

## **LAPORAN TUGAS AKHIR**

# **PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “CERMIN AJAIB” SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPUASAN DIRI TERHADAP FENOMENA BEAUTY STANDARD DI KALANGAN REMAJA** *( Character Modeling, Editing, Rendering, Compositing )*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

**Nama : Anandeva Prismananta**

**NIM : 20230018**

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

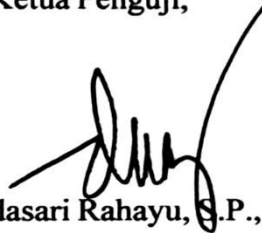
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

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

Penulis : Anandeva Prismananta  
NIM : 20230018  
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 PENDEK CERMIN AJAIB  
SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPUASAN DIRI TERHADAP  
FENOMENA BEAUTY STANDARD DI KALANGAN REMAJA**

Penulis : Anandeva Prismananta  
NIM : 20230018  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 7 Juli 2024.

Pembimbing 1



Bayu Saputra, S.Kom.

Pembimbing 2



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

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



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

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anandeva Prismananta  
NIM : 20230018  
Program Studi : Animasi D4  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “CERMIN AJAIB” SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI KEPUASAN DIRI TERHADAP FENOMENA  
BEAUTY STANDARD DI KALANGAN REMAJA  
**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, 10-Juli-2024 (Tanggal Persetujuan Sidang TA)  
Yang menyatakan,

*Materai 10.000*  
*Tanda tangan*



Anandeva Prismananta  
NIM: 20230018

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Anandeva Prismananta  
NIM : 20230018  
Program Studi : Animasi D4  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 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: PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “CERMIN AJAIB” SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPUASAN DIRI TERHADAP FENOMENA BEAUTY STANDARD DI KALANGAN REMAJA beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 10-Juli-2024 (Tanggal Persetujuan Sidang TA) Yang menyatakan,

*Materai 10.000*

*Tanda tangan*



Anandeva Prismananta  
NIM: 20230018

## 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***

Pada penelitian kali 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 *Concept Art, Design Characters, Script, Storyboard, 3D Assets, Rendering, Editing* dan *Compositing* Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Film Pendek Animasi 3D ‘Cermin Ajaib’”

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, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, M.Kom. selaku Koordinator Prodi Animasi
6. Dwi Mandasari Rahayu, M.M. selaku Sekretaris Prodi Animasi
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. Raihan Annaba dan Muhammad Luthfan selaku rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya 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.

Jakarta, 22 Juli 2024

Penulis.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Anandeva Prismananta', with a stylized, cursive script.

Anandeva Prismananta

NIM. 20230089



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah .....	2
D. Rumusan Masalah .....	2
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat Penulisan.....	3
1) Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif .....	3
2) Bagi Penulis.....	3
3) Bagi Masyarakat Umum.....	4
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
A. Animasi .....	5
1. Definisi Animasi.....	5
2. <i>3D Modeling</i> .....	5
3. <i>Geometry</i> pada Karakter 3D .....	6
4. <i>Topology</i> .....	6
5. <i>Texturing</i> .....	7
6. <i>Rendering</i> .....	7
7. <i>Editing</i> .....	7
8. <i>Compositing</i> .....	8
9. Kecantikan .....	8
10. <i>Beauty Standard</i> .....	8
11. 4 Kelompok Standar Kecantikan .....	9
12. Hasil Penelitian yang Relevan .....	10

13. Spesifikasi karya ( <i>Hardware</i> ).....	12
14. <i>Software</i> .....	13
15. <i>Pipeline</i> Produksi Animasi .....	15
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>18</b>
A. Objek Penulisan.....	18
B. Ruang Lingkup .....	40
A. Peran Penulis .....	40
B. Kategori Karya.....	41
C. Strategi Perancangan Karya .....	41
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
A. HASIL KAJIAN.....	42
1. Peran Penulis .....	42
2. Respon penonton terkait karya animasi “Cermin Ajaib” .....	55
3. Respon penonton terkait Desain karakter “Cermin Ajaib” .....	56
4. Keterbatasan Peneliti .....	57
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>58</b>
A. KESIMPULAN .....	58
B. IMPLIKASI.....	59
C. SARAN.....	60
1. Bagi Animator .....	60
2. Bagi Mahasiswa.....	60
3. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....	60
4. Bagi Masyarakat .....	61

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Jobdesk .....	37
Tabel 1. 2 Jadwal Kegiatan Juni-Juli 2023 .....	38
Tabel 1. 3 Jadwal Kegiatan Desember-Januari.....	38
Tabel 1. 4 Jadwal Kegiatan April-Mei.....	39
Tabel 1. 5 Jadwal Kegiatan Juni-Juli .....	39

## DAFTAR GAMBAR

### BAB II

Gambar 2. 1 Ikon Paintool SAI.....	13
Gambar 2. 2 Ikon Software Autodesk MAYA .....	14
Gambar 2. 3 Ikon Software Premiere Pro .....	14
Gambar 2. 4 Ikon Sony VEGAS.....	15
Gambar 2. 5 Pipeline Produksi Animasi.....	15

### BAB III

Gambar 3. 1 Diagram Metode Penciptaan .....	19
Gambar 3. 2 Waktu Penelitian .....	22
Gambar 3. 3 Poster Sumber : pribadi.....	26
Gambar 3. 4 Animasi Snow White .....	28
Gambar 3. 5 Modeling Kota Senayan.....	28
Gambar 3. 6 Modeling Kota Senayan 2.....	29
Gambar 3. 7 Daerah kawasan Senayan.....	29
Gambar 3. 8 Sketsa Karakter Sinta .....	31
Gambar 3. 9 Karakter Sinta .....	31
Gambar 3. 10 Karakter Sam Greenfield) .....	32
Gambar 3. 11 Cermin Ajaib.....	32
Gambar 3. 12 Cermin Ajaib dari Animasi Oki dan Nirmala .....	33
Gambar 3. 13 Teman Sinta .....	33
Gambar 3. 14 Blocking Model Sinta .....	34
Gambar 3. 15 Polishing Model Sinta.....	34
Gambar 3. 16 Texturing Model Sinta .....	35
Gambar 3. 17 Model Final dari Sinta.....	35
Gambar 3. 18 Model Cermin Ajaib .....	35

### BAB IV

Gambar 4. 1 Blocking karakter Sinta.....	43
Gambar 4. 2 Polishing karakter Sinta .....	43

Gambar 4. 3 Detailing model Sinta.....	44
Gambar 4. 4 Texturing karakter Sinta.....	45
Gambar 4. 5 Preview model karakter dalam scene.....	45
Gambar 4. 6 Preview karakter Sinta dalam kamar .....	46
Gambar 4. 7 Preview karakter Sinta marah .....	46
Gambar 4. 8 Menu Render Settings .....	47
Gambar 4. 9 Tampilan Render Settings .....	47
Gambar 4. 10 Tampilan Render Camera .....	48
Gambar 4. 11 Tampilan Preset Resolusi Render .....	48
Gambar 4. 12 Workspace Rendering .....	48
Gambar 4. 13 Render Sequence.....	49
Gambar 4. 14 Tampilan Render Sequence .....	49
Gambar 4. 15 Tampilan menu “Import” .....	50
Gambar 4. 16 Tampilan Import Image Sequence .....	50
Gambar 4. 17 Image Sequence pada Project .....	51
Gambar 4. 18 Tampilan pada Timeline .....	51
Gambar 4. 19 Tampilan awal Adobe Premiere.....	52
Gambar 4. 20 Tampilan pada Import File.....	52
Gambar 4. 21 Tampilan semua Sequence pada Timeline.....	53
Gambar 4. 22 Tampilan semua Audio pada Timeline .....	53
Gambar 4. 23 Tampilan pada Import Music .....	54
Gambar 4. 24 Tampilan Render Video .....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata.....	50
Lampiran 2 Kartu Bimbingan Tugas Akhir .....	65
Lampiran 3 Transkrip Wawancara .....	67
Lampiran 4 Artbook.....	75
Lampiran 5 Dokumentasi Sidang.....	95
Lampiran 6 Hasil Cek Plagiarisme .....	80
Lampiran 7 Sertifikasi Ujikom .....	78