

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “COVER” MENGENAI
PENGARUH STEREOTIP TERHADAP PENILAIAN DAN INTERAKSI
SOSIAL PADA STASIUN MRT BLOK M BCA

(3D Modelling, Rigging, 3D Animation)



Disusun Oleh:

Muhammad Shaddam

NIM: 20230093

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi 3D Mengenai Pengaruh Stereotip Terhadap Penilaian dan Interaksi Sosial pada Stasiun MRT Blok M BCA

Penulis : Muhammad Shaddam
NIM : 20230093
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 18 Juli 2024

Disahkan oleh
Ketua Penguji,



Prilly Fitria Aziz, M.Kom
NIP. 199104192019032015

Penguji 1

Penguji 2



Dessy Wahyuni, S. Sn



Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M
NIP. 1988010502019032012

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Trifajar Yumnama S, M.T
NIP. 198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi 3D "Cover" Mengenai
Pengaruh Stereotip Terhadap Penilaian dan Interaksi Sosial
di Stasiun MRT Blok M BCA

Penulis : Muhammad Shaddam

NIM : 20230093

Program Studi : D4 Animasi

Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di, Jakarta, 9 Juli 2024

Pembimbing 1

Pembimbing 2



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



Moses Raissa Graceivan S. Ds., M. MT

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E. M.Kom
NIP. 19840827201931009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Shaddam

NIM : 20230088

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tahun Akademik: 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: LAPORAN PROYEK AKHIR PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D BERJUDUL "COVER" adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

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

Jakarta,

Yang menandatangani,



Muhammad Shaddam

NIM: 20230093

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Shaddam

NIM : 20230093

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

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: **LAPORAN PROYEK AKHIR PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D BERJUDUL "COVER"** 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 saya buat dengan sebenarnya

Yang menandatangani,



Muhammad Shaddam

NIM: 20230093

ABSTRAK

Penulis merancang film animasi 3D yang berjudul “COVER” ini mengangkat tema penelitian yaitu pengaruh stereotip terhadap penilaian dan interaksi sosial khususnya di staisun MRT Blok M BCA. Penulis menggunakan teknologi animasi saat ini dan prinsip-prinsip dasar animasi, Film ini menceritakan perjalanan seorang ibu dan anak yang ingin berkunjung kerumah ibunya tetapi bertemu dengan seorang pria dewasa yang memiliki banyak tato dibagian tubuhnya. Hasil yang penulis harapkan dari film tersebut adalah dapat memberikan pengetahuan baru tentang pengaruh stereotip dalam film animasi 3D. Film tersebut diharapkan bisa menyampaikan suatu pesan stereotip dengan baik dan mudah dipahami bagi semua orang.

Kata Kunci: Stereotip, Film, Animasi

ABSTRACT

The author designed a 3D animated film entitled "COVER" with a research theme, namely the influence of stereotypes on judgment and social interaction, especially at the Blok M BCA MRT station. The author uses current animation technology and basic animation principles. This film tells the journey of a mother and child who want to visit their mother's house but meet an adult man who has many tattoos on his body. The results that the author hopes from this film are that it can provide new knowledge about the influence of stereotypes in 3D animated films. It is hoped that the film can convey a stereotypical message well and be easy for everyone to understand.

Keywords: Stereotypes, Film, Animation

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat lulus di semester genap Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan 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 terimakasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yumama S, S,Kom. MT., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M,Ds. selaku Sekretatis Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom selaku Koordinator Program Studi Animiasi.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M. selaku Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M., dan Moses Raissa Graceivan S.Ds. M.MT selaku dosen pembimbing I, dan II.
8. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat kasih sayang, serta doa kepada penulis.
9. Guntur dan Satria selaku rekan satu tim penulis dan wargoks yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 15 Juli 2024

Penulis,

Muhammad Shaddam

NIM 20230093

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASANTEORI	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Pengertian Animasi	6
2. Prinsip Animasi.....	6
3. 3D Modelling	15

4. Rigging.....	15
5. 3D Animation.....	16
6. Stereotip Laki-Laki Bertato	16
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Teknik Pengumpulan Data	19
1) Kuesioner	19
2) Observasi.....	19
3) Studi Pustaka.....	20
B. Tempat dan Waktu Penelitian	20
C. Alur Pengerjaan	20
1. 3D Modelling Asset dan Environment	20
2. Rigging	22
3. 3D Animation	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	26
A. Implementasi <i>Jobdesk</i> dalam Film Animasi.....	26
1) 3D Modelling Asset dan Environment	26
2) Rigging.....	29
3) 3D Animation	34
B. Kebutuhan Perangkat.....	36
1) Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	36
2) Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	36
C. Hasil Kusioner	37
D. Hasil Pengujian Film.....	38

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	41
A. Kesimpulan.....	41
1) Stereotip dan Persepsi Sosial:	41
2) Peran Film Animasi 3D:	41
3) Metode Penelitian:	42
B. Saran	42
1) Bagi Mahasiswa	42
2) Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	42
3) Bagi Masyarakat	42
DAFTAR PUSTAKA	43

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1** Penerapan Anticipation
- Gambar 2.2** Penerapan Squash and Stretch
- Gambar 2.3** Penerapan Staging
- Gambar 2.4** Penerapan Straight Ahead dan Pose to Pose
- Gambar 2.5** Penerapan Follow Through dan Overlapping
- Gambar 2.6** Penerapan Slow in dan Slow out
- Gambar 2.7** Penerapan Arcs
- Gambar 2.8** Penerapan Secondary Action
- Gambar 2.9** Penerapan Timing
- Gambar 2.10** Penerapan Solid Drawing
- Gambar 2.11** Penerapan Exaggeration
- Gambar 2.12** Penerapan Appeal
- Gambar 3.1** Alur pengerjaan 3D Modelling Karakter
- Gambar 3.2** Alur pengerjaan Rigging
- Gambar 3.3** Alur pengerjaan 3D Animating
- Gambar 4.1** Memasukan gambar kedalam *maya*
- Gambar 4.2** Alur pengerjaan *blocking*
- Gambar 4.3** Alur pengerjaan *detailing*
- Gambar 4.4** Alur pengerjaan *uv-mapping*
- Gambar 4.5** Membuat *create geo*

Gambar 4.6 Alur membuat *joints*

Gambar 4.8 Menggabungkan karakter ke *controller*

Gambar 4.9 Alur pengerjaan *skinning*

Gambar 4.10 Alur pengerjaan *facial rig*

Gambar 4.11 Selesai pembuatan *rigging*

Gambar 4.11 Pembuatan *layouting interface maya*

Gambar 4.12 Alur pengerjaan *blocking* dan *spline*

Gambar 4.13 Alur pengerjaan *polish* dan *graph editor*

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengesahan Sidang Tugas Akhir

Lampiran 2 Persetujuan Sidang Tugas Akhir

Lampiran 3 Pernyataan Originalitas Tugas Akhir dan Bebas Plagiarisme

Lampiran 4 Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah

Lampiran 5 Hasil Kusioner Penelitian

Lampiran 6 Hasil Screnning Film Tugas Akhir

Lampiran 7 Hasil Observasi di Stasiun MRT Blok M BCA

Lampiran 8 Biodata Mahasiswa

Lampiran 9 Salinan Bimbingan TA

Lampiran 10 Sinopsis Cover

Lampiran 11 Script Cover

Lampiran 12 Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan TA