

LAPORAN TUGAS AKHIR

Perancangan Film Pendek Animasi “Luisa and The Man on The Wall” Sebagai Media Edukasi Untuk Perkembangan Kematangan Emosi Remaja

3D Modeling Character, 3D Rigging, 3D Animate

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



Disusun oleh:

SITA 'AINA MARDHIYAH - 20230137

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi "*Luisa and The Man On The Wall*" Sebagai Media Edukasi Untuk Perkembangan Kematangan Emosi Remaja
Penulis : Sita 'Aina Mardhiyah
NIM : 20230137
Program Studi : Animasi (Konsentrasi:D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 15 Juli 2024

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



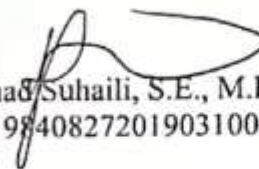
Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom
NIP. 198612282010122005

Anggota 1



Bayu Saputra, S.Sn

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama-Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi "Luisa and The Man on The Wall" Sebagai Media Edukasi Untuk Perkembangan Kematangan Emosi Remaja

Penulis : Sita 'Aina Mardhiyah

NIM : 20230137

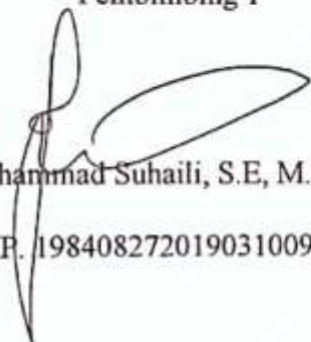
Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.


Ditandatangani di Jakarta, 9 Juli 2024

Pembimbing 1



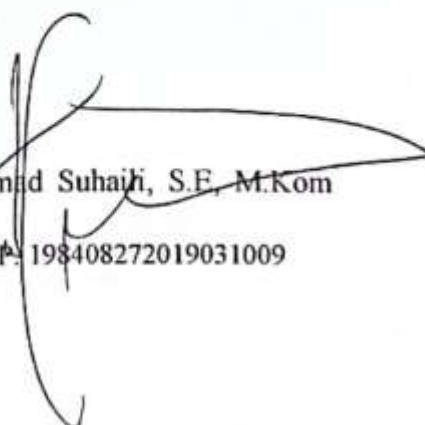
Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom
NIP. 198408272019031009

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sita 'Aina Mardhiyah
NIM : 20230137
Program Studi : Animasi.....(Konsentrasi 24.)
Jurusan : Desain Grafis.....
Tahun Akademik : 2020.....

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

" Luisa and The Man On The Wall "

.....
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 sebenarnya.

Jakarta, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,

The image shows a handwritten signature in black ink over a red official stamp. The stamp is rectangular and contains the text 'METERAI TEMPEL' at the top, a central emblem, and the number '62462ALX238160985' at the bottom.

Sita 'Aina Mardhiyah

NIM. 20230137

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Sita 'Aina Mardhiyah.
NIM : 20230137
Program Studi : Animasi (Konsentrasi DU)
Jurusan : Desain Grafis.
Tahun Akademik : 2020.

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 Pendek Animasi "Luisa And The Man On The Wall".
..... beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Bekasi, 11 Juli 2024.

Yang menyatakan,



Sita 'Aina Mardhiyah

NIM. 20230137

ABSTRAK

Emotions are natural and normal reactions that arise in response to things that do not match expectations. Emotions often produce a negative impact on decision making. The process of rational thinking will be disrupted due to emotional reactions to excessive anger. Rash decision making due to lack of emotional maturity can cause harm to those around you and yourself. Animation media is an interesting way that makes it easier for the audience to capture meaning. Implied education through animated films is more in demand and easier to convey. The animation "Luisa and The Man on The Wall" was produced with 3D and 2D animation production techniques. The author uses Autodesk Maya 2020, Ibis Paint, and Adobe After Effect software. This film is expected to convey to the audience about the impact of lack of emotional maturity in making decisions. The role of the closest person to the issue is expected to arise after watching this film.

Keywords : Animation, Teenager, Emotional Maturation

Emosi adalah reaksi alami dan normal yang muncul sebagai respons terhadap hal-hal yang tidak sesuai harapan. Emosi sering menghasilkan dampak negatif pada pengambilan keputusan. Proses berpikir rasional akan terganggu akibat reaksi emosional hingga kemarahan yang berlebihan. Pengambilan keputusan yang terburu-buru karena kurangnya kematangan emosi dapat membahayakan orang-orang di sekitar dan diri sendiri. Media animasi adalah cara menarik yang memudahkan audiens untuk menangkap makna. Pendidikan tersirat melalui film animasi lebih diminati dan lebih mudah disampaikan. Animasi "Luisa and The Man on The Wall" diproduksi dengan teknik produksi animasi 3D dan 2D. Penulis menggunakan software Autodesk Maya 2020, Procreate, dan Adobe After Effect. Film ini diharapkan dapat menyampaikan kepada penonton tentang dampak dari kurangnya kematangan emosi dalam mengambil keputusan. Peran orang terdekat dengan isu tersebut diharapkan akan tersampaikan setelah menonton film ini.

Kata Kunci : Animasi, Remaja, Kematangan Emosi

PRAKATA

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan proposal tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat kelulusan. Karya animasi berjudul “Luisa And The Man On The Wall” ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari dosen, teman, dan orang tua.

Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Ibu Tipri Rose Kartika, M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif;
2. Bapak Nova Darmanto, S.Sos, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik;
3. Ibu Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T selaku Kepala Jurusan Desain Grafis;
4. Ibu Rina Watye, S.Ds., M.Ds. selaku Koordinator Prodi Animasi;
5. Para dosen dan tenaga pendidik Program Studi Animasi;
6. Kedua Orang Tua penulis;
7. Annisa Salsabilla Putri dan Sasi Oktavia sebagai rekan satu tim dalam perancangan tugas akhir yang penuh dengan ide kreatif dan semangat;
8. dan Teman-teman kelas NJ20A Animasi yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dari penulisan karya akhir ini, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk karya ini.

Jakarta, 10 Juli 2024

A handwritten signature in black ink, enclosed in large parentheses. The signature is stylized and appears to read 'Sita Aina Mardhiyah'.

Sita Aina Mardhiyah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PESETUJUAN 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	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Kajian	5
F. Manfaat Kajian	5
BAB II.....	7
A. Pengertian Animasi	7
B. Prinsip Animasi	9
C. Pentingnya kematangan emosi pada remaja.....	15
D. Animasi sebagai Media Edukasi	18
BAB III.....	20
A. Subjek Kajian	20
B. Jenis Kajian	28
Tabel 3.1. Pembagian Tugas Tim	35
BAB IV	47

A. Implementasi Penciptaan Konsep Berfikir Kreatif Graham Walls Dalam Film Animasi Luisa & The Man On The Wall.....	47
Tabel 4.1. Tahap Inkubasi.....	59
Tabel 4.2. Moodboard Referensi.....	60
Tabel 4.3. Fase Iluminasi	64
Tabel 4.4. Indikator Pertanyaan	66
Tabel 4.5. Pertanyaan dan Tujuan.....	67
B. Analisis Hasil Karya Sesuai Lingkup Kerja.....	70
BAB V.....	80
A. Tujuan.....	80
B. Kesimpulan.....	80
C. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Pembagian Tugas Tim	35
Tabel 4.1. Tahap Inkubasi.....	59
Tabel 4.2. Moodboard Referensi.....	60
Tabel 4.3. Fase Iluminasi	64
Tabel 4.4. Indikator Pertanyaan	66
Tabel 4.5. Pertanyaan dan Tujuan.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Animasi.....	7
Gambar 2.2. Squash and Stretch.....	9
Gambar 2.3. Anticipation	10
Gambar 2.4. Staging	10
Gambar 2.5. Straight Ahead and Pose to Pose	11
Gambar 2.6. Follow Through and Overlapping Action	11
Gambar 2.7. Slow In dan Slow Out.....	12
Gambar 2.8. Arch	12
Gambar 2.9. Secondary Action	13
Gambar 2.10. Timing and Spacing.....	13
Gambar 2.11. Appeal.....	14
Gambar 2.12. Exaggeration	14
Gambar 2.13. Solid Drawing.....	15
Gambar 3.1. Logo Ibis Paint X.....	23
Gambar 3.2. Logo Autodesk Maya	24
Gambar 3.3. Logo Advanced Skeleton.....	24
Gambar 3.4. Logo Google Docs.....	25
Gambar 3.5. Laptop TUF Gaming Ryzen 5	25
Gambar 3.6. Smartphone Redmi 12C.....	26
Gambar 3.7. Bagan Metode Graham Wallas.....	29
Gambar 3.8. Bagan Pembuatan Animasi.....	32
Gambar 3.9. Bagan Pembuatan 3D Modeling.....	32
Gambar 3.10. Bagan Pembuatan 3D Modeling.....	37
Gambar 3.11. Desain Karakter	38
Gambar 3.12. Pemblokiran Model 3D.....	39
Gambar 3.13. UV Mapping.....	40
Gambar 3.14. Final Tekstur.....	41
Gambar 3.15. Bagan Proses Rigging Karakter.....	42

Gambar 3.16. Rigging Karakter	45
Gambar 3.17. Bagan Proses Animasi 3D	46
Gambar 4.1. Referensi cerita barbie diamond castle.....	48
Gambar 4.2. Film Tangled	48
Gambar 4.3. Mother Gothel from Tangled.....	49
Gambar 4.4. Poster animasi corps bride.....	50
Gambar 4.5. Poster Film Sleepy Hollow.....	51
Gambar 4.6. Scene di Sleepy Hollow.....	51
Gambar 4.7. Scene Film Song of The Sea.....	52
Gambar 4.8. Scene Film Anne with an E.....	53
Gambar 4.9. Poster Film Maleficent	54
Gambar 4.10. Poster Film Hilda.....	55
Gambar 4.11. Poster Novel Harper and the Scarlet Umbrella	56
Gambar 4.12. Hasil Kuisisioner Pertanyaan 1	67
Gambar 4.13. Hasil Kuisisioner Pertanyaan 2	68
Gambar 4.14. Hasil Kuisisioner Pertanyaan 3	69
Gambar 4.15. Hasil Kuisisioner Pertanyaan 4	69
Gambar 4.16. Hasil Kuisisioner Pertanyaan 5	70
Gambar 4.17. Kumpulan Referensi Karakter	71
Gambar 4.18. Desain Karakter	72
Gambar 4.19. Tekstur 3D Karakter	73
Gambar 4.20. Tekstur 3D Karakter hasil Final	73
Gambar 4.21. Plugin Advanced Skeleton.....	75
Gambar 4.22. Rigging 3D Karakter	75
Gambar 4.23. Keypose Animasi.....	77
Gambar 4.24. Prinsip Animasi Anticipation	78
Gambar 4.25. Glitch Transisi Shot.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. BIODATA	87
Lampiran 2. LEMBAR PEMBIMBINGAN TA.....	88
Lampiran 3. DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUNAN TA	90
Lampiran 4. DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TA.....	98
Lampiran 5. LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME.....	100
Lampiran 6. SURAT KONTRAK PRAKTIK INDUSTRI	101
Lampiran 7. SERTIFIKAT TOEFL.....	105