

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D “SURVIVOR”
MENGENAI PENGARUH SIFAT EGOSENTRISME DALAM DINAMIKA
HUBUNGAN KELUARGA BAGI SISWA
(3d Asset dan Rigging)

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



Disusun oleh :

Ricco Prasetyahadi

NIM: 20230122

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 : Ricco Prasetyahadi

NIM : 20230122

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



Dessy Wahyuni, S.Sn

Penguji 2



Friansyah Gemawang, S. ST

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurnama S, S.Kom., M.T.
NIP. 1980111220101220003

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 : Ricco Prasetyahadi

NIM : 20230122

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta,
pada tanggal 9 Oktober 2024.

Pembimbing 1



Friansyah Gemawang, S. ST

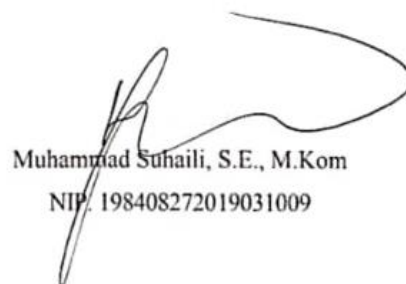
Pembimbing 2



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 : Ricco Prasetyahadi
NIM : 20230122
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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:

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 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 sebenar-benarnya.

Jakarta, 09 Oktober 2024

Yang menyatakan,



Ricco Prasetyahadi

NIM: 20230122

**PERNYATAAN ORIGINALITAS
TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME**

**PERNYATAAN ORIGINALITAS
TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ricco Prasetyahadi
NIM : 20230122
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D "SURVIVOR" MENGENAI
PENGARUHSIFAT EGOSENTRISME DALAM DINAMIKA HUBUNGAN
KELUARGA BAGI SISWA 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, 09 Oktober 2024

Yang menyatakan,



Ricco Prasetyahadi

NIM: 20230122

ABSTRAK

Keluarga adalah lingkungan yang pertama kali ditemui yang dapat mempengaruhi pembentukan karakter dan kepribadian anak. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam hubungan keluarga adalah sifat egosentrisme. Dalam hubungan keluarga bagi siswa, interaksi dipengaruhi oleh sifat. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengaruh sifat egosentrisme dalam dinamika hubungan keluarga bagi siswa. Menggunakan desain deskriptif kualitatif dengan teknik purposive sampling, penelitian dilakukan di SMP Perwira Jakarta melalui wawancara. Analisa interaktif digunakan untuk menilai data. Hasil penelitian menunjukkan gambaran tentang pengaruh egosentrisme dan pengetahuan siswa dalam hubungan keluarga, berdasarkan perspektif narasumber. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi tenaga kesehatan dan pendidikan dalam membantu siswa mengatasi sifat egosentrisme dalam hubungan keluarga.

Kata Kunci: Egosentrisme, Survivor, Animasi, 3d Asset, Rigging.

ABSTRACT

The family is the first environment encountered that can influence the development of a child's character and personality. One aspect that needs attention in family relationships is egocentrism. In family relationships among students, interactions are influenced by this trait. This study aims to understand the influence of egocentrism in the dynamics of family relationships among students. Using a qualitative descriptive design with purposive sampling techniques, the research was conducted at Perwira Junior High School in Jakarta through interviews. Interactive analysis was employed to assess the data. The findings provide an overview of the influence of egocentrism and students' knowledge in family relationships, based on the perspectives of the respondents. This study can be beneficial for healthcare and education professionals in helping students overcome egocentrism in family relationships.

Keywords: Egocentrism, Survivor, Animation, 3D Asset, Rigging.

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.

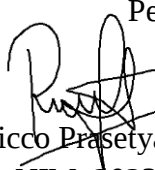
Laporan ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

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. Keluarga besar 3/18 Coffe House dan Animaji yang telah memberikan dukungan, semangat serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
10. Seluruh teman-teman yang telah membantu penulis dalam mengerjakan proposal penelitian berjudul Pembuatan Film Animasi 3D "Survivor" Untuk Media Edukasi Bagi siswa.
11. 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

Penulis


Ricco Prasetyahadi
NIM: 20230122

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	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	7
A. Penelitian yang Relevan	7

B. Landasan Teori	11
1. Teori Umum.....	11
a. Animasi	11
b. Langkah Pembuatan Animasi.....	14
2. Teori Khusus	15
a. Egosentrisme Dalam Dinamika Hubungan Keluarga Bagi Siswa	15
b. 3d Asset.....	17
c. <i>Rigging</i>	19
C. Kerangka Berpikir	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian	21
B. Pendekatan Penelitian	21
C. Data Penelitian.....	21
1. Guru Bimbingan Konseling.....	22
2. Siswa	23
3. 3D Animator.....	24
D. Teknik Pengumpulan Data	25
E. Waktu dan Tempat Penelitian.....	25
F. Langkah Penciptaan Karya	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A. Tahapan Pelaksanaan Penelitian	29
1. Narasumber dan Waktu Penelitian	29
2. Pengolahan Data Penelitian	29

3. Ringkasan Hasil Penelitian.....	31
B. Konsep Pembuatan Film “Survivor”	32
1. Pemilihan Tema.....	32
2. Premis dan Ringkasan cerita	34
C. Tahapan Teknik Pembuatan Animasi	35
1. Pembuatan 3D Asset	36
2. Pembuatan <i>Rigging</i>	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
Kesimpulan	48
Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pembandingan Penelitian Terdahulu	7
---	----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Produksi.....	14
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	20
Gambar 3. 1 Profil Guru Smp Perwira Jakrta	22
Gambar 3. 2 Profil Siswa.....	23
Gambar 3. 3 Profil Animator	24
Gambar 4. 1 The State Of Valheim	33
Gambar 4. 2 The Lord Of The Rings	33
Gambar 4. 3 The Hobbit.....	33
Gambar 4. 5 Dragon Nest 2.....	34
Gambar 4. 6 Logo Autodesk Maya.....	35
Gambar 4. 7 Referensi Kapak	36
Gambar 4. 8 Workspace Autodesk Maya	37
Gambar 4. 9 New Project	37
Gambar 4. 10 Image Plane	38
Gambar 4. 11 Blocking	38
Gambar 4. 12 Low Poly Modeling.....	39
Gambar 4. 13 High Poly Modeling	39
Gambar 4. 14 Texturing Kapak.....	40
Gambar 4. 15 Model Karakter Rigging	40
Gambar 4. 16 Delete All By Type History	41
Gambar 4. 17 Freeze Transformation, Zero Pivot.....	41
Gambar 4. 18 Model Clean	42

Gambar 4. 19 Import Biped	42
Gambar 4. 20 Import Biped	43
Gambar 4. 21 Penyusunan Tulang Pada Karakter	43
Gambar 4. 22 Generate Controller.....	44
Gambar 4. 23 Generate Controller.....	44
Gambar 4. 24 Skincages	45
Gambar 4. 25 Skincages	45
Gambar 4. 26 Apply Skin Weights	46
Gambar 4. 27 Merapihkan Skin Weights	46
Gambar 4. 28 Persiapan Rigging Muka.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

BIODATA PENULIS.....	53
SALINAN LEMBAR PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	54
DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TUGAS AKHIR	56
DOKUMEN PENDUKUNG PEMBUATAN TUGAS AKHIR	58
LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME	88
SURAT PENERIMAAN PI.....	91
SERTIFIKAT TOEFL	93