

**PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PERANCANGAN 3D ANIMASI UNTUK PROJECT F1 (FAITH) “FALL”**



**OLEH
FATIH MAULANA
1802071017**

**PROGRAM STUDI D-III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNDIKSHA
2021**

**PERANCANGAN 3D ANIMASI
UNTUK PROJECT F1 (FAITH) “FALL”**

TUGAS AKHIR



**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Diploma Tiga
Jurusan Seni dan Desain
Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual**

**Oleh
Fatih Maulana
Nim 1802071017**

**PROGRAM STUDI D-III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNDIKSHA
2021**

TUGAS AKHIR

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



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

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

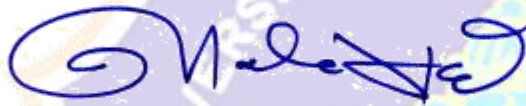
Tugas akhir oleh Fatih Maulana ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 14 Desember 2021

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



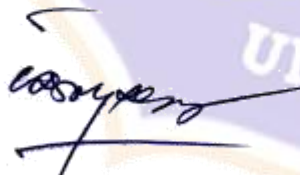
Ketut Nala Hari Wardana, S.Sn., M.Pd.
NIP. 197406241999031001

(Anggota)



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

(Anggota)



Drs. Jajang Suryana, M.Sn.
NIP. 19591025198601002

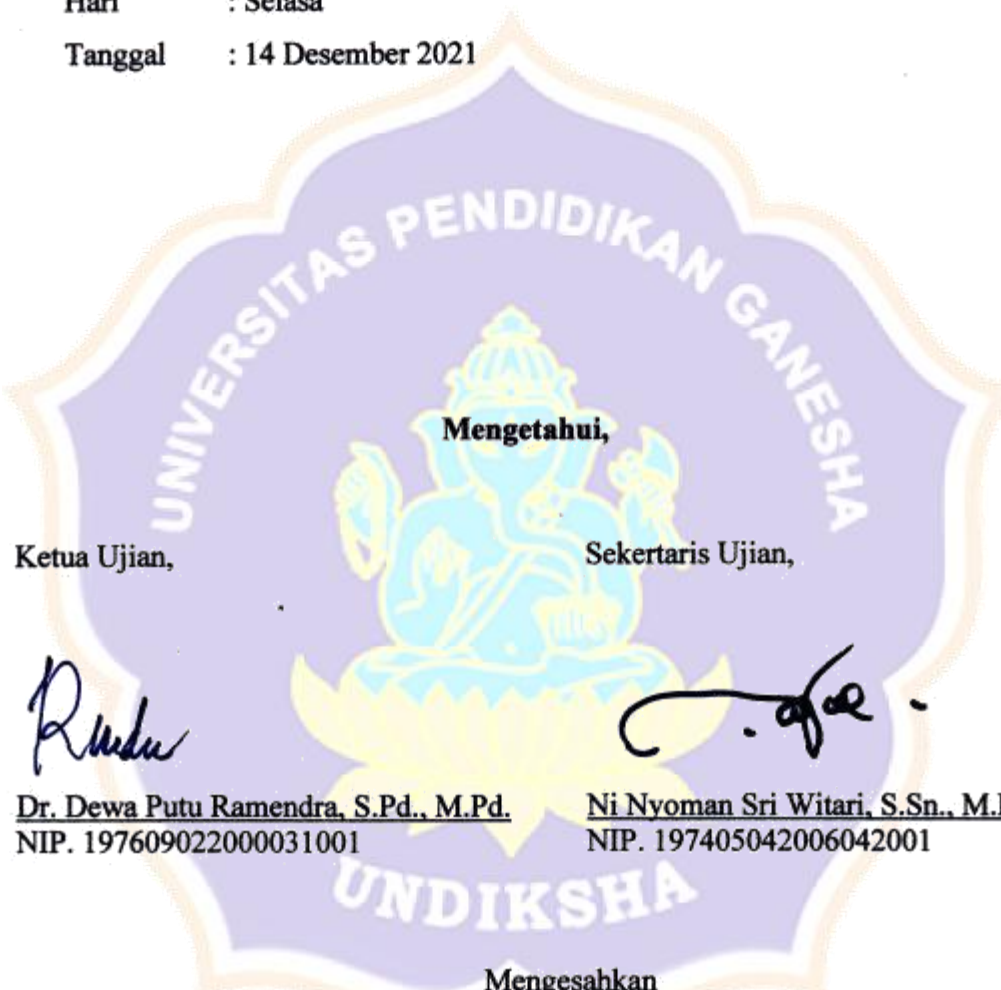
(Anggota)

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

Pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 14 Desember 2021



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

PRAKATA

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran sehingga laporan ini dapat dibuat dan diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Yang selalu menjadi tauladan bagi umatnya. Tugas Akhir ini disusun guna untuk memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar sarjana terapan pada Universitas Pendidikan Ganesha

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini, penulis banyak mendapa bantuan baik berupa moral maupun meterial dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. I Made Sutama, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Dr., Drs. I Ketut Supir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Prodi D3 Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan dukungan demi menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Ketut Nala Hari Wardana, S.Sn., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini.
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan tugas akhir ini.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	V
PRAKATA.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Perancangan.....	3
1.5 Sasaran Perancangan.....	3
1.6 Manfaat Perancangan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Tinjauan Tentang Desain Komunikasi Visual.....	4
2.1.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual.....	4
2.1.2 Fungsi Desain Komunikasi Visual.....	5
2.1.3 Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual.....	6
2.1.4 Prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual.....	10
2.1.5 Media Produksi Desain Komunikasi Visual.....	12
2.2 Tinjauan Tentang Animasi.....	15
2.2.1 Pengertian Animasi.....	15
2.2.2 Jenis-jenis Animasi.....	17
2.2.3 Fungsi Animasi.....	24
2.2.4 Perancangan Animasi.....	25
2.2.5 Software untuk Membuat Animasi.....	26
2.3 Tinjauan Tentang Software Blender.....	29
2.3.1 Pengertian Software Blender.....	29

BAB III METODE PERANCANGAN.....	31
3.1 Media Berkarya.....	31
3.1.1 Peralatan.....	31
3.1.2 Produk Desain Komunikasi Visual.....	32
3.1.3 Teknik Berkarya.....	34
3.2 Konsep Berkarya.....	34
3.3 Storyboard.....	34
3.4 Storyline.....	40
3.5 Proses Berkarya.....	42
1. Pra Produksi.....	42
2. Produksi.....	45
3. Pasca Produksi.....	52
BAB IV KARYA DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Animasi 3D Faith Fall.....	54
4.2 Media Pendukung.....	60
4.2.1 Poster.....	60
4.2.2 Gantungan Kunci.....	64
4.2.3 Pin.....	68
4.2.4 Stiker.....	72
4.2.5 Mug.....	76
4.2.6 Topi.....	80
4.2.7 Baju (<i>T-shirt</i>).....	84
4.2.8 Totebag.....	88
BAB V PENUTUP.....	92
5.1 Simpulan.....	92
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Benda.....	7
Gambar 2.2 Pola Garis.....	7
Gambar 2.3 Color Wheel.....	8
Gambar 2.4 Ukuran.....	9
Gambar 2.5 Tekstur Benda.....	9
Gambar 2.6 Prinsip Kesatuan.....	10
Gambar 2.7 Prinsip Keseimbangan.....	10
Gambar 2.8 Prinsip Ritme.....	11
Gambar 2.9 Prinsip Proporsi.....	11
Gambar 2.10 Prinsip Dominasi.....	12
Gambar 2.11 Pamflet.....	13
Gambar 2.12 Sticker.....	13
Gambar 2.13 Topi.....	14
Gambar 2.14 Kaos.....	15
Gambar 2.15 Totebag.....	15
Gambar 2.16 <i>Claymation</i>	18
Gambar 2.17 Animasi 2D.....	18
Gambar 2.18 Animasi 3D.....	19
Gambar 2.19 Anime/Animasi Jepang.....	19
Gambar 2.20 Cell.....	20
Gambar 2.21 Frame.....	21
Gambar 2.22 Path.....	21
Gambar 2.23 Sprite.....	22
Gambar 2.24 Spline.....	22
Gambar 2.25 Clay.....	23
Gambar 2.26 Vektor.....	23
Gambar 2.27 Karakter.....	24
Gambar 2.28 Anime Studio Pro.....	27
Gambar 2.29 Adobe Flash.....	27
Gambar 2.30 Blender.....	28

Gambar 2.31 Maya 3D.....	29
Gambar 2.32 Aplikasi Blender.....	30
Gambar 3.1 Pembentukan dan Penysuaian Vertex.....	45
Gambar 3.2 <i>Coloring</i> Karakter.....	46
Gambar 3.3 Karakter Jadi.....	46
Gambar 3.4 Rigging Karakter.....	46
Gambar 3.5 <i>Key Framing Animation</i>	47
Gambar 3.6 Pembuatan Objek Batu dan Rumput.....	47
Gambar 3.7 Pembuatan Objek Pohon.....	48
Gambar 3.8 Pembuatan Properti di dalam Rumah.....	48
Gambar 3.9 <i>Key Framming</i>	49
Gambar 3.10 <i>Key Framming</i>	49
Gambar 3.11 <i>Key Framming</i>	49
Gambar 3.12 <i>Key Framming</i>	49
Gambar 3.13 <i>Key Framming</i>	50
Gambar 3.14 <i>Key Framming</i>	50
Gambar 3.15 <i>Key Framming</i>	50
Gambar 3.16 <i>Key Framming</i>	51
Gambar 3.17 Proses Render Cycle.....	51
Gambar 3.18 Proses Render Eevee.....	51
Gambar 3.20 Perekaman <i>Voice Over</i>	52
Gambar 2.21 Pemberian Efek.....	53
Gambar 2.22 Penggabungan <i>Scane</i>	53
Gambar 4.1 Poster 1.....	60
Gambar 4.2 Poster 2.....	61
Gambar 4.3 Poster 3.....	62
Gambar 4.4 Poster Terpilih.....	63
Gambar 4.5 Gantungan Kunci 1.....	64
Gambar 4.6 Gantungan Kunci 2.....	65
Gambar 4.7 Gantungan Kunci 3.....	66
Gambar 4.8 Gantungan Kunci Terpilih.....	67
Gambar 4.9 Pin 1.....	68

Gambar 4.10 Pin 2.....	69
Gambar 4.11 Pin 3.....	70
Gambar 4.12 Pin Terpilih.....	71
Gambar 4.13 Stiker 1.....	72
Gambar 4.14 Stiker 2.....	73
Gambar 4.15 Stiker 3.....	74
Gambar 4.16 Stiker Terpilih.....	75
Gambar 4.17 Mug 1.....	76
Gambar 4.18 Mug 2.....	77
Gambar 4.19 Mug 3.....	78
Gambar 4.20 Mug Terpilih.....	79
Gambar 4.21 Topi 1.....	80
Gambar 4.22 Topi 2.....	81
Gambar 4.23 Topi 3.....	82
Gambar 4.24 Topi Terpilih.....	83
Gambar 4.25 Baju 1 Tampak Depan.....	84
Gambar 4.26 Baju 2 Tampak Depan.....	85
Gambar 4.27 Baju 3 Tampak Depan & Belakang.....	86
Gambar 4.28 Baju terpilih.....	87
Gambar 4.29 Totebag 1.....	88
Gambar 4.30 Totebag 2.....	89
Gambar 4.31 Totebag 3.....	90
Gambar 4.32 Totebag Terpilih.....	91

DAFTAR TABEL

3.3 Storyboard.....	34
3.4 Storyline.....	40

LAMPIRAN

BIODATA MAHASISWA



Fatih Maulana adalah Nama penulis Tugas Akhir ini. Penulis lahir dari orang tua Bapak Ostadiono dan Ibu Siti Umi Hanik sebagai anak pertama dari dua bersaudara. Penulis dilahirkan di Singaraja 26 Juni 2000 dan beralamat di Desa Gerokgak, Kec. Gerokgak, Kab Buleleng, Bali. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari TK Sangga Kumara Desa Sanggalangit, melanjutkan ke MIN Gerokgak (MIN 1 Buleleng saat ini (*lulus tahun 20012*)). Kemudian melanjutkan di SMP Unggulan Habibullah selama 2 tahun kemudian dipindahkan ke MTsN Patas (MTsN 1 Buleleng saat ini) dikarenakan sakit (*lulus tahun 2015*). Kemudian melanjutkan ke MAN 1 Buleleng (*lulus tahu 2018*). Hingga akhirnya bisa menempuh masa kuliah di Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Seni dan Desain, Prodi D3 Desain Komunikasi Visual, Universitas Pendidikan Ganesha.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku

Singaraja, 07 Februari 2022

Penulis,



Fatih Maulana
802071017

