

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “ESCAPE”
UNTUK MEDIA EDUKASI MEROKOK SEBAGAI PERILAKU
PENYIMPANGAN REMAJA SMP DI JAKARTA**

(Scriptwriting, Rigging dan Editing)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

MUHAMMAD FADHIL

NIM: 20230084

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

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “ESCAPE”
UNTUK MEDIA EDUKASI MEROKOK SEBAGAI PERILAKU
PENYIMPANGAN REMAJA SMP DI JAKARTA**

(Scriptwriting, Rigging, dan Editing)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

MUHAMMAD FADHIL

NIM: 20230084

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D
"ESCAPE" UNTUK MEDIA EDUKASI MEROKOK SEBAGAI PERILAKU
PENYIMPANGAN REMAJA SMP DI JAKARTA**

Penulis : Muhammad Fadhil

NIM : 20230084

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,



Trifajar Yurmana, S.Kom., M.T.

NIP. 198011122010122003

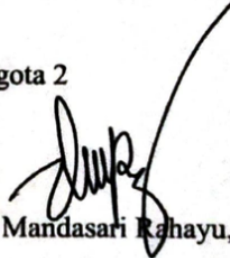
Anggota 1



Moses Raissa Graceivan, S.Ds., M.MT.

NIP.

Anggota 2



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

NIP. 198801052019032012

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmana, S.Kom., M.T.

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D
“ESCAPE” UNTUK MEDIA EDUKASI MEROKOK SEBAGAI PERILAKU
PENYIMPANGAN REMAJA SMP DI JAKARTA**

Penulis : Muhammad Fadhil

NIM : 20230084

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 9 Juli 2024

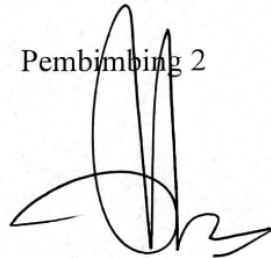
Pembimbing 1



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198405092019031011

Pembimbing 2

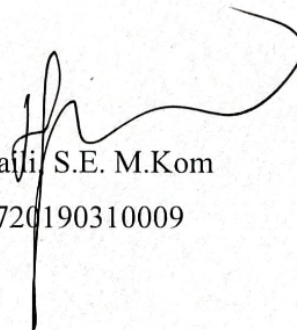


Ilham Khalid Setiawan, ST.

NIP.

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	: Muhammad Fadhil
NIM	: 20230084
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “ESCAPE” UNTUK MEDIA
EDUKASI MEROKOK SEBAGAI PERILAKU PENYIMPANGAN REMAJA
SMP DI JAKARTA**

**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, 12 Juli 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Fadhil

NIM: 20230084

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Fadhil
NIM : 20230084
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:

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “ESCAPE” UNTUK MEDIA EDUKASI MEROKOK SEBAGAI PERILAKU PENYIMPANGAN REMAJA SMP DI JAKARTA 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, 12 Juli 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Fadhil

NIM: 20230084

ABSTRAK

Adolescents are individuals who are experiencing a stage of self-development towards maturity and independence to become a more mature person. Deviant behaviour is an act that violates the norms and morality of society. The majority of adolescents commit deviations such as smoking for the first time when they are at the junior high school level. The problem of smoking in adolescents is the idea that underlies the story in making the 3D animated short film "Escape". By watching the 3D animated short film "Escape". This research uses a design thinking approach in creating work. The audience will gain awareness and knowledge of smoking as a deviant behaviour among adolescents, especially junior high school students.

Keywords: *3D Animation, Education, Deviant Behaviour, Smoking, Teenagers*

Remaja merupakan individu yang sedang mengalami tahap perkembangan diri menuju kematangan dan kemandirian untuk menjadi pribadi yang lebih dewasa. Perilaku penyimpangan sosial (deviant behavior) menjadi tindakan yang melanggar norma dan moralitas masyarakat. Mayoritas remaja melakukan penyimpangan seperti merokok pertama kali saat berada pada jenjang SMP. Permasalahan mengenai merokok pada remaja menjadi ide yang melandasi cerita dalam pembuatan film pendek animasi 3D "Escape". Penelitian ini menggunakan pendekatan design thinking dalam penciptaan karya. Dengan menonton film pendek animasi 3D "Escape" penonton akan mendapatkan kesadaran dan pengetahuan terhadap merokok sebagai perilaku penyimpangan pada kalangan remaja khususnya pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Kata Kunci: *Animasi 3D, Edukasi, Rokok, Perilaku Menyimpang, Remaja*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah sebagai kewajiban bagi penulis untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Proposal 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, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I.
7. Ilham Khalid Setiawan, ST., selaku Dosen Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani penulis saat menempuh masa pendidikan.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan berupa semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.
10. Tim kelompok penyusun tugas akhir yaitu M. Alif Putra Karyana dan Nida Salsabila yang selalu mendukung penulis.
11. Teman-teman Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk kedepannya.

Jakarta, 12 Juli 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'F' followed by a horizontal line and a small dot.

Muhammad Fadhil

NIM 20230084

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN SUMBER.....	7
A. Animasi.....	7
1. Pengertian Animasi.....	7
2. Pengertian Produksi Animasi.....	8
3. Pengertian <i>Scriptwriting</i>	8
4. Pengertian <i>Rigging</i>	9
5. Pengertian <i>Editing</i>	11
B. Media Edukasi	12
C. Remaja	12
D. Perilaku Penyimpangan Merokok.....	13
1. Pengertian Perilaku Penyimpangan	13
2. Pengertian Rokok.....	14

3. Dampak Merokok	16
E. Proses Animasi	17
F. Spesifikasi Karya	18
1. <i>Hardware</i>	18
2. <i>Software</i>	18
BAB III METODE PENGKAJIAN/PENCIPTAAN	21
A. Objek Penulisan	21
1. Metodologi Penciptaan Karya.....	21
2. Metode Produksi Karya	22
3. Objek Karya	25
4. Proses Pembuatan Karya.....	28
B. Ruang Lingkup	47
C. <i>Timeline</i> Pengerjaan.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Produksi Animasi	51
1. Script	51
2. Rig.....	52
3. Edit.....	55
B. Pengolahan Data	56
1. Deskripsi Responden	57
2. Hasil Kuisisioner	58
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
1. Bagi Mahasiswa	64
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	65
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Timeline</i> Pengerjaan.....	49
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pembuatan Naskah atau <i>Scriptwriting</i>	9
Gambar 2. 2 Proses <i>Rigging</i>	10
Gambar 2. 3 Proses <i>Editing</i>	11
Gambar 2. 4 Rokok	16
Gambar 2. 5 Proses Animasi.....	17
Gambar 2. 6 Logo After Effects.....	18
Gambar 2. 7 Logo Blender.....	19
Gambar 2. 8 Logo Davinci Resolve.....	19
Gambar 2. 9 Logo Writerduet	20
Gambar 3. 1 Metode <i>Design Thinking</i>	21
Gambar 3. 2 Gambaran Keseluruhan Alur Cerita.....	28
Gambar 3. 3 Proses Riset untuk Pembuatan Naskah	28
Gambar 3. 4 Proses Pembuatan Sinopsis	29
Gambar 3. 5 Pembuatan Naskah atau <i>Script</i>	29
Gambar 3. 6 <i>Model</i> Karakter.....	30
Gambar 3. 7 Pencocokan <i>Template</i>	30
Gambar 3. 8 <i>Controller Rig</i>	31
Gambar 3. 9 <i>Rig</i> Karakter	31
Gambar 3. 10 Pergerakan Rahang Eror.....	32
Gambar 3. 11 <i>Weight Painting</i> Model dan Menu <i>Vertex Group</i>	32
Gambar 3. 12 <i>Weight Painting</i> Sesuai	33
Gambar 3. 13 Pergerakan Rahang Sesuai	33
Gambar 3. 14 Video pada <i>Timeline</i>	34
Gambar 3. 15 Proses Pembuatan Efek <i>Lens Flare</i>	34
Gambar 3. 16 Proses Pemasukan Video	35
Gambar 3. 17 File yang telah dimasukan <i>Folder</i>	35
Gambar 3. 18 Tampilan Utama Tab “ <i>Fusion</i> ”	36
Gambar 3. 19 <i>Node “FastNoise”</i>	36
Gambar 3. 20 <i>Node “Polygon”</i>	37

Gambar 3. 21 Proses Pengaturan Bentuk Asap.....	37
Gambar 3. 22 Proses Gerakan Asap.....	38
Gambar 3. 23 Proses Pengaturan Asap	38
Gambar 3. 24 Proses Animasi Asap.....	40
Gambar 3. 25 Tampilan Utama <i>Tab "Color"</i>	40
Gambar 3. 26 Proses Modifikasi Visual	40
Gambar 3. 27 Proses Final Modifikasi Visual	41
Gambar 3. 28 Tampilan utama <i>web</i> Freesound.org	41
Gambar 3. 29 File yang telah dimasukan <i>Folder</i>	41
Gambar 3. 30 Tampilan utama <i>web</i> YouTube Audio Library	42
Gambar 3. 31 Pencarian <i>Background Music</i>	42
Gambar 3. 32 File yang telah dimasukan <i>Folder</i>	43
Gambar 3. 33 Pembuatan Tulisan Subtitle.....	43
Gambar 3. 34 Pembuatan Subtitle Baru	44
Gambar 3. 35 Proses Pembuatan Subtitle	44
Gambar 3. 36 Finalisasi Subtitle	45
Gambar 3. 37 Proses <i>Rendering</i>	45
Gambar 3. 38 Bagian Penting <i>Subtitle</i>	46
Gambar 3. 39 Finalisasi Persiapan Pengaturan	46
Gambar 3. 40 Proses <i>Rendering</i>	47
Gambar 4. 1 Hasil <i>Script</i>	51
Gambar 4. 2 Hasil <i>Rigging</i> Karakter Dimas	52
Gambar 4. 3 <i>Rig</i> Rudi pada Scene 1	53
Gambar 4. 4 <i>Rig</i> Karakter Rudi dan Dimas pada Scene 2	52
Gambar 4. 5 <i>Rig</i> Karakter Dimas pada Scene 3	54
Gambar 4. 6 <i>Rig</i> Karakter Rudi pada Scene 4	54
Gambar 4. 7 <i>Rig</i> Karakter Rudi dan Dimas pada Scene 5	55
Gambar 4. 8 Hasil <i>Editing</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	71
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA	72
Lampiran 3. Dokumentasi Uji Proposal TA	74
Lampiran 4. Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	76
Lampiran 5. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan TA.....	85
Lampiran 6. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	87
Lampiran 7. Surat Penerimaan PI	90
Lampiran 8. Sertifikat	91