

LAPORAN TUGAS AKHIR

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

(Storyboard Artist dan 3D Animator)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

NIDA SALSABILA

NIM: 20230104

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**

(Storyboard Artist dan 3D Animator)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

NIDA SALSABILA

NIM: 20230104

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 : Nida Salsabila

NIM : 20230104

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 Yurmama, 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 Yurmama, 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 : Nida Salsabila

NIM : 20230104

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di

Jakarta, 9 Juli 2024

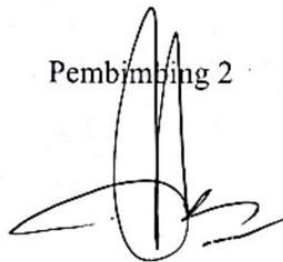
Pembimbing 1



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

NIP. 198405092019031011

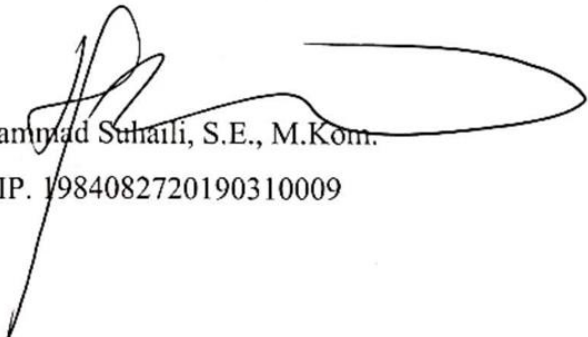
Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan, ST.

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	: Nida Salsabila
NIM	: 20230104
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,



Nida Salsabila

NIM: 20230104

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nida Salsabila
NIM : 20230104
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

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 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,



Nida Salsabila

NIM: 20230104

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 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.

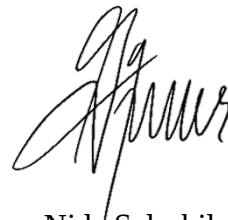
Penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

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 M. Fadhil 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, appearing to read 'Nida Salsabila', written in a cursive style.

Nida Salsabila

NIM 20230104

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA 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.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. Animasi.....	6
1. Pengertian Animasi.....	6
2. Pengertian Produksi Animasi.....	7
3. Pengertian Proses <i>Animate</i>	7
4. Pengertian Prinsip Animasi.....	8
5. Pengertian <i>Storyboard</i>	11
6. Pengertian Komposisi	12
B. Media Edukasi	12
C. Remaja	13

D. Perilaku Penyimpangan Merokok	14
1. Pengertian Perilaku Penyimpangan	14
2. Pengertian Rokok.....	15
3. Dampak Merokok	17
E. Proses Animasi	17
F. Spesifikasi Karya.....	18
1. <i>Hardware</i>	18
2. <i>Software</i>	18
BAB III METODE PENGKAJIAN/PENCIPTAAN	20
A. Objek Penulisan.....	20
1. Metode Penciptaan Karya	20
2. Metode Produksi Karya	21
3. Objek Karya	24
4. Proses Pembuatan Karya.....	27
B. Ruang Lingkup	38
C. <i>Timeline</i> Pengerjaan	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Produksi Animasi	42
1. <i>Storyboard</i>	42
2. <i>3D Animate</i>	44
B. Pengolahan Data	45
1. Deskripsi Responden	46
2. Hasil Kuisisioner	47
BAB V PENUTUP	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran	53
1. Bagi Mahasiswa	54
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	54
DAFTAR PUSTAKA	55

DAFTAR TABEL

Table 3. 1 <i>Timeline</i> Pengerjaan.....	39
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 3D <i>Animate</i>	8
Gambar 2.2 Prinsip <i>Staging</i>	9
Gambar 2.3 Prinsip <i>Timing and Spacing</i>	10
Gambar 2.4 Prinsip <i>Pose to Pose</i>	10
Gambar 2.5 <i>Storyboard</i>	11
Gambar 2.6 <i>Golden Ratio</i>	12
Gambar 2.7 Rokok	16
Gambar 2.8 Proses Animasi.....	18
Gambar 2.9 Logo Photoshop	19
Gambar 2.10 Logo Blender.....	19
Gambar 3.1 Metode Penciptaan Karya	20
Gambar 3.2 Referensi <i>Storyboard</i>	27
Gambar 3.3 Proses Sketsa <i>Storyboard</i>	28
Gambar 3.4 Proses <i>Line Art Storyboard</i>	28
Gambar 3.5 Proses Pewarnaan <i>Storyboard</i>	29
Gambar 3.6 Proses <i>Template Storyboard</i>	29
Gambar 3.7 Proses <i>Asset Library</i>	30
Gambar 3.8 Proses Proses Pembentukan <i>Lip Sync</i>	31
Gambar 3.9 Proses Proses Pembentukan Ekspresi	31
Gambar 3.10 Proses <i>Layouting</i>	32
Gambar 3.11 Proses <i>Setting Kamera</i>	33
Gambar 3.12 Proses <i>Reference</i>	33
Gambar 3.13 Proses <i>Audio Editing</i>	34
Gambar 3.14 Proses <i>Blocking</i>	34
Gambar 3.15 Proses <i>Breakdown</i>	35
Gambar 3.16 Proses <i>Graph Editor</i>	35
Gambar 3.17 Proses Animasi <i>Lip Sync</i>	36
Gambar 3.18 Proses Animasi Ekspresi	36
Gambar 3.19 Proses Animasi Mata.....	37

Gambar 3.20 Proses <i>Polishing</i>	37
Gambar 4.1 Hasil <i>Storyboard</i>	43
Gambar 4.2 Hasil <i>Animate Scene 1</i>	44
Gambar 4.3 Hasil <i>Animate Scene 2</i>	44
Gambar 4.4 Hasil <i>Animate Scene 4</i>	45
Gambar 4.5 Hasil <i>Animate Scene 5</i>	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	59
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA	60
Lampiran 3. Dokumentasi Uji Proposal TA	62
Lampiran 4. Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	64
Lampiran 5. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan TA.....	73
Lampiran 6. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	75
Lampiran 7. Surat Penerimaan PI	78
Lampiran 8. Sertifikat	79