

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D SEBAGAI
PENGAMALAN SILA PERTAMA PANCASILA**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

HERLAND RAFIKA FAZRI PRASETYO

19023024

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi 3D Sebagai Pengamalan
Sila Pertama Pancasila

Penulis : Herland Rafika Fazri Prasetyo

NIM : 19023024

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain Grafis

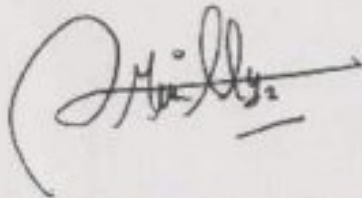
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 23 Juli 2023

Disahkan oleh
Ketua Penguji



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom
NIP. 198408272019031009

Anggota 1



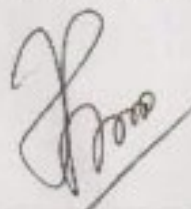
Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom .
NIP. 199104192019032015

Moderator/Penguji 2



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom
NIP. 198405092019031011

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Trifajar Yurmama S., S.Kom., MT.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi 3D Sebagai
Pengamalan Sila Pertama Pancasila
Penulis : Herland Rafika Fazri Prasctyo
NIM : 19023024
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 29 Juli 2023

Pembimbing 1



Rina Watye, M.Ds.

NIP. 198801172019032015

Pembimbing 2



Moses Raissa Graceivan, S.Ds.,
M.MT

NIDN/NUP/NIDK. 0903450002

Mengetahui,
Koord. Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds.
NIP. 198801172019032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Herland Rafika Fazri Prasetyo
NIM : 19023024
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan Film Animasi 3D sebagai Pengamalan Sila Pertama Pancasila-

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 22 Juni 2023

Yang menyatakan,

A 10,000 Indonesian postage stamp is placed over the signature. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPIL' and '10000'. The serial number '124A-CX51002807' is visible at the bottom of the stamp.

Herland Rafika Fazri Prasetyo
NIM: 19023024

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Herland Rafika Fazri Prasetyo
NIM : 19023024
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Perancangan Film Animasi 3D sebagai Pengamalan Sila Pertama Pancasila”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 22 Juni 2023

Yang menyatakan,



Herland Rafika Fazri Prasetyo
NIM: 19023024

ABSTRAK

Animation is one of the visual media with short and long videos, but in other words, we can also use animation as a learning video in applying everyday life. One application that can be done is the application of Pancasila in animated videos. This method is very useful for many people, especially for the Jabodetabek area. In the application of Pancasila with one of its values, namely honesty, so far there are still many dishonest people from various circles, both from the upper and lower classes. For this reason, the animation making process must also be interesting so that it can be enjoyed by many age groups, the age in question is 13 years and over. With the fight scene, it is expected to add to the tension of the animation movie to be made.

Keywords: Animation, Honesty, Fighting Scenes, Region, Age

Animasi merupakan salah satu media visual dengan berisikan video pendek maupun panjang, namun dengan kata lain animasi juga dapat kita manfaatkan sebagai video pembelajaran dalam menerapkan kehidupan sehari-hari. Salah satu penerapan yang dapat dilakukan yaitu penerapan Pancasila dalam video animasi. Metode ini sangat bermanfaat untuk banyak kalangan, terlebih untuk wilayah jabodetabek. Dalam penerapan Pancasila dengan salah satu nilainya yaitu kejujuran, sudah banyak dari masyarakat yang tidak jujur dari banyak kalangan, entah dari kalangan atas maupun kalangan bawah. Untuk itu, proses pembuatan animasi juga harus menarik agar dapat dinikmati banyak usia, usia yang dimaksud yaitu 13 tahun ke atas. Dengan adegan berkelahi, diharap dapat menambah ketegangan dari film animasi yang akan dibuat.

Kata Kunci : Animasi, Kejujuran, Adegan berkelahi, Wilayah, Usia

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam tugas akhir ini, penulis mengerjakan semuanya secara personal tentang kejujuran. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Proyek Akhir berjudul “Perancangan Film Animasi 3D Sebagai Pengamalan Sila Pertama Pancasila”.

Laporan Proyek Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Nova Darmanto S.Sos., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., MT., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis
5. Ibu Rina Watye, M. Ds. selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif dan juga selaku pembimbing I penulis dalam membantu penulis membimbing penulisan laporan proyek akhir.
6. Bapak Moses Raissa Graceivan, selaku pembimbing II penulis dalam membantu penulis membimbing produksi film 3D Animasi.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Bapak dan ibu selaku orang tua penulis yang telah membantu penulis dalam memfasilitasi perangkat yang mempermudah penulis mengerjakan proposal.

9. Teman-teman animasi yang telah mendukung dan menyemangati penulis dalam penulisan proposal.

Masih banyak kekurangan dalam penulisan proposal proyek akhir ini. Karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat berguna demi memperbaiki kekurangan tersebut dan semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Tangerang Selatan, 02 Juli 2023



Herland Rafika Fazri Prasetyo

19023024

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah	2
E. Tujuan Penelitian.....	2
F. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
A. Kajian Teori Umum.....	4
B. Kajian Teori Khusus.....	13
C. Hasil Penelitian yang Relevan.....	16

1.	Metode Angket	17
2.	Metode Literasi	17
3.	Metode Eksplorasi	17
D.	Kerangka Berpikir	17
E.	Pertanyaan Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN.....		28
A.	Jenis atau Desain Penelitian	28
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	29
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	31
1.	Metode Angket	31
2.	Metode Literasi	31
3.	Metode Eksplorasi	31
D.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	32
E.	Validitas dan Reliabilitas Data	34
F.	Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		40
a.	Hasil Penelitian	40
1.	Metode Angket	40
2.	Metode Literasi	42
3.	Metode Eksplorasi	43
b.	Hasil Pembahasan	44
1.	Metode Angket	44
2.	Metode Literasi	45
3.	Metode Eksplorasi	46
BAB V PENUTUP		53
A.	Simpulan.....	53
B.	Implikasi.....	53
C.	Saran.....	53

DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Antisipasi.....	7
Gambar 2.2 Squash & Stretch.....	8
Gambar 2.3 Staging.....	8
Gambar 2.4 Straight Ahead & Pose to pose.....	9
Gambar 2.5 Follow Through & Overlapping Action.....	9
Gambar 2.6 Slow In & Slow Out.....	10
Gambar 2.7 Arcs.....	10
Gambar 2.8 Secondary Action.....	11
Gambar 2.9 Timing & Spacing.....	11
Gambar 2.10 Exaggeration.....	12
Gambar 2.11 Solid Drawing.....	12
Gambar 2.12 Appeal.....	13
Gambar 2.13 Salah satu scene John wick.....	14
Gambar 2.14 Lambang Negara Indonesia (Pancasila).....	15
Gambar 2.15 Cover concept art Black Panther.....	17
Gambar 2.16 Cover The art of Lee Bermejo.....	18
Gambar 2.17 Poster Film Gundala.....	19
Gambar 2.18 Poster Film Gatot Kaca.....	19
Gambar 2.19 Referensi konsep karakter.....	20
Gambar 2.20 Referensi konsep karakter.....	20
Gambar 2.21 Referensi konsep karakter.....	21
Gambar 2.22 Referensi konsep karakter.....	21
Gambar 2.23 Referensi konsep latar tempat.....	22
Gambar 2.24 Referensi konsep latar tempat.....	22
Gambar 2.25 Sketsa lokasi proyek akhir.....	23
Gambar 2.26 Sketsa lokasi proyek akhir.....	23
Gambar 2.27 Sketsa karakter Pras.....	24
Gambar 2.28 Sketsa karakter Jafar.....	24

Gambar 2.29 Sketsa karakter Rafiq	25
Gambar 2.30 Sketsa karakter Rak Satya	25
Gambar 2.31 Sketsa karakter Garuda.....	26
Gambar 3.1 Gambar Survey.....	30
Gambar 4.1 Preview Short Movie Captain Garuda	40
Gambar 4.2 concept art “The Art of Captain Garuda”.....	46
Gambar 4.3 Karakter utama yang sudah dirancang sejak 2022	47
Gambar 4.4 Contoh gambar storyboard.....	48
Gambar 4.5 Web Autodesk Community.....	49
Gambar 4.6 Riging Garuda yang berantakan.....	49
Gambar 4.7 Web Renderfarm	50
Gambar 4.8 Hasil Render Full objek.....	51
Gambar 4.9 Hasil Render Alpha	51
Gambar 4.10 Editing di Adobe Premiere Pro	52

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Survey berita tentang kasus korupsi di Indonesia	33
Diagram 3.2 Survey Eksperimen Kejujuran <i>Content Creator</i>	33
Diagram 3.3 Saat menemukan uang di jalan.....	34
Diagram 3.4 Saat membuat SIM.....	34
Diagram 3.5 Edukasi jika di tampilkan animasi 3D	35
Diagram 3.6 Genre Film Action.....	35
Diagram 3.7 Film bertema superhero	35
Diagram 3.8 Riset uang di jalan.....	36
Diagram 3.9 Riset pembuatan SIM.....	37
Diagram 3.10 Edukasi jika ditampilkan animasi	38
Diagram 3.11 Kuisisioner genre film animasi	38
Diagram 3.12 Kuisisioner cerita manusia super	39
Diagram 4.1 Hasil kuisisioner pertanyaan pertama kejujuran	41
Diagram 4.2 Hasil kuisisioner pertanyaan kedua kejujuran	41
Diagram 4.3 Hasil kuisisioner pertanyaan untuk concept art	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahapan Perancangan Animasi 3D	5
Tabel 3.1 Rencana Kegiatan Penelitian	30
Tabel 4.1 Daftar Pengisi Kuisisioner	45

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	17
Bagan 3.1 Intrumen pengumpulan data	32