

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *CONCEPT ART ENVIRONMENT*
DALAM FILM PENDEK ANIMASI 3D “SARAS”
SEBAGAI PENGGAMBARAN PRASARANA RAMAH
DISABILITAS TUNARUNGU

TUGAS AKHIR KARYA SENI

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



Disusun Oleh:

FAJAR FADHILLAH

NIM : 21230050

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

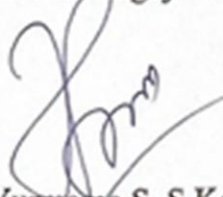
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Concept Art Environment* Dalam Film Pendek Animasi 3D "SARAS" Sebagai Penggambaran Prasarana Ramah Disabilitas Tunarungu.

Penulis : Fajar Fadhillah
NIM : 21230050
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

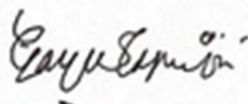
Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 16 Juli 2025.

Disahkan oleh,
Ketua Penguji



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., M.T.
NIP. 1980111220101220003

Anggota 1



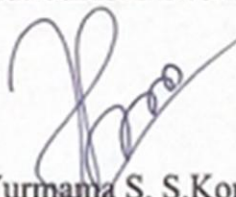
Bayu Saputra, S.Komp
NIDN. 3276050808670009

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., M.T.
NIP. 1980111220101220003

r

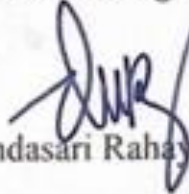
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PPERANCANGAN CONCEPT ART
ENVIRONMENT DALAM FILM PENDEK ANIMASI 3D "SARAS"
SEBAGAI PENGAMBARAN PRASARANA RAMAH DISABILITAS
TUNARUNGU

Penulis : Fajar Fadhillah
NIM : 21230050
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di ..Jakarta..., ...23..Juni..2025...

Pembimbing 1



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

NIP. 198801052019032012

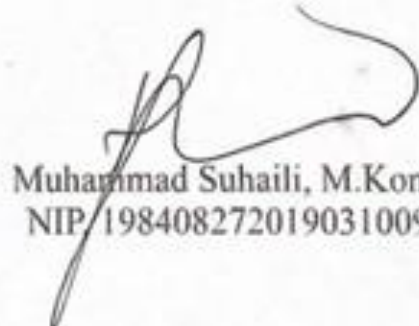
Pembimbing 2



Moses Raissa Graceivan, S.Ds.,
MMT

NIDN. 0903450002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP. 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fajar Fadhillah
NIM : 21230050
Program Studi : D4 - Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
"SARAS"

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, 23 Juni 2025

Yang menyatakan,



Fajar Fadhillah

NIM: 21230050

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fajar Fadhillah
NIM : 212230050
Program Studi : D4 ANIMASI
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2025

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 CONCEPT ART ENVIRONMENT DALAM FILM PENDEK ANIMASI 3D "SARAS" SEBAGAI PENGGAMBARAN PRASARANA RAMAH DISABILITAS TUNARUNGU"

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

Jakarta, 23 Juni 2025

Yang menyatakan,



Fajar Fadhillah
NIM: 21230050

ABSTRACT

This research designs an environment concept art for the 3D animated short film “Saras” as educational media emphasizing the importance of inclusive infrastructure for the hearing impaired. Using Gustami’s creative method (exploration, design, realization) and a descriptive qualitative approach, the author created a semi-realistic visual setting based on observations and questionnaires involving individuals with hearing disabilities. The result shows that visual representation through concept art effectively reinforces the film’s message in raising public awareness about accessible facilities that support communication. “Saras” received positive audience responses and proved to be an effective medium for promoting inclusivity.

Keywords: concept art, 3D animation, deafness, disability, inclusivity, educational media

ABSTRAK

Penelitian ini merancang *concept art environment* untuk film pendek animasi 3D “Saras” sebagai media edukatif yang menyoroti pentingnya infrastruktur inklusif bagi penyandang tunarungu. Menggunakan metode penciptaan Gustami (eksplorasi, perancangan, perwujudan) dan pendekatan kualitatif deskriptif, penulis merancang latar semi-realistis berdasarkan observasi dan kuesioner terhadap penyandang tunarungu. Hasil menunjukkan bahwa representasi visual dalam *concept art* efektif memperkuat pesan film dalam meningkatkan kesadaran publik tentang fasilitas yang mendukung komunikasi. Film “Saras” mendapat respons positif dan terbukti efektif menyampaikan nilai-nilai inklusivitas.

Kata kunci: *concept art*, animasi 3D, tunarungu, disabilitas, inklusivitas, media edukasi

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan laporan proyek akhir ini sebagai salah satu langkah menuju kelulusan. Saya juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian proposal ini.

Dalam tugas akhir ini penulis sendiri berperan sebagai *2D Concept Art Environment*. Berdasarkan karya yang dibuat, penulis menyusun Proposal Tugas Akhir dengan judul Perancangan *Concept Art Environment* Film Pendek Animasi “Saras” Untuk Menggambarkan Penyandang Disabilitas Dalam Kehidupan Sosial Masyarakat.

Proposal Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bimbingan, bantuan, dan dorongan dari orang – orang yang ada di sekitar penulis baik secara moril maupun materil. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada :

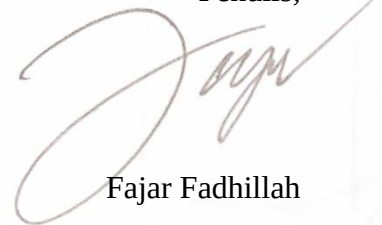
1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., M.T., Kepala Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili, S.E. M.Kom., Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Niken Oktaviani, M.Pd. Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
7. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., MM., sebagai Pembimbing 1.

8. Moses Raisa Graceivan, M.Sn., sebagai Pembimbing 2.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan secara moral dan materil, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyesuaikan Karya Tugas Akhir.
10. Cintana Febryani Putri Kusuma Wardani selaku *partner* penulis dan teman seperjuangan penulis yang sangat bekerja keras dalam menciptakan karya dan laporan tugas akhir ini.
11. Teman – teman angkatan 11 yang turut membantu penulis dan memberikan semangat dalam menciptakan karya dan proposal ini.
12. Sahabat penulis yaitu ‘SUIT’, Abimanyu Damarjati, Ghifar Akbar Asir, Fitrianto Nur Faizin, Fabrizio Rio Nathanael, Fajrin Mubarak, Farhan Tamami, Rozin Roffi, dan Aldimas Syuhari atas support dan semangatnya.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Maka dari itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dengan hati yang terbuka dan lapang. Semoga laporan penulis ini dapat menjadi pedoman yang baik bagi saya dan tim dalam pengerjaan karya film pendek animasi dan bagi dosen pembimbing dalam membimbing saya saat mengerjakan proyek akhir.

Jakarta, 05 Februari 2025

Penulis,



Fajar Fadhillah

NIM. 21230050

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Perancangan	3
F. Manfaat Perancangan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Kajian Teori	5
1) Animasi.....	5
1.1) Pengertian Animasi	5
1.2) Animasi 2D & 3D	5
1.3) <i>2D Environment Concept Art</i>	7
2) Penyandang Disabilitas	8
2.1) Definisi Penyandang Disabilitas & Tunarungu.....	8
2.2) Prasarana Disabilitas Tunarungu.....	8
3) Klasifikasi Tontonan Sesuai Umur.....	10
B. Hasil Penelitian yang Relevan	11
C. Referensi Film.....	12

BAB III METODE PENCIPTAAN.....	15
A. Jenis Kajian.....	15
1. Metode Penciptaan Karya.....	15
2. Metode Penelitian.....	15
B. Subjek Penelitian.....	15
1. Lokasi Penelitian.....	15
2. Waktu Penelitian.....	16
3. Target Audiens Penelitian.....	16
C. Metode Pengumpulan Data.....	16
1. Kuesioner.....	16
2. Observasi.....	17
3. Wawancara.....	17
4. Studi Pustaka.....	18
D. Langkah Kerja Sesuai <i>Jobdesk</i>	19
1. <i>Pipeline</i> Produksi.....	20
2. Alur Kerja Dalam <i>Environment Concept Art “Saras”</i>	30
3. <i>Software</i> yang digunakan.....	31
4. <i>Hardware</i> yang digunakan.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Hasil.....	33
1. <i>2D Concept Art Environment</i>	33
2. Kebutuhan Film.....	39
B. Pembahasan.....	40
1. Hasil Analisis Kuesioner.....	40
2. Pengujian Film.....	44
3. Keterbatasan Penulis.....	45
BAB V PENUTUP.....	46
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Relevan	11
Tabel 3.1 <i>Pipeline</i> Produksi	19
Tabel 4.1 Kebutuhan Tekstur pada <i>Concept Art Environment</i>	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>2D Environment Concept Art</i>	7
Gambar 2.2 Serial Animasi Adit Sopo Jarwo	13
Gambar 2.3 Serial Drama Korea <i>Twinkling Watermelon</i>	13
Gambar 2.4 Film <i>Hear Me : Our Summer</i>	14
Gambar 3.1 Contoh <i>Script</i>	20
Gambar 3.2 Contoh <i>Concept Art</i>	21
Gambar 3.3 Contoh <i>Storyboard</i>	21
Gambar 3.4 Contoh <i>Animatic Storyboard</i>	22
Gambar 3.5 Contoh <i>Modelling & Texturing</i>	23
Gambar 3.6 Contoh <i>Rigging</i>	23
Gambar 3.7 Contoh <i>Layouting</i>	24
Gambar 3.8 Contoh <i>Animating</i>	25
Gambar 3.9 Contoh <i>Lighting</i>	25
Gambar 3.10 Contoh <i>Rendering</i>	26
Gambar 3.11 Contoh <i>Compositing</i>	27
Gambar 3.12 Contoh <i>VFX & Motion Graphic</i>	27
Gambar 3.13 Contoh <i>SFX & Background Music</i>	28
Gambar 3.14 Contoh <i>Editing</i>	29
Gambar 3.15 Contoh <i>Final Render</i>	29
Gambar 3.16 Bagan Alur Pengerjaan <i>Environment Concept Art Design</i> ...	31
Gambar 3.17 Logo Software Adobe Photoshop 2021.....	31
Gambar 4.1 Referensi <i>Environment</i>	34
Gambar 4.2 <i>Line Art</i> Lingkungan Rw.17	34
Gambar 4.3 <i>Line Art</i> Kos Rahayu	35
Gambar 4.4 <i>Line Art</i> Ruang Tengah Kos	35
Gambar 4.5 <i>Line Art</i> Kamar Saras	36

Gambar 4.6 Pewarnaan Lingkungan Rw.17.....	36
Gambar 4.7 Pewarnaan Kos Rahayu.....	37
Gambar 4.8 Pewarnaan Ruang Tengah.....	38
Gambar 4.9 Pewarnaan Kamar Saras.....	38
Gambar 4.10 Hasil Kuesioner Cara Berkomunikasi Tunarungu.....	40
Gambar 4.11 Hasil Kuesioner Kesulitan Berkomunikasi Tunarungu.....	40
Gambar 4.12 Hasil Kuesioner Kesulitan Akses Umum.....	41
Gambar 4.13 Hasil Kuesioner Fitur <i>Subtitle</i> dan <i>Chat</i>	42
Gambar 4.14 Hasil Kuesioner Jenis Fasilitas.....	42
Gambar 4.15 Hasil Kuesioner Pesan Teman Tuli.....	43
Gambar 4.16 Hasil Kuesioner Harapan Tunarungu.....	43
Gambar 4.17 <i>Screening</i> Film “Saras.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2 Salinan Lembar Kartu Bimbingan

A. Kartu Bimbingan Pembimbing 1

B. Kartu Bimbingan Pembimbing 2

Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir

A. *Timeschedule*

B. Sinopsis

C. *Script*

D. *Storyboard*

E. *Artbook*

F. Lembar Observasi

G. Lembar Kuesioner

H. Lembar Transkript Wawancara

Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA

Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme

Lampiran 6 Lembar Tanda Terima Laporan PI

Lampiran 7 Sertifikat HAKI Karya TA

Lampiran 8 Sertifikat TOEFL

Lampiran 9 Sertifikat Kompetensi