

LAPORAN TUGAS AKHIR

**Perancangan Film Animasi Pendek “The Brave” Sebagai Media Untuk
Memberikan Pemahaman Dalam Mengendalikan Rasa Takut Pada Anak.**

(Character Design, 3D Rigging)

BENTUK TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Terapan



Disusun oleh

IDHAM SAPUTRA

NIM : 20230054

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi Pendek "The Brave" Sebagai Media Untuk Memberikan Pemahaman Dalam Mengendalikan Rasa Takut Pada Anak. (Character Design, 3D Rigging)

Penulis : Idham Saputra

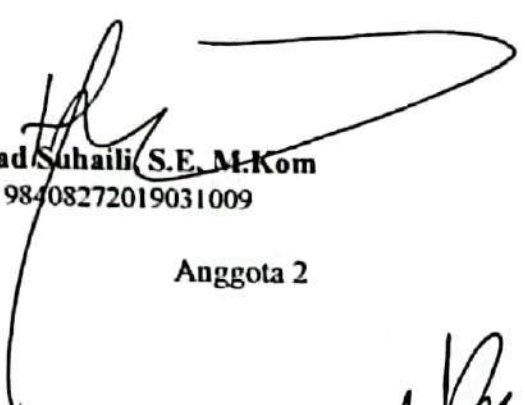
NIM : 20230054

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 24 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


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

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sn

Anggota 2


Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom
NIP. 198405092019031011

Mengetahui, Ketua Jurusan Desain




Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi Pendek "The Brave" Sebagai
Media Untuk Memberikan Pemahaman Dalam Mengendalikan
Rasa Takut Pada Anak. (Character Design, 3D Rigging)
Penulis : Idham Saputra
NIM : 20230054
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditanda tangani di tanggal 12 Juli 2024

Pembimbing 1



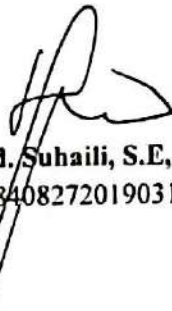
Nurul Akmalia, S.LKom, M.Med.Kom
NIP. 199109202020122015

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 : Idham Saputra
NIM : 20230054
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Film Pendek Animasi "The Brave" Sebagai Media Untuk
Memberikan Pemahaman Dalam Mengendalikan Rasa Takut Pada Anak.
(Character Design, 3D Rigging)

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, 11 Juli
Yang menyatakan,

2024



Idham Saputra
NIM: 20230054

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Idham Saputra
NIM : 20230054
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: **Perancangan Film Pendek Animasi "The Brave" Sebagai Media Untuk Memberikan Pemahaman Dalam Mengendalikan Rasa Takut Pada Anak. (Character Design, 3D Rigging)** 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, 11 Juli 2024

Yang menyatakan,



Idham Saputra
NIM. 20230054

ABSTRAK

This Final Project Report contains a short animated film entitled "The Brave" which tells the story of a child in controlling his fear. In the making of this short animated film, the author plays the role of character design and 3d rigging because it is trusted by a group of colleagues to work on that part of the role. In this process, the author obtained theories from books and articles, one of which was from the book "Fundamental of Character Design" which helped in making this film. In this final project, the author chose to use data collection techniques from observations and literature studies for the author's needs in making the short animated film The Brave. The author's goal in making a short animated film is to help children overcome the fear they experience. The production process of this animation takes about 6 months, which consists of 2 months of pre-production, 5 months of production, and 2 weeks of post-production. The final result of this project is a 4-minute animation designed with children's psychology in mind and using storytelling techniques that appeal to them. This project not only taught the author a lot, but it is also hoped that this animated short film can be an effective medium in helping children control their fear.

Keywords: *Afraid, Child, Animation, Character Design, 3D Rigging*

Laporan Tugas Akhir ini berisi tentang Film animasi pendek berjudul "The Brave" yang menceritakan tentang kisah seorang anak dalam mengendalikan rasa takutnya. Dalam pembuatan film animasi pendek ini, penulis berperan sebagai desain karakter dan 3d *rigging* karena dipercaya oleh rekan sekelompok untuk mengerjakan bagian peran tersebut. Dalam proses ini, penulis memperoleh teori dari buku dan artikel, salah satunya dari buku "Fundamental of Character Design" yang membantu dalam pembuatan film ini. Dalam tugas akhir ini, penulis memilih menggunakan teknik pengumpulan data dari hasil observasi dan studi literatur untuk kebutuhan penulis dalam membuat film animasi pendek The Brave. Tujuan penulis dalam membuat film animasi pendek animasi adalah untuk membantu anak-anak dalam mengatasi rasa takut yang mereka alami. Proses produksi animasi ini memakan waktu sekitar 6 bulan, yang terdiri dari 2 bulan pra-produksi, 5 bulan produksi, dan 2 minggu paska produksi. Hasil akhir dari proyek ini adalah animasi berdurasi 5 menit yang dirancang dengan memperhatikan aspek psikologi anak serta menggunakan teknik *storytelling* yang menarik bagi mereka. Proyek ini tidak hanya memberikan banyak pelajaran pada penulis, namun juga diharapkan film pendek animasi ini dapat menjadi media yang efektif dalam membantu anak-anak mengendalikan rasa takut mereka.

Kata Kunci: *Ketakutan, Anak, Animasi, Desain Karakter, 3D Rigging*

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 membuat *Character Design*, dan *3D Rigging*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Film Animasi Pendek “The Brave” Sebagai Media Untuk Memberikan Pemahaman Dalam Mengendalikan Rasa Takut Pada Anak. (*Character Design, 3D Rigging*)

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, 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. Dwi Mandasari Rahayu, S.P,MM. Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, Kepala Program Studi Animasi Politeknik Media Kreatif.
6. Nurul Akmalia, S.I.Kom., M.Med.Kom. Selaku dosen pembimbing pembuatan Laporan Tugas Akhir yang senantiasa selalu meluangkan waktu untuk membimbing pembuatan Laporan Tugas Akhir.
7. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.IKom. Selaku dosen animasi dan dosen pembimbing yang senantiasa selalu berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.
8. Para dosen dan tenaga ke pendidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.

9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
10. Rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.

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

Jakarta, 12 Juli 2024

Penulis



Idham Saputra

NIM. 20230054

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
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
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan.....	5
F. Manfaat.....	6
BAB II.....	7
KAJIAN SUMBER.....	7
A. Definisi Animasi.....	7
B. Definisi 3D.....	7
C. 12 Prinsip Animasi.....	8
D. Animasi 3D.....	11
E. Desain Karakter.....	12
F. Teori Warna.....	12
G. Rigging.....	13
H. Skinning.....	14
I. Software.....	14
J. Pengumpulan Data.....	14
K. Kuesioner.....	14
BAB III.....	15
METODE PENGKAJIAN.....	15
A. Metode Penciptaan.....	15

B. Subjek Kajian/Penciptaan.....	17
1. Poster.....	17
2. Sinopsis.....	18
3. Spesifikasi Karya.....	19
C. Cara Pengumpulan Data.....	20
1. Observasi.....	20
2. Studi Literatur.....	20
D. Metode pengerjaan (pipeline).....	22
1. Pra-Produksi.....	23
E. Pipeline Sesuai Job Desc Penulis.....	24
F. Timeline Pembuatan Animasi The Brave.....	26
BAB IV.....	27
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
A. Proses Penciptaan Karya.....	27
1. Proses Penciptaan Desain Karakter.....	27
2. Proses Penciptaan 3D Rigging Karakter.....	37
B. Proses Pengujian Karya.....	46
BAB V.....	52
PENUTUP.....	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	52
1. Untuk Penulis.....	52
2. Untuk Pembaca.....	53
3. Untuk Institusi.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.....	16
Gambar 3.2.....	18
Gambar 3.3.....	21
Gambar 3.4.....	22
Gambar 4.1.....	25
Gambar 4.2.....	28
Gambar 4.3.....	29
Gambar 4.4.....	30
Gambar 4.5.....	31
Gambar 4.6.....	31
Gambar 4.7.....	32
Gambar 4.8.....	33
Gambar 4.9.....	34
Gambar 4.10.....	35
Gambar 4.11.....	36
Gambar 4.12.....	37
Gambar 4.13.....	38
Gambar 4.14.....	38
Gambar 4.15.....	40
Gambar 4.16.....	40
Gambar 4.17.....	41
Gambar 4.18.....	42
Gambar 4.19.....	43
Gambar 4.20.....	44
Gambar 4.21.....	45
Gambar 4.22.....	46
Gambar 4.23.....	47
Gambar 4.24.....	48
Gambar 4.25.....	48
Gambar 4.26.....	49
Gambar 4.27.....	49
Gambar 4.28.....	50
Gambar 4.29.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.....	19
Tabel 3.2.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....	56
Lampiran 2.....	57
Lampiran 3.....	58
Lampiran 4.....	70
Lampiran 5.....	72
Lampiran 6.....	73
Lampiran 7.....	74