

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D DAN 3D
“SHADOW” UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN
TERHADAP KUCING LIAR**

*(3D Animate, Environment Modeling, Environment Texture, 3D
Lighting Artist)*

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



**Disusun Oleh
Ricardo Samuel Sampetua
NIM : 20230121**

**PROGRAM STUDI ANIMASI JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Dan 3D

“Shadow” Untuk Meningkatkan Kepedulian Terhadap

Kucing Liar

Penulis : Ricardo Samuel Sampetua
NIM : 20230121
Program Studi : Desain
Jurusan : Animasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Senin, tanggal 15 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom.
NIP. 198602052019032009

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, ST.
NIP. 0904420012

Anggota 2



Jodies Setiamawati, M.Pd.
NIP.

Mengetahui, Ketua Jurusan



Trifajar Yurnama, S.Kom., M.T.

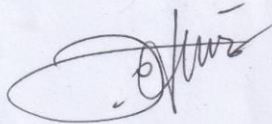
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D
"SHADOW" UNTUK MENINGKATKAN
KEPEDULIAN TERHADAP KUCING LIAR
Penulis : Ricardo Samuel Sampetua
NIM : 20230121
Program Studi : Animasi
Jurusan: : Desain

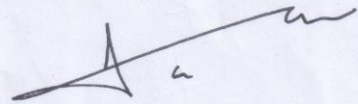
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jumat , 12 Juli 2024

Pembimbing 1



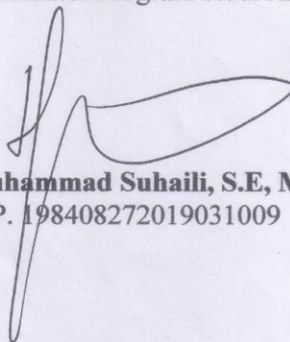
Jodies Setiamawati, M.Pd

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ricardo Samuel Sampetua
NIM : 20230121
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Pembuatan Film Pendek Animasi 3D “Shadow” Untuk Meningkatkan
Kepedulian Terhadap Kucing Liar **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, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



04A3CALX170338668

Ricardo Samuel Sampetua
NIM: 20230121

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ricardo Samuel Sampetua
NIM : 20230121
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

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: Pembuatan Film Pendek Animasi 3D "Shadow" Untuk Meningkatkan Kepedulian Terhadap Kucing Liar 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, 9 Juli 2024

Yang menandatangani,



64405ALX282914503

Ricardo Samuel Sampetua

NIM: 20230121

ABSTRACT

Stray cats are one of the animals that often live alongside humans. However, many Stray Cats face various difficulties and lack attention. Stray Cats that live on their survival instincts are often considered to be disruptive pests by humans. It's not uncommon for Stray Cats to be sick, either because of their unhealthy environment or because of the food they get, which affects their health. Besides, the treatment of people around him who do not like the existence of Stray Cats is making their situation worse. Artwork is one of the right media to convey ideas about caring for Stray Cats, especially 2D dan 3D animated short films. Based on concern for the condition of Stray Cats, by making this work is expected to cultivate a sense of empathy for the community to then have compassion for fellow living creatures, especially the wild cat.

Keywords: stray cat, abuse, art, film

ABSTRAK

Kucing liar merupakan salah satu hewan yang sering hidup berdampingan dengan manusia. Namun, banyak kucing liar yang menghadapi berbagai kesulitan dan kurang mendapat perhatian. Kucing liar yang hidup berdasarkan instingnya untuk bertahan hidup sering dianggap hama yang mengganggu oleh manusia. Tak jarang dijumpai kucing liar yang berpenyakit, baik karena lingkungannya yang tidak sehat maupun makanan yang ia dapatkan seadanya sehingga mempengaruhi kesehatan tubuhnya. Selain itu, perlakuan manusia di sekitarnya yang tidak menyukai keberadaan kucing liar semakin memperburuk keadaan mereka. Karya seni merupakan salah satu media yang tepat untuk menyampaikan gagasan mengenai kepedulian terhadap kucing liar, terutama film animasi pendek 2D dan 3D. Film adalah media yang cukup dekat keberadaannya dengan masyarakat. Berdasarkan rasa prihatin terhadap kondisi kucing liar, dengan membuat karya ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa empati bagi masyarakat untuk kemudian memiliki rasa belas kasih terhadap sesama makhluk hidup, khususnya kucing liar

Kata kunci: kekerasan, kucing, karya

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan baik. Penulisan karya tugas akhir ini dibuat sebagai syarat agar dapat menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa Diploma-4 Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih atas bantuan dan dukungan kepada penulis sehingga Karya Tulis Tugas Akhir ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan Karya Tugas Akhir, khususnya bagi :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., MM., Skretaris Program Studi Animasi
7. Jodies Setiamawati, M.Pd, selaku Pembimbing Penulisan Karya Tugas Akhir.
8. Dessy Wahyuni, S.Sn, selaku Pembimbing Materi Karya Tugas Akhir.
9. Keluarga penulis, yang selalu memberikan dukungan kepada penulis. dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Kepada rekan tim yang sudah bekerja sama sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir hingga kelulusan
11. Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
12. Teman-Teman Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu untuk selalu ada dan bersedia membantu.

Demikian laporan yang penulis buat. Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam penulisan ini. Namun, penulis berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi Mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif. Terima kasih.

Jakarta, 24 Januari 2024



Ricardo Samuel Sampetua

DAFTAR ISI

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D DAN 3D “SHADOW” UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN TERHADAP KUCING LIAR.....	i
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR TABEL.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	4
DAFTAR LAMPIRAN.....	5
BAB I.....	6
PENDAHULUAN.....	6
A. Latar Belakang.....	6
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II.....	12
KAJIAN SUMBER.....	12
A. Kepedulian Terhadap Kucing Liar Domestik.....	12
B. Penggunaan Film Sebagai Media Edukasi.....	13
C. Kekerasan Pada Hewan Kucing.....	13
D. Animasi.....	14
E. 3D Animate.....	25
F. Environment Modelling.....	25
G. Environment Texture.....	25
H. 3D Lighting.....	25
BAB III.....	26
METODE PENCIPTAAN.....	26

A. Langkah–Langkah Penciptaan.....	26
B. Kajian Karya.....	49
C. Metode Penelitian Data.....	50
BAB IV.....	59
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penciptaan.....	59
B. Implementasi Jobdesk dalam Penciptaan Animasi.....	63
C. Analisis Scene dan Teknik.....	64
D. Pengujian Film/Screening Film.....	71
E. Hasil Penelitian.....	71
BAB V.....	80
PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	62
Tabel 2 Daftar Responden.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Anticipation.....	16
Gambar 2 Staging.....	16
Gambar 3 Follow Through and Overlapping.....	17
Gambar 4 Appeal.....	17
Gambar 5 Arcs.....	17
Gambar 6 Secondary Action.....	18
Gambar 7 Squash and Stretch.....	18
Gambar 8 Pose to Pose.....	19
Gambar 9 Slow In and Slow Out.....	19
Gambar 10 Timing.....	20
Gambar 11 Exaggeration.....	20
Gambar 12 Solid Drawing.....	21
Gambar 13 3D Animation Pipeline.....	21
Gambar 14 Timeline Produksi.....	24
Gambar 15 Moodboard.....	31
Gambar 16 Shadow Concepting.....	33
Gambar 17 Documentation.....	34
Gambar 18 Character Design.....	34
Gambar 19 Edge Loops.....	39
Gambar 20 UV Mapping.....	41
Gambar 21 Texturing.....	42
Gambar 22 Rigging.....	43
Gambar 23 Animating.....	44
Gambar 24 Lighting.....	45
Gambar 25 Lighting Three Points.....	46
Gambar 26 Render.....	48
Gambar 27 Poster "Shadow".....	59
Gambar 28 Gerakan Idle.....	60
Gambar 29 Gerakan Cycle.....	61
Gambar 30 Gerakan Grabbing.....	62
Gambar 31 Gerakan Throwing.....	62
Gambar 32 Facial Expression.....	63
Gambar 33 Environment Taman.....	64
Gambar 34 Kelelahan Mengambil Napas.....	65
Gambar 35 Shadow Marah.....	66
Gambar 36 Mencari Makanan.....	67
Gambar 37 Perubahan Siang Malam.....	68
Gambar 38 Shadow Makan.....	69
Gambar 39 Pergi Menjauh.....	70
Gambar 40 Proses Screening Film.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 - Identitas Penulis
- Lampiran 2 – Lembar Pembimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 3.1 – Lembar Hasil Wawancara
- Lampiran 3.2 – Lembar Hasil Observasi
- Lampiran 3.3 – Lembar Triangulasi Data
- Lampiran 4 – Dokumentasi Wawancara
- Lampiran 5 - Dokumen Pendukung Penyusunan TA
- Lampiran 6 – Dokumentasi Uji Proposal TA
- Lampiran 7 – Lembar Hasil Cek Plagiarisme
- Lampiran 8 – Surat Penerimaan Praktik Industri
- Lampiran 9 – Sertifikat Kompetensi