

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D “DJINN” SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN BUDAYA TRADISIONAL UNTUK
MAHASISWA ANIMASI POLITEKNIK NEGERI MEDIA
KREATIF

*(3D Modeling, 3D Texturing, 3D Environment, 3D Animation, Rigging,
Rendering, Visual Effect)*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh
FERGIAN RAMDANI
NIM: 19023020

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : FILM PENDEK ANIMASI 3D "DJINN" SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN BUDAYA TRADISIONAL
UNTUK MAHASISWA ANIMASI POLITEKNIK
NEGERI MEDIA KREATIF

Penulis : Fergian Ramdani
NIM : 19023020
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain Grafis

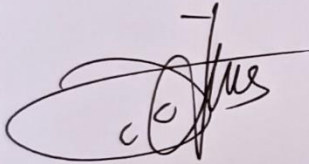
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 24 Juli 2023

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,




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

Penguji 1



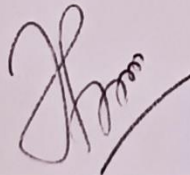
Jodies Setiamawati, M.Pd
ID Dosen. 0903450010

Moderator/Penguji 2



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom.
NIDN/NUP/NIDK: 0903450007

Mengetahui,
Ketua Jurusan, Desain Grafis



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122020122003

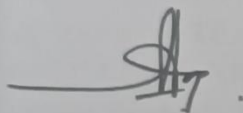
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Film Pendek Animasi 3D'Djinn'Sebagai Media
Pengenalan Budaya Tradisional Untuk Mahasiswa
Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif"
Penulis : Fergian Ramdani
NIM : 19023020
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani pada tanggal 4 Juli 2023

Pembimbing 1 :

Pembimbing 2 :



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom
NIDN/NUP/NIDK: 0903450007



Maria Ulfah Catur Afriasih, S.Pd.,MM
NIP. 19860509201903201

Mengetahui :
Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, S.Ds., M.Ds
NIP. 198801172010032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fergian Ramdani
NIM : 19023020
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**“FILM PENDEK ANIMASI 3D “DJIIN” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
BUDAYA TRADISIONAL UNTUK MAHASISWA ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF“**
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, 1 Agustus 2023

Yang menyatakan,

A 10,000 Indonesian postage stamp (METERAI TEMPEL) with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPUKUH BILU KUPAN 10000 METERAI TEMPEL B0271AKX551177465'.

Fergian Ramdani
NIM: 19023020

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fergian Ramdani
NIM : 19023020
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**“FILM PENDEK ANIMASI 3D “DJIIN” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
BUDAYA TRADISIONAL UNTUK MAHASISWA ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF“**
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, 1 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Fergian Ramdani
NIM: 19023020

ABSTRAK

The purpose of this study is to analyze the influence of the animated film “Djinn” on Indonesian traditional culture and the interest of animation students at Politeknik Negeri Media Kreatif. The movie successfully blends Balinese culture, horror and mystery themes, puppets and traditional costumes. The results showed that the movie influenced the understanding and appreciation of Indonesian culture and increased animation students' interest in traditional culture. The use of local myths and cultural references in the story made it possible to attract the target group. Character models with tattoos that reflect the culture and traditional clothing add depth to the story. The movie “Djinn” has the potential to influence students perceptions of Indonesian culture and be an effective educational tool to present traditional culture to a wider audience.

Keywords: *Introduction Media, Traditional Culture, Animation Student*

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh film animasi “Djinn” terhadap budaya tradisional Indonesia dan minat mahasiswa animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif. Film ini berhasil memadukan budaya Bali dengan tepat, tema horor dan misteri, wayang dan kostum tradisional. Dengan menggunakan metode penelitian *FGD (Forum Group Discussion)* dengan subjek mahasiswa politeknik negeri media kreatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa film ini mempengaruhi pemahaman dan penghayatan budaya Indonesia serta meningkatkan minat mahasiswa animasi terhadap budaya tradisional. Penggunaan mitos lokal dan referensi budaya dalam cerita memungkinkan untuk menarik target sasaran. Model karakter dengan tato yang mencerminkan budaya dan pakaian tradisional menambah kedalaman cerita. Film “Djinn” berpotensi mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap budaya Indonesia dan menjadi sarana pendidikan yang efektif untuk menghadirkan budaya tradisional kepada khalayak yang lebih luas.

Kata kunci: *Media Pengenalan, Budaya Tradisional, Mahasiswa Animasi*

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala berkah, kekuatan, dan kemudahan yang telah diberikan-Nya, sehingga saya berhasil menyelesaikan laporan tugas akhir ini tepat pada waktunya. Kami merasa bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat dan karunia-Nya yang telah memungkinkan kami untuk menyelesaikan proyek tugas akhir ini sesuai dengan jadwal yang ditentukan.

Laporan ini mungkin tidak akan selesai tanpa bantuan dari pihak-pihak tertentu. Maka, saya ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu, diantaranya sebagai berikut:

1. Dr. Tipri Rose Kartika MM. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Rina Watye, S.DS., M.DS. selaku Ketua Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Animasi.
5. R.AE Widiargo, S.T., M.I. Kom. selaku dosen Animasi 3D dan juga dosen pembimbing tugas akhir yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.
6. Maria Ulfah Catur Afriasih, S.Pd., MM. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang membantu dalam bimbingan penulisan skripsi tugas akhir peneliti.
7. Moses Raissa Graceivan selaku dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.
8. Nur Rahmansyah S.Kom., M.I.Kom Selaku ketua penguji sidang Tugas Akhir.
9. Jodies Setiamawati, M.Pd Selaku penguji 1 sidang Tugas Akhir.
10. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir kami.

11. Seluruh Anggota tim dalam pengerjaan karya tugas akhir “Djinn” yang telah berjuang dan tetap semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir ini sampai selesai.
12. Keluarga Penulis, Khususnya ayah dan ibu penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis
13. Teman seangkatan animasi yang selalu ada dan bersedia membantu di waktu yang sulit ini.

Peneliti memahami bahwa laporan yang peneliti tulis ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Jakarta, 21 Juli 2023



Fergian Ramdani
NIM. 19023020

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN 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 TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	15
A. Latar Belakang Masalah	15
B. Identifikasi Masalah.....	17
C. Batasan Masalah	17
D. Rumusan Masalah	17
E. Tujuan Penelitian	18
F. Manfaat Penelitian	18
BAB II LANDASAN TEORI.....	20
A. Kajian Teori Umum.....	20
1. Pengertian Animasi.....	20
2. Prinsip Animasi	21
<i>a. Squash and Stretch</i>	21
<i>b. Anticipation</i>	22
<i>c. Staging</i>	22
<i>d. Straight Ahead Action and Pose To Pose</i>	22
<i>e. Follow Throuhgt and Overlapping Action</i>	22
<i>f. Slow In and Slow Out</i>	23
<i>g. Arcs</i>	23
<i>h. Secondary Action</i>	23
<i>i. Timing</i>	23
<i>j. Exaggeration</i>	24
<i>k Solid Drawing</i>	24

1. <i>Appeal</i>	24
B. Kajian Teori Khusus	24
1. Definisi Budaya	25
2. Definisi Mitos	25
3. Definisi Karakter.....	26
4. Lonjo Dayak	27
5. Tato Dayak	27
6. Candi	28
7. Batik.....	29
8. Kemben	29
9. Wayang	30
10. Aksara Thailand.....	32
11. Rumah Gadang Minangkabau	32
12. Pohon Beringin.....	33
13. Jin dan Genderuwo	34
14. Perangkat Keras/ <i>Hardware</i>	35
15. Perangkat Lunak/ <i>Software</i>	35
a. <i>Autodeks Maya</i>	36
b. <i>Adobe Substance Painter</i>	36
c. <i>Adobe Photoshop</i>	37
d. <i>Unreal Engine</i>	37
C. Pertanyaan Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	42
D. Definisi Operasional Variabel.....	43
1. Film Pendek Animasi “Djinn”	44
2. Media Pengenalan Budaya Tradisional.....	44
3. Mahasiswa Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif	44
E. Teknik Instrumen Pengumpulan Data.....	45
1. Panduan Diskusi (<i>Discussion Guide</i>).....	45
2. Merekam audio atau video	45
3. Transkrip Diskusi	46

4. Observasi.....	46
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	47
G. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Hasil Penelitian.....	49
B. Lembar Observasi.....	57
1. <i>3D Modeling</i> dan <i>3D Texturing</i>	57
a. Abimana.....	57
b. Kakek Jin	58
c. Anjani.....	60
2. <i>3D Environment</i>	61
a. Halaman Rumah Abimana	61
b. <i>Basement</i>	62
c. Rumah Kakek.....	63
d. Hutan	63
e. Hutan Akhir.....	64
3. <i>3D Animation</i>	65
4. <i>Rendering</i>	66
5. <i>Visual Effects</i>	66
C. Pembahasan	67
1. Pemahaman Budaya Tradisional	67
2. Ketertarikan dan Apresiasi	68
3. Keakuratan Representasi Budaya dan Pengaruh Budaya pada Cerita	68
4. Pengaruh Budaya pada Sebuah Karakter	69
5. Stereotip atau Penggambaran Budaya yang Tidak Akurat.....	70
D. Keterbatasan Penelitian.....	71
1. Subyektivitas Peneliti.....	71
2. Pengaruh Kelompok dan Interaksi Sosial	72
BAB 5 PENUTUP	73
A. Simpulan	73
B. Implikasi.....	75
C. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel data film animasi lulusan tahun 2022.....	16
Tabel 4.1 Jawaban Pertanyaan 1.....	49
Tabel 4.2 Jawaban Pertanyaan 2.....	50
Tabel 4.3 Jawaban Pertanyaan 4.....	51
Tabel 4.4 Jawaban Pertanyaan 4.....	52
Tabel 4.5 Jawaban Pertanyaan 5.....	53
Tabel 4.6 Jawaban Pertanyaan 6.....	54
Tabel 4.7 Jawaban Pertanyaan 7.....	55
Tabel 4.8 Jawaban Pertanyaan 8.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lonjo Dayak.....	27
Gambar 2.2 Tato Dayak.....	28
Gambar 2.3 Gerbang Candi.....	28
Gambar 2.4 Batik.....	29
Gambar 2.5 Kemben.....	30
Gambar 2.6 teater boneka bayangan (<i>Piyang</i>).....	31
Gambar 2.7 Wayang.....	31
Gambar 2.8 Foto Rumah Gadang.....	33
Gambar 2.9 Foto Pohon Beringin.....	33
Gambar 4.1 Abimana.....	58
Gambar 4.2 Kakek Jin.....	59
Gambar 4.3 Anjani.....	60
Gambar 4.4 <i>Scene</i> Wayang.....	61
Gambar 4.5 <i>Scene</i> Penjara.....	62
Gambar 4.6 <i>Scene</i> Rumah Kakek.....	63
Gambar 4.7 <i>Scene</i> Hutan.....	64
Gambar 4.8 <i>Scene</i> Hutan Akhir.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN DATA FILM ANIMASI LULUSAN 2022.....	81
LAMPIRAN JAWABAN RESPONDEN.....	83
LAMPIRAN TABEL <i>TIMELINE</i> PRODUKSI ANIMASI “DJINN”.....	99
LAMPIRAN FOTO PELAKSANAAN <i>FGD (Forum Group Discussions)</i>	103
LAMPIRAN BIODATA MAHASISWA.....	104
LAMPIRAN SALINAN LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	105
LAMPIRAN DOKUMENTASI SIDANG TUGAS AKHIR.....	107