

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI NARCISSUS
UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN BAHAYA
FENOMENA NARSISME BERLEBIHAN
(3D Modelling Character, 3D Environment, Editor dan Compositor.)

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan.



Disusun oleh:
Wahyu Zufaria
NIM: 20230142

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi "Narcissus" untuk
Meningkatkan Kesadaran Fenomena Narsisme
Berlebihan.
Penulis : Wahyu Zufaria
NIM : 20230142
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas
Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa
Tanggal 23 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Yeni Nurhasanah, M.T

NIP. 198607062019032010

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sn

Anggota 2



Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom

NIP. 19840509201031011

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurnama S, S.Kom.,

NIP. 1980111220101220003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

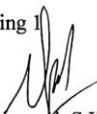
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **Perancangan Film Pendek Animasi “Narcissus”
untuk Meningkatkan Kesadaran Bahaya Fenomena
Narsisme Berlebihan.**
Penulis : WAHYU ZUFARIA
NIM : 20230142
Program Studi : ANIMASI
Jurusan : DESAIN

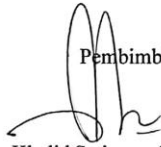
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk
disidangkan.

Ditanda tangani di Jakarta, 09 Juli 2024

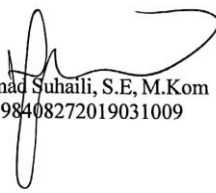
Pembimbing 1


Nur Rahmansyah S.Kom., M.Kom
NIP.19840509201031011

Pembimbing 2


Ilham Khalid Setiawan S.T
NIP.0904420012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Animasi


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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : WAHYU ZUFARIA
NIM : 20230142
Program Studi : ANIMASI
Jurusan : DESAIN GRAFIS
Tahun Akademik : 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "Perancangan Film Pendek Animasi "Narcissus" untuk Meningkatkan Kesadaran Fenomena Narsisme Berlebihan" 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, 09 Juli 2024

Yang Menyatakan,


Wahyu Zufaria

NIM: 20230142

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : WAHYU ZUFARIA
NIM : 20230142
Program Studi : ANIMASI
Jurusan : DESAIN GRAFIS
Tahun Akademik : 2024

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 “Narcissus” untuk Meningkatkan Kesadaran dalam Fenomena Narsisme Berlebihan, 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.

Jakarta, 09 Juli 2024


METERAI TEMPEL
FOLIO 00710266564
Wahyu Zufaria

NIM: 20230142

ABSTRACT

This research discusses the design of a 3D animated short film entitled "Narcissus" with the aim of raising awareness of the phenomenon of excessive narcissism in adolescents. The 3D animated short film "Narcissus" wants to present an animated film that entertains and educates the audience by presenting the characters of Narcissus and Nyx. In making the animated short film "Narcissus", we used Autodesk Maya 2020, Blender, Adobe Premiere, Adobe Photoshop CC 2018, and Adobe After Effect. This research focuses on creating motion animation with narcissism gestures on the main character. This research uses a qualitative descriptive approach with informant interview data collection techniques consisting of psychologists, animators and teenagers. The results of this study indicate that the animated film "Narcissus" can be used as an educational medium to raise awareness of the phenomenon of excessive narcissism.

Keywords: Narcissism, Animation, 3D Animate, Interview

Penelitian ini membahas perancangan film pendek animasi 3D berjudul “Narcissus” dengan tujuan sebagai media peningkatan kesadaran terhadap fenomena narsisme berlebihan pada remaja.. Film pendek animasi 3D “Narcissus” ingin menampilkan film animasi yang menghibur sekaligus mengedukasi penonton dengan menghadirkan karakter Narcissus dan Nyx. Dalam pembuatan film pendek animasi “Narcissus”, kami menggunakan Autodesk Maya, Blender, Adobe Premiere, Adobe Photoshop CC, dan Adobe After Effect. Penelitian ini berfokus dalam pembuatan gerak animasi dengan gestur narsisme pada tokoh utama. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara informan yang terdiri dari psikolog, animator dan remaja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi “Narcissus” dapat dijadikan sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran fenomena narsisme yang berlebihan.

Kata Kunci : Narsisme, Animasi, 3D Animate, Wawancara

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala 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.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan membuat *2D Design Environment*, *3D Modeller Character* dan *3D Asset*, *3D Design Environment*, *Editor* dan *Compositor*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Film Pendek Animasi 3D Narcissus”

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, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT., selaku Kajur Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Dwi Mandasari Rahayu, M.M., selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing penulisan Laporan Tugas Akhir.
8. Ilham Khalid Setiawan, S.T., selaku dosen pembimbing Materi Tugas Akhir.

9. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi kepada penulis. Teman-teman serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan laporan ini.

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

Jakarta, 09 Juli 2024

Penulis.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Wahyu Zufaria', with a stylized 'W' and 'Z'.

Wahyu Zufaria

NIM 20230142

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
1. Manfaat bagi Penulis	5
2. Manfaat bagi Akademik	5
3. Manfaat bagi Masyarakat Umum	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Kajian Teori	6
1. Animasi.....	6
2. Narsisme	14

3. Referensi Yunani	17
B. Peran Penulis.....	18
1. 3D Modelling Character dan 3D Asset.....	18
2. 3D Environment Design	19
3. Editor & Compositor	19
C. Aplikasi dan <i>Software</i> Penunjang	20
1. Autodesk Maya	20
2. Blender.....	21
3. Adobe Premiere	22
D. Hasil Penelitian Yang Relevan	23
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	24
A. Metode Penciptaan.....	24
1. Eksplorasi.....	24
2. Perancangan	25
3. Perwujudan	26
B. Jenis Penelitian.....	26
C. Tempat Dan Waktu Penelitian	26
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	28
1. Studi Literatur	28
2. Wawancara.....	28
E. Teknik Analisis Data.....	29
1. Analisis Data menurut Miles dan Huberman.....	29
F. <i>Pipeline</i> Produksi Film Animasi “Narcissus”	30
1. Pra-Produksi.....	30
2. Produksi	32
3. Pasca-Produksi.....	33
G. Alur Pengerjaan	34
1. Pembagian <i>Jobdesk</i>	34
2. Peran Penulis.....	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Pembuatan Film Animasi “Narcissus”	39
1. 3D Modelling Character	39
2. 3D Environment.....	43
3. Editing dan Compositing	45
B. Penerimaan Penonton Terhadap Film Animasi “Narcissus”	47
C. Keterbatasan Peneliti	51
BAB V PENUTUP	52
A. Simpulan.....	52
B. Implikasi	52
C. Saran	53
1. Bagi Animator.....	53
2. Bagi Mahasiswa	53
3. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	54
4. Bagi Masyarakat	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Table 3. 1 Waktu Penelitian	27
Table 3. 2 Pembagian Jobdesk	34
Table 4. 1 Penerimaan Penonton terhadap Film Animasi “Narcissus”	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Squash and Stretch	7
Gambar 2. 2 Gambar Anticipation	8
Gambar 2. 3 Gambar Staggering	8
Gambar 2. 4 Gambar Staright Ahead an Pose to Pose	9
Gambar 2. 5 Gambar Follow Through	10
Gambar 2. 6 Gambar Overlapping Action	10
Gambar 2. 7 Gambar Slow In & Slow Out	11
Gambar 2. 8 Gambar Arcs	11
Gambar 2. 9 Gambar Secondary Action	12
Gambar 2. 10 Gambar Timing	12
Gambar 2. 11 Gambar Exaggeration	13
Gambar 2. 12 Gambar Solid Drawing	13
Gambar 2. 13 Gambar Pipeline Produksi 3D	14
Gambar 2. 15 3D Render Karakter Narcissus	18
Gambar 2. 16 3D Render Karakter Dewi Nyx	19
Gambar 2. 17 3D Render Environment	19
Gambar 2. 18 Proses Editing	20
Gambar 2. 16 Logo Autodesk Maya	21
Gambar 2. 17 Logo Blender	22
Gambar 2. 18 Logo Adobe Premiere	23
Gambar 3. 1 Konsep Seni Kriya	24
Gambar 3. 2 Bagan Pipeline Produksi Film Animasi	30
Gambar 3. 3 Bagan Pra-Produksi	31
Gambar 3. 4 Bagan Produksi	32
Gambar 3. 5 Bagan Pasca-Produksi	33
Gambar 3. 2 Tahapan 3D Modelling	36
Gambar 3. 3 Tahapan 3D Environment	37
Gambar 3. 4 Tahapan Editing dan Compositing	38
Gambar 4. 1 Tampilan Maya	40
Gambar 4. 2 Tampilan Blocking Karakter	40
Gambar 4. 3 Detailing Karakter	41
Gambar 4. 4 Pembuatan Aksesoris dan Rambut	41
Gambar 4. 5 UV Mapping	42
Gambar 4. 6 Detailing Karakter 2	42
Gambar 4. 7 Postur Orang Narsisme	42
Gambar 4. 8 Warna Kulit	43
Gambar 4. 9 Menyusun Asset	44
Gambar 4. 10 Membuat Dataran	44

Gambar 4. 11 Layout dan Asset.....	45
Gambar 4. 12 Menyusun Dokumen	45
Gambar 4. 13 Rough Cut	46
Gambar 4. 14 Sinkronasi Gerak dan Voice Over.....	46
Gambar 4. 15 Color Grading.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.** Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2.** Lembar Pembimbing Tugas Akhir
- Lampiran 3.** Art Book
- Lampiran 4.** Dokumentasi Sidang
- Lampiran 5.** Lembar Hasil Cek Plagiarisme Laporan
- Lampiran 6.** Surat Kontrak Magang
- Lampiran 7.** Sertifikat Kompetensi
- Lampiran 8.** Timeline Produksi
- Lampiran 9.** Dokumentasi Screening
- Lampiran 10.** Transkrip Wawancara
- Lampiran 11.** Transkrip Wawancara Psikolog