

**LAPORAN TUGAS AKHIR PEMBUATAN
PRODUKSI ANIMASI PENDEK "A WHISKER OF HOPE"
DALAM Pengerjaan SCRIPT WRITING, MODELLING,
LAYOUTING, ANIMATING DAN EDITING**

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Terapan*



DISUSUN OLEH

Mufid Radhi Rabbani

NIM: 20230077

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : LAPORAN TUGAS AKHIR PEMBUATAN PRODUKSI
ANIMASI PENDEK "A WHISKER OF HOPE" DALAM Pengerjaan
SCRIPT WRITING, MODELLING, LAYOUTING, ANIMATING DAN
EDITING

Penulis : Mufid Radhi Rabbani

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



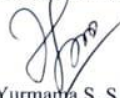
Friansyah Gemawang, S. ST
NIP.

Penguji 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : LAPORAN TUGAS AKHIR PEMBUATAN PRODUKSI ANIMASI PENDEK "A WHISKER OF HOPE" DALAM Pengerjaan SCRIPT WRITING, MODELLING, LAYOUTING, ANIMATING DAN EDITING

Penulis : Mufid Radhi Rabbani
NIM : 20230017
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1



Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP. 98408272019031009

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn
NIP

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP. 98408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mufid Radhi Rabbani

NIM : 20230077

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tahun Akademik: 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **LAPORAN TUGAS AKHIR PEMBUATAN PRODUKSI ANIMASI PENDEK "A WHISKER OF HOPE" DALAM Pengerjaan Script Writing, Modelling, Layouting, Animating dan Editing** adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 7 October 2024

Yang menvatakan,



Mufid Radhi Rabbani

NIM: 20230077

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Mufid Radhi Rabbani

NIM : 20230077

Program Studi : Animasi

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: **LAPORAN TUGAS AKHIR PEMBUATAN PRODUKSI ANIMASI PENDEK "A WHISKER OF HOPE" DALAM Pengerjaan Script Writing, MODELLING, LAYOUTING, ANIMATING DAN EDITING** 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, 7 October 2024

Yang menyatakan,



Mufid Radhi Rabbani

NIM: 20230077

ABSTRACT

Self-confidence plays a crucial role in encouraging individuals to think positively and face everyday challenges. Inspiration can spark the growth of this self-confidence, often arising from small, unexpected moments. In this story, Edberg, who works in the gaming industry, struggles to develop a game character. However, through a simple interaction with a hungry stray cat—whom he feeds regularly—Edberg begins to rediscover his self-confidence. 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 self-confidence and hope, inspiring the audience to find strength within themselves, even in seemingly simple situations.

Keywords: *Empathy, Inspiration, and Hope*

ABSTRAK

Rasa percaya diri memainkan peran penting dalam mendorong seseorang untuk berpikir positif dan menghadapi tantangan sehari-hari. Inspirasi dapat memicu tumbuhnya rasa percaya diri ini, sering kali berasal dari momen-momen kecil yang tidak terduga. Dalam cerita ini, Edberg, seorang yang bekerja di industri permainan, mengalami kesulitan dalam mengembangkan karakter game yang dia buat. Namun, melalui interaksi sederhana dengan seekor kucing liar yang kelaparan—yang dia beri makan secara berkala—Edberg mulai menemukan kembali rasa percaya dirinya. 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 rasa percaya diri dan harapan, memberikan inspirasi bagi audiens untuk menemukan kekuatan dalam diri mereka, bahkan dalam situasi yang tampak sederhana.

Kata Kunci :

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 menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *Script Writer, Modeller, Animator, Layoutor, Editor*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul "Perancangan Film Animasi 3D Berjudul "A Whisker of Hope" terhadap inspirasi dan empati"

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:

Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S,Kom., MT. Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Dessy Wahyuni S.Sn Dosen Pembimbing Materi Tugas Akhir
8. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom Pembimbing Penulisan Tugas Akhir
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Keluarga penulis, syang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.
9. Spitze Production, WARGOKS, Kick Team 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, 7 Oktober 2024

 Penulis,

Mufid Radhi Rabbani

NIM 20230077

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penciptaan.....	3
F. Manfaat Penulisan	3
BAB II	5
A. Kajian Teori	5
1. Animasi 3D.....	5
2. Animasi Slice of Life	5
3. Perbedaan Animasi 3D dengan Animasi 2D	5
4. 12 Prinsip Animasi	6
5. Proses Animasi 3D	12
6. Empati	13
7. Pemicu Empati	13
8. Harapan	13
9. Pemicu Harapan	14
10. Inspirasi.....	14

11.	Pemicu Inspirasi.....	14
12.	Script Writing	15
13.	3D Modelling.....	15
14.	3D Layouting	16
15.	3D Animating	16
16.	Editting.....	17
B.	Software	17
1.	Autodesk Maya.....	17
2.	Adobe Premier.....	18
BAB III		18
A.	Subjek Penciptaan	19
1.	Deskripsi Karya Film	19
2.	Perangkat Lunak yang Digunakan	21
3.	Perangkat Keras yang Digunakan	22
4.	Lingkup Pekerjaan.....	22
B.	Jenis Kajian	23
1.	Metode Penciptaan Film Animasi	23
C.	Cara Kerja Pembuatan Animasi	26
1.	Pipeline Pembuatan Animasi.....	26
BAB IV		37
A.	Implementasi Penciptaan Konsep Berfikir Kreatif Graham Walls Dalam Film Rise Up	37
1.	Fase Persiapan	37
2.	Tahap Inkubasi	38
3.	Fase Iluminasi.....	39
4.	Screening (Verifikasi)	39
C.	Analisis Cara Kerja	41
1.	3D Modelling	41
2.	Animating.....	41
BAB V		42
A.	Kesimpulan	42
B.	Saran.....	42

1. Bagi Mahasiswa:	42
2. Bagi Masyarakat.....	43
3. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bola Yang Memiliki Kepadatan Yang Berbeda.....	6
Gambar 2. 2 Contoh Anticipation	7
Gambar 2. 3 Contoh Dari Staging.....	7
Gambar 2.4 Contoh Pose to Pose.....	8
Gambar 2. 5 Contoh Dari Exaggeration.....	8
Gambar 2. 6 Contoh Appeal Karakter Yang Baik	9
Gambar 2.7 Contoh Arcs.....	9
Gambar 2.8 Contoh Secondary Action	10
Gambar 2.9 Contoh Timing	10
Gambar 2.10 Contoh Exaggeration.....	11
Gambar 2.11 Contoh Solid.....	12
Gambar 2.12 Contoh Appeal	18
Gambar 3. 1 A Whisker Away	19
Gambar 3. 2 Konsep Desain Karakter Edberg	20
Gambar 3. 3 Kepala Yang Berbentuk Lonjong Keatas.....	20
Gambar 3. 4 Pembuatan Konsep Storyboard Di Software Krita	21
Gambar 3. 5 Refrensi Desain Karakter Edberg	24
Gambar 3. 6 Desain Karakter Edberg	26
Gambar 3. 7 Contoh Storyboard Beserta Symbol Pergerakan Kamera	30
Gambar 3. 8 Desain Kasar Karakter 2D “A Whisker Of Hope”	32
Gambar 3. 9 Hasil Akhir Desain Karakter 2D “A Whisker Of Hope”	33
Gambar 3.10 Design Kucing.....	33
Gambar 3.11 Design Boss.....	33
Gambar 3.12 Latar Belakang Tempat	34
Gambar 3.13 Proses Pewarnaan	34
Gambar 3.14 Design Proses Animasi.....	35
Gambar 3.15 Design Render Animasi	35
Gambar 3.16 Compositing & Editing	36
Gambar 3.17 Pipeline Editing.....	36
Gambar 4. 1. Edberg Berangkat Kerja Mengendarai Sepeda	37

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pembagian Tugas Tim	28
Tabel 2. Indikator Pertanyaan	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	46
Lampiran 2 Lembar Bimbingan 1	47
Lampiran 3 Lembar Bimbingan 2	48
Lampiran 4 Artbook.....	49
Lampiran 5 Berita Acara Sidang.....	66
Lampiran 6 Foto Sidang.....	67
Lampiran 7 Lembar Cek Plagiarisme.....	68
Lampiran 8 Surat Kontrak Magang.....	69
Lampiran 9 Sertifikat TOEFL	70