

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN TEKNIK ANIMASI SEBAGAI PEMBANGUN
KUALITAS HUMOR DALAM PEMBUATAN ANIMASI
“OLDMAN AND THE MOUSE”
(Character Modelling, Texturing, Rigging)

TUGAS AKHIR KARYA SENI
Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh
Kelompok Mecharoni
JORDAN LENDY KARUNDENG
NIM: 20230064

JURUSAN DESAIN
PROGRAM STUDI ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Teknik Animasi Sebagai Pembangun Kualitas
Humor dalam Pembuatan Animasi "*Oldman and The Mouse*"
Penulis : Jordan Lendy Karundeng
NIM : 20230064
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

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,



(Prilly Fitria, M.Kom)

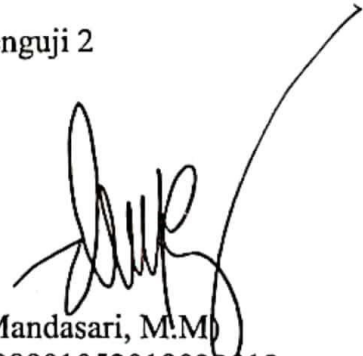
NIP. 199104192019032015

Penguji 1



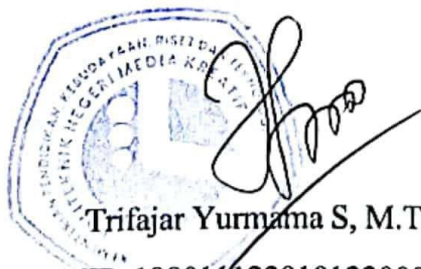
(Dessy Wahyuni, S.Sn)

Penguji 2



(Dwi Mandasari, M.M)
NIP. 198801052019032012

Mengetahui, Ketua Jurusan



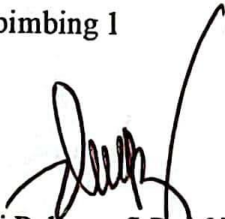
Trifajar Yurmama S, M.T
NIP. 1980111220101220003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Teknik Animasi sebagai Pembangun Kualitas
Humor dalam Pembuatan Film Animasi “Oldman and the
Mouse”
Penulis : Jordan Lendy Karundeng
NIM : 20230064
Program Studi : Animasi (Konsentrasi ...)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 05 Juli 2024

Pembimbing 1



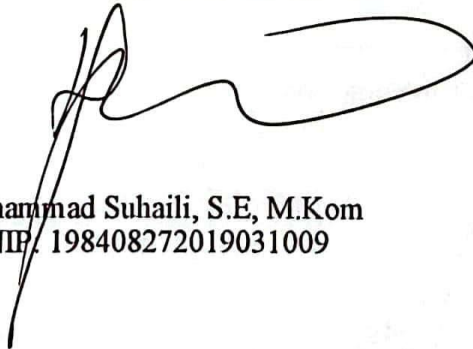
Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M
NIP: 198011122010122003

Pembimbing 2



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom
NIDN/NUP/NIDK: 0903450007

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 : Jordan Lendy Karundeng
NIM : 20230064
Program Studi : Animasi (Konsentrasi ...)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**“Penerapan Teknik Animasi sebagai Pembangun Kualitas Humor
dalam Pembuatan Film Animasi ‘Oldman and the Mouse’”**
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, 08 Juli 2024

Yang menyatakan,

A yellow rectangular official stamp with a red border. It features the Garuda Pancasila emblem in the center. To the left of the emblem is a large red '3' and the word 'METERAI' vertically. To the right is the word 'TEMPER' vertically. Below the emblem, the text 'METERAI TEMPER' is printed. At the bottom, the alphanumeric code '07ALX147223142' is visible. A black handwritten signature is written across the stamp.

Jordan Lendy Karundeng

NIM: 20230064

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Jordan Lendy Karundeng
NIM : 20230064
Program Studi : Animasi (Konsentrasi ...)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

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: **"Penerapan Teknik Animasi sebagai Pembangun Kualitas Humor dalam Pembuatan Film Animasi 'Oldman and the Mouse'"** 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, 08 Juli 2024

Yang menyatakan,



Jordan Lendy Karundeng

NIM: 20230064

ABSTRAK

Animation is a means of communication and entertainment. Conveying messages and information through animation becomes more interesting and memorable with expressive and imaginative stories. Because of this, animation is very closely related to children, because when we are creative, we apply techniques that utilize imagination. The comedy genre is often used in children's animation, because it not only gives the impression of humor, but also trains children's creativity and morals.

This research was carried out to measure the success of applying the animation techniques that we learned during lectures to a comedy genre animated film. During this research process, the author obtained some information and knowledge that can be applied to the final assignment. Therefore, the author made this final assignment report to summarize all the research carried out.

Keyword : Animation, Child, Animation Technique, Comedy

Animasi merupakan salah satu sarana komunikasi dan hiburan. Penyampaian pesan dan informasi melalui animasi menjadi lebih menarik dan berkesan dengan cerita yang ekspresif dan imajinatif. Karena itu animasi sangat erat kaitannya dengan anak-anak, sebab saat berkreasi, kita menerapkan teknik dengan memanfaatkan imajinasi. Genre komedi sering digunakan dalam animasi anak, karena tak hanya memberikan kesan humor, tetapi juga melatih kreativitas dan moral anak.

Penelitian ini dilaksanakan guna mengukur keberhasilan penerapan teknik animasi yang telah kami pelajari semasa perkuliahan kedalam sebuah film animasi bergenre komedi. Selama proses penelitian ini, penulis memperoleh beberapa informasi dan pengetahuan yang dapat diterapkan pada tugas akhir. Oleh karena itu, penulis membuat laporan tugas akhir ini guna merekap seluruh penelitian yang dilakukan.

Kata Kunci : Animasi, Anak, Teknik Animasi, Komedi

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan tugas akhir sebagai kewajiban bagi penulis, sebagai salah satu syarat untuk mengikuti Sidang Tugas Akhir program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan Tugas Akhir 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, M.M., selaku Direktur 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 Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif,
5. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. selaku Sekretaris Program Studi Animasi dan juga selaku Pembimbing I penulisan laporan tugas akhir.
6. Bapak Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom., selaku Pembimbing II teknis pembuatan karya.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Keluarga, khususnya Ayah dan Ibu yang telah memberi dukungan baik secara finansial maupun doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
9. Teman-teman dan rekan-rekan penulis, khususnya Yosia Stefanus Sikku Susanto dan Simon Pedro Pitang yang telah mendukung, membantu,

serta mendoakan penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan maupun karya tugas akhir ini.

10. Tim Mecharoni Project, yang telah berjuang bersama-sama dalam pembuatan karya akhir.

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

Bekasi, 20 Januari 2024

Jordan Lendy Karundeng

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan	6
F. Manfaat Penulisan	7
BAB II	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Animasi	8
2. Animasi 3D	8
3. Prinsip Dasar Animasi	9
4. <i>Pipeline</i>	11
6. Aplikasi	17
7. Humor	19
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	19
BAB III.....	20
A. Pengumpulan Data.....	20
B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	23
C. Alur Pengerjaan	23
BAB IV	26
A. Implementasi Film.....	26
C. Kebutuhan Perangkat	38
D. Kebutuhan Film.....	39
E. Pengujian Film	39
BAB V.....	43
A. Kesimpulan	43
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Contoh Squash & Stretch</i>	10
Gambar 2.2 <i>Contoh Arcs</i>	10
Gambar 2.3 <i>Contoh Appeal</i>	11
Gambar 2.4 <i>Logo Autodesk Maya</i>	18
Gambar 2.5 <i>Logo Blender</i>	18
Gambar 3.1 <i>Flowchart Alur Pengerjaan</i>	25
Gambar 4.1 <i>Image Plane</i>	26
Gambar 4.2 <i>Base Body Tikus</i>	27
Gambar 4.3 <i>Boolean Union</i>	27
Gambar 4.4 <i>Tikus Quad Draw</i>	28
Gambar 4.5 <i>Hasil Modelling Tikus</i>	28
Gambar 4.6 <i>Hasil Modelling Kakek</i>	29
Gambar 4.7 <i>Hasil Modelling Pencuri</i>	29
Gambar 4.8 <i>Faces telinga Tikus</i>	30
Gambar 4.9 <i>Tikus warna</i>	31
Gambar 4.10 <i>UV Mapping</i>	31
Gambar 4.11 <i>Smart UV Project</i>	32
Gambar 4.12 <i>Menu Texture Paint (Base Color)</i>	32
Gambar 4.13 <i>Menu Texture Paint (brush)</i>	33
Gambar 4.14 <i>Hasil Texture Paint</i>	33
Gambar 4.15 <i>Asset Modelling</i>	34
Gambar 4.16 <i>Model Karakter</i>	34
Gambar 4.17 <i>Model Tikus</i>	35
Gambar 4.18 <i>Bone</i>	35
Gambar 4.19 <i>Bone Sesuai</i>	36
Gambar 4.20 <i>Rig Tikus</i>	36
Gambar 4.21 <i>Rig Kakek</i>	37
Gambar 4.22 <i>Rig Pencuri</i>	37

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Spesifikasi Perangkat Keras</i>	38
Tabel 4.2 <i>Spesifikasi Aplikasi</i>	38
Tabel 4.3 <i>Asset HDRI</i>	39
Tabel 4.4 <i>Pertanyaan</i>	40
Tabel 4.5 <i>Hasil Wawancara</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	49
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing TA	50
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	52
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	63
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	65
Lampiran 6. Surat Penerimaan PI	68
Lampiran 7. Sertifikat TOEFL	69
Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan	70