

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3 DIMENSI “PAMALI”
(Concept Design, Modelling, Animating)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh :
MUHAMMAD IBRAHIM JATIUTAMA
NIM: 20230086

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI
3 DIMENSI "PAMALI"
Penulis : Muhammad Ibrahim Jatiutama
NIM : 20230086
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 22 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.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhi : PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3
DIMENSI "PAMALI" MENGENAI PENTINGNYA MENJAGA DAN
MENGHORMATI NORMA YANG SUDAH ADA

Penulis : Muhammad Ibrahim Jatiutama

NIM : 20230086

Program Studi : Desain Jurusan : Animasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 11 Juli 2024

Pembimbing 1



Jodies Setiamawati, M.Pd.

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni. S.Sn.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Muhaiti, S.E., M.Kom.
NIP. 196408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Muhammad Ibrahim Jatiutama
NIM	: 20230086
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3 DIMENSI "PAMALI" MENGENAI
PENTINGNYA MENJAGA DAN MENGHORMATI NORMA YANG SUDAH
ADA

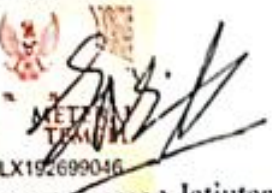
adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari
plagiarisme.

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,



Muhammad Ibrahim Jatiutama
NIM: 20230086

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Muhammad Ibrahim Jatiutama
NIM	: 20230086
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2023/2024

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3 DIMENSI "PAMALI" MENGENAI PENTINGNYA MENJAGA DAN MENGHORMATI NORMA YANG SUDAH ADA, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif 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


Muhammad Ibrahim Jatiutama
NIM: 20230086

ABSTRAK

The animated short film “Pamali” is a work of art that aims to raise one of the Pamali issues in society, namely the prohibition of taking goods belonging to those who have passed away. The story tells the story of an online motorcycle taxi partner who is forced to steal goods in a Dutch graveyard to pay off his debt. In the course of his stressful and desperate life, he does not realize that his actions bring terrible and unexpected consequences. The movie uses 3D animation techniques with an interesting and detailed visual style, which gives a cartoon feel while conveying a strong moral message. The research methods used in making this film include in-depth interviews, literature studies related to social norms and Pamali traditions, and direct observation in the field. The results showed that the film succeeded in conveying a moral message about the importance of respecting the norms that exist in society, as well as illustrating the negative impact of breaking the tradition. The movie also received a positive response from the audience, who appreciated both the story and the quality of the animation. In addition, this movie is expected to be a valuable reference for the method of making relevant and quality 3D animated short film works. Thus, “Pamali” is not only an entertainment, but also an effective educational media in conveying cultural and ethical values to the wider community.

Keywords: 3D Animation, Pamali, 3D Modelling, 3D Animating

Film pendek animasi “Pamali” adalah karya seni yang bertujuan untuk mengangkat salah satu isu Pamali di masyarakat, yaitu larangan mengambil barang milik mereka yang sudah tiada. Cerita ini mengisahkan tentang seorang mitra ojek daring yang terpaksa mencuri barang di Kuburan Belanda untuk melunasi hutang yang melilitnya. Dalam perjalanan hidupnya yang penuh tekanan dan putus asa, ia tidak menyadari bahwa tindakannya membawa konsekuensi yang mengerikan dan tidak terduga. Film ini menggunakan teknik animasi 3D dengan gaya visual yang menarik dan detail, yang memberikan nuansa kartun sekaligus menyampaikan pesan moral yang kuat. Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan film ini meliputi wawancara mendalam, studi literatur terkait norma sosial dan tradisi Pamali, serta observasi langsung di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film ini berhasil menyampaikan pesan moral tentang pentingnya menghormati norma-norma yang ada di masyarakat, serta menggambarkan dampak negatif dari melanggar tradisi tersebut. Film ini juga mendapatkan respon positif dari penonton, yang mengapresiasi baik dari segi cerita maupun kualitas animasinya. Selain itu, film ini diharapkan dapat menjadi referensi berharga bagi metode pembuatan karya film pendek animasi 3D yang relevan dan berkualitas. Dengan demikian, “Pamali” bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga media edukasi yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai budaya dan etika kepada masyarakat luas.

Kata Kunci: Animasi 3D, Pamali, 3D Modelling, 3D Animating

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

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *Concept Designer*, *3D Modeller*, dan *3D Animator*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Film Pendek Animasi 3D ‘PAMALI’.

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, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT., Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah.,M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM., selaku Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Jodies Setiamawati, M.Pd, selaku Pembimbing Penulisan Karya Tugas Akhir.
8. Dessy Wahyuni, S.Sn, selaku Pembimbing Materi Karya Tugas

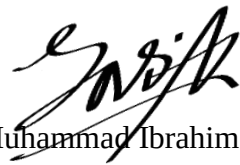
Akhir.

9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Muhammad Daffa dan Mukti Wangsa Permana, selaku rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
11. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
12. M. Rafli Ramdani yang senantiasa membantu dalam pengisian suara salah satu karakter pada karya ini
13. Masta Catarina Saranga yang juga membantu dalam pengisian suara salah satu karakter, dan juga banyak lagi dukungan yang diberikan dibalik layar.
14. Teman-teman mahasiswa Prodi Animasi yang bersedia membantu dalam penelitian karya ini.

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

Jakarta, 9 Juli 2024

Penulis,



Muhammad Ibrahim Jatiutama

NIM 20230086

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan	7
F. Manfaat	7
BAB II.....	9
A. Animasi	9
B. 12 Prinsip Animasi.....	9
C. Pipeline Produksi Animasi 3 Dimensi	13
D. Pamali.....	17
E. Genre Horror-Komedi	19
F. Autodesk Maya 2022	20
G. Adobe Substance Painter 3D.....	20

H. Tujuan Kajian Sumber	21
BAB III	23
A. Langkah-Langkah Pembuatan Film Animasi “Pamali”	23
B. Kajian Karya	35
C. Metode Penelitian	36
BAB IV	42
A. Hasil Penciptaan	42
B. Implementasi Jobdesk dalam Karya	55
C. Analisis Teknik dan Adegan.....	58
D. Pengujian Film.....	63
E. Hasil Penelitian.....	65
BAB V.....	99
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pipeline Produksi Animasi 3 Dimensi	13
Gambar 3. 1 Pembuatan Cerita PAMALI	24
Gambar 3. 2 Referensi Gaya Animasi	25
Gambar 3. 3 Penulisan Naskah	26
Gambar 3. 4 Storyboard PAMALI.....	27
Gambar 3. 5 Perekaman Akting Suara	28
Gambar 3. 6 Desain Karakter PAMALI	29
Gambar 3. 7 Proses 3D Rigging.....	30
Gambar 3. 8 Proses Animating	31
Gambar 3. 9 Proses Texturing.....	32
Gambar 3. 10 Proses Pembuatan VFX.....	33
Gambar 3. 11 Proses Rendering.....	34
Gambar 3. 12 Proses Video Editing.....	35
Gambar 4. 1 Poster “Pamali”	42
Gambar 4. 2 Desain Karakter Tatang.....	44
Gambar 4. 3 Desain Karakter Paiman.....	45
Gambar 4. 4 Desain Karakter “The Lady”	46
Gambar 4. 5 Desain Latar Tempat Pemakaman Belanda	47
Gambar 4. 6 Desain Lokasi Warung.....	48
Gambar 4. 7 Desain Lokasi Area Kuburan Umum.....	48
Gambar 4. 8 Desain Lokasi Area Kuburan Lama	49
Gambar 4. 9 Desain Latar Tempat Rumah Tatang	50
Gambar 4. 10 Desain Lokasi Area Luar Rumah (Gang).....	51
Gambar 4. 11 Desain Latar Tempat Alam Lain	52
Gambar 4. 12 Desain Liontin	52
Gambar 4. 13 Desain Batu Nisan.....	53
Gambar 4. 14 Desain Handphone Tatang	54
Gambar 4. 15 Moodboard Karya Animasi “Pamali”	55
Gambar 4. 16 Konsep Desain Karakter (minus The Lady).....	56
Gambar 4. 17 Contoh Hasil 3D Modelling	57
Gambar 4. 18 Prosesi 3D Animate.....	58
Gambar 4. 19 Proses Pembuatan Konsep Karakter	59
Gambar 4. 20 Hasil Dokumentasi Observasi Musem Makam Kerkhof.....	60
Gambar 4. 21 Proses 3D Modelling.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Studi Literatur	65
Tabel 4. 2 Tabel Observasi Terhadap Jobdesk Penulis.....	67
Tabel 4. 3 Tabel Responden Wawancara	70
Tabel 4. 4 Tabel Triangulasi Rumusan Masalah Pertama.....	95
Tabel 4. 5 Tabel Triangulasi Rumusan Masalah Kedua	96
Tabel 4. 6 Tabel Triangulasi Rumusan Masalah Ketiga	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Biodata Penulis.....	106
Lampiran 2: Lembar Bimbingan 1.....	107
Lampiran 3: Lembar Bimbingan 2.....	108
Lampiran 4: Artbook.....	109
Lampiran 5: Berita Acara.....	113
Lampiran 6: Bukti Pekerjaan	114
Lampiran 7: Dokumentasi Foto Kegiatan	116
Lampiran 8: Dokumentasi Sidang.....	118
Lampiran 9: Transkrip Wawancara.....	119
Lampiran 10: Hasil Cek Plagiarisme	137
Lampiran 11: Surat Penerimaan PI	139
Lampiran 12: Sertifikat TOEFL.....	140