

**ANALISIS EFEKTIVITAS FILM PENDEK DALAM PENGENALAN  
BUDAYA TRADISIONAL DAN MITOS UNTUK MAHASISWA  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

*(Concept Art, 2D Animation, 3D Modeling, 3D Texturing, 3D Environment, 3D  
Layout, 3D Animation, 3D Rendering, Compositing)*

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan**



**Disusun Oleh:**

**BARELVI MA'MUN AR RASYID**

**NIM: 19023010**

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

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : ANALISIS EFEKTIVITAS FILM PENDEK ANIMASI  
SEBAGAI SARANA PENGENALAN BUDAYA MITOS  
UNTUK MAHASISWA POLITEKNIK NEGERI MEDIA  
KREATIF

Penulis : Barelvi Mamun Ar Rasyid  
NIM : 19023010  
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 17 Juli 2023

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



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

Penguji 1



**Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.**  
NIP. 199104192019032015

Moderator/Penguji 2



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

Mengetahui,  
Ketua Jurusan, Desain Grafis



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

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Analisis Efektivitas Film Pendek Dalam Pengenalan Budaya Mitos Untuk Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif"  
Penulis : Barelvi Ma'mun Ar Rasyid  
NIM : 19023010  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani pada tanggal 17 Juni 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 : Barelvi Ma'mun Ar Rasyid  
NIM : 19023010  
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 DJINN 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, 4 Agustus 2023



Barelvi Ma'mun Ar Rasyid  
NIM: 19023020

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Barelvi Ma'mun Ar Rasyid  
NIM : 19023010  
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 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, 4 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Barelvi Ma'mun  
Ar Rasyid  
NIM: 19023020

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi efektivitas film pendek animasi sebagai sarana pengenalan budaya tradisional kepada generasi muda. Penelitian dilakukan menggunakan metode *Focus Group Discussion* (FGD) dengan mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif sebagai partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film pendek animasi dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan apresiasi mahasiswa terhadap budaya dan mitos. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan film animasi ini adalah tema yang menggabungkan budaya dan mitos, cerita yang melibatkan makhluk halus, cerita yang terhubung dengan penonton, penggunaan wayang, serta aspek teknis seperti visual, animasi, *sound design*, dan *visual effects* yang menarik. Pengembangan visual yang unik dengan inspirasi budaya tradisional juga menjadi faktor penting dalam memperkenalkan budaya tradisional dengan cara yang lebih menarik kepada generasi muda.

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

## ABSTRACT

*This thesis aims to evaluate the effectiveness of animated short films as a means of introducing traditional culture to the younger generation. The research was conducted through Focus Group Discussion (FGD) method with students of Politeknik Negeri Media Kreatif as participants. The results showed that animated short films can increase students' interest, understanding, and appreciation of culture and myths. Factors that influence the success of this animated film are themes that combine culture and myths, stories that involve spirits, stories that connect with the audience, the use of puppets, and technical aspects such as visuals, animation, sound design, and interesting visual effects. The development of unique visuals inspired by traditional culture is also an important factor in introducing traditional culture in a more interesting way to the younger generation.*

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

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas semua nikmat dan karunia yang telah diberikan kepada kami sehingga dapat menyelesaikan laporan akhir sesuai jadwal yang berjudul. Analisis Efektivitas Film Pendek Animasi Sebagai Sarana Pengenalan Budaya Mitos Untuk Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif. Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat, hikmat, kekuatan, dan kemudahan sehingga kami dapat menyelesaikan laporan akhir ini tepat pada waktunya.

Tanpa bantuan dari beberapa pihak, laporan ini mungkin tidak akan selesai tepat waktu. Oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, antara lain 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. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I Kom selaku dosen pembimbing I
6. Maria Ulfah Catur Afriasih, S.Pd.,MM selaku dosen pembimbing II
7. Semua anggota tim yang mengerjakan proyek akhir “Djinn” yang berjuang dan masih teguh dalam mengerjakan proyek akhir ini.
8. Keluarga penulis dan kerabat khususnya ayah dan ibu penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat
9. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir kami.

Saya sadar bahwa karya yang saya tulis ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya ini.

Jakarta, 4 Agustus 2023



Barelvi Ma'mun Ar Rasyid  
NIM. 19023010



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah .....	2
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian .....	3
F. Manfaat Penelitian.....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
A. Kajian Teori Umum.....	5
1. Pengertian Animasi .....	5
2. Prinsip Animasi .....	6
B. Kajian Teori Khusus .....	14
1. Pengertian Budaya.....	14
2. Pengertian Mitos.....	15
3. <i>Piyongxi</i> : Teater Boneka Bayangan ( <i>shadow puppet</i> ) .....	15

4. Wayang.....	17
5. Rumah Gadang .....	18
6. Batik Mega Mendung .....	20
7. Mitos Mahluk Genderuwo.....	23
8. Cerita dan Mitos Genderuwo.....	24
9. Pura.....	26
10. Tato Dayak.....	27
11. Candi.....	28
12. Pohon Beringin .....	29
13. Aksara Thailand.....	30
14. Kemben.....	32
C. Hipotesis Pertanyaan Penelitian.....	32
D. Kerangka Berpikir .....	33
E. Perangkat lunak yang penulis gunakan.....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Jenis atau Desain Penelitian .....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
D. Definisi Operasional Variabel .....	40
1. Film Pendek Animasi .....	41
2. Pengenalan Budaya Mitos .....	41
3. Mahasiswa Animasi Semester 4 Politeknik Negeri Media Kreatif.....	41
E. Teknik Instrumen Pengumpulan Data.....	41
1. Panduan Diskusi .....	42
2. Audio atau Rekaman Video.....	42

3. Transkrip Diskusi .....	42
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	42
G. Teknik Analisis Data .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Penelitian.....	45
B. Pembahasan .....	58
1. Pemahaman budaya dan mitos .....	58
2. Minat dan Keterlibatan .....	59
3. Apresiasi terhadap budaya dan mitos .....	60
4. Teknis dan penggunaan media visual.....	60
5. Penggunaan konsep visual yang menarik.....	62
6. <i>Lightning dan Rendering</i> .....	63
7. <i>Editing, Sound effects, and Background Music</i> .....	64
8. Kritik dan saran pengembangan animasi.....	65
C. Keterbatasan Penelitian.....	66
1. Subyektivitas peneliti .....	66
2. Pengaruh Kelompok dan Interaksi Sosial.....	66
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>68</b>
A. Simpulan.....	68
B. Implikasi .....	69
C. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Jawaban Pertanyaan 1 .....	47
Tabel 4. 2 Jawaban Pertanyaan 2 .....	48
Tabel 4. 3 Jawaban Pertanyaan 3 .....	49
Tabel 4. 4 Jawaban Pertanyaan 4 .....	50
Tabel 4. 5 Jawaban Pertanyaan 5 .....	51
Tabel 4. 6 Jawaban Pertanyaan 6 .....	52
Tabel 4. 7 Jawaban Pertanyaan 7 .....	53
Tabel 4. 8 Jawaban Pertanyaan 8 .....	54
Tabel 4. 9 Jawaban Pertanyaan 9 .....	55
Tabel 4. 10 Jawaban Pertanyaan 10 .....	56
Tabel 4. 11 Jawaban Pertanyaan 11 .....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Squash and Stretch .....	7
Gambar 2. 2 Contoh Arcs.....	7
Gambar 2. 3 Contoh Timing .....	8
Gambar 2. 4 Contoh Anticipation .....	9
Gambar 2. 5 Contoh Staging.....	9
Gambar 2. 6 Contoh Straight Ahead and Pose to Pose Action .....	10
Gambar 2. 7 Follow Through and Overlapping Action .....	11
Gambar 2. 8 Contoh Slow in and Slow Out.....	11
Gambar 2. 9 Contoh Secondary Action .....	12
Gambar 2. 10 Contoh Exaggeration.....	13
Gambar 2. 11 Contoh Appeal.....	13
Gambar 2. 12 Desain figur Wang Piyung. Jenderal Guan Yu .....	16
Gambar 2. 13 Intro wayang 2D Sumber: Dokumentasi pribadi.....	17
Gambar 2. 14 Wayang Sumber: Arsip Nasional Republik Indonesia.....	17
Gambar 2. 15 Rumah Gadang.....	18
Gambar 2. 16 Rumah Kakek Final Render .....	19
Gambar 2. 17 Batik Mega Mendung.....	20
Gambar 2. 18 Intro Wayang 2D Batik Mega Mendung.....	21
Gambar 2. 19 Referensi Genderuwo.....	23
Gambar 2. 20 Karakter Kakek Jin.....	23
Gambar 2. 21 Pura Taman Ayun.....	26
Gambar 2. 22 Asset Pura Render .....	26
Gambar 2. 23 Tato Dayak .....	27
Gambar 2. 24 Karakter Kakek Render .....	27
Gambar 2. 25 Aksara Thailand pada Baju Karakter .....	30
Gambar 2. 26 Karakter Abimana .....	31
Gambar 2. 27 Kemben .....	32
Gambar 2. 28 Logo Photoshop.....	34
Gambar 2. 29 Logo Premiere Pro .....	34

Gambar 2. 30 Logo Indesign.....	35
Gambar 2. 31 Logo Autodesk Maya.....	35
Gambar 2. 32 Logo Substance Painter.....	36
Gambar 2. 33 Logo Unreal Engine 5 .....	36
Gambar 4. 1 Ruang Kerja Unreal Engine 5 .....	63
Gambar 4. 2 Ruang Kerja Adobe Premiere Pro.....	64