

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN
KARAKTER 3D UNTUK ILUSTRASI DENGAN TEMA
CYBERPUNK



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL D-III
JURUSAN SENI DAN DESAIN, FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

2022



**PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN
KARAKTER 3D UNTUK ILUSTRASI DENGAN TEMA
CYBERPUNK**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

**untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Diploma Tiga
Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual**

Oleh

Ramanus Netje

1902071011

**PROGRAM STUDI D-III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2022

TUGAS AKHIR

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR AHLI MADYA**



Pembimbing I,

Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd.

NIP. 198006022010122003

Pembimbing II,

Ketut Nala Hari Wardana, S.Sn., M.Pd.

NIP. 197406241999031001

Tugas akhir oleh Ramanus Netje ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 5 Juli 2022

Dewan Penguji,



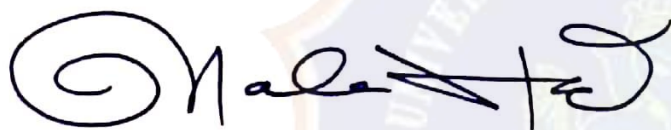
Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197609022000031001

(Ketua)



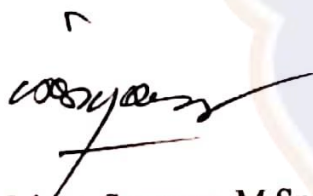
Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd.
NIP. 198006022010122003

(Anggota)



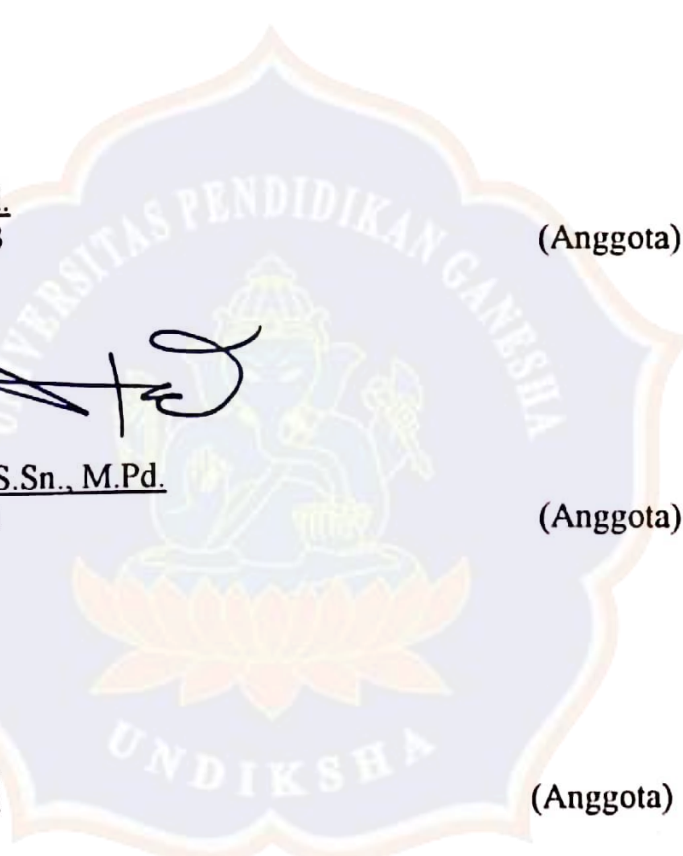
Ketut Nala Hari Wardana, S.Sn., M.Pd.
NIP. 197406241999031001

(Anggota)



Drs. Jajang Suryana, M.Sn.
NIP. 195910251986031002

(Anggota)



Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar ahli madya

Pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 5 Juli 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian

Sekretaris Ujian



Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197609022000031001

Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds.
NIP. 197405042006042001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. I Made Sutarna, M. Pd
NIP. 196004241986031002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Perancangan Video Tutorial Pembuatan Karakter 3d Untuk Ilustrasi Dengan Tema *Cyberpunk*” beserta seluruh isinya adalah benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Singaraja, 5 Juli 2022

Yang Membuat pernyataan,



Ramanus Netje

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Ida Sang Hyang Widhi Wasa / Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rakhmat Beliau telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua saya dan keluarga besar yang selalu mendukung dan memberikan doa.
3. Teman dan sahabat yang telah mendukung saya
4. Alam Semesta



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa karena telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan tulisan ini. Atas rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan tulisan yang berjudul “Laporan Tugas Akhir Video Tutorial Pembuatan Karakter 3d Untuk Ilustrasi Dengan Tema *Cyberpunk*” tepat waktu. Tulisan proposal perancangan ini disusun guna memenuhi Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan di Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual Undiksha. Selain itu, penulis juga berharap agar tulisan ini dapat menambah wawasan bagi pembaca.

Penulisan proposal ini dapat terselesaikan karena adanya bantuan dan bimbingan dari Ibu Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd. selaku pembimbing I dan Pak Ketut Nala Hari Wardana, S.Sn., M.Pd. selaku pembimbing II yang dengan penuh kesabaran, kearifan, kebijaksanaan, telah meluangkan waktu guna memberikan bimbingan, pengarahan dan saran yang bermanfaat di sela-sela kesibukan beliau. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada beliau selaku Dosen Pembimbing.

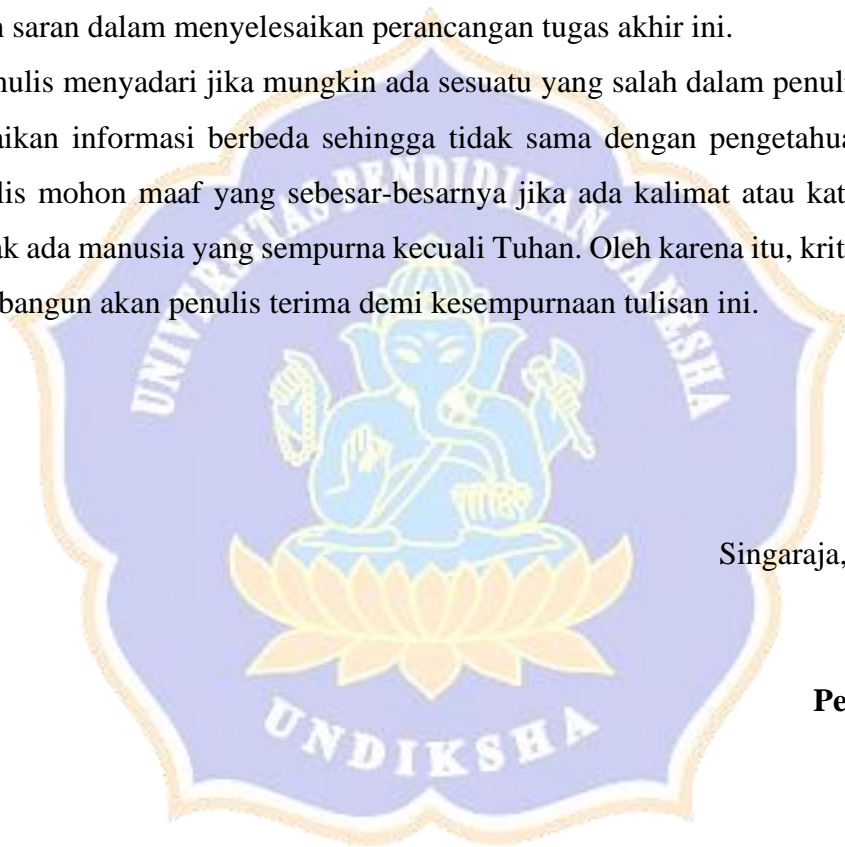
Saya sadari perancangan tugas akhir ini tidak akan bisa selesai tanpa dukungan dan bantuan orang-orang disekeliling saya. Untuk itu, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Prof. Dr. I Made Sutarna, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Bapak Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Ibu Ni Nyoman Sri Witari, Sn., M.Ds., selaku Koordinator Prodi D-III Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.
5. Ibu Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd. selaku pembimbing I dan Pak Ketut Nala Hari Wardana, S.Sn., M.Pd. selaku pembimbing II memberi masukan dan koreksi terhadap rancangan tugas akhir saya di Prodi D-III Desain Komunikasi Visual,

Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.

6. Seluruh Dosen Pengajar di Prodi D-III Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.
7. Kepada Orang Tua serta Keluarga (Saudara) yang telah memberikan bantuan, dukungan serta doa sehingga proses perancangan tugas akhir ini berjalan dengan lancar.
8. Kepada teman-teman dan semua pihak yang telah membantu memberikan bantuan dan saran dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir ini.

Penulis menyadari jika mungkin ada sesuatu yang salah dalam penulisan, seperti menyampaikan informasi berbeda sehingga tidak sama dengan pengetahuan pembaca lain. Penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya jika ada kalimat atau kata-kata yang salah. Tidak ada manusia yang sempurna kecuali Tuhan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan penulis terima demi kesempurnaan tulisan ini.



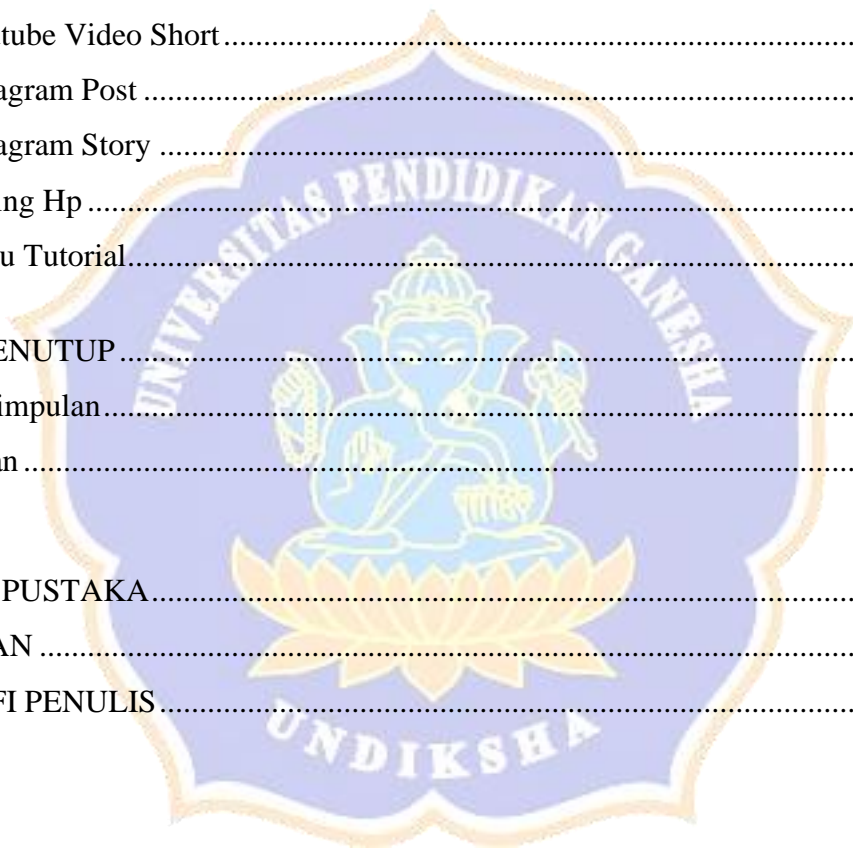
Singaraja, 5 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.6 Sasaran/Target Perancangan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Video Tutorial	6
2.2 Karakter 3D	6
2.3 Ilustrasi	6
2.4 <i>Cyberpunk</i>	6
2.5 Buku Tutorial.....	7
2.6 Stiker.....	7
2.7 Thumbnail Youtube.....	7
2.8 Instagram Post	7
2.9 YouTube Shorts.....	7
BAB III METODE PERANCANGAN	8
3.1 Metode Pengumpulan Data	8
3.2 Media Berkarya	10

3.3 Teknik Berkarya	13
3.4 Konsep Berkarya	14
BAB IV KARYA DAN PEMBAHASAN	17
4.1 Video Tutorial Karakter 3D.....	17
4.2 Video Behind The Scene	22
4.3 Stiker.....	26
4.4 Youtube Thumbnail.....	27
4.5 Youtube Video Short.....	28
4.6 Instagram Post	34
4.7 Instagram Story	36
4.8 Casing Hp.....	40
4.9 Buku Tutorial.....	41
BAB V PENUTUP	43
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN	47
BIOGRAFI PENULIS.....	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Ilustrasi kota cyberpunk.....	2
Gambar 1. 2 Fotografi dengan tema cyberpunk.	3
Gambar 3. 1 Ilustrasi karakter dengan gaya cyberpunk.	14
Gambar 3. 2 Ilustrasi karakter dengan gaya cyberpunk.	15
Gambar 3. 3 Refrensi jenis warna	15
Gambar 3. 4 Refrensi font sans serif	16
Gambar 4. 1 Storyboard media utama.....	19
Gambar 4. 2 merancang desain karakter menggunakan Microsoft word.....	20
Gambar 4. 3 merekam proses bekerja menggunakan software OBS Studio.....	20
Gambar 4. 4 proses pengeditan video dengan adobe premier pro.....	21
Gambar 4. 5 proses mengunggah video ke youtube.com.....	21
Gambar 4. 6 Storyboard video behind the scene versi 1	23
Gambar 4. 7 Storyboard video behind the scene versi 2	24
Gambar 4. 8 Storyboard video behind the scene versi 3	25
Gambar 4. 9 desain stiker versi 1	26
Gambar 4. 10 desain stiker versi 2	26
Gambar 4. 11 desain stiker versi 3	26
Gambar 4. 12 desain youtube thumbnail versi 1	27
Gambar 4. 13 desain youtube thumbnail versi 2	27
Gambar 4. 14 desain youtube thumbnail versi 3	27
Gambar 4. 15 storyboard youtube video short versi 1.....	29
Gambar 4. 16 storyboard youtube video short versi 2.....	31
Gambar 4. 17 storyboard youtube video short versi 3.....	33
Gambar 4. 18 desain instagram post versi 1	34
Gambar 4. 19 desain instagram post versi 2.....	34
Gambar 4. 20 desain instagram post versi 3.....	35
Gambar 4. 21 storyboard instagram story versi 1.....	37
Gambar 4. 22 storyboard instagram story versi 2.....	38
Gambar 4. 23 storyboard instagram story versi 3.....	39

Gambar 4. 24 desain casing hp versi 1	40
Gambar 4. 25 desain casing hp versi 2	40
Gambar 4. 26 desain casing hp versi 3	40
Gambar 4. 27 desain cover buku tutorial versi 1	41
Gambar 4. 28 desain cover buku tutorial versi 2	41
Gambar 4. 29 desain cover buku tutorial versi 3	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lembar 1 Lampiran Bukti Bimbingan Halaman 1	47
Lembar 2 Lampiran Bukti Bimbingan Halaman 2	48
Lembar 3 Lampiran Revisi Penguji 1	49
Lembar 4 Lampiran Revisi Penguji 2.....	50
Lembar 5 Lampiran Revisi Penguji 3.....	51
Lembar 6 Lampiran Bukti Persetujuan Revisi	52
Lembar 7 Lampiran Cek Plagiasi Halaman 1.....	53
Lembar 8 Lampiran Cek Plagiasi Halaman 2.....	54

