

**TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ANIMASI 3D
SI JAMPANG KECIL**



Disusun oleh :
Qisty Daneswara W
NIM 41908010102
Jurusan Desain Produk

Dosen Pembimbing :
Ariani K. Wardhani, S.Sn, M.Ds, Cs

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNIK DESAIN DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS MERCUBUANA JAKARTA
2013**



**LEMBAR PERNYATAAN
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Qisty Daneswar W
Nomor Induk Mahasiswa : 41908010102
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Teknik Desain dan Perencanaan

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 25 Februari 2013

Yang memberikan pernyataan

Qisty Daneswar w

 UNIVERSITAS MERCU BUANA	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
--	---	----------

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2012/2013

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Produk – Grafis dan Multimedia, Program Studi Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi 3D si Jampang kecil

Disusun oleh :

N a m a : Qisty Daneswar W

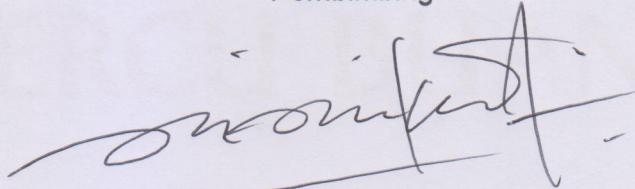
N I M : 41908010102

Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Teknik Desain dan Perencanaan

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana 09 Februari 2013

Pembimbing



Ariani K. Wardhani, S.Sn, M.Ds, Cs

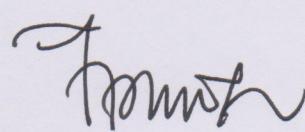
Jakarta, 6 Februari 2013

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui,
Kaprodi Desain Produk



Zulfikar Sa'ban, SPd.



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT, Yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah Nya kepada kami sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini dengan semaksimal mungkin. Tugas Akhir ini di susun untuk memenuhi syarat dalam pendidikan sarjana pada jurusan Desain Produk - Grafis Multimedia Universitas Mercubuana.

Pada kesempatan ini dengan rasa syukur dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu penulis, dalam berbagai hal mengenai penyusunan laporan ini, khususnya

1. Allah SWT yang telah memberikan anugrah yang melimpah berupa kehidupan, keluarga dan sahabat yang baik.
2. Kepada kedua orang tua tercinta beserta keluarga besar yang tidak berhenti mendoakan dan memberikan dukungan.
3. Ir. Edi Muladi, M.si, selaku dekan FTPD dan bapak Zulfikar Sa'ban selaku koordinator tugas akhir. Terima kasih atas semua saran dan bimbingannya selama penggerjaan tugas akhir dan pameran.
4. Ibu Ariani K. Wardhani, S.Sn, M.Ds, Cs selaku dosen pembimbing yang sangat membantu saya dan telah sabar membimbing dan mengarahkan saya dalam mengerjakan tugas akhir ini.
5. Semua dosen jurusan Desain Produk atas semua ilmu yang diberikan.
6. Sahabatku seperjuangan selama di Mercu Buana yaitu Rikad, Euis, Kiky, Tiwi, Sonya, Wisnu, Fenny yang telah bersama-sama berjuang menyelesaikan tugas akhir ini bersama serta Panji, yang ikut membantu dalam penggerjaan tugas akhir ini.
7. Teman-teman satu angkatan (Desain Produk 2008)
8. Teman-teman satu jurusan baik junior maupun senior yang selalu support selama ini.

9. Sahabat-sahabat yang selalu memberikan motivasi : Septiani tri andhini, Windy Jameng, Indah Iper, Ainni Mbe, Joko dan lainnya.
10. Dan pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir yang disusun masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis selalu mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun. Besar harapan penulis, semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca sekalian.

Jakarta, 25 Februari 2013

Qisty Daneswara Widigdo

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KARTU ASISTENSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR ISTILAH	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Orisinalitas (State Of The Art).....	3
C. Peluang dan Tantangan Studi	3

BAB II METODOLOGI

A. Maksud dan Tujuan Perancangan	5
1. Tujuan Perancangan	5
2. Manfaat Perancangan	5
B. Manfaat bagi anak-anak.....	5
C. Identifikasi Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tema Desain.....	7
F. Metode Perancangan	7
G. Kerangka Berpikir.....	8

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Data Perancangan.....	9
1. Cerita Rakyat.....	9
2. Cerita Rakyat Yang Sudah Mulai Di Lupakan	9
B. Animasi.....	11
1. Jenis-jenis animasi	12
C. Animasi Indonesia	19
D. Animasi Dalam Film Pendek.....	21
E. Analisis Data.....	21
F. Data.....	23
G. Objek Refrensi dan Inspirasi.....	31
1. Refrensi Karakter	31
2. Refrensi Warna dan Tekstur.....	32
3. Refrensi Pencahayaan	34
4. Refrensi Render Image	35

BAB IV KONSEP PERANCANGAN	
A. Ide Perancangan	36
B. Sasaran Desain	37
1. Demografi	37
2. Geografi.....	37
3. Psikografi.....	37
C. Pendekatan Estetis Desain.....	38
D. Muatan Lokal Dalam Perancangan Desain	38
E. Teknis Penggerjaan.....	39
F. Proses Perancangan	40
1. Proses Pra Produksi	40
a. Story Line	40
b. Skenario	44
c. Dubbing	51
d. Story Board.....	51
d. Hasil Video	60
2. Proses Produksi	68
a. Sketsa Karakter	68
b. Modelling	69
c. Coloring dan Teksturing.....	70
d. Rigging	71
e. Skinning.....	72
f. Lighting.....	73
g. Animasi.....	74
h. Render Sequence.....	75
3. Proses Post Produksi	76
a. Editing	76
G. Software Yang Digunakan	77
BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN	
A. Konsep Pameran Tugas Akhir.....	78
B. Media Promosi Pendukung.....	79
1. Backdrop	79
2. X-banner.....	79
3. Brosur.....	80
4. Pin	80
5. Stiker	81
6. Poster	81
7. Buku Tamu	82
8. Cover CD.....	83

DAFTAR PUSTAKA
PENUTUP
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1. Upin & Ipin, studio Les Copaque	31
Gambar. 2. Paranorman, Studio Universal	32
Gambar. 3. Menggapai Bintang, studio Backdoor creative....	32
Gambar. 4. Toy Story 3, studio Disney.....	33
Gambar. 5. Gnomeo and Juliet, studio Disney	34
Gambar. 6. Pada zaman dahulu, studio les copaque	34
Gambar. 7. Wreck it ralph, studio Disney.....	35
Gambar. 8 s.d 9. Story board 1 s.d 2	51
Gambar. 10 s.d 13. Story board 3 s.d 6.....	52
Gambar. 14 s.d 17. Story board 7 s.d 10.....	53
Gambar. 18 s.d 21. Story board 11 s.d 14.....	54
Gambar. 22 s.d 25. Story board 15 s.d 18.....	55
Gambar. 26 s.d 29. Story board 19 s.d 22.....	56
Gambar. 30 s.d 33. Story board 23 s.d 26.....	57
Gambar. 34 s.d 37. Story board 27 s.d 30.....	58
Gambar. 38 s.d 41. Story board 31 s.d 34.....	59
Gambar. 42. Story board.....	60
Gambar. 43 s.d 44. video 1 s.d 2	60
Gambar. 45 s.d 48. video 3 s.d 6	61
Gambar. 49 s.d 52. video 7 s.d 10	62
Gambar. 53 s.d 56. video 11 s.d 14	63
Gambar. 57 s.d 60. video 15 s.d 18	64
Gambar. 65 s.d 68. video 19 s.d 22	65
Gambar. 65 s.d 68. video 23 s.d 26	66
Gambar. 69 s.d 72. video 27 s.d 30	67
Gambar. 73. video 31	68
Gambar. 74. sketsa karakter.....	68
Gambar. 75 s.d 76. screen shoot modeling 1-2.....	69
Gambar. 77 s.d 78. screen shoot coloring 1-2.....	70
Gambar. 79 s.d 80. screen shoot rigging 1-2.....	71
Gambar. 81 s.d 82. screen shoot skinning 1-2	72
Gambar. 83 s.d 84. screen shoot lighthing 1-2.....	73
Gambar. 85 s.d 86. screen shoot animasi 1-2	74
Gambar. 87 s.d 88. screen shoot rendering 1-2	75
Gambar. 83 s.d 90. screen shoot editing 1-2.....	76

DAFTAR ISTILAH

Animation : animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan dan menggerakan benda mati. 11

ti anime : Kata Dasar animasi yang berada dalam kamus Indonesia Inggris yang berarti menghidupkan. 11

Animator : Adalah seseorang pembuat atau sang pembuat animasi. 11

Anima: Adalah Bahasa latin dari animasi yang berarti jiwa, hidup, semangat. 12

celluloid : Lebih terkenal dengan sebutan animasi cell yg terbentuk dari lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal. 14

Sprite : Pada animasi ini setiap objek bergerak secara mandiri dengan latar belakang yang diam, setiap objek animasi disebut Sprite atau animasi sprite. 15