

LAPORAN TUGAS AKHIR
ANALISIS FILM PENDEK ANIMASI 3D SEBAGAI SARANA
UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN MAHASISWA
ANIMASI POLIMEDIA TERHADAP BUDAYA MITOS
PAMALI

*(2D Animation, Storyboard Artist, 3D Modeling, 3D Texturing, 3D Layout artist,
3D Animation, Video Editor)*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

FAIZ MUHAMAD RACHMAN

NIM : 19023018

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : ANALISIS FILM PENDEK ANIMASI 3D SEBAGAI SARANA UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN MAHASISWA ANIMASI POLIMEDIA TERHADAP BUDAYA MITOS PAMALI
Penulis : Faiz Muhamad Rachman
NIM : 19023018
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 Rahmansyah 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.TNIP.
198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Analisis Film Pendek Animasi 3D Sebagai Sarana
Untuk Meningkatkan Kepedulian Mahasiswa
Animasi Polimedia Terhadap Budaya Mitos dan
Pamali

Penulis : Faiz Muhamad Rachman
NIM : 19023018
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk
disidangkan.

Ditandatangani pada tanggal 22 Juli 2023

Pembimbing 1 :



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

Pembimbing 2 :



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 : Faiz Muhamad Rachman
NIM : 19023018
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**“PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D SEBAGAI SARANA
PENGENALAN BUDAYA MITOS DAN PAMALI UNTUK MAHASISWA
ANIMASI POLIMEDIA”**

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, 20 Juni 2023

Yang menyatakan

A  ada tangan
F  hman

NIM: 19023018

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Faiz Muhamad Rachman
NIM : 19023018
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis.....
Tahun Akademik : 2022/2023

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **"FILM PENDEK ANIMASI 3D DJIIN SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA TRADISIONAL UNTUK MAHASISWA ANIMASI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF"** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 20 Juni 2023

Yang menyatakan,

M.  tangan
7B7AKX42258/596

Faiz Muhamad Rachman
NIM : 19023018

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara memperkenalkan budaya tradisional Indonesia khususnya budaya mitos dan pamali kepada mahasiswa animasi politeknik negeri media kreatif. Pada dasarnya kemajuan teknologi berbanding lurus dengan adanya perangkat elektronik yang semakin canggih untuk pembuatan film animasi 3D, di Indonesia perkembangan film animasi sudah semakin pesat didasari dengan berkembangnya minat masyarakat terhadap film animasi 3D terutama pada anak-anak, namun saat ini masih jarang film animasi Indonesia yang mengangkat tema budaya mitos dan pamali, maka dari itu penulis mencoba untuk membuat film pendek animasi 3D bertemakan budaya mitos dan pamali di Indonesia. Dalam penelitian ini penulis menggunakan *metode Forum Group Discussion* (FGD) metode ini termasuk dalam metode kualitatif sosial. dengan dibuatnya film animasi pendek animasi 3D berjudul Djinn ini, penulis berharap film ini mampu memperkenalkan sedikit budaya mitos dan juga pamali kepada mahasiswa animasi politeknik negeri media kreatif agar mereka peduli dengan budayamitos dan juga pamali di sekitarnya.

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out how to introduce Indonesian traditional culture, especially the culture of myth and pamali to animation students at the State Polytechnic of Creative Media. increasingly rapidly based on the development of public interest in 3D animated films, especially for children, but currently there are still rare Indonesian animated films with the theme of myth and pamali culture, therefore the authors try to make short 3D animated films with the theme of myth and pamali culture in Indonesia. In this study the authors used the Forum Group Discussion (FGD) method. This method is included in the social qualitative method. By making this short 3D animation film entitled Djinn, the authors hope that this film will be able to introduce a bit of mythical culture and also pamali to animation polytechnic students. creative media countries so that they care about the mythical culture and also the pamali around it

KATA PENGANTAR

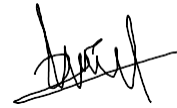
Segala puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas beribu nikmat ataupun karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga terselesaikan tepat waktu, proposal tugas akhir Analisis Film Pendek Animasi 3D Sebagai Sarana Untuk Meningkatkan Kepedulian Mahasiswa Animasi Polimedia Terhadap Budaya Mitos dan Pamali, Kami mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, hikmat, kekuatan, kesanggupan dan kemudahan, yang karenanya kami dapat menyelesaikan karya tugas akhir tepat waktu

Proposal 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 selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., MT selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Rina Watye, S.DS., M.DS. selaku Ketua Program Studi Animasi
5. Bapak Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I Kom selaku pembimbing I
6. Ibu Maria Ulfah Catur Afriasih, S.Pd., MM selaku dosen pembimbing II
7. Seluruh Anggota tim dalam pengerjaan karya tugas akhir “Djinn” yang telah berjuang dan tetap semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir ini sampai selesai.
8. Keluarga Penulis, Khususnya ayah dan ibu penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
9. Teman seangkatan animasi yang selalu ada dan bersedia membantu di waktu yang sulit ini.

Saya menyadari, makalah yang saya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan saya nantikan demi kesempurnaan makalah ini.

Jakarta, 2 juli 2023



Faiz Muhamad Rachman
NIM. 19023018

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
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian.....	3
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. Kajian Teori Umum	6
1. Pengertian Animasi	5
2. Prinsip Animasi	6
1. <i>Squash and Stretch</i>	7
2. <i>Arcs</i>	7
3. <i>Timing</i>	7
4. <i>Anticipation</i>	6
5. <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	7
6. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	7
7. <i>Slow In and Slow Out</i>	7
8. <i>Secondary Action</i>	7
9. <i>Staging</i>	7
10. <i>Solid Drawing</i>	8
11. <i>Exaggeration</i>	8

12. <i>Appeal</i>	8
B. Kajian Teori Khusus	9
3. Definisi <i>Snappy Animation</i>	9
4. Definisi <i>Semirealism Animation</i>	10
5. Definisi Mitos	10
6. Definisi Pamali	11
7. Pi Ying Xi Teater Boneka Bayangan	12
8. Sejarah Wayang	12
9. Rumah Gadang.....	13
10. Batik Mega Mendung.....	15
11. Pohon Beringin.....	16
12. Candi	16
13. Tato Dayak.....	17
C. Software Yang Digunakan	19
1. <i>Autodesk Maya</i>	19
2. <i>Adobe Substance Painter</i>	19
3. <i>Unreal Engine 5</i>	20
4. <i>Adobe Premiere Pro</i>	20
D. Hipotesis Pertanyaan Penelitian	<u>21</u>
E. Kerangka Berpikir	22
F. Timeline Pengerjaan Tugas Akhir	23
BAB III METODE PENELITIAN	13
A. Jenis dan Desain Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian	27
D. Definisi Operasional Variabel	28
1. Film Pendek Animasi 3D	29
2. Pengenalan Budaya Mitos	29
3. Mahasiswa Animasi semester 4 Politeknik Negeri Media Kreatif	29
E. Teknik Instrumen Pengumpulan Data	29
1. Panduan Diskusi (Discussion Guide)	29

2. Merekam audio atau video	30
3. Transkrip Diskusi.....	30
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	31
G. Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian dan Pembahasan	33
1. Tabel Pertanyaan 1	34
2. Tabel Pertanyaan 2	35
3. Tabel Pertanyaan 3	36
4. Tabel Pertanyaan 4	37
5. Tabel Pertanyaan 5	38
6. Tabel Pertanyaan 6	39
7. Tabel Pertanyaan 7... ..	40
B. Perbandingan Snappy Animation dan Semirealism Animation.....	41
C. Jobdesk Penulis	43
1. Pra-Produksi.....	43
2. Produksi	43
a. <i>3D Character Modeling & Texturing</i>	43
b. 3D Modeling Asset	44
c. 3D Camera Layout	45
d. 3D Character Animation	46
3. Pasca Produksi	47
e. <i>Video Editor</i>	47
D. <i>Hardware</i> Penulis.....	48
E. Pembahasan	49
1. Pemahaman Tentang Metode Gerakan Animasi 3D.....	49
2. Kepedulian dan Apresiasi.....	49
F. Keterbatasan Penelitian.....	50
1. Subyektivitas Peneliti.....	50
2. Pengaruh Kelompok dan Interaksi Sosial dalam FGD.....	50
BAB 5 PENUTUP.....	51

A. Kesimpulan	51
1. Implikasi.....	52
2. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
DAFTAR LAMPIRAN	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Figur <i>Wang Pi Ying</i>	13
Gambar 2.2 Rumah Gadang Minangkabau... ..	14
Gambar 2.3 Batik Mega Mendung... ..	15
Gambar 2.4 Visual Pohon Beringin	16
Gambar 2.5 Candi dan Pura dari Bali.....	17
Gambar 2.6 Contoh Tato Dayak.....	18
Gambar 2.7 Logo <i>Autodesk Maya</i>	19
Gambar 2.8 Logo <i>Adobe Substance Painter</i>	19
Gambar 2.9 Logo <i>Unreal Engine</i>	20
Gambar 2.10 Logo <i>Adobe Premiere Pro</i>	20
Gambar 4.1 Tabel Pertanyaan 1	32
Gambar 4.2 Tabel Pertanyaan 2... ..	33
Gambar 4.3 Tabel Pertanyaan 3	34
Gambar 4.4 Tabel Pertanyaan 4	35
Gambar 4.5 Tabel Pertanyaan 5... ..	36
Gambar 4.6 Tabel Pertanyaan 6... ..	37
Gambar 4.7 Tabel pertanyaan 7... ..	38
Gambar 4.8 Visual Karakter Anjani.....	43
Gambar 4.9 Visual <i>Asset Candle</i> dan <i>Potion Jar</i>	43
Gambar 4.10 <i>3D Animation Layout</i> di <i>Autodesk Maya</i>	44
Gambar 4.11 Proses pengerjaan Animasi 3D di <i>Autodesk Maya</i>	44
Gambar 4.12 Pengerjaan <i>Video Editing</i>	45
Gambar 4.13 Foto Perangkat <i>Hardware</i> Penulis	45