

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “CERMIN AJAIB” SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPUASAN DIRI TERHADAP FENOMENA BEAUTY STANDARD DI KALANGAN REMAJA (*Environment Modeling, Animatic, Animated, StoryBoard*)

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan*



Disusun Oleh :

Nama : Raihan Annaba

NIM : 20230114

**PROGAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024**

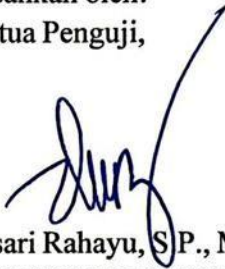
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN FILM PENDEK “CERMIN AJAIB” SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPUASAN DIRI TERHADAP FENOMENA BEAUTY STANDART DIKALANGAN REMAJA**

Penulis : Raihan Annaba
NIM : 20230114
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari rabu, tanggal 24 Juli 2024.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M.
NIP. 198801052019032012

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sn

Anggota 2



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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan film animasi 3D cermin ajaib sebagai media edukasi kepuasan diri terhadap fenomena beauty standar di kalangan remaja
Penulis : Raihan Annaba
NIM : 20230114
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Jakarta 7 Juli 2024

Pembimbing I



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom

Pembimbing II

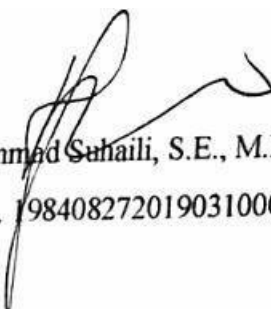


Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.

NIP : 19840509201931011

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Sahaili, S.E., M.Kom.
NIP. 1984082720190310009

**PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raihan Annaba
NIM : 20230114
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul ***CERMIN AJAIB*** **Adalah *original*, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.** Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan persyaratan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

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

Jakarta, 25 Juni 2024

Yang menyatakan,



Raihan Annaba

NIM: 20230114

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Raihan Annaba
NIM : 20230114
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

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: **CERMIN AJAIB** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif 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, 25 Juni 2024

Yang menyatakan,



Raihan Annaba
NIM: 20230114

ABSTRAK

In this research, the author examines the impact of beauty standards among teenagers on teenagers' self-satisfaction in Indonesia and the benefits of the short animated film "Cermin Ajaib" as one of the educational media for teenagers related to these problems. In the process of conducting this research activity, the author used quantitative and qualitative data collection methods that the author conducted to various different sources. Where this information and knowledge the author uses in the future can be implemented in the final project work done, therefore the author compiles this final project proposal to recapitulate all the research that has been done.

Keywords: Beauty Standard, Self-satisfaction, Animation

Dalam penelitian ini penulis meneliti tentang dampak dari *beauty standard* di kalangan remaja terhadap kepuasan diri remaja di Indonesia dan manfaat film animasi pendek “Cermin Ajaib” sebagai salah satu media edukasi kepada para remaja terkait permasalahan tersebut. Selama proses berjalannya kegiatan penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif yang penulis lakukan kepada berbagai narasumber yang beragam. Yang mana informasi dan pengetahuan ini penulis gunakan untuk kedepannya dapat diimplementasikan di dalam karya tugas akhir yang dikerjakan, maka dari itu penulis menyusun proposal tugas akhir ini guna merekap seluruh penelitian yang telah dilakukan.

Kata Kunci : *Beauty Standard, Kepuasan Diri, Animasi.*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan kesehatan, kekuatan, kemampuan, serta kesabaran bagi penulis, sehingga penulis memiliki kesempatan untuk dapat mengerjakan tugas akhir ini sebaik-baiknya. Tujuan pembuatan tugas akhir ini antara lain adalah untuk menjadi salah satu syarat kelulusan bagi para mahasiswa untuk bisa lulus di semester genap Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, tim berperan dalam keseluruhan pembuatan karya mulai dari pembuatan script, storyboard, Concept Art, Design Characters, dan 3D Assets Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul "Film Pendek Animasi 3D „Cermin Ajaib“"

Laporan TA 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. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT., Kajar Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Muhammad Suhaili, M.Kom. selaku Koordinator Prodi Animasi
5. Nur Rahmansyah sebagai Dosen Pembimbing penulisan Tugas Akhir
6. Antonius Widiargo sebagai dosen pembimbing materi tugas akhir
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
9. Sahabat-sahabat penulis yang selalu menemani dan membantu penulis untuk melewati setiap hari dengan dukungan terbaik untuk penulis selama masa penyelesaian karya Tugas Akhir

10. M Lutfan dan Annandeva selaku rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
11. Pacar penulis Veronika Hutagalung yang senantiasa menjadi support system saya selama proses pembuatan tugas akhir

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini. Penulis berharap karya ini dapat memberikan dampak baik kepada masyarakat akan penting nya love your self.

Jakarta, 27 Mei 2024

Penulis.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Raihan Annaba', with a long horizontal stroke extending to the right.

Raihan Annaba

NIM 20230114

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABLE.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	6
A. Animasi.....	6
1. Pengertian Animasi	6
2. Pengertian 12 Prinsip Animasi.....	6
3. Animasi 3D.....	12
4. <i>Enviroatment</i> 3D Animasi.....	13

5. StoryBord	14
6. Spesifikasi Karya.....	14
7. Software.....	15
8. Pipeline Produksi Animasi 3D	17
B. Kecantikan.....	19
C. <i>Beauty Standard</i>	20
D. Hasil Penelitian yang Relevan	20
E. Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Metode Penciptaan	23
B. Teknik Pengumpulan Data	24
1. Waktu dan Tempat Penelitian	25
2. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data	25
3. Teknik Analisis Data	27
C. Ruang Lingkup	28
1. Peran Penulis	28
2. Kategori Karya	31
D. Strategi Perancangan Karya.....	31
BAB IV PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Praktik.....	32
1. Tugas Penulis	32
B. Respon Penonton Terkait Karya Animasi “Cermin Ajaib”	43
C. Respon Penonton Respon penonton terhadap gerakan animasi dan gestur karakter pada film animasi “Cermin Ajaib”	44
D. Keterbatasan Peneliti	46
BAB V KESIMPULAN	47

A. Kesimpulan.....	47
B. Implikasi.....	48
C. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50
BIODATA PENULIS	52

DAFTAR TABLE

Table 3.1 Waktu Penelitian.....	26
---------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch.....	7
Gambar 2.2 Contoh Anticipation.....	7
Gambar 2.3 Contoh Staging	8
Gambar 2.4 Contoh <i>Straight ahead action & Pose to Pose</i>	8
Gambar 2.5 Contoh <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	9
Gambar 2.6 Contoh <i>Slow In & Slow Out</i>	9
Gambar 2.7 Contoh <i>Arcs</i>	9
Gambar 2.8 Contoh <i>Secondary Action</i>	10
Gambar 2.9 Contoh <i>Timing</i>	10
Gambar 2.10 Contoh <i>Exaggeration</i>	11
Gambar 2.11 Contoh <i>Solid Drawing</i>	11
Gambar 2.12 Contoh <i>Appeal</i>	11
Gambar 2.13 Ikon <i>Software MAYA</i>	16
Gambar 2.14 Ikon <i>CapCut</i>	16
Gambar 2.15 Ikon <i>Sketchup</i>	17
Gambar 2.16 Ikon <i>Autodesk Sketchbook</i>	17
Gambar 2.17 <i>Pipline Animasi Mirror Edge Team</i>	18
Gambar 2.18 Contoh <i>Storybord Cermin Ajaib</i>	19
Gambar 2.19 Contoh <i>Animatic Storybord</i>	19
Gambar 2.20 Contoh <i>Envirotment Modeling</i>	20
Gambar 2.21 Contoh <i>Animating Scne film Cermin Ajaib</i>	20
Gambar 3.1 <i>Metode Penciptaan Seni Kriya</i>	25
Gambar 3.2 <i>Waktu Penelitian</i>	26
Gambar 3.3 <i>Alur Pengerjaan Storybord</i>	30
Gambar 3.4 <i>Alur Pengerjaan Enviretment 3D Asset</i>	31
Gambar 3.5 <i>Alur Pengerjaan Animated</i>	32
gambar 4.1 <i>Sketsa Story Board</i>	34
Gambar 4.2 <i>Sketsa Story Bord</i>	35
Gambar 4.3 <i>Perjelas Storybord</i>	35
Gambar 4.4 <i>Tahap Final</i>	36
Gambar 4.5 <i>Tahap Editing Animatic</i>	37

Gambar 4.6 Referensi Koskosan Sinta	38
Gambar 4.7 Denah Rumah Kos Sinta.....	39
Gambar 4.8 Exterior Rumah Kos Sinta	40
Gambar 4.9 Exterior Rumah Kos Sinta	40
Gambar 4.10 Interior Rumah kos Sinta	40
Gambar 4.11 Interior Rumah Sinta.....	41
Gambar 4.12 Texturing Rumah Kos.....	41
Gambar 4.13 Texturing Rumah Kos.....	42
Gambar 4.14 Setup Scene Kamar Sinta	43
Gambar 4.15 Proses <i>Keyframe</i>	43
Gambar 4.16 Proses <i>In bettween</i>	44
Gambar 4.17 Proses <i>Grapheditor</i>	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	52
Lampiran 2 Kartu Bimbingan Tugas Akhir.....	53
Lampiran 3 Dokumen Pendukung TA.....	55
Lampiran 4 Dokumentasi Sidang	60
Lampiran 5 Hasil Cek Plagiarisme	62
Lampiran 6 Surat Kontrak PI.....	63
Lampiran 7 Sertifikasi TOEFL.....	67

