

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



**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**

**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**



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**



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



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

Zulfikar Sa'ban, SPd.

Mengetahui,  
Kaprodin Desain Produk

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 pengerjaan 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 Mercuru 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 pengerjaan 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
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Orisinalitas (State Of The Art).....	3
C. Peluang dan Tantangan Studi .....	3
<b>BAB II METODOLOGI</b>	
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
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b>	
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 Pengerjaan.....	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 menggerakkan 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