

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI NARCISSUS
UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN BAHAYA
FENOMENA NARSISME BERLEBIHAN
(Ide Cerita, Script Writer dan Animation)

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya/Sarjana Terapan



Disusun oleh:
Zhenika Anggia
NIM: 20230147

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi "Narcissus" untuk
Meningkatkan Kesadaran Fenomena Narsisme
Berlebihan.
Penulis : Zhenika Anggia
NIM : 20230147
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 Yuhama S, S.Kom.,

NIP. 1980111220101220003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi "Narcissus" untuk
Meningkatkan Kesadaran Fenomena Narsisme Berlebihan
Penulis : ZHENIKA ANGGIA
NIM : 20230147
Program Studi : ANIMASI
Jurusan : DESIGN GRAFIS

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

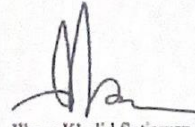
Ditandatangani di Poli media 09 Juli 2024

Pembimbing 1



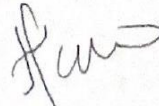
Nur Rahmansyah S.Kom., M.Kom
19840509201931011

Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan S.Sn
NIP 0904420012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom
198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS
TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ZHENIKA ANGGIA
NIM : 20230147
Program Studi : ANIMASI
Jurusan : DESIGN 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.

Bila mana 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, 08 Juli 2024



Zhenika Anggia

NIM : 20230147

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : ZHENIKA ANGGIA
NIM : 20230147
Program Studi : Animasi
Jurusan : Design Grafis
Tahun Akademik : 2024

demikian 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, 08 Juli 2024



Zhenika Anggia
NIM: 20230147

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 Clip Studio Paint,, 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 2020, Blender, Adobe Premiere, Adobe Photoshop CC 2018, Clip Studio Paint*, 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 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.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan membuat *Script Writer dan 3D Animation*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA 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, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif
4. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
5. Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing penulisan Laporan Tugas Akhir.
6. Ilham Khalid Setiawan, S. Sn selaku dosen pembimbing Materi Tugas Akhir.
7. Cinta pertama, Ayah Madi Mukhtar. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan tinggi namun beliau bekerja keras menjadi garda terdepan bagi Anggi, Love you Ayah. Pintu surgaku, Umak Warni Aritonang. Beliau memberi motivasi serta dukungan jarak jauh. Namun beliau tidak henti memberi semangat, serta doa yang selalu mengiringi langkah Anggi sehingga bisa menyelesaikan program studi ini sampai

selesai. Semoga ayah dan Umak sehat, panjang umur dan bahagia selalu.

8. Abang tercinta dan panutanku Rafliansyah. Dia memang tidak merasakan pendidikan kuliah, namun bisa memberikan Anggi pendidikan tinggi. Terimakasih atas dukungan dan semuanya bang.
9. Nastiti Ayu, Angeliza dan Keluarga Konte yang membuat proses perkuliahan ini lebih berwarna dan membantu menyelesaikan laporan ini dengan baik.
10. Terakhir terima kasih untuk diri sendiri, karna telah mampu berusaha keras berjuang sampai sejauh ini tidak menyerah. Apapun yang terjadi pulanglah sebagai sarjana.

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

Jakarta, 08 Juli 2024

Penulis.

Zhenika Anggia

NIM 20230147

DAFTAR ISI

ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	8
A. Latar Belakang	8
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat bagi Penulis.....	5
2. Manfaat bagi Akademik.....	5
3. Manfaat bagi Masyarakat Umum.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER	6
A. Kajian Teori	6
1. Animasi	6
2. Narsisme	14
3. Referensi Yunani	18
4. Referensi Narcissus.....	18
B. Peran Penulis.....	19
1. Script Writer.....	19
2. 3D Animation.....	19
C. Aplikasi dan <i>Software</i> Penunjang	20
D. Hasil Penelitian yang Relevan	21
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	22
A. Metode Penciptaan	22
1. Eksplorasi.....	23
2. Perancangan	24

3. Perwujudan	24
B. Jenis Penelitian.....	25
C. Tempat dan Waktu Penelitian	25
1. Lokasi Penelitian.....	25
2. Waktu Penelitian.....	25
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	26
1. Studi Literatur	27
2. Wawancara.....	27
E. Teknik Analisis Data.....	28
1. Analisi Data menurut Miles dan Huberman	28
F. Pipeline Produksi Film Animasi “Narcissus”	28
1. Pra-Produksi.....	29
2. Produksi	30
3. Pasca-Produksi.....	32
G. Alur Pengerjaan.....	32
1. Pembagian Jobdesk.....	32
2. Peran Penulis.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Pembuatan film animasi “Narcissus”	37
1. Ide Cerita.....	37
2. <i>Script</i>	38
3. <i>3D Animation</i>	39
B. Gesture Animasi Narsisme	43
c. Senyuman yang Lebih dari Sekadar Ramah	45
d. Kurangnya Respon Emosional terhadap Orang Lain.....	45
C. Penerimaan Penonton terhadap Film Animasi “Narcissus”	46
D. Keterbatasan Peneliti	49
BAB V PENUTUP.....	50
A. Simpulan	50
B. Implikasi	50
C. Saran.....	51

1. Bagi Animator.....	51
2. Bagi Mahasiswa.....	51
3. Bagi Politeknik Media Kreatif.....	52
4. Bagi Masyarakat	52
DAFTAR PUSTAKA	1
Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch.....	7
Gambar 2. 2 Anticipation.....	8
Gambar 2. 3 Staging	8
Gambar 2. 4 Straight ahead action & Pose to Pose	9
Gambar 2. 5 Follow Through & Overlapping Action	10
Gambar 2. 6 Overlapping Action.....	10
Gambar 2. 7 Slow in & Slow Out.....	10
Gambar 2. 8 Arcs	11
Gambar 2. 9 Secondary Action.....	11
Gambar 2. 10 Timing.....	12
Gambar 2. 11 Exaggeration	12
Gambar 2. 12 Solid Drawing	13
Gambar 2. 13 Appeal	13
Gambar 2. 14 Pipeline Animasi.....	14
Gambar 2. 15 Script.....	19
Gambar 2. 16 Animate.....	20
Gambar 2. 17 Logo Autodesk Maya.....	21
Gambar 3. 1 Metode Penciptaan.....	23
Gambar 3. 2 Waktu Penelitian.....	26
Gambar 3. 3 Bagan Pipeline Produksi Film Animasi	29
Gambar 3. 4 Bagan Pra-Produksi	29
Gambar 3. 5 Bagan Produksi	30
Gambar 3. 6 Bagan Pasca-Produksi.....	32
Gambar 3. 7 Tahapan Pembuatan Ide Cerita	34

Gambar 3. 8 Tahapan pembuatan Script.....	35
Gambar 3. 9 Tahapan Pembuatan Animate	36
Gambar 4. 1 Script	39
Gambar 4. 2 Blocking	40
Gambar 4. 3 Anticipation.....	41
Gambar 4. 4 Follow Throught and Overlapping Action.....	42
Gambar 4. 5 Polishing Awal.....	42
Gambar 4. 6 Polishing Akhir	43
Gambar 4. 7 Kontak Mata.....	44
Gambar 4. 8 Volume Keras	44
Gambar 4. 9 Senyuman.....	45
Lampiran 1 Daftra Riwayat Hidup	2
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	3
Lampiran 2 Lembar Pembimbing Tugas Akhir 1	3
Lampiran 3 Lembar Pembimbing Tugas Akhir 2	4
Lampiran 4 Art Book.....	5
Lampiran 5 Dokumentasi Sidang	9
Lampiran 6 Cek Plagiarisme Laporan	10
Lampiran 7 Surat Kontrak Magang	11
Lampiran 8 Sertifikat Kompetensi.....	12
Lampiran 9 Timeline Produksi	13
Lampiran 10 Dokumentasi Screening.....	14
Lampiran 11 Transkrip Wawancara	15
Lampiran 12 Transkrup Wawancara Psikolog.....	18

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