

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGARUH PENERAPAN TEKNIK PERSPEKTIF GAMBAR
TERHADAP ASSET ANIMASI 3D PADA FILM ANIMASI
“KILA : *LUCKY BOOK*”
PROYEK AKHIR

(Storyboard, Desain Karakter, Animate Storyboard, 3D Enviroment, Texturing)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

Pramudya Abel Collin

21230106

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

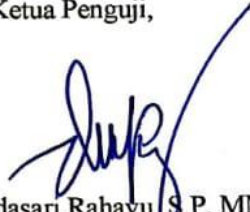
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengaruh Penerapan Teknik Perspektif Gambar
Terhadap Aset Animasi 3D Pada Film Animasi "Kila
: Lucky Book"
Penulis : Pramudya Abel Collin
NIM : 21230106
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 18 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Moses Raisa Graceivan, S.Ds., M.MT.
NIDN. 0903450002

Anggota 2



Tri Fajar Turmama Suplyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



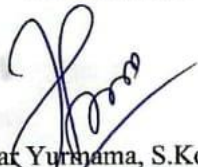
Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengaruh Penerapan Teknik Perspektif Gambar
Terhadap Aset Animasi 3D Pada Film Animasi "Kila
: Lucky Book"
Penulis : Pramudya Abel Collin
NIM : 21230106
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 20 Juni 2025

Pembimbing 1



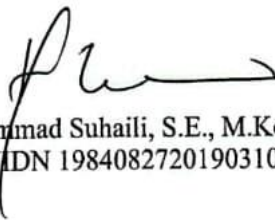
Tri Fajar Yurnama, S.Kom., M.T.
NIP 198011122010122003

Pembimbing 2



Bayu Saputra, S. Komp.
NIP 32760508086670009

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 : Pramudya Abel Collin
NIM : 21230106
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

***PENGARUH PENERAPAN TEKNIK PERSPEKTIF GAMBAR
TERHADAP ASSET ANIMASI 3D PADA FILM ANIMASI "KILA : LUCKY
BOOK"***

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,



Pramudya Abel Collin
NIM: 21230106

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Pramudya Abel Collin
NIM : 21230106
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
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:

“KILA : LUCKY BOOK”

berserta 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 Juni 2025
Yang menyatakan,



Pramudya Abel Collin
NIM: 21230106

ABSTRACT

The purpose of this writing is to assist in creating lightweight 3D animation assets while still achieving optimal results in the production of the animation film "Kila," and to analyze how helpful this technique is until a conclusion is reached regarding the technique used. In this animation film, the author uses a descriptive research method with data collection techniques through literature review and observation of online tutorials. Basically, this technique only uses the rendered images of a 3D object, where the 3D object is usually used as an asset and has a considerable number of vertices, which can slow down the computer's reading process, potentially disrupting other tasks such as animating, lighting scenes, and so on. In this technique, the objects that can be applied in the film "Kila" are 3D background objects, such as trees, spectators, and buildings. This technique can be a solution to the heavy vertex load in a scene.

Keywords: 3D Animation, Asset 3D, 3D Object

Tujuan penulisan ini adalah untuk membantu dalam membuat *asset* animasi 3D dengan ringan namun hasil yang didapatkan tetap maksimal pada pembuatan film animasi “Kila”, dan menganalisis seberapa membantu dengan menggunakan teknik ini hingga mendapatkan kesimpulan dari teknik yang digunakan. Pada film animasi ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui tinjauan Pustaka, observasi wawancara dan materi online. Pada dasarnya teknik ini hanya menggunakan hasil gambar *render* sebuah object 3D dimana 3D object tersebut yang digunakan sebagai *asset* dan memiliki ukuran vertex yang cukup banyak sehingga dapat menyebabkan melambatnya proses pembacaan computer, yang berakibat dapat mengganggu proses pengerjaan yang lainnya seperti animating, lightning scene dan sebagainya. Pada teknik ini object yang dapat dilakukan/diaplikasikan pada film “Kila” berupa object 3D latar belakang, seperti pohon, penonton, dan Gedung, teknik ini bisa jadi solusi dalam mengatasi beratnya vertex pada sebuah scene.

Kata Kunci: 3D Animasi, 3D Asset, Objek 3D

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan 3D Modeler, *Storyboard Artist*, Animator telah membuat karya film pendek animasi 3D yang berjudul “Kila : *Lucky Book*”.

Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul Pengaruh Penrapan Teknik Perspektif Gambar Terhadap Asset Animasi 3D Pada Film Animasi “Kila : *Lucky Book*”. Dalam penulisan laporan ini tidak lepas dari kesulitan dan permasalahan yang penulis hadapi, namun karena bantuan dari beberapa pihak yang membuat laporan ini pun dapat terselesaikan dan karena itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur dari Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif sekaligus Dosen pembimbing penulisan yang sudah memberikan arahan serta saran selama penulisan.
4. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif .
5. Niken Oktaviani, M.Pd, sebagai Sekretaris Prodi Animasi.
6. Bayu Saputra, S.Sn sebagai dosen pembimbing karya, yang selalu memberikan arahan terkait kendala yang dialami selama pembuatan karya TA.

7. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang berada di lingkungan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberi pelayanan kepada mahasiswa selama menempuh Pendidikan disini.
8. Keluarga penulis yang selalu memberikan support dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
9. Teman-teman kelas B dan angkatan 2021 yang ikut serta membantu penulis dalam memberikan saran untuk menjawab kesulitan dalam mengerjakan proposal ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini. Demikian penulis sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima Kasih.

Jakarta, 14 Juli 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Pramudya', with a long horizontal stroke underneath.

Pramudya Abel Collin

NIM 21230106

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISM.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRACT	ii
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I ABSTRAK.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Animasi.....	6
B. Definisi Animasi.....	7
C. Prinsip Animasi	9
D. Modeling Asset 3D	15
E. Deskripsi Pekerjaan	17
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Penjelasan Karya	22
B. Tim Penyusun.....	23
C. Metode Pengumpulan Data	23

D.	Tahapan Pembuatan Karya.....	25
E.	Perangkat Lunak	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		32
A.	Hasil Penciptaan	32
B.	Pemembahasan.....	37
C.	Perbandingan dan Pengaruh.....	42
D.	<i>Screening</i> dan Wawancara.....	46
BAB V PENUTUP		52
A.	Kesimpulan.....	52
B.	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		55
LAMPIRAN		57
A.	Biodata Penulis.....	57
B.	Transkrip Wawancara	58
C.	Dokumentasi Proyek Akhir	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash & Strech</i>	8
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	9
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	8
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	10
Gambar 2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	10
Gambar 2.1 <i>Slow in and Slow Out</i>	11
Gambar 2.1 <i>Arc</i>	11
Gambar 2.1 <i>Secondary Action</i>	12
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	12
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	12
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	12
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	12
Gambar 2.13 Konsep Karakter yang akan digunakan.....	20
Gambar 2.14 <i>Storyboard</i>	20
Gambar 2.15 Pembuatan Asset.....	23
Gambar 3.1 Poster Film Animasi “Kila”.....	24
Gambar 3.2 <i>Software Blender</i>	32
Gambar 3.3 <i>Software Maya</i>	32
Gambar 3.4 <i>Software Medibang</i>	33
Gambar 4.1 Hasil salah satu panel <i>storyboard</i>	35
Gambar 4.2 <i>Layout</i> rumah Kila.....	36
Gambar 4.3 <i>Layout</i> jalan raya.....	36
Gambar 4.4 Pemilihan material.....	37
Gambar 4.5 Hasil dari material.....	38
Gambar 4.6 Hasil dari pencahayaan HDRI.....	39
Gambar 4.7 Royalty pada <i>asset</i> karakter 3D.....	40
Gambar 4.8 Karakter yang digunakan.....	41
Gambar 4.9 Hasil dari penyatuan objek karakter.....	42

Gambar 4.10 Lisensi Adobe Mixamo.....	43
Gambar 4.11 Setelah pemasangan tulang di Mixamo.....	43
Gambar 4.12 Hasil <i>render</i> penyesuaian penonton dengan kamera.....	44
Gambar 4.13 penyesuaian dengan kebutuhan <i>shot</i>	45
Gambar 4.14 Hasil dari <i>shot</i>	45
Gambar 4.15 Hasil FPS tanpa menggunakan teknik perspektif.....	47
Gambar 4.16 Hasil FPS menggunakan teknik Perspektif.....	47
Gambar 4.17 Perbedaan ukuran file.....	48
Gambar 4.18 Hasil <i>render</i> dengan <i>asset</i> perspektif kamera.....	49
Gambar 4.19 Hasil <i>render</i> dengan <i>asset</i> 3 objek.....	49
Gambar 4.20 Proses <i>screening</i>	50
Gambar 4.21 Proses pengisian kuesioner dan esai.....	51
Gambar 4.22 Wawancara dengan Narasumber 1.....	51
Gambar 4.23 Wawancara dengan Narasumber 2.....	52
Gambar 4.24 Wawancara dengan Narasumber 3.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nama Anggota dan <i>Jobdesk</i> dari Tim.....	24
Tabel 4.1 Hasil dari pengambilan kuesioner.....	48

