

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “ASEP &
OTOY” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENI BELA DIRI
TARUNG DERAJAT UNTUK REMAJA**

*(Design Character, Storyboard, 3D Modelling, 3D Rigging, 3D Texturing, 3D
Animating)*

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya/Sarjana Terapan*



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun oleh:

Nadya Magdalena Permadi

NIM : 20230099

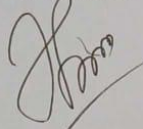
PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “ASEP & OTOY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENI BELA DIRI TARUNG DERAJAT UNTUK REMAJA
Penulis : Nadya Magdalena Permadi
NIM : 20230099
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 23 Juli 2024

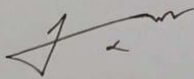
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Trifajar Yurmartha, S.Kom., MT.

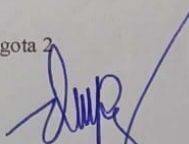
NIP. 198011122010122003

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S. Sn.

Anggota 2



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

NIP. 198801052019032012

Mengetahui,

Ketua Jurusan Komunikasi



Trifajar Yurmartha, S.Kom., MT.

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Pembuatan Film Pendek Animasi "Asep & Otoy" Sebagai Media Pengenalan Seni Bela Diri Tarung Derajat Untuk Remaja

Penulis : Nadya Magdalena Permadi
NIM : 2023099
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

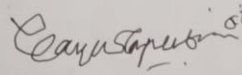
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 8 Juli 2024

Pembimbing I



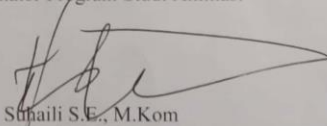
Nur Rahmansyah, M.Kom
NIP. 198405092019031011

Pembimbing II



Bayu Saputra, S.Sn
NIP. 3276050808670009

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Suhaili S.E., M.Kom
NIP. 198408272019032009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadya Magdalena Permadi
NIM : 20230099
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PERANCANGAN PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D "ASEP & OTOY" SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENI BELA DIRI TARUNG DERAJAT UNTUK REMAJA

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 sebenarnya.

Jakarta, 8 Juli 2024



Nadya Magdalena Permadi
NIM 20230099

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nadya Magdalena Permadi
NIM : 20230099
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik :

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D "ASEP & OTOY" SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENI BELA DIRI TARUNG DERAJAT UNTUK REMAJA beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 8 Juli 2024

Yang menandatangani



Nadya Magdalena Permadi

NIM: 20230099

ABSTRAK

The purpose of this study was to explain the role of 3D animated films as a medium for introducing the martial art of tarung derajat to adolescents. As part of Indonesian cultural heritage, tarung derajat is not just a collection of fighting techniques, but also contains deep life values and philosophies. The 3D animated film “Asep & Otoy” is a potential medium to remind the importance of humility and apply the values taught by the martial art of tarung derajat. 3D animated films can provide a deep entertainment experience, diverting the attention of adolescents from everyday pressures, making 3D animated films very effective as a medium for introducing the martial art of tarung derajat to adolescents.

Keywords: 3D Animation, Martial Arts, Indonesian Culture, Tarung Derajat, Heritage.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan peran film animasi 3D sebagai media pengenalan seni bela diri tarung derajat pada remaja. Sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia, seni bela diri tarung derajat tidak hanya merupakan teknik pertarungan, tetapi juga mengandung nilai-nilai kehidupan dan filosofi yang mendalam. Film animasi 3D “Asep & Otoy” sebagai media yang potensial untuk mengingatkan pentingnya rendah hati dan menerapkan nilai-nilai yang diajarkan oleh seni bela diri tarung derajat. Film animasi 3D dapat memberikan pengalaman hiburan yang mendalam, mengalihkan perhatian remaja dari tekanan sehari-hari, sehingga film animasi 3D sangat efektif sebagai media pengenalan seni bela diri tarung derajat pada remaja.

Kata kunci : Animasi 3D, Bela diri, Budaya Indonesia, Tarung Derajat, Warisan.

PRAKATA

Puji viieknik 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 lulus di semester genap Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan membuat Cerita, *Design Character*, *Storyboard*, *3D Modelling Character*, *3D Rigging*, *3D Texturing*, *3D Animating*, *Lighting*, dan *rendering* berdasarkan karya tersebut, penulis viieknikviik laporan TA berjudul “Perancangan Film Animasi 3D ASEP & OTOY Sebagai Media Pengenalan Seni Bela Diri Tarung Derajat”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

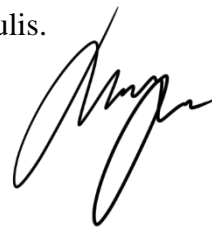
1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom., Dosen Pembimbing I.
7. Bayu Saputra, S.Sn., Dosen Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani penulis saat menempuh masa pendidikan.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan berupa semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.

10. Teman-teman Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Depok, 30 Juni 2024

Penulis.



Nadya Magdalena Permadi

NIM 20230099

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER	7
A. Kajian Sumber Umum.....	7
1. Pengertian Animasi	7
2. Pengertian Animasi 3D	8
3. Pengertian 12 Prinsip Animasi	8
4. Software	16
5. Pengertian Rating Usia Film.....	18
B. Kajian Sumber Khusus.....	19
1. Pengertian Tarung Derajat	19
2. Nilai-Nilai Seni Bela Diri Tarung Derajat	21
3. Warna Kulit Masyarakat Jawa Barat Indonesia.....	23
4. Elemen Visual Remaja Indonesia	24
5. Gaya Rambut Remaja Indonesia.....	27
6. Baju Seragam Merah Putih SD di Indonesia	28
7. Pedesaan di Jawa Barat, Indonesia	29

BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Objek Penulisan.....	31
1. Metode Penelitian	31
2. Metodologi Penciptaan Karya.....	32
3. Metode Produksi Karya	33
4. Objek Karya	35
5. Proses Pembuatan Karya.....	36
B. Ruang Lingkup	53
1. Peran Penulis.....	53
2. Kategori Karya.....	55
C. Timeline Pengerjaan.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Pemutaran Film	58
1. Deskripsi Responden	76
2. Analisis Hasil Kuisisioner	76
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	81
1. Bagi Mahasiswa.....	81
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Timeline	57
Tabel 4.1 Responden	59
Tabel 4.2 Penilaian Kualitas Animasi	77
Tabel 4.3 Penilaian Alur Cerita	77
Tabel 4.4 Pengenalan Seni Bela Diri Tarung Derajat	78
Tabel 4.5 Motivasi Belajar Seni Bela Diri	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch.....	9
Gambar 2.2 Anticipation	10
Gambar 2.3 Staging	11
Gambar 2.4 Straight Ahead Action and Pose to Pose	11
Gambar 2.5 Follow Through and Overlapping Action	12
Gambar 2.6 Slow In and Slow Out.....	13
Gambar 2.7 Arc	13
Gambar 2.8 Secondary Action	14
Gambar 2.9 Timing	14
Gambar 2.10 Exaggeration.....	15
Gambar 2.11 Solid Drawing.....	15
Gambar 2.12 Appeal.....	16
Gambar 2.13 Software Photoshop.....	17
Gambar 2.14 Software Photoshop.....	18
Gambar 2.15 Pakaian Latihan Anggota Tarung Derajat	21
Gambar 2.16 Warna Kulit Kuning Langsung dan Sawo Matang	24
Gambar 2.17 Kaos dan Celana Pendek	25
Gambar 2.18 Sandal Alas Kaki	26
Gambar 2.19 Gaya Rambut Diwarnain kuning	27
Gambar 2.20 Pakaian Seragam Merah Putih SD di Indonesia.....	29
Gambar 2.21 Pedesaan di Jawa Barat, Banjarnegara	30
Gambar 3.1 Design Thinking	33
Gambar 3.2 Alur Kerja Pembuatan 3D Animasi.....	35
Gambar 3.3 Script “Asep & Otoy”.....	37
Gambar 3.4 Sketsa Desain Karakter Asep	38
Gambar 3.5 Desain Karakter Asep A Pose Photoshop.....	38
Gambar 3.6 Desain Karakter Asep.....	39
Gambar 3.7 Sketsa Desain Karakter Otoy.....	40
Gambar 3.8 Desain Karakter Otoy Photoshop	41
Gambar 3.9 Desain Karakter Otoy	41

Gambar 3.10 Sketsa Desain Karakter Preman	42
Gambar 3.11 Desain Karakter Preman A Pose Photoshop.....	43
Gambar 3.12 Desain Karakter Preman	43
Gambar 3.13 Storyboard Photoshop.....	44
Gambar 3.14 3D Render Latar Tempat Tampak Depan.....	46
Gambar 3.15 3D Render Latar Tempat Tampak Belakang	46
Gambar 3.16 3D Primitive Shapes Cube di Autodesk Maya	47
Gambar 3.17 3D Modeling Blocking Asep di Autodesk Maya	48
Gambar 3.18 3D Modeling Kepala Asep di Autodesk Maya.....	48
Gambar 3.19 3D Modeling full Body Asep di Autodesk Maya.....	49
Gambar 3.20 UV Map Asep di Autodesk Maya	50
Gambar 3.21 3D Texture di Substance Painter	50
Gambar 3.22 3D Rigging Advanced Skeleton	52
Gambar 3.23 3D Animating	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbingan TA
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusun TA.....
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme (Turnitin)
Lampiran 6 Surat Kontrak PI
Lampiran 7 Sertifikat TOEFL