

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI “PRESSURE”
SEBAGAI MEDIA EDUKASI STRESS MENJADI MOTIVASI
MAHASISWA MELALUI PENULISAN NASKAH**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

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



Disusun oleh:

DENDI ADITYA

NIM: 21230040

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI
"PRESSURE" SEBAGAI MEDIA EDUKASI STRESS
MENJADI MOTIVASI MAHASISWA MELALUI
PENULISAN NASKAH.

Penulis : Dendi Aditya
NIM : 21230040
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat,
tanggal 16 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Prily Fitria Aziz S.Kom., M.Kom.
NIP. 199104192019032015

Anggota 1



Zainul Hakim M.Pd.I
NIP 198005072023211013

Anggota 2



Nur Rahmansyah, S.kom, M.Kom.
NIP. 198405092019031011

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., M.T.
NIP.198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI
"PRESSURE" SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENGELOLAAN STRESS DAN MOTIVASI
MAHASISWA MELALUI PENULISAN
NASKAH"

Penulis : Dendi Aditya
NIM : 21230040
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 20 Juni 2025

Pembimbing 1



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom
NIP. 198405092019031011

Pembimbing 2



Bayu Saputra, S.Komp
NIP. 3276050808670009

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 : Dendi Aditya
NIM : 21230040
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
“PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI “PRESSURE” SEBAGAI
MEDIA EDUKASI STRESS MENJADI MOTIVASI MAHASISWA
MELALUI PENULISAN NASKAH”.

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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Dendi Aditya

NIM: 21230040



PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Dendi Aditya
NIM : 212300040
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

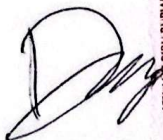
demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: "PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI "PRESSURE" SEBAGAI MEDIA EDUKASI STRESS MENJADI MOTIVASI MAHASISWA MELALUI PENULISAN NASKAH" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,




Dendi Aditya
NIM: 21230040

ABSTRACT

This final project report is titled The Design of the Short Animation Film "Pressure" as an Educational Medium for Stress Management and Student Motivation. The research is based on the high levels of stress experienced by final-year students due to academic pressures, environmental adaptation, and social demands, which can affect their mental well-being and academic achievements. Using the Practice-Based Research method, this study designs and produces a five-minute 3D animated film that portrays the journey of a student named Izwar in facing academic pressure and rising with renewed motivation through social support. This work aims to raise students' awareness of the importance of stress management and positive motivation through engaging and accessible visual media.

Key Word: Animation, Academic stress, Creation method.

ABSTRAK

Laporan tugas akhir ini berjudul Perancangan Film Pendek Animasi "Pressure" sebagai Media Edukasi Pengelolaan Stres Dan Motivasi Mahasiswa. Latar belakang penelitian adalah tingginya tingkat stres yang dialami mahasiswa tingkat akhir akibat tekanan akademik, adaptasi lingkungan, serta tuntutan sosial yang dapat memengaruhi kesejahteraan mental dan pencapaian akademik. Dengan menggunakan metode *Practice-Based Research*, penelitian ini merancang dan memproduksi film animasi 3D berdurasi lima menit yang menggambarkan perjalanan seorang mahasiswa bernama Izwar dalam menghadapi tekanan akademik hingga bangkit dengan motivasi baru berkat dukungan sosial. Karya ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang pentingnya manajemen stres dan motivasi positif, dengan media visual yang menarik dan mudah diterima.

Kata Kunci: Animasi, Stres akademik, Metode penciptaan.

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 tugas akhir 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. Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, sebagai Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Koordinator Program Studi Animasi
6. Niken Oktaviani M. Ds., selaku Sekretaris Program Studi Animasi
7. Nur Rahmansyah, S. Kom, M. Kom, sebagai Dosen Pembimbing penulisan tugas akhir
8. Bayu Saputra, S. Sin, sebagai Pembimbing karya tugas akhir
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini
10. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik
11. Sovia Wahyu Eka Pratiwi selaku kekasih dan pendamping penulis dalam perkuliahan dan kehidupan
12. Muhammad Adib Fauzan Al Hakim, rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.

13. Gibrayatulla Hyva Ghazzi Bernadi, rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
14. Teman-teman kelas D, yang sudah menemani penulis selama 4 tahun sekelas bersama dan berjuang bersama-sama.
15. Anak-anak WCCD yang sangat gokil dan selalu keren.
16. Teman-teman Angkatan 11 *a.k.a* Animalas, yang juga sudah berjuang bersama hingga sampai di titik ini.
17. Kost Abed. yang sudah menjadi tempat bernaung penulis di sehingga dia bisa melanjutkan kuliah

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

Jakarta, 31 Januari 2025

Penulis,

Dendi Aditya

NIM. 21230088

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Manfaat	7
1. Bagi Penulis/Mahasiswa.....	7
2. Manfaat Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	7
3. Manfaat Bagi Masyarakat	8
BAB II KAJIAN SUMBER	9
A. Animasi	9
B. Naskah.....	9
C. Narasi 3 Babak	10
D. Stress Pada Mahasiswa	12
E. Stres Dapat Menjadi Motivasi.....	13
BAB III METODE PENCIPTAAN	15
1. Metode Penciptaan	15
2. Time Line Pembuatan	17
3. Metode Pengerjaan (<i>Pipeline</i>).....	18
1. Pra-Produksi	18

2. Produksi.....	19
3. Pasca Produksi.....	22
4. Tahapan Penciptaan.....	23
1. Identifikasi masalah dan perumusan pertanyaan penelitian	23
2. Kajian Literatur dan Studi Pendahuluan.....	28
3. Perumusan konsep karya dan metode penciptaan	32
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL.....	51
A. Refleksi Kritis dan Evaluasi.....	51
B. Kekuatan dan Kelemahan	52
C. Masukan Dari Penonton.....	53
BAB V PENUTUP	54
A. KESIMPULAN	54
B. SARAN	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tingkat tekanan yang dirasakan oleh mahasiswa terhadap beban kuliah atau tugas.....	25
Tabel 3. 2 Pengaruh tekanan akademik terhadap konsentrasi dan produktivitas mahasiswa.	25
Tabel 3. 3 Minat mahasiswa terhadap animasi bertema stres menjadi motivasi. .	26
Tabel 4. 1 Bar chart Pesan Cerita	51
Tabel 4. 2 Bar Chart Visual Sesuai Target	51
Tabel 4. 3 Bar Chart Motivasi Menghadapi Tekanan Akademik.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>mind mapping practice based research</i> sumber (Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-led Research And Practice-based Research Seni Rupa, Kriya, Dan Desain)	15
Gambar 3. 2 <i>Blender Software</i> Sumber(au.pcmag.com)	19
Gambar 3. 3 <i>Photoshop</i> Sumber(en.m.wikipedia.org)	20
Gambar 3. 4 <i>Premiere Pro</i> Sumber(en.m.wikipedia.org)	22
Gambar 3. 5 Refrensi film (Youtube: Alarm, Best friend, One small step).....	29
Gambar 3. 6 Refrensi latar (Youtube: Alarm, Best friend, One small step)	30
Gambar 3. 7 Script ACT 1	33
Gambar 3. 8 Script ACT 2	34
Gambar 3. 9 <i>Script ACT 4</i>	35
Gambar 3. 10 <i>Stylish 3D</i> Sumber(Pikbest.com)	36
Gambar 3. 11 <i>Refrence 2D</i>	38
Gambar 3. 12 Modelling character	38
Gambar 3. 13 <i>Day kamar</i>	39
Gambar 3. 14 <i>Night Kamar</i>	39
Gambar 3. 15 <i>Day Road</i>	40
Gambar 3. 16 <i>Day Kelas</i>	40
Gambar 3. 17 <i>Day Hospital</i>	40
Gambar 3. 18 <i>Day Podium</i>	41
Gambar 3. 19 <i>Uv Mapping</i>	42
Gambar 3. 20 <i>Photoshop Painting</i>	43
Gambar 3. 21 <i>Shader editor (Blender)</i>	43
Gambar 3. 22 <i>Rigging Karakter</i>	45
Gambar 3. 23 <i>Weight Painting Karakter</i>	47
Gambar 3. 24 <i>Animating karakter</i>	48
Gambar 3. 25 <i>Lighting Latar</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	58
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing TA.....	59
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penysunan Tugas Akhir.....	61
Lampiran 4. Transkrip Kuesioner Psikolog.....	83
Lampiran 5. Transkrip Kuesioner Target Audiens	88
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	96
Lampiran 7. Hasil Cek Plagiatisme Turnitin.....	97
Lampiran 8. Tanda Terima Magang Industri	98
Lampiran 9. Sertifikat Kompetensi	99