LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D "SURVIVOR" MENGENAI PENGARUH SIFAT EGO DALAM DINAMIKA HUBUNGAN KAKAK-BERADIK

(Konsep Cerita dan Desain Karakter)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Animasi

Disusun oleh :

Reizky P.S Sihombing

20230117

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Pembuatan Film Animasi 3D "SURVIVOR" Mengenai Pengaruh Sifat Egosentrisme Dalam Dinamika Hubungan Keluarga Bagi Siswa.
Penulis	: Reizky P.S Sihombing
NIM	: 20230117
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 9 Oktober 2024.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,

Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom
NIP. 198602052019032009

Penguji 1	Penguji 2
Dessy Wahyuni, S.Sn	Friansyah Gemawang, S. ST

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain

Tri Fajar Yurmania S, S.Kom., M.T.
NIP. 198011220101220003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D "SURVIVOR" MENGENAI PENGARUH SIFAT EGOSENTRISME DALAM DINAMIKA HUBUNGAN KELUARGA BAGI SISWA

Penulis : Reizky P.S Sihombing

NIM : 20230117

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta., pada tanggal 09 Oktober 2024.

Pembimbing 1	Pembimbing 2
Friansyah Gemawang, S. ST	Regina Angelica Kezia, S.Hum., M.Sos

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi

Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom

NIP. 198408272019031009

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Reizky P.S Sihombing
NIM	: 20230117
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D "SURVIVOR" MENGENAI PENGARUH SIFAT EGOSENTRISME DALAM DINAMIKA HUBUNGAN KELUARGA BAGI SISWA beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif 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, 09 Oktober 2024

Yang menyatakan,

Reizky P.S Sihombing

NIM: 20230117

PERNYATAAN ORIGINALITAS

TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS

TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Reizky P.S Sihombing
NIM	: 20230122
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D "SURVIVOR" MENGENAI PENGARUH SIFAT EGOSENTRISME DALAM DINAMIKA HUBUNGAN KELUARGA BAGI SISWA **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dariplagiarisme.**

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.

Kota, tanggal-bulan-tahun (Tanggal Persetujuan Sidang TA)
Yang menyatakan,

Jakarta, 09 Oktober 2024

Yang menyatakan,

Reizky P.S Sihombing

NIM: 20230117

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana sifat egosentrisme memengaruhi dinamika hubungan keluarga, terutama bagi siswa. Dalam interaksi keluarga, egosentrisme dapat berdampak pada cara anggota keluarga saling berkomunikasi dan memahami. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan teknik purposive sampling untuk memilih peserta yang relevan. Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber dari SMP Perwira Jakarta. Tujuan utama dari penelitian ini adalah memberikan wawasan kepada tenaga kesehatan dan pendidik dalam membantu siswa yang menghadapi tantangan egosentrisme dalam hubungan keluarga mereka. Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana egosentrisme dapat memengaruhi hubungan dalam keluarga, serta menawarkan strategi yang dapat mendukung perkembangan sosial dan emosional siswa. Dengan demikian, penelitian ini bisa menjadi sumber informasi penting dalam menciptakan lingkungan yang lebih mendukung bagi siswa di sekolah dan di rumah.

Kata Kunci: Egosentrisme, Keluarga, Animasi, Konsep Cerita, Desain Karakter, Purposive sampling

ABSTRACT

This study aims to understand how egocentrism affects the dynamics of family relationships, particularly for students. In family interactions, egocentrism can influence how family members communicate and understand each other. This research employs a qualitative descriptive method, using purposive sampling to select relevant participants. Interviews were conducted with several informants from SMP Perwira Jakarta. The main goal of this research is to provide insights for health professionals and educators in assisting students who face challenges related to egocentrism in their family relationships. It is hoped that this study will contribute to a deeper understanding of how egocentrism can impact family relationships and offer strategies that can support students' social and emotional development. Thus, this research could serve as an important source of information in creating a more supportive environment for students at school and home.

Keywords: Egocentrism, Family, Animation, Story Concept, Character Design, Purposive Sampling

KATA PENGANTAR

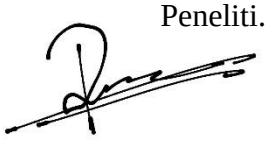
Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada peliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat lulus di semester genap Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

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

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sebagai Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M., Sebagai Sekretaris Program Studi Animasi.
7. R.AE Widiargo, S.T.,M.I. Kom. Selaku dosen Animasi 3D serta yang memberikan banyak masukan dan arahan ilmu animasi selama perkuliahan.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Seluruh teman-teman yang telah membantu penulis dalam mengerjakan proposal penelitian berjudul Pembuatan Film Animasi 3D "Survivor" Untuk Media Edukasi Bagi siswa.
10. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

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

Jakarta, 27 Juni 2024
Peneliti.



Reizky P.S Sihombing
NIM: 20230117

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR i

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR ii

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH iii

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME iv

ABSTRAK v

***ABSTRACT* ..... v**

KATA PENGANTAR vi

DAFTAR ISI vii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 3

C. Pembatasan Masalah 3

D. Rumusan Masalah 4

E. Tujuan Penelitian 4

F. Manfaat Penelitian 4

BAB II KAJIAN SUMBER 6

A. Penelitian yang Relavan 6

B. Landasan Teori 10

1.Teori Umum *10*

2. Teori Khusus *14*

C.Kerangka Berpikir 18

BAB III METODE PENELITIAN 19

A. Jenis atau Desain Penelitian 19

B. Pendekatan Penelitian 19

C. Teknik Pengumpulan Data 23

D. Waktu dan Tempat Penelitian 23

E. Langkah Penciptaan Karya 24

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 26

A. Tahap Pelaksanaan Penelitian 26

1.Narasumber dan Waktu Penelitian *26*

2. Pengolahan Data Penelitian *26*

3. Ringkasan Hasil Penelitian *28*

B. Konsep Pembuatan Film "Survivor" 29

1. Pemilihan Tema *29*

2. Premis dan Ringkasan Cerita *32*

1. Pembuatan Konsep Cerita *33*

2. Pembuatan Desain Karakter. *36*

BAB V KESIMPULAN 41

A. Kesimpulan 41

B. Saran 42

1. Bagi Mahasiswa 42

2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif 42

3. Bagi Masyarakat 43

DAFTAR PUSTAKA 44

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pembanding Penelitian Terdahulu 6

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Produksi 13

Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir 18

Gambar 3. 1 Profil Guru Smp Perwira Jakrta 20

Gambar 3. 2 Profil Siswa 21

Gambar 3. 3 Profil 3D Animator 22

Gambar 4. 1 The State Of Valheim 30

Gambar 4. 2 The Lord Of The Rings 31

Gambar 4. 3 The Hobbit 32

Gambar 4. 4 Script 35

Gambar 4. 5 Desain Karakter Sarah 38

Gambar 4. 6 Desain Karakter Bima 39

Gambar 4. 7 Karakter Troll 40

DAFTAR LAMPIRAN

BIODATA MAHASISWA 47

SALINAN LEMBAR PEMBIMBING TUGAS AKHIR..... 48

DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TUGAS AKHIR 50

DOKUMEN PENDUKUNG PEMBUATAN TUGAS AKHIR 52

LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME 82

SURAT PENERIMAAN PI..... 85

SERTIFIKAT TOEFL 86