

LAPORAN TUGAS AKHIR

PRODUKSI ANIMASI PENDEK “THE WHISKER OF HOPE”

DALAM Pengerjaan CHARACTER DESIGN, RIGGING,

ANIMATING, LIGHTING, RENDERING, COMPOSITING,

DAN COLOR GRADING

Karya Tugas Akhir ini Disusun Guna Melengkapi Salah Satu Persyaratan
Untuk Melengkapi Gelar Serjana Terapan Program Studi Animasi.



DISUSUN OLEH :

Ananda Kukuh Wicaksono

20230017

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : LAPORAN PRODUKSI ANIMASI PENDEK "THE WHISKER OF HOPE" DALAM Pengerjaan CHARACTER DESIGN, RIGGING, ANIMATING, LIGHTING, RENDERING, COMPOSITING, DAN COLOR GRADING

Penulis : Ananda Kuku Wicaksono

NIM : 20230017

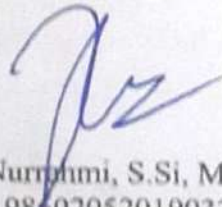
Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 9 Oktober 2024.

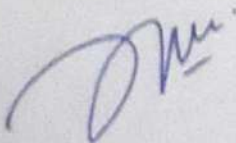
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



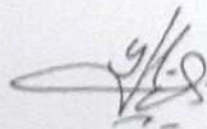
Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom
NIP. 198602052019032009

Penguji 1



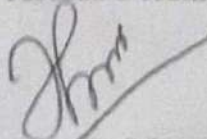
Friansyah Gemawang, S. ST
NIP.

Penguji 2



Yeni Nurhasanah, S.Pd, M.T.
NIP. 198607062019032010

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmana S, S.Kom., M.T.
NIP. 1980111220101220003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : LAPORAN TUGAS AKHIR PRODUKSI ANIMASI
PENDEK "THE WHISKER OF HOPE" DALAM Pengerjaan CHARACTER
DESIGN, RIGGING, ANIMATING, LIGHTING, RENDERING,
COMPOSITING, DAN COLOR GRADING
Penulis : Ananda Kukuh Wicaksono
NIM : 20230017
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Selasa, 8 Oktober 2024

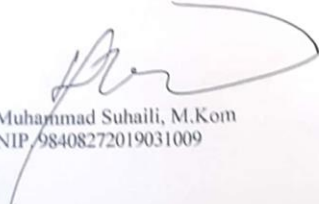
Pembimbing 1

Pembimbing 2


Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP. 98408272019031009


Dessy Wahyuni, S.Sn
NIP

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi


Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP. 98408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ananda Kukuh Wicaksono
NIM : 20230017
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“LAPORAN TUGAS AKHIR PRODUKSI ANIMASI “THE WHISKER OF HOPE” DALAM Pengerjaan Character Design, Rigging, Animating, Lighting, Rendering, Compositing, dan Color Grading” 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, 09 Oktober 2024

Yang Menyatakan



Ananda Kukuh Wicaksono

NIM : 20230017

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ananda Kukuh Wicaksono
NIM : 20230017
Program Studi : Animasi
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: **"LAPORAN TUGAS AKHIR PRODUKSI ANIMASI "THE WHISKER OF HOPE" DALAM Pengerjaan Character Design, Rigging, Animating, Lighting, Rendering, Compositing, dan Color Grading"**

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, 09 Oktober 2024

Yang Menyatakan



Ananda Kukuh Wicaksono

NIM : 20230017

ABSTRACT

Inspiration plays a crucial role in encouraging individuals to think positively and face everyday challenges. In this story, Edberg, who works in the toy industry, struggles to develop a toy design. However, through a simple interaction with a hungry stray cat—whom he feeds regularly—Edberg begins to rediscover his inspiration. This relationship, rooted in empathy, gradually rekindles new hope within him to continue his work. Through this story, the writing team seeks to show how small, empathy-filled actions can revive inspiration and hope, inspiring the audience to find strength within themselves, even in seemingly simple situations.

Keywords: *empathy, inspiration, and hope*

ABSTRAK

Inspirasi peran penting dalam mendorong seseorang untuk berpikir positif dan menghadapi tantangan sehari-hari. Dalam cerita ini, Edberg, seorang yang bekerja di industri mainan, mengalami kesulitan dalam mengembangkan desain mainan yang dia buat. Namun, melalui interaksi sederhana dengan seekor kucing liar yang kelaparan—yang dia beri makan secara berkala—Edberg mulai menemukan kembali inspirasinya. Hubungan ini, yang didasarkan pada empati, secara perlahan membangkitkan harapan baru dalam dirinya untuk melanjutkan pekerjaannya. Melalui kisah ini, tim penulis ingin menunjukkan bagaimana tindakan kecil yang dipenuhi empati dapat membangkitkan inspirasi dan harapan, memberikan inspirasi bagi audiens untuk menemukan kekuatan dalam diri mereka, bahkan dalam situasi yang tampak sederhana.

Kata Kunci : empati, Inspirasi, dan harapan

KATA PENGANTAR

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, 3D Modelling, 3D Rigging, 3D Animation, Lighting, Rendering, dan Compositing*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “PRODUKSI ANIMASI PENDEK “A WHISKER OF HOPE” DALAM Pengerjaan Character Design, Rigging, Animating, Lighting, Rendering, Compositing, dan Color Grading”

Laporan Proyek 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. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E,M.Kom, Kepala Program Studi Animasi Politeknik Media Kreatif.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. Selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Para dosen dan tenaga ke pendidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.

9. Teman-teman penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta doa kepada penulis 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, 01 September 2024

Penulis

Ananda Kuku Wicaksono

NIM. 20230017

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	I
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	II
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIRISME	III
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	IV
ABSTRACT	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan.....	3
F. Manfaat.....	3
BAB II KAJIAN TEORI	5
A. Animasi	5
B. Character Design	11
C. Storyboard.....	11

D. Rigging	11
E. 3D Animation	12
F. Lighting, Rendering and Compositing (LRC)	13
G. Inspirasi	14
BAB III METODE PENCIPTAAN	15
A. Subjek Penciptaan	15
B. Tahapan Penciptaan	20
C. Cara Kerja Pembuatan Animasi	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
A. Implementasi Penciptaan	26
B. Proses Penciptaan Karya	30
BAB V PENUTUP	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel referensi karya.....	29
---------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bouncing Ball	6
Gambar 2. 2 Staging.....	7
Gambar 2. 3 Exaggeration.....	8
Gambar 2. 4 Timing.....	9
Gambar 2. 5 secondary action	9
Gambar 2. 6 arcs	10
Gambar 2. 7 appeal siluet dari TF2	10
Gambar 3. 1 Poster "A Whisker Of Hope"	15
Gambar 3. 2 desain karakter Edberg	16
Gambar 3. 3 desain karakter Boss	17
Gambar 3. 4 Desain karakter Reyna si kucing.....	17
Gambar 3. 5 autodesk maya	18
Gambar 3. 6 Logo Krita	18
Gambar 3. 7 Laptop Vivobook	19
Gambar 3. 8 Pentab G430S.....	19
Gambar 3. 9 Workflow Animasi.....	21
Gambar 4. 1 Poster "The Masterfull cat is depressed again today"	26
Gambar 4. 2 My Roomate is a cat.....	27
Gambar 4. 3 jonah jameson dari seri spiderman.....	28
Gambar 4. 4 lembar karakter Edberg	30
Gambar 4. 5 lembar karakter Reyna	31
Gambar 4. 6 lembar karakter Boss	31
Gambar 4. 7 outliner maya	32
Gambar 4. 8 rigging pada maya	33
Gambar 4. 9 hirarki dalam rigging	33
Gambar 4. 10 pembuatan controller	34
Gambar 4. 11 skinning pada karakter	35
Gambar 4. 12 memilih polygon yang akan dimasukkan ke dalam rigging.....	35
Gambar 4. 13 memilih edgeloop disekitar mata	36
Gambar 4. 14 memilih edgeloop untuk bibir / mulut.....	36
Gambar 4. 15 memilih vertex penempatan rahang dan dagu.....	37
Gambar 4. 16 studio library	38
Gambar 4. 17 memasukan cycle kedalam studiolib	38
Gambar 4. 18 memasukan environment	39
Gambar 4. 19 reference editor	39
Gambar 4. 20 karakter yang sudahh dimasukan	40
Gambar 4. 21 menganimasikan karakter	40
Gambar 4. 22 graph editor.....	41
Gambar 4. 23 selesai polishing	41
Gambar 4. 24 penggunaan HDRI.....	42
Gambar 4. 25 hasil penggunaan HDRI	42
Gambar 4. 26 area light dan spot light	43

Gambar 4. 27 hasil render scene 9	43
Gambar 4. 28 Hasil <i>Render Sequence</i>	43
Gambar 4. 29 tahapan <i>compositing</i>	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata riwayat hidup

Lampiran 2. Salinan lembar pembimbingan TA

Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA

Lampiran 4. Dokumentasi kegiatan sidang TA

Lampiran 5. Lembar hasil cek plagirisme (Turnitin)

Lampiran 6. Surat kontrak PI / Surat penerimaan pi

Lampiran 7. Sertifikat Kompetensi