

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN TEKNIK ANIMASI SEBAGAI PEMBANGUN
KUALITAS HUMOR DALAM PEMBUATAN ANIMASI
“OLDMAN AND THE MOUSE”
(3D Animate, 3D Asset, Compositing, Editing)



Disusun oleh
Kelompok Mecharoni
MOCHAMMAD IRFAN MUFID SUDRAJAT
20230074

JURUSAN DESAIN
PROGRAM STUDI ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Teknik Animasi Sebagai Pembangun Kualitas
Humor dalam Pembuatan Animasi "Oldman and The Mouse"
Penulis : Mochammad Irfan Mufid Sudrajat
NIM : 20230074
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 Yurnama S, M.T

NIP. 1980111220101220003

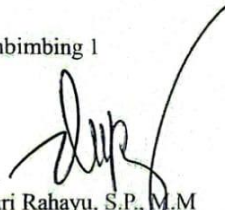
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Teknik Animasi sebagai Pembangun Kualitas
Humor dalam Pembuatan Film Animasi "Oldman and the
Mouse"
Penulis : Mochammad Irfan Mufid Sudrajat
NIM : 20230074
Program Studi : Animasi (Konsentrasi ...)
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1



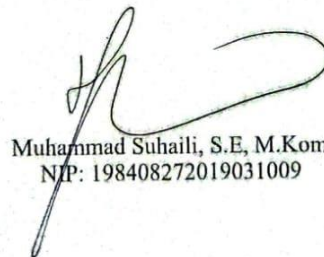
Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M
NIP: 198011122010122003

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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mochammad Irfan Mufid Sudrajat
NIM : 20230074
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,



Mochammad Irfan Mufid Sudrajat

NIM: 20230074

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Mochammad Irfan Mufid Sudrajat
NIM : 20230074
Program Studi : Animasi (Konsentrasi ...)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

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: **"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,



Mochammad Irfan Mufid Sudrajat

NIM: 20230074

PRAKATA

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

Proporsal 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, S.Si., M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif .
5. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain dan Koordinator MI.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. sebagai Sekretaris Prodi Animasi dan Dosen Pembimbing Penulisan.
7. Antonius Edi Widiargo S.T.,M.I.Kom. sebagai Dosen Pembimbing Karya

8. Keluarga, khususnya Ayah dan Ibu yang telah memberi dukungan baik secara finansial maupun doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang dan laporan ini.
9. Teman-teman kelas D yang ikut serta membantu penulis dalam memberikan saran untuk menjawab kesulitan dalam mengerjakan laporan ini.

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

Jakarta, 08 Juli 2024

Mochammad Irfan Mufid Sudrajat

ABSTRACT

Imitation 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 creating, 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 complete all the research carried out.

Keywords: Animation, Children, Animation Techniques, 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

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	
PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
PRAKATA	vi
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan	6
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Animasi	8
2. Animasi 3D.....	9
3. Prinsip Dasar Animasi.....	10
4. <i>Pipeline</i>	18
5. <i>Jobdesk</i>	23
6. Aplikasi	25
7. Humor.....	27
B. Hasil Penelitian yang Relevan	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Pengumpulan Data	30

1. Jenis atau Desain Penelitian	30
2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Alur Pengerjaan	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Impelementasi Film	35
B. Kebutuhan Perangkat	41
1. Perangkat keras (<i>Hardware</i>)	41
2. Perangkat lunak (<i>Software</i>)	41
C. Kebutuhan Film	41
D. Pengujian Film	44
BAB V PENUTUP	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	49
BIODATA MAHASISWA	49
LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR	50
DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUN TA	52
DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TA	61
LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME	63
SURAT KONTRAK PI / SURAT PENERIMAAN PI	64
SERTIFIKAT	68
SERTIFIKAT KOMPENTENSI	69
DOKUMENTASI KEGIATAN	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Timing & Spacing</i>	11
Gambar 2. 2 <i>Squash & Stretch</i>	12
Gambar 2. 3 <i>Anticipation</i>	12
Gambar 2. 4 <i>Slow In and Slow Out</i>	13
Gambar 2. 5 <i>Arcs</i>	13
Gambar 2. 6 <i>Secondary Action</i>	14
Gambar 2. 7 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	15
Gambar 2. 8 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	16
Gambar 2. 9 <i>Staging</i>	16
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i>	17
Gambar 2. 11 <i>Appeal</i>	18
Gambar 2. 12 Logo Autodesk Maya	26
Gambar 2. 13 Logo Blender	27
Gambar 2. 14 Logo Capcut	27
Gambar 4. 1 Proses Animasi	35
Gambar 4. 2 Proses Animasi Keyframe	36
Gambar 4. 3 Hasil Animasi.....	36
Gambar 4. 4 Bentuk Objek Asset.....	37
Gambar 4. 5 Bentuk Sapu	37
Gambar 4. 6 Asset Sapu	38
Gambar 4. 7 <i>Compositing</i> awal.....	38
Gambar 4. 8 Proses menyatukan video	39
Gambar 4. 9 <i>Final Compositing</i>	39
Gambar 4. 10 <i>Input Audio/Sound Effect</i>	40
Gambar 4. 11 <i>Final Editing</i>	40

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Font	42
Tabel 4. 2 Tabel Audio.....	43
Tabel 4. 3 Tabel Efek.....	44
Tabel 4. 4 Tabel Data	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	49
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbingan TA	50
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	52
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	61
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme	63
Lampiran 6 Surat Kontrak PI / Surat Penerimaan PI	64
Lampiran 7 Sertifikat	68