

**TEKNIK MODELLING SCULPTING SEBAGAI KUNCI REALISASI
KONSEP DESAIN DALAM FILM FABEL ANAK - ANAK**

PROYEK AKHIR

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



Disusun Oleh:

Muhamad Abdurrozaq Zulfa

21230086

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

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : TEKNIK MODELLING SCULPTING SEBAGAI
KUNCI REALISASI KONSEP DESAIN DALAM
FILM FABEL ANAK - ANAK

Penulis : Muhamad Abdurrozaq Zulfa
NIM : 21230086
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 17 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Pingki Indrianti, M.Ds.
NIP. 198603232015042003

Anggota 1



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

Anggota 2



Zainul Hakim, M. Pd. I
NIP. 198005072023211013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama Suptiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Teknik Modelling Sculpting
Sebagai Kunci Realisasi Konsep
Desain Dalam Film Fabel Anak-
Anak
Penulis : Muhamad Abdurrozaq Zulfa
NIM : 21230086
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1



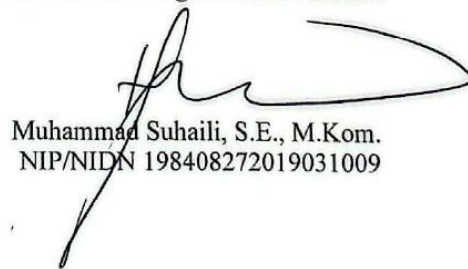
Zainul Hakim, M.Pd.I.
NIP 198005072023211013

Pembimbing 2



Bayu Saputra, S. Komp.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Abdurrozaq Zulfa
NIM : 21230086
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Teknik Modelling Sculpting Sebagai Kunci Realisasi Konsep Desain Dalam Film Fabel Anak Anak” **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, 18 Juni 2025


METERAI tangan
F17ANX355618976

Muhamad Abdurrozaq Zulfa

NIM: 21230086

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhamad Abdurrozaq Zulfa
NIM : 21230086
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:
"Teknik Modelling Sculpting Sebagai Kunci Realisasi Konsep Desain Dalam Film Fabel Anak Anak" 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, 18 Jun 2025

Yang menandatangani,



Muhamad Abdurrozaq Zulfa
NIM: 21230086

ABSTRACT

This research focuses on the importance of modelling techniques, particularly 3D modelling and sculpting, in realising the design concept for a children's fable film entitled 'Nightchase'. Modelling techniques are key in creating characters and visual environments that are interesting and easily understood by young audiences. By combining traditional modelling and digital sculpting methods, this study explores how both approaches are able to present visual details that support the development of stories and characters in the fable world.

This study uses a descriptive approach with analysis of the design process and implementation of modelling techniques in the creation of characters and visual elements for 'Nightchase'. Data was obtained through practical experiments, literature review, and in-depth observation of the final results of the various modelling techniques used.

The results show that the combination of modelling and sculpting techniques can produce more vibrant and dynamic visuals. This not only provides a strong aesthetic experience, but also reinforces the message of the story. These techniques allow designers to bring design concepts to life, create characters with unique characteristics, and convey story elements more effectively to children.

Keywords: Nightchase, Modelling Technique, Sculpting, 3D Design, Fable Movie, Children.

Penelitian ini berfokus pada pentingnya teknik modelling, khususnya modelling 3D dan sculpting, dalam merealisasikan konsep desain untuk film fabel anak-anak berjudul "Nightchase". Teknik modelling menjadi kunci dalam menciptakan karakter dan lingkungan visual yang menarik serta mudah dipahami oleh audiens muda. Dengan memadukan metode modelling tradisional dan *sculpting* digital, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana kedua pendekatan tersebut mampu menghadirkan detail visual yang mendukung pengembangan

cerita dan karakter di dunia fabel.

Studi ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan analisis terhadap proses desain dan implementasi teknik modelling dalam pembuatan karakter dan elemen visual untuk "*Nightchase*". Data diperoleh melalui eksperimen praktis, tinjauan pustaka, serta observasi mendalam terhadap hasil akhir dari berbagai teknik modelling yang digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi teknik modelling dan *sculpting* mampu menghasilkan visual yang lebih hidup dan dinamis. Hal ini tidak hanya memberikan pengalaman estetika yang kuat, tetapi juga memperkuat pesan cerita. Teknik ini memungkinkan desainer untuk menghidupkan konsep desain, menciptakan karakter dengan ciri khas unik, serta menyampaikan elemen cerita dengan lebih efektif kepada anak-anak.

Kata Kunci: *Nightchase*, Teknik Modelling, Sculpting, Desain 3D, Film Fabel, Anak-Anak.

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan, ridho serta karunia-Nya kepada penulis, sehingga proposal tugas akhir ini dapat terselesaikan. proposal tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat pengerjaan sebagai tolak ukur keberhasilan kompetensi tiap individu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu baik dalam proses persiapan, pembekalan, pelaksanaan proposal tugas akhir. Adapun pada kesempatan ini, dengan segala hormat penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu, khususnya kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Trifajar Yurnama, S. Kom., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Animasi
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. Selaku Sekretaris Program Studi Animasi
7. Zainul Hakim, M.Pd.I selaku Pembimbing 1 Proposal Tugas Akhir.
8. Bayu Saputra, S. Sn. Selaku Pembimbing 2 Proposal Tugas Akhir
9. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.

10. Antonius Edi Widiargoo, selaku Dosen dan pengajar terbaik saya yang selalu mengajarkan Animasi sejak awal sampai sekarang.

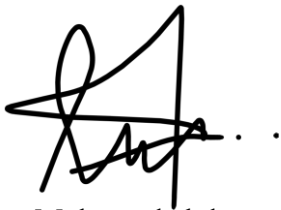
11. Tegar Amirul Ichsan Dwiputra, selaku rekan satu tim Teacoff.

12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan belum mendekati yang namanya sempurna. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna pengembangan laporan penulis agar lebih baik lagi kedepannya. Akhir kata, penulis berharap laporan tugas akhir ini memberikan manfaat umumnya bagi pembaca sekalian, dan khususnya terutama untuk pengembangan ilmu di bidang Animasi.

Jakarta, 31 Juli 2025

Penulis,



Muhamad Abdurrozaq Zulfa

NIM. 21230086

DAFTAR ISI

TEKNIK MODELLING SCULPTING SEBAGAI KUNCI REALISASI KONSEP DESAIN DALAM FILM FABEL ANAK - ANAK	1
PROYEK AKHIR.....	1
ABSTRACT	4
PRAKATA	6
DAFTAR ISI	8
DAFTAR GAMBAR	10
DAFTAR LAMPIRAN	11
DAFTAR TABEL	12
BAB I PENDAHULUAN	13
A. Latar Belakang	13
B. Identifikasi Masalah	14
C. Batasan Masalah	15
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan	15
F. Manfaat Penulisan	16
BAB II KAJIAN SUMBER	19
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	19
A. Definisi Animasi.....	19
B. Prinsip Pemodelan 3D.....	20
C. Topology 3D.....	21
D. Sculpting Digital	22
B. Deskripsi Pekerjaan	22
BAB III METODE PENCiptaan.....	28
A. Penjelasan Karya Gambar	28
B. Tim Penyusun	28
C. Metode Pengumpulan Data	29
D. Tahapan Pembuatan Karya	30
E. Perangkat Lunak	34
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penciptaan	39
B. Pembahasan	43

C. Pemecahan Masalah	48
BAB V PENUTUP	53
A. Simpulan	53
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Model 3D karakter	24
.Gambar 2. 3 Rigging karakter	25
Gambar 2. 4 Lighting.....	25
Gambar 2. 5 Editing.....	26
Gambar 2. 6 <i>Compositing</i>	27
Gambar 3. 1 Poster Nighcase.....	28
Gambar 3. 2 Blender.....	34
Gambar 3. 3 Cycles Render	35
Gambar 3. 4 Zbrush.....	36
Gambar 3. 5 Davinci Resolve.....	37
Gambar 3. 6 Adobe Premier Pro.....	38
Gambar 4 . 1 Karakter Nighchase.....	39
Gambar 4 . 2 Rigging Character	39
Gambar 4 . 3 Lighting environment & Character	40
Gambar 4. 4 Hasil animasi	41
Gambar 4 .5 Editing.....	41
Gambar 4 .6 Compositing.....	42
Gambar 4.7 Blocking Model	44
Gambar 4.8 Sculpting Model.....	44
Gambar 4.9Retopology Model	46
Gambar 4.10 Texturing Model	47
Gambar 4. 11 Model karakter Fullbody & Siluet	48
Gambar 4. 12 Pembuatan model dengan ekspresif.....	49
Gambar 4. 13 Bentuk karakter yang dinamis	49
Gambar 4.14 Macam - Macam brush Sculpting	50
Gambar 5. 1 Screening dan wawancara film	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Riwayat Hidup	59
Lampiran 2 Lembar Pembimbingan TA.....	60
Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal TA.....	61
Lampiran 4 Surat Izin Pengambilan Data.....	62
Lampiran 5 Transkrip Wawancara	63
Lampiran 6 Dokumen Pendukung TA	79
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan.....	80
Lampiran 8 Lembar Hasil Cek Plagiarisme	81
Lampiran 9 Surat Kontrak PI/Surat Penerimaan PI.....	82
Lampiran 10 Sertifikasi Kompetensi.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nama anggota dan <i>jobdesk</i> dari <i>Team</i>	32
---	----

