhammad Fathan

Erkatiano, Gamal Muhammad Arham, Gustifar Bagas Al-Baihaqi, Ilham Eka Putra Sriyanto, Muhammad Dhabid, Rianda Dawud Abdurrohman, dan Priagung Wicaksono yang selama ini mendukung selama perjalanan perkuliahan.

12. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir ini. Terima kasih atas cinta dan pengorbanan yang selalu kalian berikan.
13. Ahmad Farhat dan Dzulhanif Ilham Kurniawan, rekan satu Tim yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Terimakasih atas ide dan kerjasamanya.

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 July 2025



Akhmad Dafa Nur Saudi

NIM: 20230019

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	2
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	3
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	4
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	5
<i>ABSTRACS</i>.....	6
ABSTRAK.....	6
PRAKATA	7
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR TABEL.....	12
DAFTAR GAMBAR	13
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 Penelitian	4
BAB II KAJIAN SUMBER	6
A. Animasi	6
1. Pengertian Animasi.....	6
B. 3D Modeling	14
1. Pemilihan Perangkat Lunak.....	15
2. Rencanakan Objek	15
3. Membuat Mesh	15

4.	Penyesuaian dan Detailing.....	16
5.	Pewarnaan dan Pencahayaan (Texturing).....	16
6.	Rendering.....	16
C.	Perbandingan Subdivsion Modeling dengan Teknik Lain	16
D.	Texture dan UV Maps	19
E.	Referensi Karya	20
1.	Karakter <i>Forest Person</i>	20
2.	Karakter Jack	21
BAB III	METODE PENCIPTAAN	22
A.	Deskripsi Karya Film	22
1.	Sinopsis.....	22
2.	Konsep Bentuk Film Animasi 3D.....	23
3.	Karakter	23
B.	Tahapan Penciptaan.....	25
1.	Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Referensi	26
2.	Pemecahan Masalah dan Penyempurnaan Desain.....	26
3.	Pemecahan Masalah dan Penyempurnaan Desain.....	27
4.	Evaluasi dan Finalisasi Karya.....	27
C.	Cara Kerja Pembuatan Animasi.....	28
1.	<i>Pipeline</i> Pembuatan Film Animasi	28
2.	Pembagian Tugas Tim	30
3.	Cara Kerja Jobdesk Penulis	30
D.	Timeline Pengerjaan Film Animasi	32
E.	Spesifikasi Hardware dan Software.....	35
1.	Perangkat Hardware (Perangkat Keras).....	35
2.	Perangkat Software (Lunak)	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. PROSES PENCIPTAAN KARYA.....	40
1. Eksplorasi Referensi Visual.....	40
2. Pembuatan Base Mesh (Blocking).....	41
3. Subdivision Modeling.....	42
4. UV Mapping dan Texturing.....	43
B. KARAKTER YANG DIKERJAKAN	46
1. Karakter Jack	46
2. Forest Person	48
C. PEMBAHASAN TEKNIS SUBDIVISION MODELLING	50
D. TANTANGAN DAIAM PROSES MODELING.....	51
1. Tantangan Teknis	52
2. Tantangan Artistik.....	52
3. Tantangan Kerja Tim	53
BAB V PENUTUPAN	54
A. Kesimpulan.....	54
B. Saran	55
1. Untuk Pengembangan Karya Selanjutnya	55
2. Untuk Mahasiswa Lain yang Menekuni 3D Modeling.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Teknik Modeling	19
Tabel 3. 1 Tabel Pembagian Jobdesk	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch.....	7
Gambar 2. 2 Anticipation	7
Gambar 2. 3 Staging.....	8
Gambar 2. 4 Straight Ahead	8
Gambar 2. 5 Slow in and Slow Out.....	9
Gambar 2. 6 Arcs.....	9
Gambar 2. 7 Exaggeration.....	10
Gambar 2. 8 Flow Through and Overlapping	11
Gambar 2. 9 Secondary Action	12
Gambar 2. 10 Timing and Spacing.....	12
Gambar 2. 11 Solid Drawing.....	13
Gambar 2. 12 Appeal.....	13
Gambar 2. 13 Referensi Forest Person	19
Gambar 2. 13 Referensi Jack.....	20
Gambar 3. 1 Poster Need No Help	22
Gambar 3. 2 Desain Karakter	24
Gambar 3. 3 Desain Forest Person	24
Gambar 3. 4 Diagram Metode Penelitian.....	25
Gambar 3. 5 Pipeline Pembuatan animasi 3D.....	29
Gambar 3. 6 Import Referensi Karakter.....	31
Gambar 3. 7 Blocking Karakter	32
Gambar 3. 8 Detailing	32
Gambar 3. 9 Gambar Tabel Timeline Pengerjaan	34
Gambar 3. 10 Perangkat Penulis	35
Gambar 3. 11 Icon Software Blender.....	36
Gambar 3. 12 Icon Software Clip Studio Pain	38
Gambar 3. 13 Icon Software Capcut	39

Gambar 4. 1 Referensi Karakter.....	41
Gambar 4. 2 Blocking Modeling.....	42
Gambar 4. 3 Subdivision Modeling pada Karakter	43
Gambar 4. 4 UV Unwrap pada Modeling	44
Gambar 4. 5 UV Texture Pada Modelling	45
Gambar 4. 6 Hasil Texture yang diterapkan di model Jack	46
Gambar 4. 7 Design 2D Karakter Jack.....	47
Gambar 4. 8 Hasil 3D Karakter Jack.....	47
Gambar 4. 9 Design 2D Karakter Forest Person	49
Gambar 4. 10 Pose Forest Person.....	49
Gambar 4. 11 Hasil 3D Karakter Forest Person	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Biodata Mahasiswa.....	59
Lampiran. 2 Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir	60
Lampiran. 3 Lembar Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	62
Lampiran. 4 Dokumen Pendukung Tugas Akhir	63
Lampiran. 5 Hasil Cek Plagiarisme	66
Lampiran. 6 Lembar Tanda Terima PI	67
Lampiran. 7 Dokumen Haki	68
Lampiran. 8 Sertifikat TOEFL.....	69