

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM PENDEK CERMIN AJAIB
SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPUASAN DIRI TERHADAP
FENOMENA *BEAUTY STANDARD* DI KALANGAN REMAJA
(Story, Script Writer, Rigging)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh:
Muhammad Luthfan
NIM: 20230089

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

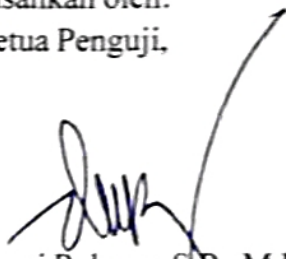
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

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

Penulis : Muhammad Luthfan
NIM : 20230089
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

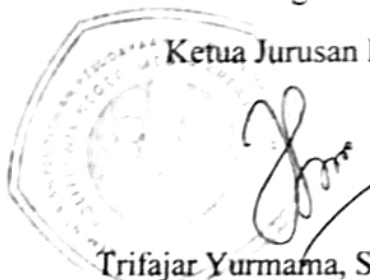
Anggota 2



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 : Muhammad Luthfan
NIM : 20230089
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 7 Juli 2024.

Pembimbing 1



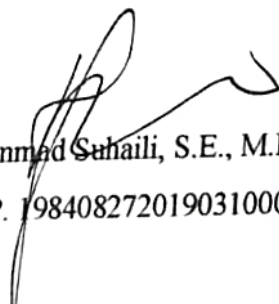
Bayu Saputra, S.Kom.

Pembimbing 2



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Luthfan
NIM : 20230089
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

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 3D "Cermin Ajaib" Sebagai Media Edukasi kepuasan Diri Terhadap Fenomena Beauty Standard Dikalangan Remaja" 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 sebenarnya.

Jakarta, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Luthfan
NIM: 20230089

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Luthfan
NIM : 20230089
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan Film Pendek Animasi 3D “Cermin Ajaib” Sebagai Media Edukasi
kepuasan Diri Terhadap Fenomena Beauty Standard Dikalangan 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, 9 Juli 2024

Yang menandatangani


D5ALX087865265

Muhammad Luthfan

NIM: 20230089

ABSTRAK

In this study, the author explores the impact of beauty standards on teenagers' self-esteem in Indonesia and evaluates the usefulness of the short animated film "Cermin Ajaib" as an educational medium to address the issue. This research utilizes a descriptive qualitative data collection method, with interviews as the main tool to obtain information from respondents. The respondents were interviewed after watching "Cermin Ajaib", which was screened for various resource persons with diverse backgrounds. The information and insights gained from these interviews will be used to develop the final project. Therefore, the author compiled this final project proposal to recap all the research that has been conducted, with the hope that the findings can make a positive contribution to understanding and addressing issues related to beauty standards and self-esteem among teenagers. The results of this study are expected to be a useful reference for educators, policy makers, and other interested parties in supporting the psychological well-being of adolescents.

Keywords: *Animation, Beauty Standard, Self-satisfaction.*

Dalam penelitian ini, penulis mengeksplorasi dampak standar kecantikan terhadap kepuasan diri remaja di Indonesia serta mengevaluasi manfaat film animasi pendek "Cermin Ajaib" sebagai media edukasi untuk mengatasi isu tersebut. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif deskriptif, dengan wawancara sebagai alat utama untuk memperoleh informasi dari responden. Para responden diwawancarai setelah menonton "Cermin Ajaib", yang diputar untuk berbagai narasumber dengan latar belakang yang beragam. Informasi dan wawasan yang diperoleh dari wawancara ini akan digunakan untuk mengembangkan karya tugas akhir. Oleh karena itu, penulis menyusun proposal tugas akhir ini untuk merekap seluruh penelitian yang telah dilakukan, dengan harapan temuan ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pemahaman dan penanganan isu terkait standar kecantikan dan kepuasan diri di kalangan remaja. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para pendidik, pembuat kebijakan, dan pihak lain yang berkepentingan dalam mendukung kesejahteraan psikologis remaja.

Kata Kunci: *Animasi, Beauty Standard, Kepuasan Diri, .*

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 *Script*, *Storyboard*, *Concept Art*, *Design Characters*, dan *3D Assets* 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, 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. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. selaku Sekretaris Prodi Animasi.
7. Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing penulisan Laporan Tugas Akhir.
8. Bayu Saputra, S. Kom., selaku dosen pembimbing Materi Tugas Akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

10. Cinta pertamaku, ibu Deuis, seorang ibu terbaik yang selalu sayang kepada penulis dengan perhatian dan kasih sayang beliau, yang lewat doa beliau lah setiap Langkah penulis dimudahkan, dan setiap hari berat penulis terasa begitu mudah dan ringan.
11. Keluarga penulis, Annisa Afifah, Rabitha Rahmawati, Fida Azizah, dan Adnan Abulkhoir, kakak-kakak terbaik yang pernah penulis milik, lewat teguran dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
12. Andra, Azzam, Firdaus, Fino, Akbar, Alwi, sahabat-sahabat penulis yang selalu menemani dan membantu penulis untuk melewati setiap hari dengan dukungan terbaik untuk penulis selama masa penyelesaian karya Tugas Akhir
13. Raihan Annaba dan Annandeva selaku rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
14. Natasha Udu, Baskara Putra, Tristan Juliano, Rayhan Noor, Enrico Octaviano, Wisnu Ikhsantama, dan seluruh “Peserta Lomba Sihir”.
15. Ria SW sebagai motivator sehari-hari yang selalu menjadi mood booster dan penyemangat bagi penulis.

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

Jakarta, 15 Juni 2024

Muhammad Luthfan

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 GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat bagi Penulis.....	7
2. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	8
3. Manfaat bagi Masyarakat Umum.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Animasi... ..	9
1. Pengertian Animasi.....	9
2. Animasi 3D	10
3. Pipeline Produksi Animasi 3D.....	10
B. Kecantikan	17
C. <i>Beauty Standard</i>	17
D. 4 Kelompok Standar Kecantikan.....	18

E. Hasil Penelitian yang Relavan	20
F. Spesifikasi karya (Hardware).....	22
G. <i>Software</i>	23
H. Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Metode Penciptaan	25
1. Eksplorasi.....	26
2. Perancangan	27
3. Perwujudan	28
B. Jenis atau Desain Penelitian.....	29
C. Waktu dan Tempat Penelitian	30
1. Waktu penelitian	30
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	31
1. Studi Literatur	31
2. Wawancara.....	32
E. Teknik Analisis Data.....	33
F. Alur Pengerjaan	34
1. Pembagian Jobdesk.....	34
2. <i>Timeline</i> Pengerjaan.....	35
3. Peran Penulis.....	37
BAB IV PEMBAHASAN.....	42
A. Pembuatan Film Animasi “Cermin Ajaib”	42
1. Inspirasi Ide Cerita.....	42
2. Sinopsis.....	43
3. Referensi Latar dan Tempat Waktu	45
4. Pembuatan <i>Script</i>	46
5. Rigging.....	47
B. Respon penonton terkait animasi “Cermin Ajaib”.....	56
C. Respon penonton terkait ide cerita dari animasi “Cermin Ajaib” ...	60
D. Keterbatasan Peneliti.....	62
BAB V PENUTUP.....	63

A. Simpulan.....	63
B. Implikasi	63
C. Saran.....	65
1. Bagi Animator.....	65
2. Bagi Mahasiswa	65
3. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	65
4. Bagi Masyarakat	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Potongan Ide Cerita.....	12
Gambar 2. 2 Potongan Ide Cerita.....	12
Gambar 2. 3 Potongan <i>Script</i>	14
Gambar 3. 1 Skema 3 tahap 6 langkah metode penciptaan.....	26
Gambar 3. 2 Tabel Waktu Pengerjaan Sumber : Pribadi	30
Gambar 3. 3 Alur pembuatan Cerita	39
Gambar 3. 4 Alur Pembuatan Script	40
Gambar 3. 5 Alur pembuatan Rigging Karakter	41
Gambar 4. 1 Animasi Snow White Sumber : Primevideo.com.....	43
Gambar 4. 2 Daerah Kawasan Senayan Sumber : Kompas.id	46
Gambar 4. 3 Cuplikan Script Cermin Ajaib Sumber : Pribadi.....	47
Gambar 4. 4 Software Autodesk Maya Sumber : Autodesk.com	48
Gambar 4. 5 Modelling Chracter pra-rig.....	49
Gambar 4. 6 Preparation-rig.....	50
Gambar 4. 7 Preparation-rig.....	50
Gambar 4. 8 Bone Controller	52
Gambar 4. 9 Deform menu.....	53
Gambar 4. 10 Weight paint	54
Gambar 4. 11 Proses rig wajah	55
Gambar 4. 12 Proses Rig Wajah	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pembagian Jobdesk	35
Tabel 2 Timeline Pengerjaan Karya.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	69
Lampiran 2 Lembar Pembimbing 1 Tugas Akhir	70
Lampiran 3 Lembar Pembimbing 2 Tugas Akhir	71
Lampiran 4 Transkrip Wawancara.....	72
Lampiran 5 Dokumen Pendukung Tugas Akhir : <i>Script</i>	83
Lampiran 6 Dokumen Pendukung Tugas Akhir : Art Book	93
Lampiran 7 Lembar Berita Acara Sidang TA	98
Lampiran 8 Dokumentasi Sidang TA	99
Lampiran 9 Lembar Hasil Cek Plagiarisme	100
Lampiran 10 Surat Kontrak PI	101
Lampiran 11 Sertifikat Kompetensi	102