

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN TEKNIK ANIMASI SEBAGAI PEMBANGUN
KUALITAS HUMOR DALAM PEMBUATAN ANIMASI
“OLDMAN AND THE MOUSE”
(Character Design, Script Writing, Storyboarding, Asset Modelling)

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



Disusun oleh
Kelompok Mecharoni
MARIA AVILLAVIANNY INTANA
NIM: 20230069

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 : Maria Avillavianny Intana
NIM : 20230069
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)

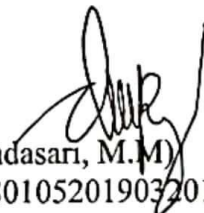
NIP. 199104192019032015

Penguji 1

Penguji 2



(Dessy Wahyuni, S.Sn)



(Dwi Mandasari, M.M)
NIP. 198801052019032012

Mengetahui, Ketua Jurusan



Trifajar Yurmama S, M.T

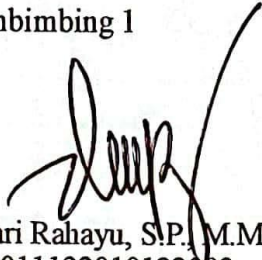
NIP. 1980111220101220003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Teknik Animasi sebagai Pembangun Kualitas
Humor dalam Pembuatan Film Animasi "Oldman and the
Mouse"
Penulis : Maria Avillavianny Intana
NIM : 20230069
Program Studi : Animasi (Konsentrasi ...)
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1



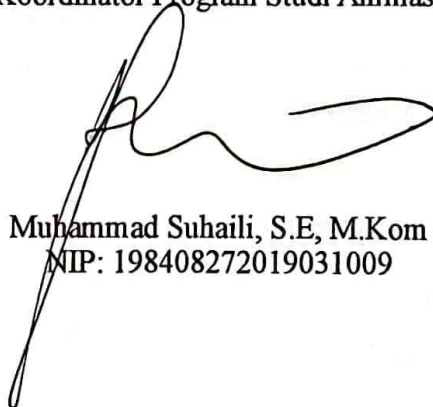
Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M
NIP: 198011122010122003

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 : Maria Avillavianny Intana
NIM : 20230069
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 sebenarnya.

Jakarta, 08 Juli 2024

Yang menyatakan,



Maria Avillavianny Intana

NIM: 20230069

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Maria Avillavianny Intana
NIM : 20230069
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,



Maria Avillavianny Intana

NIM: 20230069

ABSTRAK

Animation is a means of communication as well as entertainment. The delivery of messages or information through animation is more interesting and memorable with expressive and imaginative stories. This animation is closely related to children because it can apply various techniques by utilizing imagination. making it can apply various techniques by utilizing imagination.

In children's animation, many of them carry the genre of comedy genre. In addition to giving the impression of humor, animated films that carry the comedy genre can also train creativity and morals in children. humor, it can also train creativity and morals in children.

This research is conducted to measure the success of the application of animation techniques that our team has learned during lectures into an animated film with a comedy genre. animated movie with comedy genre. During the process of running this research activity, the author gained some information and knowledge to be implemented in the future. implemented in the work of the final project, therefore the author compiled this final project report to recap all the research that has been done.

Keyword : Animation, Child, Animation Technique, Comedy

Animasi merupakan salah satu sarana berkomunikasi dan juga sebagai sarana hiburan. Penyampaian pesan atau informasi melalui animasi lebih menarik dan mudah diingat dengan cerita yang ekspresif dan imajinatif. Hal tersebut membuat animasi cukup erat kaitannya dengan anak-anak. sebab dalam pembuatannya dapat menerapkan berbagai teknik dengan memanfaatkan imajinasi.

Dalam animasi anak-anak, banyak diantaranya yang mengusung genre komedi. Film animasi yang bergenre komedi selain dapat memberikan kesan humor, juga dapat melatih kreativitas serta moral pada anak.

Penelitian ini dilaksanakan guna mengukur keberhasilan penerapan teknik-teknik animasi yang telah tim kami pelajari semasa perkuliahan kedalam sebuah film animasi bergenre komedi. Selama proses berjalannya kegiatan penelitian ini, penulis mendapatkan beberapa informasi dan pengetahuan untuk kedepannya dapat diimplementasikan di dalam karya tugas akhir yang dikerjakan, maka dari itu penulis menyusun laporan tugas akhir ini guna merekap seluruh penelitian yang telah 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 yaitu 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, dorongan, serta doa dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih mendalam kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
4. Ibu Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT., selaku Ketua Jurusan Desain.
5. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain dan Koordinator MI.
6. Bapak Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, selaku Koordinator Program Studi Animasi.
7. Ibu Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M., selaku Sekretaris Prodi, juga pembimbing I penulisan laporan tugas akhir.
8. 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 membimbing dan mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif.
8. Keluarga, khususnya Ayah dan Ibu yang telah memberi dukungan secara finansial, mental maupun doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya dan laporan tugas akhir ini.
9. Teman-teman dan sahabat penulis yang telah banyak membantu, menyemangati, berbagi informasi, serta mendoakan penulis sehingga bisa menyelesaikan karya maupun penulisan laporan tugas akhir ini.

10. Tim Mecharoni Project, rekan-rekan penulis dalam proyek tugas akhir, yang telah bersama-sama berjuang dan saling membantu 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.

Bogor, 20 Januari 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Maria Avilla' with a stylized flourish at the end.

Maria Avilla
vianny Intana

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 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	7
BAB II KAJIAN SUMBER.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Animasi.....	8
2. Animasi 3D	8
3. Prinsip Dasar Animasi	9
4. Pipeline	12
5. <i>Job Description</i>	16
6. Aplikasi.....	18
7. Humor	20
B. Hasil Penelitian yang Relevan	20
BAB III METODE PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN.....	21
A. Pengumpulan Data	21
1. Jenis atau Desain Penelitian	21
2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
C. Alur Pengerjaan.....	24
1. <i>Character Design</i>	24
2. <i>Script</i>	25
3. <i>Storyboard</i>	26

4. <i>Asset Modelling</i>	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
A. Implementasi Film	27
C. Kebutuhan Perangkat	44
D. Kebutuhan Film	45
E. Pengujian Film	45
BAB V PENUTUP	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Contoh Solid Drawing</i>	10
Gambar 2.2 <i>Contoh Staging</i>	10
Gambar 2.3 <i>Contoh Exaggeration</i>	11
Gambar 2.4 <i>Contoh Appeal</i>	11
Gambar 2.5 <i>Logo Adobe Illustrator</i>	18
Gambar 2.6 <i>Logo Clip Studio Paint</i>	19
Gambar 2.7 <i>Logo Autodesk Maya</i>	19
Gambar 4.1 <i>Gambar Referensi Karakter</i>	28
Gambar 4.2 <i>Sketsa Karakter Kakek</i>	29
Gambar 4.3 <i>Karakter Kakek</i>	30
Gambar 4.4 <i>Karakter Tikus</i>	30
Gambar 4.5 <i>Karakter Pencuri</i>	31
Gambar 4.6 <i>Script</i>	32
Gambar 4.7 <i>Shot</i>	33
Gambar 4.8 <i>Storyboard Page 1</i>	34
Gambar 4.9 <i>Storyboard Page 2</i>	34
Gambar 4.10 <i>Storyboard Page 3</i>	35
Gambar 4.11 <i>Storyboard Page 4</i>	35
Gambar 4.12 <i>Storyboard Page 5</i>	36
Gambar 4.13 <i>Storyboard Page 6</i>	36
Gambar 4.14 <i>Storyboard Page 7</i>	37
Gambar 4.15 <i>Referensi Asset</i>	38
Gambar 4.16 <i>Part Asset</i>	38
Gambar 4.17 <i>Penyatuan Tiap Part</i>	39
Gambar 4.18 <i>Detail Part</i>	40
Gambar 4.19 <i>Copy Part</i>	40
Gambar 4.20 <i>Gantungan Mantel Final</i>	41
Gambar 4.21 <i>Gatungan Mantel</i>	42
Gambar 4.22 <i>Meja</i>	42
Gambar 4.23 <i>Pot dan Tanaman</i>	43
Gambar 4.24 <i>Lilin</i>	43

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Asset Font</i>	45
Tabel 4.2 <i>Hasil Wawancara</i>	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	56
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing TA	57
Lampiran 3. Dokumentasi Pendukung Penyusunan TA	59
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	70
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	72
Lampiran 6. Surat Penerimaan PI	75
Lampiran 7. Sertifikat Kompetensi	76
Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan	78