

**TUGAS AKHIR
ANIMASI 3D PROJECT MC² : SURVIVING ON BAD NIGHT**



**OLEH
R. SAI INDRYANA NIGRAHA
NIM 1602071004**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2019**

ANIMASI 3D PROJECT MC² : SURVIVING ON BAD NIGHT

TUGAS AKHIR

**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program
Diploma Tiga
Program Studi Desain Komunikasi Visual**



Oleh

R. Sai Indryana Nigraha

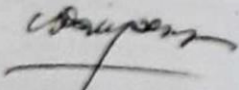
NIM 1602071004

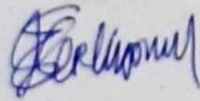
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2019**



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

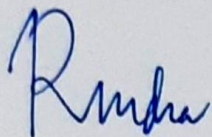
Menyetujui


Dra. Jajang Suryana, M.Sn
NIP. 195910251986031003

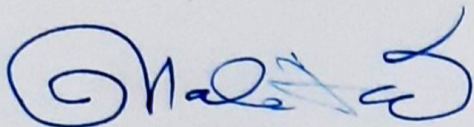

Elly Herliyani S. sn., M.Pd.
NIP. 198006022010122003

Tugas akhir oleh R. Sai Indryana Nigraha ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 2 Desember 2019

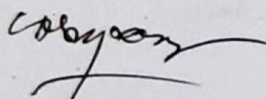
Dewan Penguji



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



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



Drs. Jajang Suryana, M.Sn.
NIP. 195910251986031003

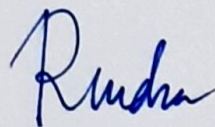
Diterima oleh panitia Ujian Fakultas Bahasa Dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya

Pada:

Hari : Senin
Tanggal : 2 Desember 2019

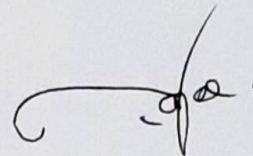
Mengetahui

Ketua Ujian,



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

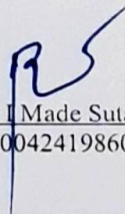
Sekretaris Ujian



Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Pd
NIP. 1197405042006042001

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 Animasi 3d "*Project Mc² : Surviving On Bad Night*" beserta seluruh isinya adalah benar-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/klaim atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



R. Sai Indryana Nigraha

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Ibu saya yang tercinta dan selalu mendukung dan memberikan doa



MOTTO

Just Do It



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Ida Sang Hyang Widhi yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini diajukan untuk persyaratan mengikuti Tugas Akhir guna menyelesaikan pendidikan di Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual Undiksha. Proses pengerjaan laporan ini dapat terselesaikan berkat dukungan berbagai pihak. Untuk itu saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak dan Ibu Dosen, segenap sivitas akademika di Prodi D-III Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu. Terima Kasih yang tulus penulis haturkan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha
2. Made Utama, M.Pd Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
3. Bapak Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain
4. Ketut Nala Hari Wardana, S.Sn., M.Pd. Selaku Koordinator Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual
5. Drs. Jajang Suryana, M.Sn. Selaku Pembimbing I
6. Ibu Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd. Selaku Pembimbing II
7. Para Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual
8. Orangtua tercinta yang selalu memberikan dorongan baik secara materi maupun semangat
9. Kawan-kawan alumni 404 (IMADEKUAL 2016)

Laporan tugas akhir ini memang masih jauh dari sempurna, baik dalam hal isi, susunan, maupun cara penyajiannya. Untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat saya harapkan dari pembaca.

Singaraja,

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| KATA PENGANTAR..... | x |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Perumusan Masalah..... | 2 |
| 1.5 Tujuan Perancangan..... | 2 |
| 1.6 Manfaat Perancangan..... | 2 |
| 1.7 Sasaran Perancangan..... | 2 |
| BAB II..... | 3 |
| TINJAUAN PUSTAKA..... | 3 |
| 2.1 Tinjauan tentang Desain Komunikasi Visual..... | 3 |
| 2.1.1 Pengertian dan Fungsi Desain Komunikasi Visual..... | 3 |
| 2.1.2 Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual..... | 6 |
| 2.1.3 Prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual..... | 10 |
| 2.1.4 Produk-produk DKV yang dimanfaatkan sebagai media promosi..... | 13 |
| 2.2 Tinjauan tentang Animasi..... | 15 |
| 2.2.1 Pengertian Animasi..... | 15 |
| 2.2.2 Fungsi Animasi..... | 15 |
| 2.2.3 Jenis-jenis Animasi..... | 16 |
| 2.2.4 Prinsip-prinsip Animasi..... | 20 |
| 2.2.5 Software untuk Membuat Animasi..... | 26 |
| 2.3 Tinjauan tentang Software Mineimator..... | 28 |
| 2.3.1 Pengertian Software Mineimator..... | 28 |
| BAB III..... | 29 |
| METODE PERANCANGAN..... | 29 |
| 3.1 Media Berkarya..... | 29 |
| 3.1.1 Peralatan Berkarya..... | 29 |

| | |
|---|-----------|
| 3.1.2 Produk DKV Sebagai Media Promosi Company Profile..... | 31 |
| 3.1.3 Teknik Berkarya..... | 32 |
| 3.2 Konsep Berkarya..... | 32 |
| 3.3 Storyboard..... | 33 |
| 3.4 Storyline..... | 44 |
| 3.5 Referensi..... | 46 |
| 3.6 Proses Berkarya..... | 47 |
| BAB IV..... | 53 |
| HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN..... | 53 |
| 4.1 Animasi Minecraft..... | 53 |
| 4.2 Poster..... | 54 |
| 4.3 Gantungan Kunci..... | 55 |
| 4.4 Mug..... | 56 |
| 4.5 Artbook..... | 57 |
| 4.6 Pin..... | 58 |
| 4.7 T-Shirt..... | 59 |
| 4.8 Stiker..... | 60 |
| BAB V..... | 61 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 61 |
| 5.2 Saran..... | 61 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 62 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Garis..... | 6 |
| Gambar 2.2 Bentuk..... | 7 |
| Gambar 2.3 Tekstur..... | 7 |
| Gambar 2.4 Warna..... | 8 |
| Gambar 2.5 Ukuran..... | 9 |
| Gambar 2.7 Tipografi..... | 9 |
| Gambar 2.8 Unity..... | 10 |
| Gambar 2.9 Balance..... | 10 |
| Gambar 2.10 Rythm..... | 11 |
| Gambar 2.1 Emphasis..... | 11 |
| Gambar 2.11 Harmony..... | 12 |
| Gambar 2.12 Simplicity..... | 12 |
| Gambar 2.13 Tote bag..... | 13 |
| Gambar 2.14 Mug..... | 13 |
| Gambar 2.15 Leaflet..... | 14 |
| Gambar 2.16 Baliho..... | 14 |
| Gambar 2.17 Animasi Clay..... | 16 |
| Gambar 2.18 Animasi 2D..... | 17 |
| Gambar 2.19 Animasi 3D..... | 17 |
| Gambar 2.20 Animasi Jepang..... | 18 |
| Gambar 2.21 Animasi Sprite..... | 18 |

| | |
|---|----|
| Gambar 2.22 Animasi Frame..... | 19 |
| Gambar 2.23 Animasi Path..... | 19 |
| Gambar 2.24 Solid Drawing..... | 20 |
| Gambar 2.25 Squash and Stretch..... | 20 |
| Gambar 2.26 Anticipation..... | 21 |
| Gambar 2.27 Staging..... | 21 |
| Gambar 2.28 Straight ahead..... | 22 |
| Gambar 2.29 Pose to pose..... | 22 |
| Gambar 2.30 Follow through and overlapping action..... | 23 |
| Gambar 2.31 Slow in and slow out..... | 23 |
| Gambar 2.32 Arcs..... | 24 |
| Gambar 2.33 Secondary action..... | 24 |
| Gambar 2.34 Timing Spacing..... | 25 |
| Gambar 2.35 Exagerration..... | 25 |
| Gambar 2.36 Appeal..... | 26 |
| Gambar 2.37 Blender 3D..... | 27 |
| Gambar 2.39 Anime Studio Pro..... | 27 |
| Gambar 2.40 Mineimator..... | 28 |
| Gambar 3.3 Novaskin..... | 48 |
| Gambar 3.5 MCEdit..... | 49 |
| Gambar 3.6 WorldPainter..... | 49 |
| Gambar 3.7 Proses Pembuatan Animasi Minecraft..... | 50 |
| Gambar 3.8 Proses Rendering Animasi Minecraft..... | 50 |
| Gambar 3.9 Editing di Adobe Premiere..... | 51 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.0 Penambahan efek Short Message di After Effect..... | 51 |
| Gambar 4.1 Animasi 3D..... | 53 |
| Gambar 4.2 Poster..... | 54 |
| Gambar 4.3 Gantungan Kunci..... | 55 |
| Gambar 4.4 Mug samping kanan dan kiri serta tampak depan..... | 56 |
| Gambar 4.5 Artbook..... | 57 |
| Gambar 4.6 Pin..... | 58 |
| Gambar 4.7 Tshirt tampak belakang (kiri) dan depan (kanan) | 59 |
| Gambar 4.8 Stiker Karakter Maya (kiri) dan Maya Chasika (kanan) | 60 |

