

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D MENGENAI PENGARUH
STEREOTIP TERHADAP PENILAIAN DAN INTERAKSI SOSIAL PADA
STASIUN MRT BLOK M BCA

(Storyboard, 3D Modeling Character, dan 3D Rendering,)

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

Adrian Guntur Prabowo

NIM: 20230007

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi 3D Mengenai Pengaruh Stereotip Terhadap Penilaian dan Interaksi Sosial pada Stasiun MRT Blok M BCA

Penulis : Adrian Guntur Prabowo
NIM : 20230007
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 18 Juli 2024

Disahkan oleh
Ketua Penguji,



Prilly Fitria Aziz, M.Kom
NIP. 199104192019032015

Penguji 1



Dessy Wahyuni, S. Sn

Penguji 2



Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M
NIP. 1988010502019032012

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Trifajar Yumama S, M.T
NIP. 198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **Perancangan Film Animasi 3D “Cover” Mengenai Pengaruh Stereotip Terhadap Penilaian dan Interaksi Sosial di Stasiun MRT Blok M BCA**

Penulis : Adrian Guntur Prabowo

NIM : 20230007

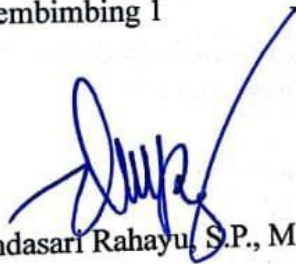
Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 9 Juli 2024

Pembimbing 1



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

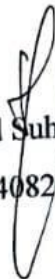
Pembimbing 2



Moses Raissa Graceivan S. Ds., M. MT
NIDN/NUP/NIDK: 0903450002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Nama : Adrian Guntur Prabowo
NIM : 20230007
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024

dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir saya dengan judul:
"LAPORAN PROYEK AKHIR MENGENAI PENGARUH STEREOTIP
TERHADAP PENILAIAN DAN INTERAKSI SOSIAL PADA STASIUN MRT
BLOK M BCA"
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, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,


Adrian Guntur Prabowo
NIM: 20230007

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Adrian Guntur Prabowo
NIM : 20230007
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tahun Akademik: 2020 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:
“LAPORAN PROYEK AKHIR MENGENAI PENGARUH STEREOTIP TERHADAP PENILAIAN DAN INTERAKSI SOSIAL PADA STASIUN MRT BLOK M BCA” 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 saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,


Adrian Guntur Prabowo
NIM: 20230007

ABSTRACT

The author designed a 3D animated film that raised the theme of the influence of stereotypes on judgment and social interaction at the Blok M BCA MRT station. Using the latest animation technology and basic animation principles, this film tells the story of a mother and her small child who want to visit their grandmother's house. On their way, they meet a large man, and the mother displays a stereotypical attitude. It is hoped that this film will provide new insight into the influence of stereotypes in 3D animation, as well as convey a message that is clear and easy for the audience to understand

Keywords: Animation, Stereotype, Film

ABSTRAK

Penulis merancang sebuah film animasi 3D yang mengangkat tema pengaruh stereotip terhadap penilaian dan interaksi sosial di stasiun MRT Blok M BCA. Menggunakan teknologi animasi terkini dan prinsip dasar animasi, film ini menceritakan tentang seorang ibu dan anak kecilnya yang ingin berkunjung ke rumah sang nenek. Di perjalanan, mereka bertemu dengan seorang pria berbadan besar, dan ibu tersebut menunjukkan sikap stereotip. Film ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang pengaruh stereotip dalam animasi 3D, serta menyampaikan pesan yang jelas dan mudah dipahami oleh audiens

Kata Kunci : Animasi, Stereotip, Film

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 *Storyboard* , *3D Character* dan *3D Rendering*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Film Pendek Animasi 3D „Cover”

Laporan 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 terimakasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yumama S, S,Kom. MT., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif
4. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. Sebagai Sekretaris Program Studi Animasi
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan

di sini.

7. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat kasih sayang, serta doa kepada penulis.
8. Sadam dan Satria selaku rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas akhir.

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

Jakarta ,11 Maret 2024

Penulis,



Adrian Guntur Prabowo

NIM 20230007

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISM.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRACT.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
A. Definisi Stereotip	6
B. Definisi Animasi	6
C. Prinsip Animasi.....	7
D. <i>Storyboard</i>	14

E.	<i>3D Modelling Character</i>	14
F.	<i>Rendering</i>	14
G.	Definisi 3D <i>Semi-realisme</i>	15
H.	Pipeline Produksi	15
I.	Definisi Tato.....	15
J.	Hasil Penelitian yang Relevan	16
BAB III METODE PENGKAJIAN		18
A.	Teknik Instrumen Pengumpulan Data.....	18
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	20
C.	Alur Pengerjaan.....	20
BAB IV PEMBAHASAN		24
A.	Implementasi <i>Jobdesk</i>	24
B.	Kebutuhan Perangkat	35
C.	Hasil Kusioner.....	36
D.	Pengujian Film	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		40
A.	Kesimpulan	40
B.	Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA.....		42
BIODATA MAHASISWA		40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Squash and Stretch</i>	8
Gambar 2.2	<i>Arcs</i>	9
Gambar 2.3	<i>Timing</i>	10
Gambar 2.4	<i>Appeal</i>	11
Gambar 2.5	<i>Anticipation</i>	11
Gambar 2.6	<i>Follow Through & Overlapping Action</i>	13
Gambar 3.1	<i>Storyboard</i>	21
Gambar 3.2	<i>Modeling character</i>	22
Gambar 3.3	<i>Rendering</i>	23
Gambar 4.1	menggambar <i>shot</i> berupa <i>outline</i>	26
Gambar 4.2	Mewarnai <i>outline</i>	26
Gambar 4.3	menggabungkan <i>shot</i>	27
Gambar 4.4	memberikan keterangan.....	28
Gambar 4.5	Memasukan gambar kedalam <i>Maya</i>	29
Gambar 4.6	Alur pengerjaan <i>blocking</i>	30
Gambar 4.7	Alur pengerjaan <i>spline</i>	30
Gambar 4.8	Alur pengerjaan <i>uv-mapping</i>	31
Gambar 4.9	<i>Import character</i>	32
Gambar 4.10	<i>Import Texture</i>	33
Gambar 4.11	<i>Layout lighting</i>	34
Gambar 4.12	<i>Rendering</i>	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis

Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbing TA

Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusun TA

Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA

Lampiran 5 Lembar Cek Hasil Plagiarisme

Lampiran 6 Surat Penerimaan PI

Lampiran 7 Sertifikat Kompetensi