

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D DAN 3D**  
**“SHADOW” UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN**  
**TERHADAP KUCING LIAR**

*(3D Character Modeling, Rigging, Texturing, 3D Animate)*

**PROYEK AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar**  
**Sarjana Terapan**



**POLITEKNIK NEGERI**  
**Media Kreatif**

**Disusun Oleh:**

**SIBGHOTULLAH MUJADDIDI MUNIR**

**NIM: 20230136**

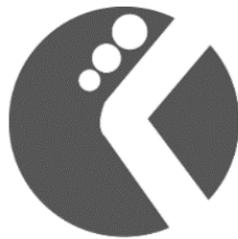
**PROGRAM STUDI ANIMASI**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2024**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D DAN 3D**  
**“SHADOW” UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN**  
**TERHADAP KUCING LIAR**

*(3D Character Modeling, Rigging, Texturing, 3D Animate)*

**PROYEK AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar**  
**Sarjana Terapan**



**POLITEKNIK NEGERI**  
**Media Kreatif**

**Disusun Oleh:**

**SIBGHOTULLAH MUJADDIDI MUNIR**

**NIM: 20230136**

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

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 2D dan 3D “Shadow” Untuk Meningkatkan Kepedulian Terhadap Kucing Liar

Penulis : Sibghotullah Mujaddidi Munir  
NIM : 20230136  
Program Studi : Desain  
Jurusan : Animasi

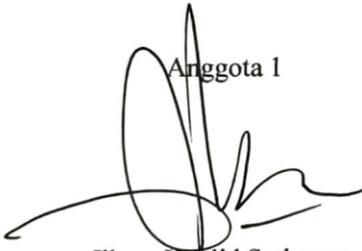
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 15 Juli 2024

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, ST.  
NIP. 0904420012

Anggota 2



Jodies Setiamawati, M.Pd.

Mengetahui, Ketua Jurusan



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

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D  
"SHADOW" UNTUK MENINGKATKAN  
KEPEDULIAN TERHADAP KUCING LIAR  
Penulis : Sibghotullah Mujaddid, Munir  
NIM : 20230136  
Program Studi : Animasi  
Jurusan: : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2024

Pembimbing 1



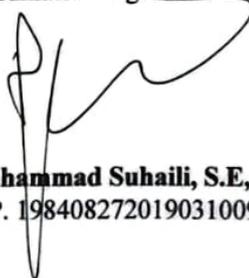
Jodies Setiamawati, M.Pd

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Animasi



**Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom.**  
NIP. 198408272019031009

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sibghotullah Mujaddidi Munir  
NIM : 20230136  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya berjudul: PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “SHADOW” UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN TERHADAP KUCING LIAR

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya-benarnya.

Jakarta, 12 Juli ..... 2024

Yang menyatakan,

A 10,000 Rupiah Indonesian banknote is shown with a signature written over it. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SERULUH BIRU KUPIKAN 10000' and 'REPUBLIK INDONESIA'. The serial number 'B585FALX282901799' is visible at the bottom of the note.

Sibghotullah Mujaddidi Munir

NIM: 20230136

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Sibghotullah Mujaddidi Munir  
NIM : 20230136  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024

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 PENDEK ANIMASI 3D “SHADOW” UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN TERHADAP KUCING LIAR 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,



Sibghotullah Mujaddidi Munir  
NIM: 20230136

## **ABSTRACT**

*Stray cats are one of the animals that often live alongside humans. However, many Stray Cats face various difficulties and lack attention. Stray Cats that live on their survival instincts are often considered to be disruptive pests by humans. It's not uncommon for Stray Cats to be sick, either because of their unhealthy environment or because of the food they get, which affects their health. Besides, the treatment of people around him who do not like the existence of Stray Cats is making their situation worse. Artwork is one of the right media to convey ideas about caring for Stray Cats, especially 2D dan 3D animated short films. Based on concern for the condition of Stray Cats, by making this work is expected to cultivate a sense of empathy for the community to then have compassion for fellow living creatures, especially the wild cat.*

**Keywords: stray cat, abuse, art, film**

## **ABSTRAK**

Kucing liar merupakan salah satu hewan yang sering hidup berdampingan dengan manusia. Namun, banyak kucing liar yang menghadapi berbagai kesulitan dan kurang mendapat perhatian. Kucing liar yang hidup berdasarkan instingnya untuk bertahan hidup sering dianggap hama yang mengganggu oleh manusia. Tak jarang dijumpai kucing liar yang berpenyakit, baik karena lingkungannya yang tidak sehat maupun makanan yang ia dapatkan seadanya sehingga mempengaruhi Kesehatan tubuhnya. Selain itu, perlakuan manusia di sekitarnya yang tidak menyukai keberadaan kucing liar semakin memperburuk keadaan mereka. Karya seni merupakan salah satu media yang tepat untuk menyampaikan gagasan mengenai kepedulian terhadap kucing liar, terutama film animasi pendek 2D dan 3D. Film adalah media yang cukup dekat keberadaannya dengan masyarakat. Berdasarkan rasa prihatin terhadap kondisi kucing liar, dengan membuat karya ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa empati bagi masyarakat untuk kemudian memiliki rasa belas kasih terhadap sesama makhluk hidup, khususnya kucing liar.

**Kata kunci: kekerasan, kucing, karya**

## PRAKATA

Puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, yang karenanya dalam kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan baik. Penulisan karya tugas akhir ini dibuat sebagai syarat agar dapat menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa Diploma-4 Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih atas segala bantuan dan dukungan baik moril maupun materiil sehingga Karya Tulis Tugas Akhir ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan Karya Tugas Akhir, khususnya bagi :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., MM., Sekretaris Program Studi Animasi
7. Jodies Setiamawati, M.Pd, selaku Pembimbing Penulisan Karya Tugas Akhir.
8. Dessy Wahyuni, S.Sn, selaku Pembimbing Materi Karya Tugas Akhir.
9. Keluarga penulis yang selalu membantu dan mendoakan perjalanan selama berada di Polimedia.
10. Teman – teman dekat penulis yang ikut serta membantu dalam keadaan genting.

11. Seluruh responden yang telah membantu dalam penelitian.
12. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
13. Teman - Teman Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, untuk selalu ada dan bersedia membantu.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak-pihak yang telah saya sebutkan, penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini. Sekali lagi, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Demikian laporan yang penulis buat. Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam penulisan ini. Namun, penulis berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya, khususnya untuk Mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif. Terima kasih.

Jakarta, 24 Juli 2024



Sibghotullah Mujaddidi Munir

NIM : 20230136

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL DALAM</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME</b> iv	
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
1. Manfaat Penulis.....	5
2. Manfaat Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta .....	6
3. Manfaat Masyarakat.....	6
<b>BAB II</b> .....	<b>7</b>
<b>KAJIAN SUMBER</b> .....	<b>7</b>
A. Kepedulian Terhadap Kucing Liar .....	7
B. Penggunaan Film Sebagai Media Edukasi.....	8
C. Kekerasan Pada Hewan Kucing .....	8
D. Animasi.....	9
1. Pengertian Animasi .....	9
2. Prinsip Animasi .....	10
3. <i>Pipeline &amp; Timeline</i> Produksi .....	17
E. <i>3D Modeling</i> .....	20

<i>F. Texturing</i> .....	20
<i>G. Rigging</i> .....	21
<i>H. 3D Animate</i> .....	21
<b>BAB III</b> .....	<b>22</b>
<b>METODE PENCIPTAAN</b> .....	<b>22</b>
A. Langkah – Langkah Penciptaan .....	22
B. Kajian Karya .....	47
C. Metode Penelitian Data .....	48
<b>BAB IV</b> .....	<b>58</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>58</b>
A. Hasil Penciptaan.....	58
B. Implementasi Jobdesk Dalam Film Animasi .....	68
C. Analisis Scene & Teknik .....	71
D. Pengujian Film .....	75
E. Hasil Penelitian .....	76
<b>BAB V</b> .....	<b>85</b>
<b>PENUTUP</b> .....	<b>85</b>
A. Kesimpulan .....	85
B. Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>93</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Anticipation .....	11
Gambar 2 Staging.....	11
Gambar 3 Follow Through & Overlapping.....	12
Gambar 4 Appeal.....	12
Gambar 5 Arcs.....	13
Gambar 6 Secondary Action .....	13
Gambar 7 Squash and Stertch .....	14
Gambar 8 Straight Ahead Action and Pose to Pose .....	14
Gambar 9 Slow in and Slow out .....	15
Gambar 10 Timing .....	15
Gambar 11 Exaggeration.....	16
Gambar 12 Solid Drawing .....	16
Gambar 13 Pipeline Produksi .....	17
Gambar 14 Timeline Produksi .....	20
Gambar 15 Moodboard .....	27
Gambar 16 Rough Skecth Shadow Concept.....	30
Gambar 17 Documentation .....	31
Gambar 18 Sketch Tokoh.....	32
Gambar 19 Edge Loops.....	38
Gambar 20 UV Mapping.....	39
Gambar 21 Texturing .....	40
Gambar 22 Rigging.....	41
Gambar 23 Animating.....	42
Gambar 25 Three Point Lights.....	44
Gambar 24 Lighting .....	44
Gambar 26 Rendering .....	46
Gambar 27 Poster.....	58
Gambar 28 Shadow .....	60
Gambar 29 Teddy Bear .....	61

Gambar 30 Baim .....	62
Gambar 31 Rafi .....	63
Gambar 32 Taman .....	64
Gambar 33 Tree .....	65
Gambar 34 Box .....	66
Gambar 35 Sampah dan Makanan .....	67
Gambar 36 Pembuatan 3D Model Shadow .....	68
Gambar 37 Proses UV Mapping Shadow pada Software Maya .....	69
Gambar 38 Pembuatan Texture Shadow Pada Software Adobe Substence .....	69
Gambar 39 Pembuatan Rigging Dengan Menggunakan Plugin Advanced Skeleton .....	70
Gambar 40 Proses Skinning Dengan Menggunakan Plugin NgSkintools .....	70
Gambar 41 Pembuatan Animasi Shadow .....	71
Gambar 42 Pengaplikasian Prinsip Anticipation.....	72
Gambar 43 Pengaplikasian Prinsip Secondary Action.....	73
Gambar 44 Pengaplikasian Prinsip Follow Through and Overlapping Action.....	74
Gambar 45 Interview & Screening .....	75

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Penelitian yang Relevan.....	54
Tabel 2 Daftar Responden.....	76
Tabel 3 Hasil Wawancara/Reduksi Responden.....	108
Tabel 4 Transkrip Wawancara.....	113
Tabel 5 Observasi.....	131
Tabel 6 Triangulasi Data.....	133

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis .....	93
Lampiran 2 Salinan Pembimbing TA.....	94
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA .....	96
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA .....	106
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme .....	134
Lampiran 6 Surat Keterangan Praktik Industri .....	140
Lampiran 7 Sertifikasi Kompetensi .....	141
Lampiran 8 Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan TA .....	142

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kucing liar domestik sering kali diabaikan meskipun mereka memainkan peran penting dalam ekosistem perkotaan. Menurut Duarte (2010), kucing liar membantu mengendalikan populasi hewan pengerat dan serangga yang dapat menyebarkan penyakit dan merusak tanaman. Namun, mereka juga dapat mengancam satwa liar lokal karena aktivitas predasinya (Granados Pérez dan Ramos Rendón, 2010). Kondisi hidup kucing liar domestik yang buruk disebabkan oleh kurangnya akses terhadap makanan, tempat tinggal, dan perawatan medis yang memadai. Duffy dan Capece (2012) menekankan bahwa kucing liar dapat menjadi vektor penyakit yang membahayakan baik manusia maupun satwa lain.

Peacock dan Bardsley (2019) menunjukkan bahwa program pengendalian kucing liar domestik yang efektif harus memperhatikan aspek teknis dan sosial. Mereka menekankan pentingnya pendidikan dan kampanye kesadaran untuk meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai keberadaan dan kesejahteraan kucing liar domestik. Media massa dan alat komunikasi kontemporer seperti film animasi dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai isu ini. Sebagai contoh, kajian oleh Duarte (2010) dan Peacock serta Bardsley (2019) menunjukkan bahwa peningkatan kesadaran publik melalui pendidikan dan

kampanye media dapat membantu mengubah persepsi masyarakat tentang kucing liar domestik dan mendukung program kesejahteraan serta pengelolaan yang berkelanjutan.

Dengan cerita yang mengharukan dan visual yang menarik, film pendek animasi 3D "Shadow" bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan kucing liar. Film ini menggambarkan perjuangan seekor kucing liar untuk mendapatkan kasih sayang manusia dan mencari tempat tinggal yang aman.

Film ini diharapkan dapat membuka mata masyarakat tentang pentingnya memperlakukan kucing liar dengan baik dan mendukung upaya untuk memberikan kehidupan yang lebih baik bagi mereka melalui cerita yang mendalam. Selain itu, tujuan pembuatan film pendek animasi ini adalah untuk memberi tahu orang-orang tentang hal-hal sederhana yang dapat mereka lakukan untuk membantu kucing liar, seperti menyediakan makanan, menyediakan tempat berlindung, dan mendukung program sterilisasi. Oleh karena itu, film "Shadow" tidak hanya bertujuan untuk membuat orang bersenang-senang, tetapi juga memberi inspirasi untuk melakukan hal-hal yang dapat membantu meningkatkan kesehatan kucing liar di dunia nyata.

Animasi adalah sejenis media audio visual yang digunakan untuk hiburan dan informasi. Pesan kepedulian terhadap hewan cocok dengan media animasi. Oleh karena itu, penulis membuat film animasi 3D "Shadow" sebagai cara yang efektif untuk mengajarkan kucing liar tentang kekerasan. Penulis berkonsentrasi pada aspek visual saat membuat film animasi pendek 3D "Shadow". Penulis bertugas membuat 3D *Character Modeling*, *Rigging*, *Texturing*, dan *3D Animating*.

Selama pembuatan film ini, penulis menggunakan Autodesk Maya, Adobe Substance, Adobe Photoshop, dan Blender. Pembuatan film pendek animasi 3D "Shadow" diharapkan dapat mendorong masyarakat untuk mempelajari cara merawat kucing liar dan meningkatkan kesadaran tentang kekerasan kepada mereka. sehingga tingkat kepedulian terhadap kucing liar bertambah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berikut adalah masalah yang dapat ditemukan dari pembahasan penelitian ini:

1. Pandangan-pandangan negatif yang menyebabkan kucing liar domestik menjadi stigma sebagai bahaya atau gangguan
2. Peningkatan tingkat agresi terhadap kucing liar domestik dan kurangnya empati di masyarakat.
3. Kurangnya pendidikan publik dan pengetahuan tentang efek berbahaya dari perlakuan kejam terhadap kucing liar domestik dan fungsi ekologi vital mereka di lingkungan perkotaan.
4. Norma dan keyakinan budaya dapat mempengaruhi sikap terhadap hewan, yang memengaruhi perlakuan dan perawatan terhadap kucing liar domestik dalam masyarakat.

### **C. Batasan Masalah**

Penulis akan membatasi masalah yang akan dibahas dengan memfokuskan penelitian kepada:

1. Perancangan ini berfokus pada film animasi "Shadow" yang khusus mengangkat tema kucing liar domestik.
2. Perancangan ini terbatas pada mahasiswa semester 8 dengan jurusan animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Perancangan ini hanya fokus mengeksplorasi tantangan teknis dan non- teknis dalam proses produksi film animasi 2D dan 3D yang berkaitan dengan kucing liar domestik.
4. Perancangan ini membatasi dirinya pada analisis efektivitas narasi dan visualisasi dalam film "Shadow".
5. Perancangan ini membatasi pembuatan film animasi 2D & 3D untuk audiens 13 tahun keatas.

### **D. Rumusan Masalah**

Penulis merumuskan beberapa masalah yang ditemukan dalam perancangan ini. Rumusan dari masalah itu seperti:

1. Bagaimana membuat 3D model agar sesuai dengan sifat and watak tokoh pada animasi “shadow”
2. Bagaimana menciptakan pergerakan animasi yang natural untuk meningkatkan kesan kehidupan pada animasi "Shadow".

3. Bagaimana efektivitas film animasi 2D dan 3D dalam meningkatkan kepedulian, kesadaran dan edukasi masyarakat tentang kucing liar domestik?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dengan membuat penelitian ini, penulis memiliki tujuan yang dicapai yaitu:

1. Meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap kucing liar domestik melalui media film animasi.
2. Menyediakan referensi metode pembuatan film animasi 3D yang efektif dalam menyampaikan pesan sosial.
3. Menginspirasi tindakan nyata dalam mendukung kesejahteraan kucing liar domestik.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin di capai penulis dalam pembuatan film pendek animasi “*Shadow*”

1. Manfaat Penulis

Menulis film tentang kepedulian terhadap kucing liar memberikan manfaat bagi penulis, termasuk pemberian pesan moral, peningkatan kesadaran masyarakat, menjadi penggerak perubahan sosial, penghargaan terhadap alam, peluang kolaborasi, peningkatan keterampilan penulisan, dan kepuasan psikologis serta emosional.

2. Manfaat Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

Menulis film tentang kepedulian terhadap kucing liar bagi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, Dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang kepedulian akan hewan liar terutama kucing liar, mendorong tindakan berkelanjutan di kampus, dan memotivasi partisipasi dalam proyek-proyek konservasi & sebagai tempat kolaborasi.

3. Manfaat Masyarakat

Menonton film tentang kepedulian terhadap hewan liar, khususnya kucing, dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan perlunya melibatkan diri dalam pelestarian hewan, mempromosikan rasa empati terhadap hewan, dan mendorong tindakan nyata dalam mendukung kesejahteraan kucing liar

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER**

#### **A. Kepedulian Terhadap Kucing Liar**

Kepedulian terhadap kucing liar melibatkan perhatian dan tindakan yang diambil untuk meningkatkan kesejahteraan kucing liar. Ini mencakup penyediaan makanan, tempat tinggal, layanan medis seperti sterilisasi, dan vaksinasi. Kepedulian ini juga mencakup upaya edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya perlindungan dan kesejahteraan kucing liar. Xu, J., & Jiang, A, (2023). "Public Opinions on Stray Cats in China, Evidence from Social Media Data". *Animals*.

Dua komponen penting dalam pengelolaan populasi kucing liar adalah adopsi kucing liar dan pemberian makan kucing liar. Adopsi dapat membantu mengurangi jumlah kucing liar yang ada di lingkungan dan memberikan kesempatan bagi kucing liar untuk mendapatkan perawatan yang lebih baik, menurut Putra et al. (2021).

Dengan demikian, adopsi kucing liar dan pemberian makan yang teratur merupakan dua aspek penting dalam pengelolaan populasi kucing liar. Melalui pendekatan yang holistik, yang mencakup adopsi, pemberian makan teratur, dan perhatian terhadap kesehatan kucing liar, diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan berkelanjutan bagi kucing liar domestik.

## **B. Penggunaan Film Sebagai Media Edukasi**

Film dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap kucing liar. Film dapat menyampaikan pesan emosional yang kuat dan menginspirasi tindakan nyata. Dalam penelitian ini, film yang dibuat mengisahkan tentang seorang anak kecil yang mengadopsi kucing yang mengalami kekerasan, dengan tujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang pentingnya adopsi dan perlindungan hewan. Dalam artikel tentang video game "Stray", Novak, D, (2023). penulis menjelaskan bagaimana permainan ini berhasil meningkatkan kesadaran tentang kucing liar dan menggalang dana untuk organisasi penyelamat kucing. Edukasi melalui film dapat memberikan dampak signifikan terhadap pandangan dan tindakan masyarakat. Film yang menggambarkan kisah menyentuh tentang anak kecil yang menyelamatkan kucing liar dapat membangkitkan empati dan menginspirasi masyarakat untuk terlibat dalam upaya penyelamatan dan adopsi kucing liar.

## **C. Kekerasan Pada Hewan Kucing**

Kekerasan terhadap kucing domestik mencakup tindakan yang menyebabkan penderitaan fisik atau psikologis pada kucing peliharaan, seperti penganiayaan fisik, penelantaran, penyiksaan, dan kurangnya perawatan yang memadai. Penganiayaan fisik, seperti memukul atau melukai kucing, sering kali terkait dengan masalah kekerasan dalam rumah tangga atau perilaku agresif lainnya dalam masyarakat (Ascione, 1993). Penelantaran, yang berarti membiarkan kucing tanpa makanan, air, atau perawatan medis, dapat menyebabkan kondisi kesehatan yang buruk atau kematian (Miller dan Knopf, 1993). Penyiksaan mencakup

tindakan ekstrem seperti membakar atau meracuni kucing dan sering kali merupakan indikasi gangguan psikologis yang lebih dalam pada pelaku (Kellert dan Felthous, 1985). Selain itu, kurangnya perawatan, seperti tidak memberikan vaksinasi atau perawatan medis yang diperlukan, juga termasuk bentuk kekerasan yang sering terjadi karena ketidaktahuan atau sikap acuh tak acuh terhadap kesehatan hewan peliharaan (Lockwood, 2006). Kekerasan ini tidak hanya menyebabkan penderitaan yang signifikan bagi kucing tetapi juga menunjukkan adanya masalah yang lebih luas dalam masyarakat yang memerlukan perhatian dan tindakan yang tepat Phillips and Lockwood (2013) mengidentifikasi bahwa semua bentuk perilaku ini merupakan bentuk kejahatan terhadap hewan, yang memerlukan perlindungan hukum dan sosial yang kuat untuk mencegah dan menanggulangi praktik-praktik yang merugikan ini.

#### **D. Animasi**

##### **1. Pengertian Animasi**

Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandez dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*, animasi didefinisikan sebagai berikut:

*“Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion”* (Ibiz Fernandez McGrawhill/Osborn, California, 2002). Dalam bahasa Indonesia “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi

pergerakan.” Secara garis besar, animasi computer dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

- a) *Computer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada *system* animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Computer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.
- b) *Computer Generated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 Dimensi dengan program 3D seperti, *3D Studio Max, Maya, Autocad, Blender* dll.

## 2. Prinsip Animasi

Frank Thomas dan Ollie Johnston, animator Disney, membuat 12 prinsip animasi, yang diperkenalkan dalam buku "The Illusion of Life: Disney Animation". Untuk membuat gambar lebih mendalam dan menjiwai, prinsip-prinsip ini berguna. Prinsip animasi berikut digunakan dalam film animasi 3D "*Shadow*".

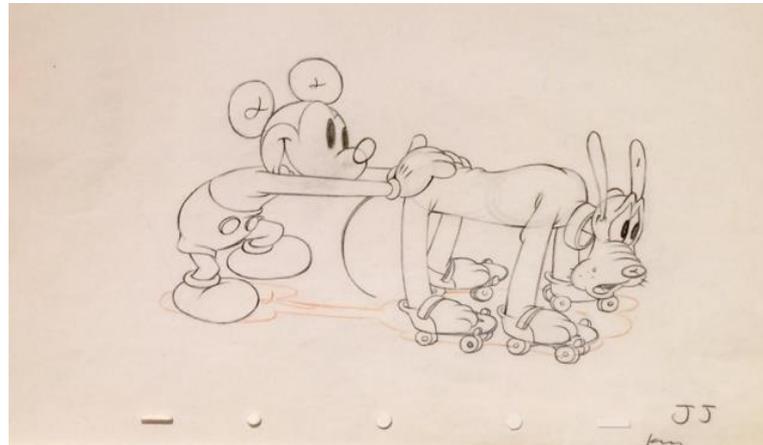
a) *Anticipation*



*Gambar 1 Anticipation*

Antisipasi digunakan Untuk menghindari kesan kaku, gerakan yang dilakukan berlawanan arah dengan gerakan utama dapat mengangkat atau mendorong energi sebelum gerakan utama, memberikan kesan persiapan sebelum gerakan.

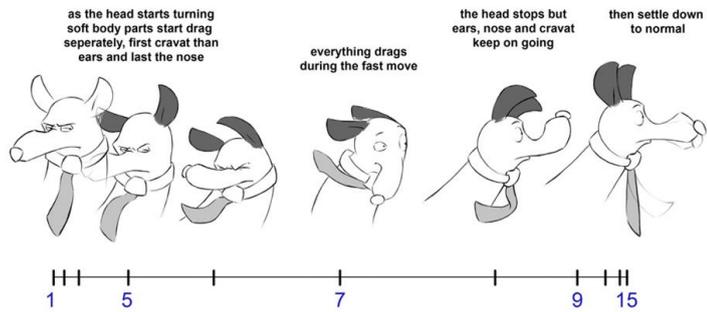
b) *Staging*



*Gambar 2 Staging*

*Staging* adalah proses memasukkan objek ke dalam adegan atau mengambil gambar untuk animasi. dengan menyusun objek sesuai dengan tujuannya. yang dapat membuat komposisi terlihat lebih jelas dan lebih baik dalam gambar.

c) *Follow Through & Overlapping*



*Gambar 3 Follow Through & Overlapping*

Gerakan berurutan dari karakter atau objek setelah berhenti disebut follow-through atau overlapping.

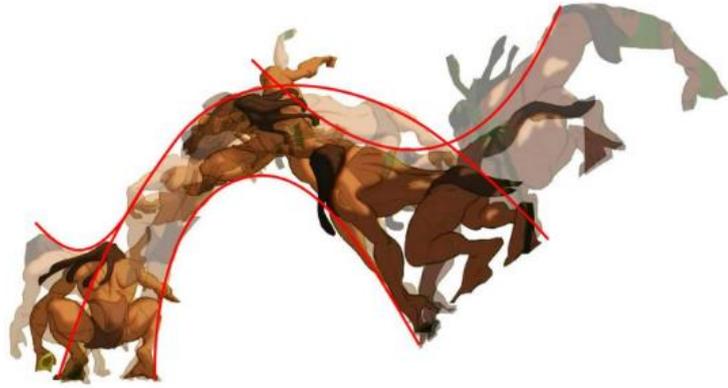
d) *Appeal*



*Gambar 4 Appeal*

Ini adalah usaha untuk memmbuat penampilan karakter yang menarik dan punya karakter atau *personality*.

e) *Arcs*



*Gambar 5 Arcs*

Membuat gerakannya memiliki kurva melingkar, sehingga terlihat lebih natural daripada gerakan lurus.

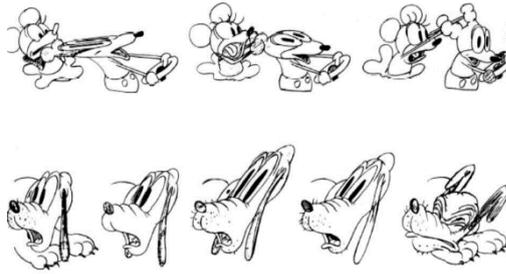
f) *Secondary Action*



*Gambar 6 Secondary Action*

Gerakan Sekunder Ini adalah gerakan tambahan atau gerakan pendukung yang dilakukan untuk melengkapi gerakan utama saat ini. Tindakan sekunder hanya saling melengkapi dan tidak mengambil alih pelaksanaan gerakan utama..

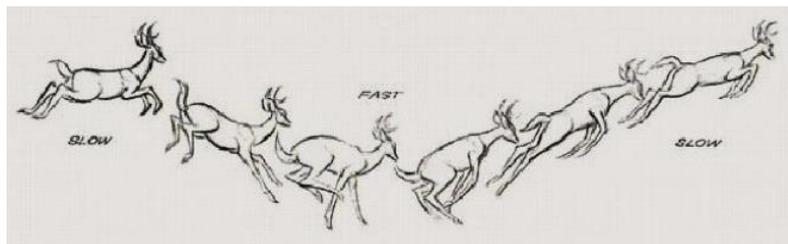
g) *Squash & Stretch*



Gambar 7 *Squash and Sterch*

Gerakan *Squash & Stretch* digunakan untuk memberikan kesan kelenturan, yang membuat animasi lebih alami.

h) *Straight Ahead Action and Pose to Pose*



Gambar 8 *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Gerakan animasi *straight-ahead* dan *pose-to-pose* dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

- 1) Pendekatan *straight ahead action* menciptakan gerakan terus menerus mulai dari awal tanpa banyak memikirkan bagaimana gerakan itu akan berakhir.
- 2) Pendekatan kedua, *Pose to Pose*, menentukan pose yang akan diambil oleh karakter yang dianimasikan pada adegan.

i) *Slow in and Slow out*

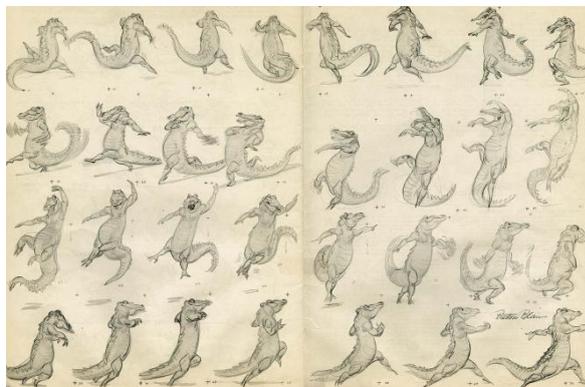


*Gambar 9 Slow in and Slow out*

Gerakan perlambatan di awal dan akhir animasi.

Animasi yang tidak memiliki perlambatan di awal dan akhir akan terlihat kaku.

j) *Timing*



*Gambar 10 Timing*

*Timing*: Jumlah *frame* antara yang ada di antara gerakan objek atau karakter menentukan waktu. Gerakan meningkat seiring dengan kecepatan *frame* yang lebih sedikit dan sebaliknya.

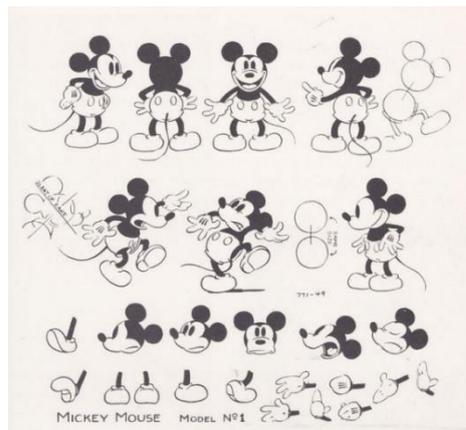
k) *Exaggeration*



*Gambar 11 Exaggeration*

*Exaggeration* adalah gerakan atau ekspresi yang lebih ekspresif daripada biasanya untuk memberi kesan animasi yang lebih meyakinkan.

l) *Solid Drawing*



*Gambar 12 Solid Drawing*

Denah Solid: Dalam animasi tradisional, denah solid berarti gambar dengan kedalaman perspektif

### 3. Pipeline & Timeline Produksi

#### A. Pipeline Produksi



Gambar 13 Pipeline Produksi

Alur produksi animasi 3D terdiri dari:

#### 1) Pra Produksi

##### a) Ide dan Konsep

Ide dan konsep dapat berupa tema maupun premis yang akan dikembangkan menjadi sebuah script.

##### b) Script

Script merupakan pengembangan dari ide dan konsep yang berisi tulisan dengan mencantumkan dialog, latar tempat, narasi, set kamera dan sebagainya.

##### c) Concept Art

Merupakan penyusunan *moodboard* sebagai bahan acuan pembuatan film animasi dan juga pembuatan sketsa bentuk karakter sesuai dengan karakteristik dan latar belakang karakter yang ada pada cerita.

d) Storyboard

Menggambarkan dan mendetailkan setiap scene yang berisi gambar rancangan dialog, posisi kamera, pergerakan kamera, durasi, adegan, visual effect, dan sound effect yang akan dipakai.

e) Animatic

Menjalankan storyboard seperti video stop motion sebagai acuan untuk animator membuat animasi yang sesuai dengan storyboard.

2) Pasca Produksi

a) Modelling

Proses pembuatan objek karakter, benda, dan environment dalam bentuk 3D yang dibutuhkan dalam pembuatan film animasi.

b) Texturing

Pemberian material dalam bentuk warna maupun gambar pada objek yang sudah dibuat dalam tahap modelling.

c) Rigging

Pemasangan susunan tulang (bone) terhadap objek 3D agar memudahkan animator untuk menggerakkan objek tersebut.

d) Animating

Penggerakan objek 3D sesuai dengan storyboard & animatic sehingga objek terlihat seolah-olah hidup dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

3) Pasca Produksi

a) Lighting

Proses pengaturan cahaya dan suasana pada setiap scene yang mengacu pada panduan warna yang telah dibuat dari proses pra produksi.

b) Rendering

Merupakan tahap akhir dari proses permodelan 3D. Rendering adalah proses transformasi objek 3D yang telah dianimasikan menjadi bentuk gambar atau animasi 2D yang tampak seolah-olah mereka adalah objek nyata.

c) Compositing

Proses menggabungkan render image menjadi satu kesatuan.

d) Editing

Proses finalisasi dan menyusun tiap scene, menambahkan effect, serta penambahan sound agar film animasi menjadi satu kesatuan yang sesuai dengan

script dan storyboard.

## B. Timeline Produksi



Gambar 14 Timeline Produksi

## E. 3D Modeling

Digital Modeling merujuk kepada proses pembuatan representasi matematis dari bentuk 3 dimensi suatu objek. Hasil dari pembuatan itulah yang dinamakan 3D model atau 3D mesh.(Vaughan, 2011). Seorang *modeler* bertanggung jawab untuk menghasilkan mesh atau 3D model yang siap untuk di *rigging* dan di *texture*.(Vaughan, 2011).

## F. Texturing

Texturing adalah proses pembuatan warna pada permukaan objek atau mesh, dengan tujuan untuk membuat objek tersebut sesuai dengan referensi ataupun objek di dunia nyata.(Beane, 2012). Seorang *texture artist* harus memiliki keterampilan observasi yang tajam untuk membantu mereka memahami dan

menyampaikan karakteristik suatu objek secara visual tanpa menggunakan kata-kata. Kemampuan ini memungkinkan mereka untuk mereplikasi detail tekstur dengan akurat, sehingga objek dalam animasi atau rendering tampak realistis dan hidup. Kepekaan terhadap detail seperti warna, pola, dan bahan sangat penting dalam menciptakan tekstur yang autentik.(Beane, 2012).

### ***G. Rigging***

Dalam animasi 3D, semua geometri yang akan dianimasikan memerlukan sebuah sistem yang memungkinkan seorang animator untuk menggerakkan objek dengan cara tertentu. Sistem kontrol ini dikenal dengan istilah rig. Rigging adalah proses penting dalam animasi, di mana kerangka kontrol (bones atau joints) ditambahkan ke model 3D untuk memungkinkan animasi yang realistis dan fleksibel.(Beane, 2012).

### ***H. 3D Animate***

Animasi tiga dimensi (3D) adalah serangkaian gambar diam yang masing-masing berbeda dan ditampilkan secara berurutan pada kecepatan tertentu, sehingga menciptakan ilusi gerakan. Seorang animator 3D harus memiliki kemampuan untuk menggerakkan karakter 3D secara frame demi frame, dengan tujuan utama membuat penonton percaya bahwa karakter tersebut benar-benar bergerak. (Beane, 2012)

## BAB III

### METODE PENCIPTAAN

#### A. Langkah – Langkah Penciptaan

Sebagai seorang *3D modeler* karakter, tanggung jawab utama penulis adalah menciptakan model dengan topologi yang baik. Ini melibatkan perhatian mendalam terhadap anatomi dan cara kerja otot, baik untuk manusia maupun hewan, karena hal ini memengaruhi bagaimana karakter akan terdeformasi selama animasi atau pergerakan. Topologi yang baik memastikan bahwa model tidak hanya terlihat realistis tetapi juga dapat bergerak secara alami dan mempertahankan bentuknya dengan baik dalam berbagai pose atau ekspresi.

Sebagai seorang *rigger*, penulis memerlukan pemahaman mendalam tentang anatomi pada berbagai makhluk hidup. Pengetahuan ini penting untuk memahami bagaimana karakter atau objek akan bergerak dan berdeformasi. Seorang *rigger* juga harus memiliki pemahaman yang kuat tentang prinsip-prinsip animasi untuk menciptakan sistem kontrol yang efisien dan responsif.

Sebagai seorang *texture artist*, tanggung jawab penulis adalah merancang dan menerapkan detail-detail tekstur pada karakter, termasuk seperti jahitan pada pakaian, bercak noda, goresan, dan elemen lainnya. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menyampaikan karakteristik dan pesan visual yang ingin disampaikan dari objek tersebut.

Sebagai seorang *animator* 3D, penulis bertanggung jawab menciptakan gerakan yang mengikuti prinsip-prinsip animasi dengan baik. melibatkan

memahami dan menerapkan prinsip-prinsip seperti timing, staging, anticipation, follow-through, dan lain-lain untuk memastikan gerakan karakter terlihat menarik. Selain itu, penting untuk mempertahankan karakteristik unik dari setiap karakter, sehingga gerakan yang dihasilkan tidak hanya realistis tetapi juga konsisten dengan kepribadian dan sifat karakter dalam cerita yang diceritakan.

Jenis film “Shadow adalah film pendek animasi 2d & 3D, film ini akan menggunakan gaya animasi tradisional 2D, yang merupakan inspirasi utama dari Studio Ghibli, yang menekankan detail dan keindahan latar belakang serta karakter yang digambar secara halus dan ekspresif. Gaya animasi ini memungkinkan penyampaian emosi dan cerita yang mendalam melalui visual yang artistik dan atmosferik. Gaya animasi Disney Pixar menampilkan karakter yang hidup dan realistis dengan tekstur dan pencahayaan yang kaya, dan penggunaan teknologi 3D memungkinkan gerakan yang lebih dinamis dan lingkungan yang lebih mendetail, memberikan pengalaman visual yang mendalam bagi penonton.

Konsep film ini bercerita tentang Shadow, seekor anak kucing kecil yang ditinggalkan di taman kota dan harus hidup bersama boneka beruang kecil, satu-satunya temannya. Tema-tema seperti keberanian, persahabatan, dan kasih sayang menjadi sentral dalam cerita ini. Setelah mengalami banyak kesulitan, Shadow menemukan kekuatan dalam persahabatannya dengan boneka beruang dan akhirnya mendapatkan rumah yang penuh cinta.

Tema persahabatan, kisah-kisah tentang persahabatan nyata yang memberi kekuatan di masa sulit memberikan inspirasi. Boneka beruang dan shadow melambangkan ikatan yang kuat dan tak tergantikan.

Tema keberanian, cahaya menunjukkan ketabahan dan keberanian dalam menghadapi tantangan dan ancaman. Cerita ini bertujuan untuk mendorong penonton untuk tetap kuat dan tidak menyerah saat menghadapi kesulitan hidup.

Tema kisah manis, seorang anak kecil yang baik hati menjadi penyelamat dan harapan bagi shadow. Film ini menunjukkan betapa pentingnya memiliki kebaikan hati dan menunjukkan kepedulian kepada sesama makhluk hidup.

Pesan yang ingin di sampaikan adalah kesetiaan dan persahabatan, film ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa persahabatan yang benar dapat menjadi alat yang luar biasa untuk menghadapi tantangan, keberanian menghadapi kesulitan: shadow mengajarkan bahwa kita dapat mengatasi tantangan apapun yang datang dalam hidup dengan keberanian dan ketabahan, kasih sayang dan kebaikan: pentingnya menunjukkan kasih sayang dan kebaikan kepada sesama dapat membawa perubahan dan harapan baru.

Film ini dimaksudkan untuk menginspirasi penonton untuk menjadi berani, setia, dan penuh kasih dalam menghadapi tantangan hidup.

Pra produksi, produksi, dan pasca produksi adalah tiga langkah utama dalam proses membuat animasi 3D. Setiap fase sangat penting untuk efektivitas dan kaliber keseluruhan animasi yang selesai.

#### 1. Pra Produksi

Pra-produksi adalah tahap penting di mana fondasi animasi ditetapkan. Pada tahap ini, animasi dikonseptualisasikan, storyboard dibuat, karakter dirancang, dan gaya dan perasaan umum animasi direncanakan. (Wibowo, 2024). Untuk membuat animasi visual yang menakjubkan dan berkualitas

tinggi, animator perlu mempertimbangkan banyak aspek. (Wibowo, 2024). Selain itu, dengan menawarkan analisis menyeluruh dan meningkatkan kedalaman animasi, teknologi penangkapan gerakan dapat membantu sepanjang tahap pra-produksi. (Wibowo, 2024).

Konstruksi Ide dan Konsep, ide cerita film ini adalah *Shadow*, seekor anak kucing yang ditinggalkan di taman kota dan hidup bersama boneka beruang kecil, satu-satunya temannya. Akhirnya, dia ditemukan dan dirawat oleh seorang anak kecil yang baik hati, kesetiaan, keberanian, dan kasih sayang adalah tema utama. Referensi yang penulis gunakan dalam film ini adalah *Kitbull* (2019) by Pixar, *Toy Story* by Disney Pixar (1995), dan *Toy Story 2* (1999) by Disney Pixar.

Proses mewujudkan karya secara sistematis dikenal sebagai metode penciptaan. Menurut Hawkins Soedarsono (2001:207), ada tiga tahap yang digunakan dalam pembuatan film pendek "*Shadow*". Tahap eksplorasi, tahap improvisasi, dan tahap pembentukan. Tahap eksplorasi melibatkan pencarian dan penemuan ide dengan menonton dan menghayati karya dengan tema serupa, seperti kucing liar; membaca berita tentang masalah serupa, seperti kekerasan terhadap kucing liar; dan kemudian menangkap, menafsirkan, dan mengimajinasikan peristiwa tersebut sebagai dasar untuk membuat film. Tahap improvisasi melibatkan mengevaluasi tahap sebelumnya. Dalam proses improvisasi atau pengembangan ide, sudut pandang Apollonian dan Dionysian digunakan. Sudut pandang Apollonian menekankan pada penilaian suatu peristiwa dari sudut pandang subjek yang

mengalaminya, sedangkan sudut pandang dionysian menekankan pada penilaian suatu peristiwa dari sudut pandang yang lebih luas. Terakhir, tahap pembentukan melibatkan proses menulis kisah berdasarkan gagasan yang telah dibuat. Dimulai dengan menciptakan tema besar yang sesuai dengan gagasan yang dipilih dan

dibuat sebelumnya, menjadi dasar untuk skrip dan elemen visual film animasi 3D pendek tersebut.

## Setting & Latar Tempat

Setting bercerita di 2020's

Tempat menggunakan latar *City Park* (Taman Kota)



*Gambar 15 Moodboard*  
(Sumber : Pinterest)

### *a. Concepting Idea*

Ketika mengembangkan ide, struktur, dan narasi untuk animasi film 3D & 2D, penting untuk mempertimbangkan komponen pivotal tertentu. *Gender role portrayal*, teknik naratif, visual *storytelling*, elemen emosional, dan pengaruh budaya sangat penting dalam menciptakan kartun yang menarik dan berpengaruh.

Penelitian tentang peran gender dalam film animasi telah menganalisis karakteristik perilaku dan hasil dari karakter Pangeran dan Putri. (England et al., 2011). Dengan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang dan mungkin mempertanyakan konvensi gender tradisional, plot dapat menjadi lebih rumit dan bermakna, membuatnya lebih inklusif dan mencerminkan nilai-nilai masyarakat saat ini.

Cao et al. (2020) berpendapat bahwa menggunakan taktik narasi, seperti menggunakan model 3D dan animasi untuk menyampaikan informasi ruang dan waktu, dapat meningkatkan beban kognitif, memori, dan keterlibatan. Dengan menggunakan teknik-teknik ini, seseorang dapat meningkatkan penciptaan pengalaman ceritanya yang menarik dan mengesankan bagi penonton.

Animasi adalah jenis narasi visual yang kuat yang memungkinkan keterlibatan interaktif dan representasi tiga dimensi, menjadikannya alat yang sangat baik untuk menyampaikan cerita yang kompleks. (Li & Zhu, 2022). Penggunaan animasi sebagai media yang terlihat secara visual memungkinkan untuk eksplorasi narasi interaktif dan diilustrasikan, sehingga meningkatkan pengalaman narasi secara keseluruhan.

Inklusi elemen emosional sangat penting dalam ceritanya, dan dalam film animasi, ekspresi wajah memainkan peran penting dalam menyampaikan emosi. (Zainal, 2024). Mengintegrasikan ekspresi wajah

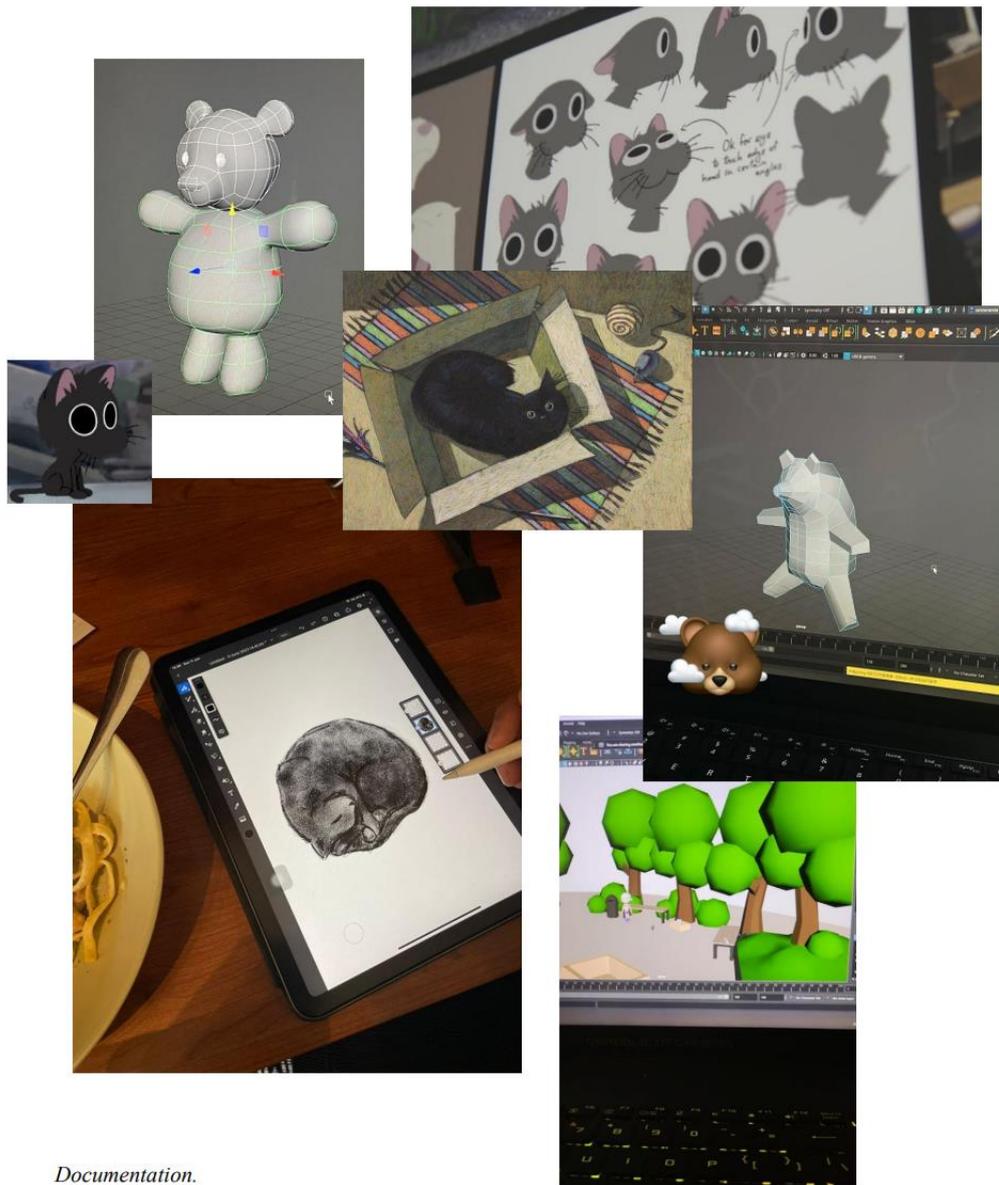
yang bernuansa ke dalam animasi karakter meningkatkan koneksi emosional audiens dengan cerita, membuatnya lebih menarik dan berarti.

Pengaruh budaya dan kebiasaan lokal dapat mempengaruhi penciptaan plot film animasi (Sugihartono, 2018). Dengan menggabungkan unsur-unsur budaya asli ke dalam cerita, animator dapat menciptakan narasi yang unik dan otentik yang bereaksi dengan audiens tertentu, sehingga memperkaya kompleksitas dan keragaman bisnis animasi.

Melalui penggunaan wawasan yang berasal dari studi tentang peran gender, teknik naratif, narasi visual, elemen emosional, dan dampak budaya, animator memiliki kemampuan untuk menciptakan animasi film 3D dan 2D yang menarik dan berpengaruh yang membangun koneksi mendalam dengan audiens di berbagai dimensi.



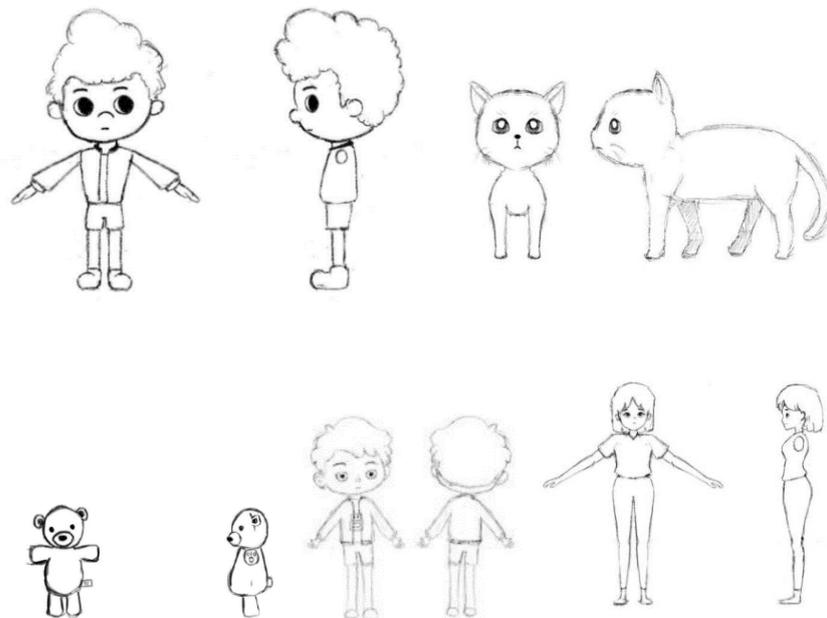
*Gambar 16 Rough Skecth Shadow Concept  
(Sumber: Pribadi)*



*Documentation.*

*Gambar 17 Documentation*

(Sumber : Pribadi)



Gambar 18 Sketch Tokoh

(Sumber : Pribadi)

### b. *Script Writing*

Teori *Script Writing* mencakup beberapa elemen penting yang membentuk dasar dari narasi yang disusun dengan baik. Komponen-komponen dari sebuah narasi meliputi eksposur, aksi naik, klimaks, aksi jatuh, dan resolusi. (*denouement*). Memahami komponen-komponen ini sangat penting untuk membuat naskah yang menarik dan kohesif.

#### 1) *Exposition*

*Exposition* adalah tindakan menyajikan rincian kontekstual yang penting dalam sebuah narasi. Ini mencakup rincian tentang latar belakang, individu yang terlibat, dan konflik fundamental. Tujuan

utama dari eksposur adalah untuk menyediakan pendengar dengan latar belakang penting yang diperlukan untuk memahami peristiwa-peristiwa berikutnya. Syd Field, seorang teoretis naskah terkenal, menyarankan bahwa paparan harus diintegrasikan dengan lancar ke dalam narasi, memungkinkan penonton untuk menyerap informasi penting tanpa mengganggu aliran cerita. (Field, 2005).

## 2) *Rising Action*

*Rising Action* terdiri dari urutan peristiwa yang mendahului puncak. Fase ini memberikan lebih banyak kompleksitas dan memperdalam perselisihan lebih lanjut. Hal ini sangat penting untuk menciptakan suspense dan mempertahankan minat penonton. Ide "peripeteia" oleh Aristoteles sangat relevan dalam konteks ini, karena menandakan perubahan mendadak dalam nasib yang memperkuat ketegangan dramatis dan mendorong karakter menuju puncak. (Aristotle, trans. 1996).

## 3) *Climax*

Puncak adalah waktu pivotal dalam cerita di mana tingkat ketegangan tertinggi dicapai dan titik balik yang signifikan terjadi. Puncaknya adalah titik dalam cerita di mana konflik utama mencapai intensitas tertinggi dan protagonis menghadapi masalah kunci. Dalam bukunya "*Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*," Robert McKee menyoroti pentingnya puncak sebagai titik di mana konflik internal dan eksternal

protagonis bertabrakan, menghasilkan perubahan definitif dalam trajektori narasi. (McKee, 1997).

#### 4) *Falling Action*

Fase aksi jatuh terjadi setelah puncak dan berfungsi untuk menyelesaikan ketegangan dan masalah yang ada di plot. Denouement adalah tahap di mana konsekuensi dari puncak meledak dan naratif maju menuju resolusinya. Tahap ini sangat penting untuk mempertahankan momentum narasi sambil mengarahkannya menuju resolusi. Dalam "*The Art of Dramatic Writing*," Lajos Egri mengusulkan bahwa fase aksi yang jatuh harus memecahkan subplot yang tersisa dan memberikan kemajuan logis dan konsisten menuju penyelesaian ceritanya. (Egri, 1946).

#### 5) *Resolution (Denouement)*

Resolusi, atau *denouement*, adalah bagian terakhir dari cerita di mana ketegangan diselesaikan dan narasi mencapai akhir yang memuaskan. Ini menawarkan resolusi untuk narasi karakter dan memecahkan setiap titik plot yang belum terselesaikan. Dalam "*The Hero with a Thousand Faces*," Joseph Campbell mengeksplorasi konsep resolusi karena berkaitan dengan reintegrasi pahlawan ke dalam kehidupan sehari-hari, yang telah secara *fundamental* diubah oleh petualangan mereka. (Campbell, 1949). Denouement berfungsi untuk mengklarifikasi hasil akhir dari narasi dan memperkuat komponen tematik, menjamin bahwa

audiens meninggalkan dengan perasaan pencapaian dan pemahaman.

c. *Story Board*

*Storyboarding* film animasi adalah komponen penting yang berfungsi sebagai jadwal produksi visual. Ini membantu dengan organisasi konten, penempatan tembakan, meningkatkan dialog, dan memastikan cerita dan pesan utama dari film ditransmisikan dengan jelas. Selama bertahun-tahun, storyboard telah digunakan di bioskop untuk mengekspresikan ide-ide tentang tata letak adegan dan komposisi gambar. (Goldman et al., 2006). Menurut Walker et al. (2013), mereka sangat penting untuk pre-visualisasi karena mereka membantu dalam penempatan shot, perhitungan pencahayaan, dan spesifikasi kebutuhan set dan prop. Storyboards adalah bagian penting dari proses kreatif ketika datang untuk menghasilkan animasi. Proses ini mencakup menulis naskah, membuat keyframes, memperbaiki animasi, dan menambahkan *voice-over* untuk menyelesaikan elemen film. (Fakhrurozi et al., 2021).

*Storyboarding* adalah alat penting dalam animasi untuk menghasilkan animasi 3D, memotong pekerjaan awal, dan membantu dengan visualisasi dan editing informasi scripted. (Guo & Zhong, 2022). Karena seniman sering tidak tahu sebelumnya apa yang akan mereka gambarkan, storyboard tidak hanya eksploratif tetapi juga

mebutuhkan spontanitas, cairan, dan pendekatan yang tidak terstruktur. (Henrikson et al., 2016). Selain itu, penggunaan storyboard dalam proses produksi animasi 3D mencakup langkah-langkah seperti mengumpulkan data, menggunakan teknik film, dan membuat daftar gambar dan objek cerita. (Saputra, 2023).

## 2. Produksi

Berdasarkan blueprint dan desain yang dibuat selama pra-produksi, tahap produksi termasuk membawa animasi ke kehidupan. Pengembangan nyata dari model 3D, adegan animasi, dan efek visual dapat terjadi pada tahap ini. Selama proses animasi, teknologi pengambilan gerakan dapat digunakan untuk mendapatkan gerakan hidup untuk karakter. (Wihardi et al., 2020).

### a) *Modelling*

Dalam tahap ini sketsa 2D yang telah dibuat pada tahap pra-produksi, kemudian dibuat ke dalam bentuk 3D. Terdapat 2 metode yang sering digunakan pada proses *modeling*, yaitu *box modeling* dan *extrusion* atau biasa disebut dengan *edge modeling*. (Chopine, 2011). Metode lainnya selain *box* dan *extrusion modeling* adalah *mirroring*. Daripada harus membuat kedua sisi, metode *mirroring* ini hanya memfokuskan pada 1 sisi, setelahnya baru objek diduplikasi dan digabung. (Chopine, 2011).

Menurut (Oliverio, 2007) ada beberapa hal harus diperhatikan untuk

mendapatkan hasil yang memuaskan dalam pembuatan modeling, diantaranya:

1) *Reference Guides*

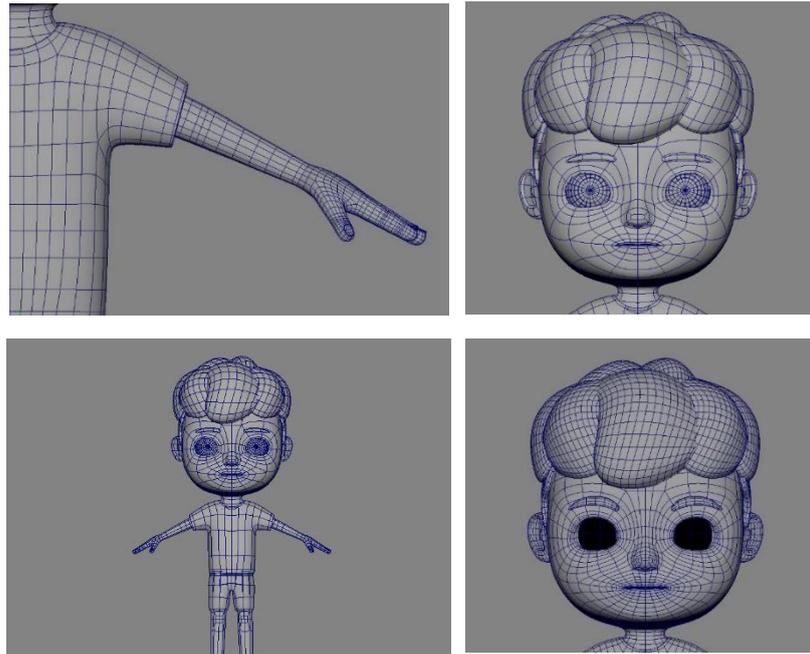
Penggunaan referensi gambar tampak depan dan samping adalah cara paling efektif untuk dapat membuat modeling mendekati proporsi karakter yang ingin dibuat.

2) *Quad Polygon*

*Quad Polygon* adalah *polygon* yang terbentuk dari 4 titik, tetapi tidak selalu berbentuk persegi empat. Dengan penggunaan *quad polygon* geometri yang dihasilkan akan memiliki alur yang lebih terstruktur dan terlihat lebih rapih. Selain itu, animasi yang dihasilkan dalam pergerakan akan menjadi lebih halus, terutama pada pergerakan *joint*.

3) *Edge Loops*

*Edge Loops* merupakan garis melingkar yang berada pada kontur otot pada sebuah karakter. Dengan adanya geometri yang mengikuti alur otot, maka pergerakan saat proses animasi akan terlihat lebih baik.



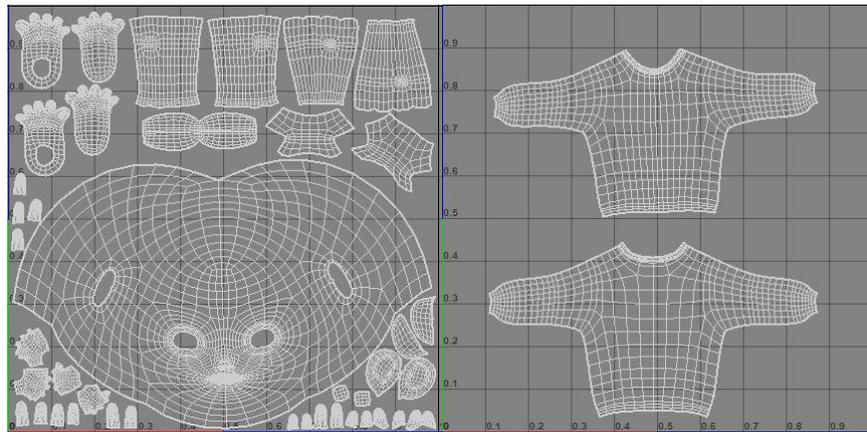
Gambar 19 Edge Loops  
(Sumber: Pribadi)

Pada pembuatan model 3D Baim, penulis menggunakan metode *box modeling* dan *mirrioring*. Pembuatan model ini diawali bentuk yang sederhana *low poly* dengan tujuan untuk mempermudah pembentukan mesh. Dengan tetap memperhatikan hal yang telah dijelaskan, seperti penggunaan *quad polygon* dan *edge loops*. Setelahnya, model yang sudah *fix* bisa di-*smooth*, dengan tujuan untuk memperhalus visual terhadap objek/karakter Baim.

#### b) *Texturing*

Sebelum masuk pada tahap *texturing*, perlu adanya *UV Mapping*. *UV Mapping* adalah proses menerapkan gambar 2D kedalam bentuk 3D. Tujuan dari *UV Mapping* adalah untuk menyesuaikan gambar 2D agar sesuai dengan model 3D tanpa menyebabkan distorsi atau perenggangan pada gambar. (Chang, 2006). Pada saat melakukan UV, pastikan untuk

memilih jenis UV yang sesuai untuk setiap bagian *mesh* yang ada pada karakter. Umumnya menggunakan 2 jenis *UV Map cylindrical* dan *planar*, penggunaan *cylindrical* biasanya digunakan untuk bagian kepala, lengan dan kaki, sedangkan *planar* biasanya digunakan untuk bagian depan dan belakang *torso*, serta area bawah dan atas tangan.(Patnode, 2008). Kualitas UV Map yang baik, dimulai dari model yang baik, terutama pada bagian topologi. Ketika topologi buruk maka tekstur akan merenggang atau terdistorsi dan mengalami tumpang tindih pada UV Map.(Chopine, 2011)



Gambar 20 UV Mapping  
(Sumber : Pribadi)

Pada pembuatan *UV Mapping* model 3D Rafi, penulis menggunakan proyeksi *cylindrical* dan *planar*. Penggunaan proyeksi *cylindrical* meliputi bagian kepala, lengan, leher, dan bagian dalam mulut. Sedangkan proyeksi *planar* digunakan pada bagian telapak kaki, telapak tangan, jari-jari, telinga, baju dan juga celana.

Setelah bagian UV Mapping selesai, selanjutnya proses pembuatan tekstur. Tugas seorang tekstur *artist* adalah untuk membuat permukaan model terlihat menyerupai *concept art* atau sesuai dengan objek yang ada pada dunia nyata. (Beane, 2012)



Gambar 21 Texturing

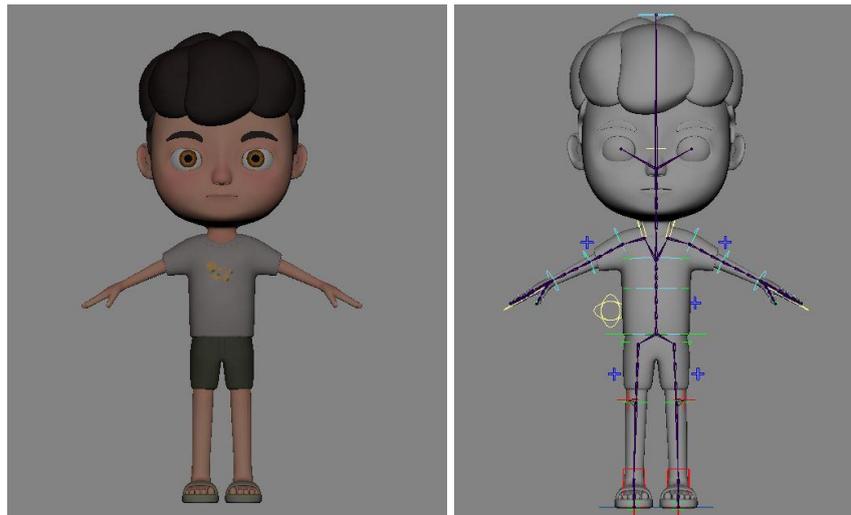
(Sumber: Pribadi)

Pada pembuatan tekstur boneka beruang, penulis menambahkan detail jahitan pada bagian bahu, pergelangan kaki, pergelangan tangan, dan bagian kepala. Dengan maksud agar beruang lebih terlihat seperti boneka.

### c) *Rigging*

Rigging merupakan bagian dari tahapan produksi, dimana *control rig* diletakkan pada geometri objek, agar animator bisa menggerakkan objek atau sebuah karakter. (Beane, 2012). Tugas seorang rigger adalah untuk membantu animator dengan membuat sistem kontrol yang tepat dan efisien. (Beane, 2012).

Langkah berikutnya adalah menetapkan *bind pose*. *Bind pose* berfungsi sebagai posisi awal standar yang memungkinkan *rigger* mengembalikan gerakan seperti rotasi dan transformasi sendi ke titik awal. (Chopine, 2011). Banyak *modeler* menggunakan posisi yang disebut dengan *Y Pose*. Yaitu dimana lengan berada pada sudut 45 derajat, yang dimana hal ini menempatkan bahu dalam posisi yang lebih alami, dengan tetap menjaga jarak antara lengan dan kaki yang diperlukan pada proses *skinning*, selain itu, *Y pose* membantu mengurangi distorsi saat memposisikan karakter karena berada dalam rentang tengah yang optimal.(Chopine, 2011)



Gambar 22 Rigging  
(Sumber: Pribadi)

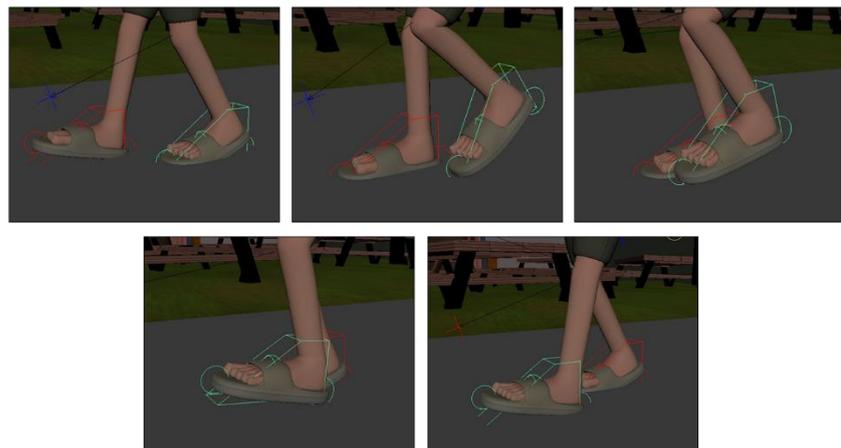
Pada pembuatan rig di 3D model Baim, penulis menerapkan teori Chopine, untuk memaksimalkan hasil rigging dan menghasilkan deformasi *mesh* yang baik.

d) *Animating*

Prsoes *animating* adalah dimana pergerakan karakter mulai dibuat. Seorang animator bertanggung jawab untuk meyakini penonton bahwa yang mereka di layar itu nyata.(Beane, 2012). Animator karakter harus memahami berat atau bobot sebuah karakter serta waktu dalam pergerakan sebuah karakter, dan mampu memberikan penampilan fisik serta keperibadian yang sesuai pada setiap karakter.(Beane, 2012)

Animator dapat mengatur pergerakan adegan dengan menggunakan teknik *keyframing*, yang merupakan prinsip dasar dalam animasi digital. Dengan *keyframing*, seorang animator dapat menentukan posisi awal, tengah ,dan akhir

pada sebuah objek.hampir semua atribut seperti posisi, rotasi, ukuran, deformasi, warna dan tesktur dapat diubah dengan *keyframing*. (Chopine, 2011)



Gambar 23 *Animating*  
(Sumber: Pribadi)

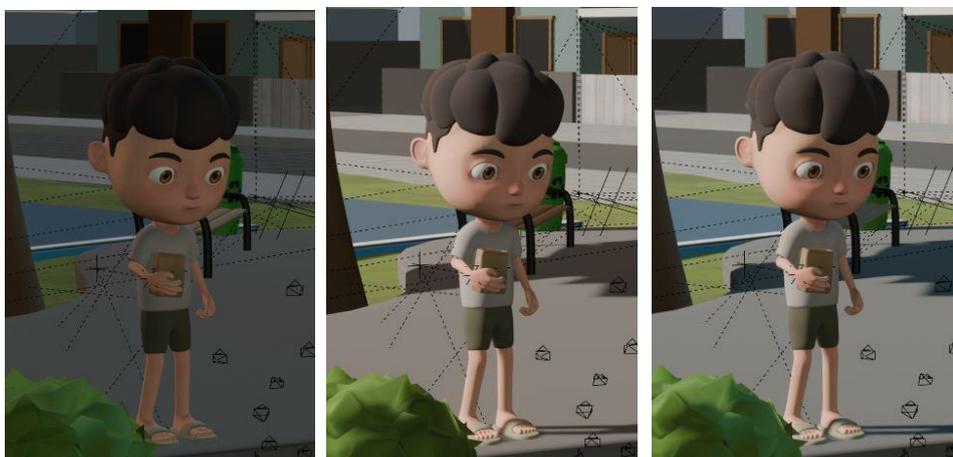
Pergerakan kaki Baim ketika berjalan menggunakan teknik pose to pose, dengan jarak per-5 frame. Pada pembuatan walk cycle terdapat 2 gerakan inti yaitu *contact pose* dan *pass pose*. Contact pose adalah gerakan hendak menginjak atau meninggalkan permukaan sedangkan pass pose adalah dimana kedua kaki saling bersilangan untuk mengganti posisi depan dan belakang.

e) *Lighting*

*Lighting* merupakan aspek keindahan dalam tahap produksi. *Lighting artist* mendapat referensi dari paduan warna pada tahap pra produksi untuk menciptakan pencahayaan dan suasana yang sesuai untuk suatu adegan.(Beane, 2012). Dalam penggunaan cahaya buatan, teknik yang biasa diterapkan adalah *three point light*, terdiri dari *fill light*, *key light*, dan *backlight*.(Chopine, 2011).



Gambar 25 Lighting  
(Sumber: Pribadi)



Gambar 24 Three Point Lights  
(sumber: Pribadi)

Penggunaan *three point light* pada scene di film “Shadow”. Penyesuaian lighting pada scene ini, disesuaikan dengan mood dan suasana siang hari menuju sore. Tiap pencahayaan memiliki peran masing-masing untuk saling mendukung suasana yang ingin ditampilkan.

f) *Rendering*

*Rendering* merupakan bagian akhir dalam tahapan produksi. Dengan menggabungkan 3D model, rig, animasi, shader, tekstur, 3D VFX, serta lighting, setelah itu dijadikan menjadi satu format video 2D ataupun foto.(Beane, 2012).

Menurut (Chopine, 2011) ada beberapa hal yang mempengaruhi hasil render, diantaranya;

1) *Image size and aspect*

Sangat penting mengetahui seberapa besar ukuran hasil render yang akan dihasilkan. Hal ini tergantung dengan tujuan akhir untuk keperluan apa video ini nantinya. Untuk keperluan web bisa menggunakan kualitas standar yaitu 72 dpi, dengan maximum rasio 1920 x 1080.

2) *Quality and Optimization*

Sebelum render, pastikan untuk memperhatikan pengaturan untuk kualitasnya. Hal yang paling mudah dilakukan adalah dengan menggunakan preset yang ada pada *render setting*, seperti motion blur dan lainnya.

### 3) *Antialiasing*



*Gambar 26 Rendering*  
(Sumber: Pribadi)

masalah yang sering mengganggu dalam proses rendering adalah aliasing, yang dapat menyebabkan garis tepi yang tidak halus, *noise*, dan objek yang berkedip pada animasi, meskipun gambar memiliki resolusi tinggi. Untuk mengatasi masalah ini, pengaturan sampling yang tepat sangat penting. Salah satu yang bisa dilakukan adalah menggunakan adaptive sampling, di mana sistem secara otomatis memeriksa kontras tinggi atau detail pada bagian gambar, dan meningkatkan jumlah sampel hanya pada area yang memerlukan presisi lebih tinggi. Hal ini membantu mengurangi waktu render sambil tetap mempertahankan kualitas gambar yang baik.

Dalam proses rendering film “Shadow” menggunakan perangkat lunak Blender dan mesin render Eevee, penulis memilih resolusi 1920x1080 dengan total maksimal sampling sebanyak 128. Hal ini

memungkinkan hasil yang optimal dalam waktu render yang efisien, mengingat kemampuan adaptif dari EEVEE dalam mengelola sumber daya dan detail gambar.

### 3. Pasca Produksi

Tahap terakhir dari proses animasi adalah di mana sentuhan akhir dibuat. Bekerja pada pengeditan, desain suara, dan integrasi efek visual adalah bagian dari fase ini. Animasi 3D Immersion adalah salah satu contoh teknologi yang telah mulai secara signifikan meningkatkan kinerja visual dalam film, acara televisi, dan animasi. (Liu, 2023). Selain itu, penggunaan teknologi 3D dalam penelitian dan pendidikan dapat meningkatkan standar produksi animasi secara keseluruhan. (Ji & Liu, 2016).

## **B. Kajian Karya**

Animasi, sebagai media visual, dapat menyampaikan pesan dan cerita yang mendalam kepada penonton. Dengan menggunakan teknik animasi yang inovatif dan cerita yang menarik, animasi 3D "*Shadow*" dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kucing liar. Teori pengkajian karya yang relevan dan metode yang digunakan untuk membuat animasi ini akan dibahas dalam penelitian ini.

Teori Narasi Visual, Animasi menggunakan gambar bergerak untuk menceritakan cerita. Narasi visual, menurut Bordwell dan Thompson (1993), adalah ketika elemen seperti plot, karakter, dan setting digabungkan untuk membuat alur cerita yang menarik dan emosional. Narasi visual digunakan dalam "*Shadow*" untuk

menceritakan perjalanan kucing yang dibuang ke taman dan upayanya untuk bertahan hidup di lingkungan yang keras.

Teori Animasi, Frank Thomas dan Ollie Johnston memperkenalkan prinsip-prinsip dasar animasi seperti squash dan stretch, timing, anticipation, dan follow-through dalam buku mereka *"The Illusion of Life: Disney Animation"* (1981) sebagai teori animasi. Prinsip-prinsip ini digunakan untuk memberi karakter animasi kehidupan dan realisme.

Teori Penerimaan Audien, Stuart Hall menawarkan teori ini dalam "Encoding/Decoding" (1980), yang menyatakan bahwa penonton secara aktif membuat makna teks media berdasarkan pengalaman, konteks sosial, dan latar belakang mereka. Dalam konteks "Shadow", sangat penting untuk mengetahui bagaimana penonton menerima dan menanggapi informasi tentang kucing liar.

### **C. Metode Penelitian Data**

#### **1. Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang dipilih merupakan metode kualitatif, dengan pendekatan fenomenologi.

Fenomenologi adalah suatu metode penelitian yang berfokus pada pemahaman makna dari pengalaman manusia dalam konteks tertentu. Metode ini melibatkan penyelidikan, pemahaman, dan interpretasi fenomena serta hubungannya dengan individu atau kelompok tertentu (Atiqah, 2024). Dalam studi fenomenologi, peneliti berusaha mengidentifikasi makna yang terkandung dalam pengalaman manusia,

tanpa membuat hipotesis, melainkan dengan cermat memeriksa pengalaman hidup yang sebenarnya (Prayanthi et al., 2022). Fenomenologi juga dapat dipahami sebagai metode untuk mencari arti mendalam, struktur, dan hakikat dari pengalaman hidup individu atau kelompok terhadap suatu peristiwa yang dialami (Aska, 2022).

Fenomenologi eksistensial adalah konsep filosofis yang mengeksplorasi keberadaan manusia dan kebebasan individu untuk memberikan makna kepada kehidupan mereka. Pendekatan ini menekankan pengalaman konkret dan situasional di dunia nyata. Para filsuf utama yang terkait dengan konsep ini termasuk Martin Heidegger, Jean-Paul Sartre, dan Maurice Merleau-Ponty. Referensi yang disediakan membahas penerapan fenomenologi eksistensial dalam konteks yang berbeda, menyoroti sifat dinamis eksistensi manusia dan interaksi antara subjek dan objek.

Dalam konteks penelitian kualitatif, metode fenomenologi digunakan untuk memahami makna dari pengalaman hidup individu dan bagaimana individu memberikan arti terhadap fenomena yang mereka alami (Rohmah, 2023).

Dengan demikian, fenomenologi merupakan suatu pendekatan penelitian yang mendalam dan kualitatif yang bertujuan untuk menggali makna dari pengalaman manusia dalam berbagai konteks dan situasi. Melalui metode ini, peneliti dapat memahami perspektif individu terhadap fenomena yang mereka alami tanpa membuat asumsi sebelumnya, melainkan dengan mendalami pengalaman hidup yang sebenarnya.

## 2. Populasi dan Sampel

Penelitian ini menggunakan Purposive Sampling, teknik sampling non-probabilitas yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Yang melibatkan pemilihan individu, kelompok, atau unit tertentu berdasarkan karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. (Andrade, 2020). Tujuan utama pengambilan sampel intensif adalah untuk memastikan bahwa sampel yang dipilih selaras dengan tujuan penelitian, sehingga meningkatkan keterikatan studi dan keandalan data dan hasil. (Campbell et al., 2020) Metode ini memungkinkan peneliti untuk secara sengaja memilih peserta yang dapat memberikan wawasan mendalam tentang fenomena yang sedang diselidiki, menjadikannya sangat berharga dalam studi kualitatif. (Palinkas et al., 2013)

Pemilihan responden dilakukan oleh penulis menggunakan homogenous sampling dengan spesifikasi responden sebagai berikut.

- a. Responden pernah berinteraksi dengan kucing liar dan sedang memelihara atau pernah memelihara kucing liar
- b. Responden adalah mahasiswa dengan jurusan animasi
- c. Responden sedang menempuh semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
- d. Responden memiliki cukup waktu untuk berkontribusi dalam proses penelitian dan bersedia untuk di wawancarai serta memberikan akses data hasil informasi yang diperlukan oleh

penulis.

### 3. Lokasi dan Waktu Penelitian

#### a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode wawancara, dimana penulis mewawancarai mahasiswa. Wawancara dapat dilakukan secara online video call maupun secara langsung di lokasi sekitar Politeknik Negeri Media Kreatif, tergantung pada situasi dan kebutuhan penelitian.

#### b. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam kurun waktu kurang lebih satu minggu, mulai dari tanggal 1 juli 2024 sampai dengan 8 juli 2024. Selama periode ini, akan dilakukan observasi dan studi literatur untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data / Instrumen Penelitian

##### a. *Interview*

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang di wawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung. Yusuf, (2014).

Metode wawancara/*interview* juga merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden/ orang yang di wawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara. Dalam wawancara tersebut biasa dilakukan secara individu maupun dalam bentuk kelompok, sehingga di dapat data informatik yang orientik.

##### b. Observasi

Menurut sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan

melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya. Menurut Yusuf (2014:384) kunci keberhasilan dari observasi sebagai teknik dalam pengumpulan data sangat banyak ditentukan oleh peneliti itu sendiri, karena peneliti melihat dan mendengarkan suatu objek penelitian dan kemudian peneliti menyimpulkan dari apa yang diamati. Peneliti yang memberi makna tentang apa yang diamatinya dalam realitas dan dalam konteks yang alami, ialah yang bertanya dan juga melihat bagaimana hubungan antara satu aspek dengan aspek yang lain pada objek yang ditelitinya.

c. Studi literatur

Merupakan metode penelitian yang penting dalam mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang relevan untuk mendukung suatu penelitian. Dalam konteks ini, penelitian literatur dilakukan dengan cara mencari dan menganalisis literatur yang sudah ada. Misalnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh (Fadli, 2021), metode yang digunakan adalah studi pustaka untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan riset-riset yang sudah ada. Hal ini menunjukkan bahwa studi literatur dapat memberikan landasan yang kuat untuk mendukung penelitian.

Adanya observasi referensi yang dapat dijabarkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik permasalahan penelitian yang dijabarkan pada tabel berikut :

Tabel 1 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian	Judul	Hasil penelitian	Pembeda
<p>Aldila Andrani &amp; Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.2 (Dalam Jurnal Pendidikan, Directing Documenter Film 9 Nyawa, 2018)</p>	<p>PENYUTRADARAAN FILM DOKUMENTER 9 NYAWA</p>	<p>Film Dokumenter untuk memberikan informasi mengenai upaya Rumah Kucing dalam menanggulangi kekerasan terhadap kucing, namun juga memberikan pesan bahwa suatu kepedulian yang tidak disertakan dengan tindakan akan sama dengan bentuk ketidakpedulian.</p>	<p>Penelitian terfokus pada membuat Film Dokumenter.</p>
<p>Debby Dayanti Yuanda Saputra (Dalam Jurnal Tugas Akhir, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2022)</p>	<p>KEKERASAN TERHADAP KUCING SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS</p>	<p>Tak hanya paras kucing yang lucu dan menarik saja, akan tetapi kehidupan di baliknya pun tak kalah menarik. Ada kucing yang beruntung mendapat keluarga manusia namun lebih banyak yang tidak seberuntung itu. Banyak di antara mereka merasakan terlantar bahkan mengalami kekerasan terutama secara fisik.</p>	<p>Penelitian tersebut terfokus pada pembuatan Karya Seni Lukis</p>

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh seorang penulis adalah metode *interview*, jadwal uraian kegiatan dan pertanyaan-pertanyaan.

List pertanyaan:

- a. Apakah anda *Aware* atau sadar dengan kondisi kucing liar di lingkungan sekitar anda?
- b. Apakah anda pernah terlibat dalam kegiatan yang mendukung kesejahteraan kucing liar, apa yang biasanya anda lakukan saat melihat kucing liar di jalan?
- c. Menurut anda, seberapa efektifkah film “shadow” dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar? apa pesan moral yang anda dapat dari film “Shadow”?
- d. Apakah menurut anda film ini adalah media yang efektif dibandingkan dengan media lainnya?
- e. Apakah ada momen yang membuat anda merasa sedih atau terharu? Jika ya, momen emosional apa yang membuat anda merasa seperti itu?
- f. Apakah opini anda berubah setelah melihat film “Shadow”, jika iya, apa alasan nya dan jika tidak, apa alasan nya?

## 6. Analisis Data

Penulis melakukan analisis data melalui serangkaian Langkah sistematis yang mencakup screening film dan wawancara mendalam dengan responden terpilih. Proses pengujian ini melibatkan tahapan sebagai berikut:

### a. *Screening* Film

Penulis mengadakan sesi pemutaran film untuk sekelompok responden guna memperoleh umpan balik awal mengenai kualitas dan makna film “Shadow”. Screening film dilakukan di Lokasi dan tempat yang bearagam tergantung kebutuhan dan kesediaan responden secara online maupun face to face.

### b. Wawancara

Setelah screening, penulis melakukan wawancara mendalam dengan para responden untuk menggali lebih dalam pandangan dan pengalaman mereka terkait film yang telah ditonton.

### c. Transkrip

Mentranskrip wawancara menjadi teks tertulis untuk memudahkan analisis lebih lanjut.

d. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari wawancara kemudian disederhanakan, dipilih, dan difokuskan menjadi informasi yang relevan dan bermakna.

e. Pembuatan Tabel

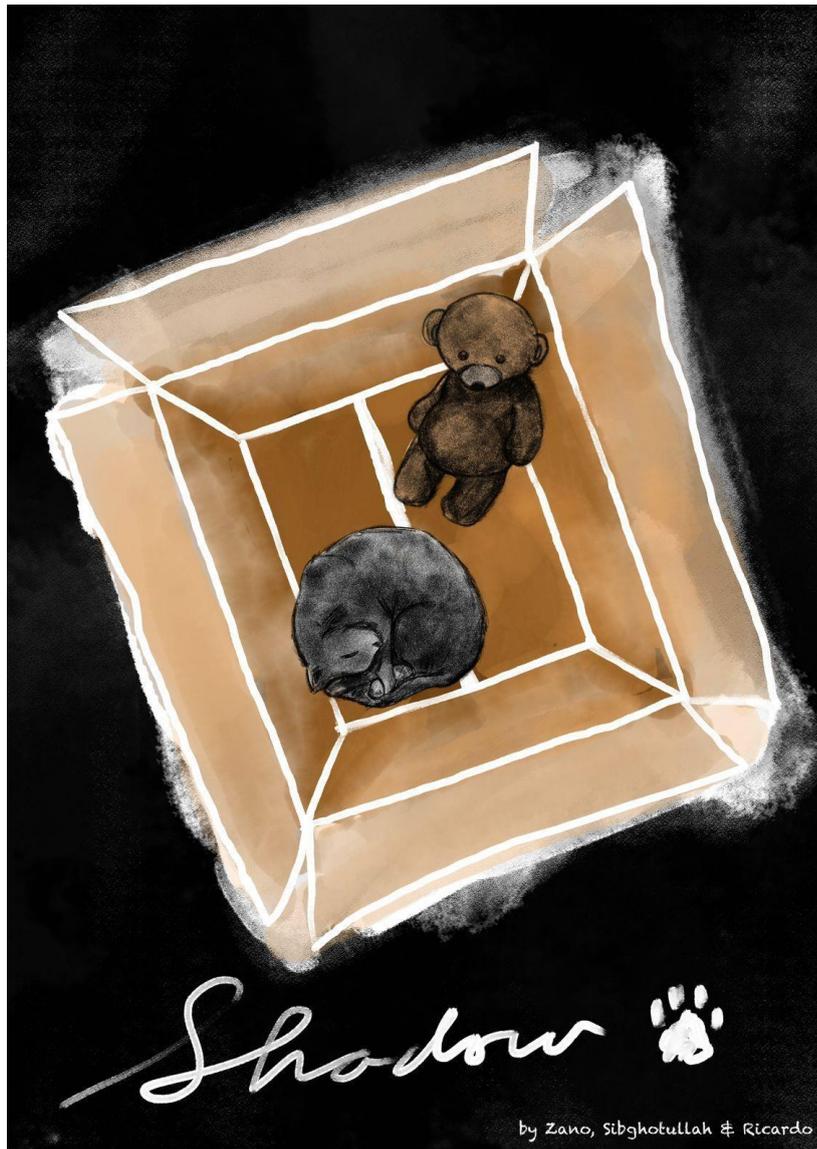
Menyusun data dalam bentuk tabel untuk mengorganisir informasi dengan jelas dan terstruktur.

f. Verifikasi & Penarikan Kesimpulan

Memeriksa keabsahan dan konsistensi data yang telah diolah untuk memastikan akurasi hasil dan menarik kesimpulan berdasarkan analisis data yang telah diverifikasi.

**BAB IV**  
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penciptaan**



*Gambar 27 Poster*  
(Sumber: Pribadi)

Penulis berhasil mengembangkan ide cerita signifikan setelah menerapkan teori-teori yang dibahas sebelumnya. Proses ini melibatkan

penggunaan teori pra produksi & produksi, teori karakter, dan teori tema untuk membangun plot, karakter, dan tema yang koheren.

Teori karakter memungkinkan penciptaan tokoh-tokoh yang realistis dan mendalam melalui analisis motivasi dan konflik internal. Teori tema memastikan bahwa cerita memiliki pesan yang kuat dan relevan yang diintegrasikan secara organik ke dalam narasi.

Dengan menerapkan teori-teori pada bab sebelumnya, penulis menghasilkan ide cerita yang koheren dan menarik. Ini menunjukkan bahwa pendekatan teoritis dapat menghasilkan narasi yang kaya dan bermakna, serta memberikan dampak signifikan pada audiens. Adapun *synopsis* dari film “Shadow” sebagai berikut.

Sebuah kotak kardus yang terlihat sudah usang terletak di bawah pohon besar di taman kota yang padat. Shadow, seekor anak kucing kecil berwarna hitam, ditinggalkan di dalam kotak itu. Boneka beruang kecil yang tinggal bersama Shadow menjadi satu-satunya teman dan hiburannya saat dia sendiri. Seiring berjalannya waktu, Shadow dan boneka beruangnya harus bertahan hidup di taman tersebut. Shadow menemukan kekuatan dalam persahabatan mereka di tengah ketakutan dan kesepian mereka. Hari berikutnya, seorang anak kecil yang baik hati mulai memperhatikan Shadow. Dia memberinya harapan dan kenyamanan setiap hari. Namun, tidak semua orang bersikap baik kepada Shadow. Ketika anak kecil itu berencana untuk mengadopsi Shadow, kucing kecil itu menjadi korban kekerasan oleh anak nakal yang sering bermain di taman. Meskipun terluka

dan ketakutan, Shadow tetap berusaha hidup. Pada akhirnya, anak kecil yang baik hati itu menemukan Shadow terluka dan dengan penuh kasih sayang merawatnya dan membawanya pulang. Akhirnya, Shadow mendapatkan rumah yang aman dan penuh cinta bersama dengan sahabat setianya, boneka beruang kecil.

Tema: Dalam menghadapi kesulitan, kesetiaan, keberanian, dan kasih sayang. (Durasi: 10-15 menit)

Deskripsi Karakter dan Lingkungan adalah sebagai berikut:

a. Karakter Utama, Shadow



*Gambar 28 Shadow*  
(Sumber: Pribadi)

Jenis: Anak Kucing

Warna: Hitam, ada sedikit abu-abu di bagian perut dan wajah

Ukuran: Kecil, Ramping

Mata: Besar dan hijau terang, menampilkan campuran ketakutan dan harapan.

Kepribadian: Penuh rasa ingin tahu, pemberani, tapi juga rentan dan sering merasa takut

Detail Tambahan: sering meringkuk di dalam kotak kardus.

b. Boneka Beruang Kecil



*Gambar 29 Teddy Bear*  
(Sumber: Pribadi)

Jenis: Boneka Kain

Warna: Coklat muda dan coklat tua

Ukuran: Kecil, berukuran kurang lebih sama seperti anak kucing

Detail Tambahan: Sedikit kotor, tetapi senyum kecilnya memberikan rasa nyaman dan persahabatan bagi Shadow

c. Anak Baik, Baim



*Gambar 30 Baim*  
(Sumber: Pribadi)

Jenis Kelamin: Laki-Laki

Usia: Sekitar 10-13 Tahun

Warna Rambut: Hitam Lebat

Pakaian: Pakaian sederhana, Kaos abu-abu bergambar jeruk,

Celana pendek hijau, Memakai sandal *Slippers*

Kepribadian : Baik hati dan penurut, penyayang, penuh perhatian, memiliki rasa empati yang tinggi

Detail Tambahan: Selalu memberi makan Shadow jika bertemu

Shadow di taman, Senang membantu manusia dan juga hewan

d. Anak Nakal, Rafi



*Gambar 31 Rafi*  
(Sumber: Pribadi)

Jenis Kelamin: Laki-Laki

Usia: Sekitar 10-13 Tahun

Warna Rambut: Merah, Pirang

Pakaian: Pakaian terlihat agak kotor, Kaos hitam berlambang tengkorak, Celana pendek coklat, Memakai sandal jepit merah

Kepribadian: Kasar, suka mengganggu, tidak peduli perasaan orang lain, tidak di perhatikan.

Detail Tambahan: Suka menakut-nakuti hewan dan anak-anak lain di taman.

e. Desain Lingkungan



*Gambar 32 Taman*  
(Sumber: Pribadi)

Taman Komplek

Lokasi: Kota yang padat, tetapi taman ini adalah tempat yang relatif tenang dan hijau

Vegetasi: Pohon-pohon besar, semak-semak, rumput hijau

Detail Tambahan: Ada bangku-bangku taman, jalan setapak , dan beberapa area bermain untuk anak-anak

f. Pohon



*Gambar 33 Tree*  
(Sumber: Pribadi)

Lokasi: Tengah taman

Ukuran: Sangat besar dengan cabang yang luas dan rimbun

Detail Tambahan: Di bawah pohon ini terdapat kotak kardus tempat Shadow tinggal

g. Kotak Kardus



*Gambar 34 Box*  
(Sumber: Pribadi)

Kondisi: Usang, dengan beberapa bagian yang robek

Ukuran: Cukup besar untuk Shadow dan boneka beruangnya

Detail Tambahan: Terdapat beberapa kain bekas di dalamnya yang menjadi tempat tidur sementara Shadow

h. Elemen Visual Lainnya

1) Cahaya dan Bayangan:

Menggunakan pencahayaan yang lembut untuk menekankan nuansa emosional, seperti cahaya matahari yang hangat saat anak kecil bermain dengan Shadow dan bayangan yang menakutkan saat anak nakal muncul.

2) Warna:

Warna-warna hangat dan cerah untuk adegan yang penuh harapan dan kasih sayang, warna gelap dan suram untuk adegan yang menekankan ketakutan dan kesulitan.

3) Detail Ekstra:



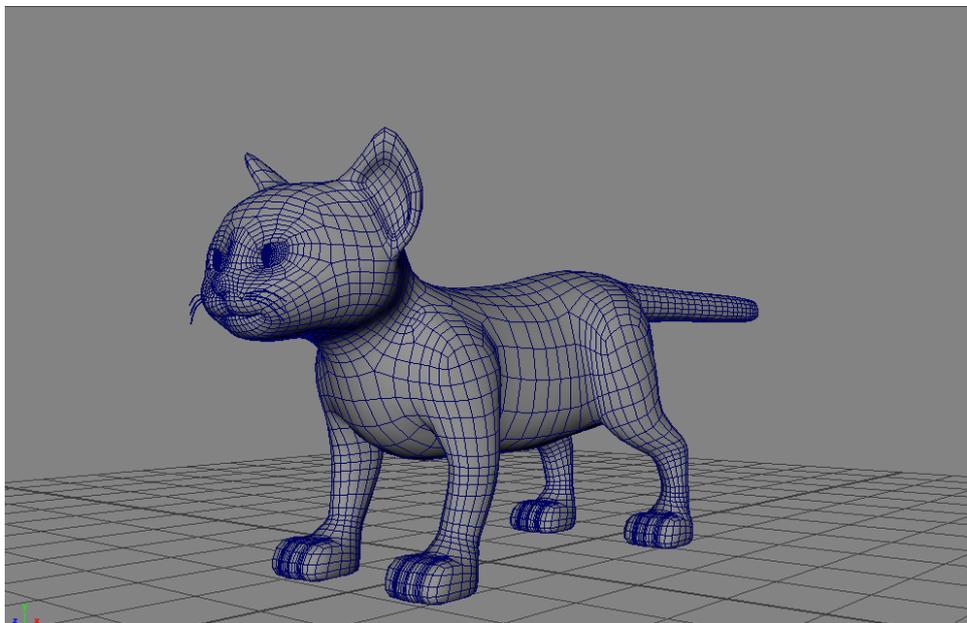
*Gambar 35 Sampah dan Makanan*  
(Sumber: Pribadi)

Objek dan efek visual untuk memperkuat objek.

Dengan deskripsi ini, film pendek animasi ini dapat memberikan pengalaman visual yang mendalam dan emosional bagi penonton, menghidupkan kisah Shadow dan perjalanannya menuju kehidupan yang lebih baik.

## B. Implementasi Jobdesk Dalam Film Animasi

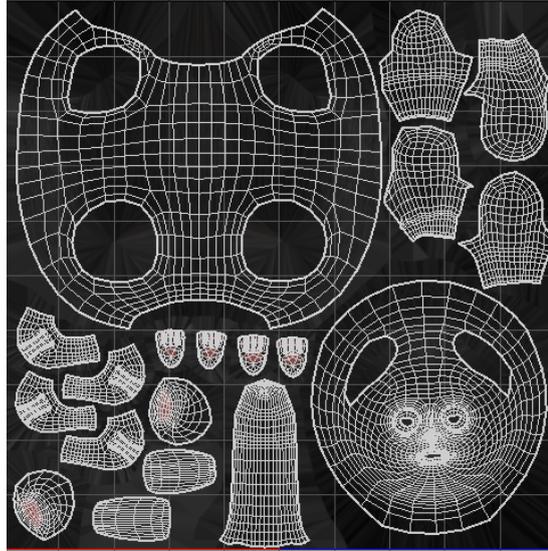
Penulis bertugas sebagai *3D Modelling Character, Rigging, Texture Artist, 3D Animate*. Dalam film animasi "Shadow", penulis berhasil menciptakan model 3D untuk karakter Baim, Rafi, Shadow, dan Teddy Bear dengan mematuhi teori dan prinsip-prinsip yang tepat. termasuk menghasilkan model dengan topologi yang baik dan proporsi yang sesuai dengan referensi.



*Gambar 36 Pembuatan 3D Model Shadow*

(Sumber: Pribadi)

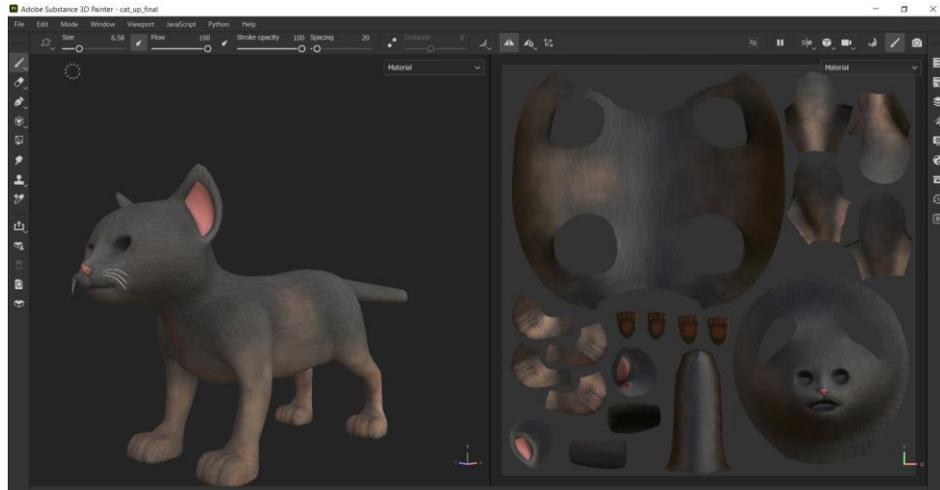
Proses ini dilakukan menggunakan perangkat lunak Autodesk Maya, yang memungkinkan penulis untuk mengelola kompleksitas dan detail dari setiap karakter dengan efisien.



*Gambar 37 Proses UV Mapping Shadow pada Software Maya*

(Sumber: Pribadi)

Dalam proses texturing, penulis melakukan UV mapping terlebih dahulu menggunakan perangkat lunak Autodesk Maya.

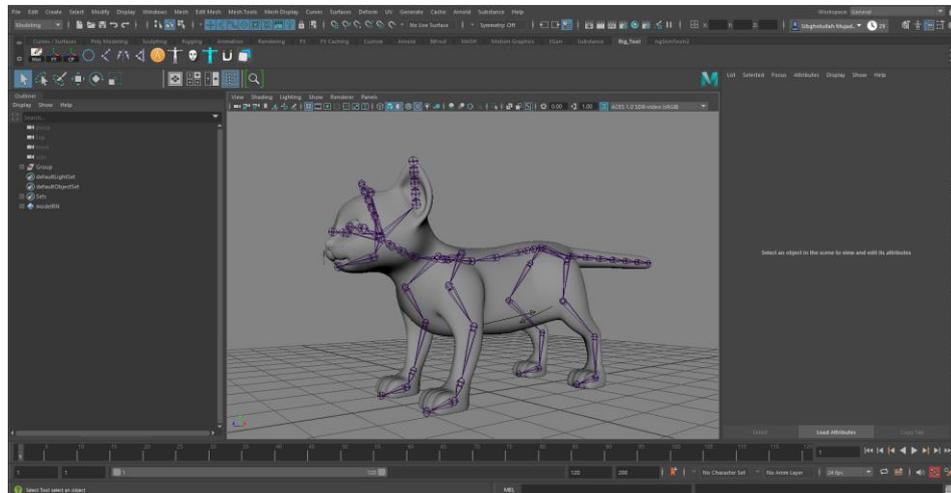


*Gambar 38 Pembuatan Texture Shadow Pada Software Adobe Substance*

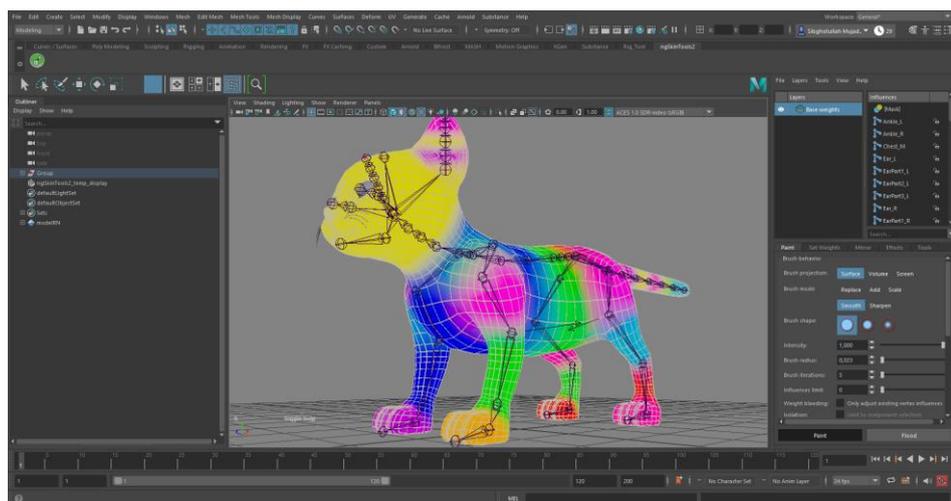
(Sumber: Pribadi)

Setelah itu, proses texturing dilakukan menggunakan Adobe Substance, dengan memilih dan mewarnai tekstur sesuai dengan kebutuhan objek yang dikerjakan. Untuk bagian pakaian, celana, dan tubuh boneka, penulis menerapkan tekstur fabric untuk menciptakan tampilan yang lebih realistis. Sedangkan untuk

tubuh Shadow, penulis melakukan pewarnaan manual dengan menggunakan beberapa layer untuk menciptakan tekstur yang menyerupai bulu pada kucing.

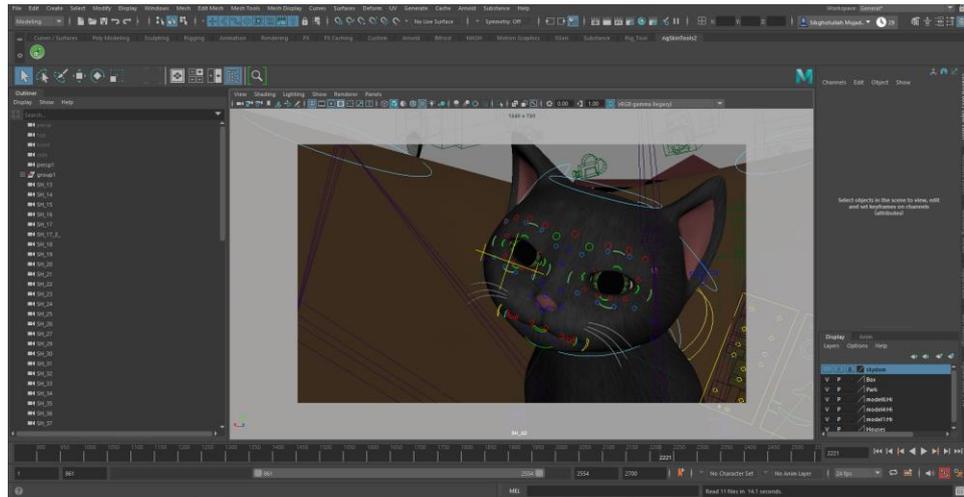


Gambar 39 Pembuatan Rigging Dengan Menggunakan Plugin Advanced Skeleton (Sumber: Pribadi)



Gambar 40 Proses Skinning Dengan Menggunakan Plugin NgSkinTools (Sumber: Pribadi)

Dalam proses rigging, penulis menggunakan perangkat lunak Autodesk Maya, penulis memanfaatkan plugin Advanced Skeleton untuk membuat rig secara efisien. Setelah model dapat digerakkan, penulis melanjutkan dengan proses skinning, didukung oleh plugin NgSkinTools. Plugin ini membantu penulis dalam mencapai deformasi yang optimal saat karakter melakukan suatu pergerakan.



*Gambar 41 Pembuatan Animasi Shadow  
(Sumber: Pribadi)*

Pada proses animasi 3D, penulis menggunakan Autodesk maya dengan teguh berpegang pada prinsip-prinsip animasi, yang memungkinkan Karakter untuk menghasilkan gerakan yang realistis sambil tetap menjaga keindahan dan kepribadian tiap karakter. Prinsip-prinsip ini mencakup aspek seperti timing, anticipation, dan follow-through, yang semuanya berkontribusi pada penciptaan animasi yang hidup dan meyakinkan.

### **C. Analisis Scene & Teknik**

Penulis menerapkan berbagai teori dalam setiap tahap pembuatan animasi, mulai dari modeling hingga animating. Dalam proses animating, penulis mengintegrasikan prinsip-prinsip seperti secondary action, anticipation, follow through and overlapping action, straight ahead and pose to pose untuk menciptakan gerakan yang dinamis dan bermakna. Selain itu, pencahayaan diposisikan sesuai

mood dan cuaca dalam storyboard untuk menambahkan efek visual dan membangkitkan emosi dari penonton.

### 1. Analisis *Scene Anticipation*



*Gambar 42 Pengaplikasian Prinsip Anticipation*  
(Sumber: Prdibadi)

Dalam adegan ini, Shadow keluar dari kotaknya dan berusaha mencari makanan. Dia berupaya untuk naik ke tempat sampah di taman dengan melompat dari bangku di sekitarnya.

#### a. *Jobdesk*

Penulis sebagai, *3D Animate, Lighting*

#### b. Teknik

Penerapan prinsip *anticipation*, *Anticipation* adalah prinsip animasi yang mengarahkan penonton untuk melihat atau memahami aksi yang akan terjadi sebelum aksi tersebut benar-benar terjadi. Dengan memberikan petunjuk yang tepat, seperti gerakan persiapan sebelum aksi utama,

Aplikasi dalam Scene: Karakter Shadow melakukan Gerakan

antisipasi pada saat hendak melakukan lompat ke tempat sampah dengan cara, menggerakkan kepala keatas dan kebawah.

c. Tujuan

Membantu penonton untuk memahami aksi yang akan terjadi sebelum aksi tersebut benar-benar terjadi

2. Analisis *Scene Secondary Action*



Gambar 43 Pengaplikasian Prinsip *Secondary Action*  
(Sumber: Pribadi)

Pada adegan ini Shadow keluar dari box dan mencium bau makanan dari tempat sampah.

a. *Jobdesk*

Penulis sebagai *3D Animate, Lighting*

b. Teknik

*Secondary action* adalah prinsip animasi yang digunakan untuk mendukung gerakan utama. *Secondary action* ini menambahkan *detail* pada animasi, memberikan karakter lebih banyak kepribadian dan

realisme. aksi sekunder bisa berupa gerakan tangan atau ekspresi wajah yang memperkaya aksi utama tersebut.

Aplikasi dalam Scene: Ketika Shadow keluar dari kotaknya, dia mengendus bau di sekitarnya dan telinganya bergerak, menandakan ketertarikan atau kewaspadaan terhadap sesuatu di sekitarnya. Pergerakan telinga merupakan *secondary action* pada adegan tersebut.

### c. Tujuan

Untuk menambahkan kesan realistis dan lebih hidup pada gerakan Shadow.

### 3. Analisis Scene *Follow Through and Overlapping Action*



*Gambar 44 Pengaplikasian Prinsip Follow Through and Overlapping Action*  
(Sumber: Pribadi)

Dalam scene ini, Shadow berusaha menaiki tempat sampah, namun dia terpeleset.

*Jobdesk* Penulis sebagai 3D Animate, Lighting

### a. Teknik

Follow-through memungkinkan animator untuk menunjukkan

bahwa bagian-bagian dari sebuah objek mungkin terus bergerak bahkan setelah keseluruhan objek tersebut berhenti. Sedangkan Overlapping action diterapkan pada bagian-bagian tubuh karakter yang bergerak dengan kecepatan yang berbeda saat seluruh tubuh bergerak.

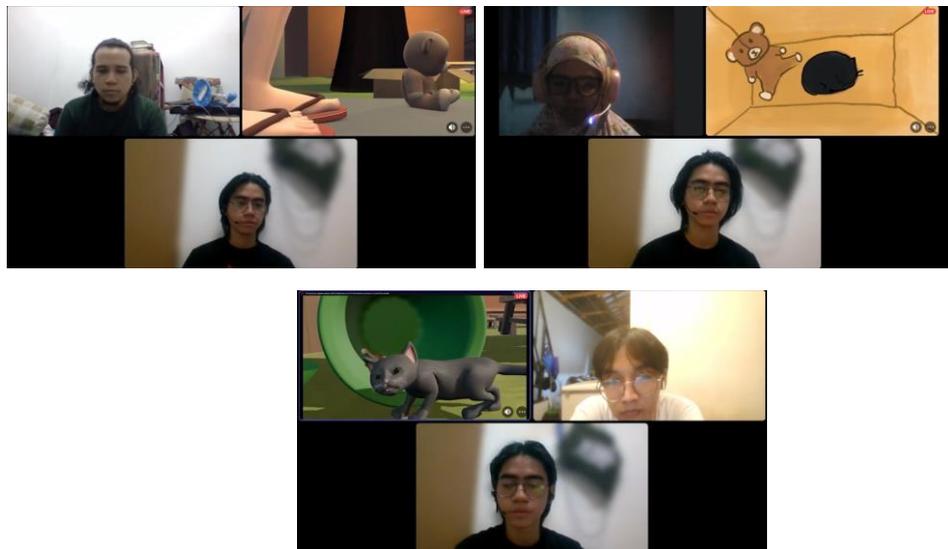
b. Aplikasi dalam Scene:

Saat Shadow terpelelet dari tempat sampah, gerakan pinggul dan ekornya mengalami overlapping. Karena perbedaan percepatan dari gerakan pinggul dan ekor.

c. Tujuan

Tujuan dari penerapan prinsip ini adalah untuk menambahkan kesan yang lebih alami dan tidak kaku pada suatu pergerakan.

**D. Pengujian Film**



*Gambar 45 Interview & Screening*

Melalui proses ini, penulis memastikan bahwa hasil pengujian film didasarkan pada data yang valid dan teranalisis dengan baik, menghasilkan

\*kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan. Pendekatan ini membantu penulis memperoleh wawasan mendalam mengenai respon audiens terhadap film, yang kemudian digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut.

## **E. Hasil Penelitian**

### 1. Pengujian Film / *Screening Film*

Berdasarkan hasil penelitian, penelitian memilih responden yang dianggap dapat diandalkan untuk berkontribusi dan menjadi sumber utama dalam penelitian sehingga meraih makna yang ingin dicapai. Adapun daftar kriteria responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Daftar Responden

<b>No.</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Nama</b>	<b>Semester</b>	<b>Responden</b>
1.	Mahasiswi Animasi	Angeliza	8	I
2.	Mahasiswa Animasi	Maya	8	II
3.	Mahasiswa Animasi	Asti	8	III
4.	Mahasiswa Animasi	Ikhwan	8	IV
5.	Mahasiswa Animasi	Razil	8	V
6.	Mahasiswa Animasi	Jova	8	VI
7.	Mahasiswa Animasi	Sandri	8	VII

8.	Mahasiswa Animasi	Daffa	8	VIII
9.	Mahasiswa Animasi	Zhenika	8	IX
10.	Mahasiswa Animasi	Fajar	8	X
11.	Mahasiswa Animasi	Jati	8	XI
12.	Mahasiswa Animasi	Nadhy	8	XII
13.	Mahasiswa Animasi	Septian	8	XIII
14.	Mahasiswa Animasi	Prasli	8	XIV
15.	Mahasiswa Animasi	Hasan	8	XV

## 2. Wawancara

Setelah melakukan screening, penulis melakukan wawancara, berikut transkrip penulis lampirkan pada bagian lampiran 3, dengan tujuan untuk mengidentifikasi beberapa rumusan masalah: tingkat kesadaran masyarakat terhadap keberadaan dan kesejahteraan kucing liar, efektivitas film animasi 3D dalam meningkatkan kepedulian dan edukasi masyarakat tentang kucing liar, sertatantangan dalam proses pembuatan film animasi 3D yang efektif untuk menyampaikan pesan sosial, dan menginspirasi tindakan nyata dalam mendukung kesejahteraan kucing liar. Adapun hasil dari wawancara sebagai berikut.

### 3. Observasi

Penulis melampirkan hasil observasi berupa table hasil wawancara pada bagian lampiran 3.1 dan dokumentasi pada bagian lampiran 4.

### 4. Reduksi Data

Mayoritas responden setuju bahwa kesadaran masyarakat terhadap keberadaan dan kesejahteraan kucing liar masih rendah. Selain itu, mereka menilaibahwa film animasi 3D memiliki potensi besar dalam meningkatkan kepedulian dan edukasi masyarakat mengenai isu ini. Namun, beberapa tantangan dalam pembuatan film animasi 3D yang efektif dalam menyampaikan pesan sosial juga teridentifikasi, seperti keterbatasan alat dan teknis.

Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan purposive sampling kehomogenous digunakan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh relevan dan representatif. Responden yang dipilih memiliki karakteristik serupa, yaitu mereka yang memiliki ketertarikan atau keterlibatan dalam isu kesejahteraan hewan, sehingga memberikan pandangan yang mendalam dan spesifik mengenai topik yang diteliti. Analisis data dari wawancara ini menunjukkan bahwa 78% responden menjadi lebih peduli terhadap kucing liar setelah menonton film "Shadow". memberikan wawasan penting mengenai strategi yang dapat digunakan untuk memaksimalkan dampak sosial dari film animasi 3D, serta mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih lanjut dalam

proses produksinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 15 mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta mengenai kesadaran dan tindakan mereka terhadap kucing liar serta efektivitas film "Shadow" dalam menyampaikan pesan kepedulian terhadap kucing liar, ditemukan beberapa poin penting. Mayoritas mahasiswa, sebanyak 66.67%, menyatakan sadar akan kondisi kucing liar di lingkungan mereka, sementara 6.67% menyatakan kurang sadar, 13.33% tidak sadar, 6.67% merasa biasa saja, dan 6.67% tidak begitu *aware*. Dalam hal keterlibatan dalam kegiatan kesejahteraan kucing liar, 73.33% mahasiswa mengaku terlibat, sedangkan 26.67% lainnya tidak terlibat.

Film "Shadow" dinilai cukup efektif hingga sangat efektif dalam menyampaikan pesan kepedulian terhadap kucing liar. Sebanyak 20% mahasiswa menilai film ini sangat efektif, 66.67% menilai cukup efektif, dan 20% lainnya menilai efektif. Setelah menonton film, lebih dari separuh mahasiswa, yaitu 53.33%, menyatakan bahwa mereka menjadi lebih peduli terhadap kucing liar, sementara 33.33% tetap sama dalam opini mereka, 6.67% merasa opini mereka menjadi lebih baik, dan 6.67% menyatakan tidak banyak berubah.

##### 5. Triangulasi Data

Penulis melampirkan table triangulasi data pada lampiran 3.2, berikut hasil dari triangulasi data.

a. Triangulasi Sumber Data

Sebagai peneliti, saya menerapkan triangulasi data untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian ini. Pertama, saya menggunakan triangulasi sumber data dengan mengumpulkan wawancara dari 15 mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, yang dilakukan di berbagai lokasi seperti kantin, perpustakaan, dan online via Google Meet. Keberagaman responden dan lokasi memberikan perspektif yang luas dan mendalam mengenai kesadaran dan tindakan mereka terhadap kucing liar serta pandangan mereka terhadap film "Shadow".

b. Triangulasi Metode

Metode triangulasi dilakukan dengan wawancara mendalam untuk mengumpulkan data kualitatif tentang pandangan, perasaan, dan tindakan mahasiswa terhadap kucing liar serta efektivitas film "Shadow". Meskipun tidak dilakukan dalam penelitian ini, observasi partisipatif menggunakan dokumentasi bisa menjadi metode tambahan untuk melihat interaksi langsung mahasiswa dengan kucing liar dan penerimaan mereka terhadap film "Shadow".

c. Triangulasi Teori

Triangulasi teori diterapkan dengan menggunakan teori perilaku sosial untuk menganalisis perubahan sikap dan perilaku mahasiswa setelah menonton film "Shadow", serta teori media dan

komunikasi untuk memahami efektivitas film animasi dalam menyampaikan pesan sosial dan edukasi.

d. Triangulasi Peneliti

Triangulasi peneliti dilakukan dengan melibatkan lebih dari satu peneliti dalam proses analisis data, mengurangi bias subjektif dan meningkatkan validitas temuan.

e. Triangulasi Data Sekunder

Triangulasi data sekunder diterapkan dengan menggunakan data dari studi literatur terkait kesadaran terhadap kucing liar, efek media dalam perubahan perilaku, dan teknik produksi film animasi. Data sekunder ini memberikan konteks tambahan terhadap temuan penelitian. Dengan menerapkan triangulasi data, penelitian ini berhasil memastikan validitas dan reliabilitas temuan serta memberikan gambaran yang komprehensif dan akurat mengenai kesadaran dan tindakan mahasiswa terhadap kucing liar serta efektivitas film "Shadow" dalam meningkatkan kepedulian mereka.

6. Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa masih ada pandangan negatif terhadap kucing liar, yang dapat menyebabkan mereka dianggap sebagai gangguan. Namun, setelah menonton film "Shadow," ada peningkatan kesadaran dan empati terhadap kucing liar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa film "Shadow" efektif dalam mengurangi tingkat agresi dan

meningkatkan empati terhadap kucing liar, terbukti dari perubahan sikap beberapa mahasiswa yang sebelumnya tidak peduli menjadi lebih peduli. Dalam wawancara, beberapa responden mengidentifikasi tantangan teknis dan non-teknis dalam produksi film animasi, seperti kebutuhan akan narasi yang kuat untuk menyampaikan pesan secara efektif. Penelitian ini mengungkap kurangnya pendidikan publik mengenai dampak perlakuan kejam terhadap kucing liar dan fungsi ekologi vital mereka. Namun, film "Shadow" membantu edukasi masyarakat dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Norma dan keyakinan budaya yang mempengaruhi sikap terhadap hewan juga teridentifikasi dalam penelitian ini. Film "Shadow" membantu merubah beberapa pandangan negatif dan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya memperlakukan kucing liar dengan baik.

Penelitian ini mendapatkan beberapa aspek penting terkait cara meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap kucing liar domestik melalui media film animasi. Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dan observasi, terdapat tiga kesimpulan utama. Pertama, Model 3D karakter yang sesuai dengan pembawaan masing-masing karakter, seperti visualisasi kucing liar domestik, penggambaran anak nakal, serta anak baik, untuk mendukung penyampaian sifat dan karakter dengan hanya melalui visual.

Selanjutnya, pergerakan dalam animasi juga penting untuk menunjukkan animasi yang realistis dan tidak kaku. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip animasi, animator dapat menciptakan gerakan yang sesuai dengan pembawaan masing-masing karakter. Untuk menyampaikan pesan yang lebih

emosional kepada audiens dan memungkinkan mereka berempati dengan kondisi kucing liar domestik, gerakan animasi yang realistis dan karakter yang sesuai sangat penting.

Film animasi 2D dan 3D terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran dan edukasi masyarakat tentang kucing liar domestik. Penggunaan animasi memungkinkan penjelasan visual yang menarik dan mudah dipahami tentang kehidupan dan tantangan kucing liar, dan tantangan teknis dan non-teknis dalam pembuatan animasi dapat diatasi dengan penerapan teori penulisan naskah dan teknik animasi berkualitas tinggi. Film "Shadow" dinilai cukup hingga sangat efektif dalam menyampaikan pesan kepedulian terhadap kucing liar, dengan lebih dari separuh responden menjadi lebih peduli setelah menonton film tersebut. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa film animasi seperti "Shadow" dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mengedukasi dan meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap kucing liar domestik, melalui narasi yang kuat, visualisasi yang menggugah emosi, dan teknik animasi berkualitas tinggi.

Pada aspek teknis pembuatan animasi 2D dan 3D, yang meliputi pembuatan suara, penciptaan lingkungan yang mencerminkan Indonesia, dan keseluruhan proses produksi film, tantangan ini melibatkan pembuatan efek suara yang mendalam, desain latar yang autentik, serta teknik animasi yang berkualitas tinggi untuk memastikan bahwa film pendek ini dapat diterima dengan baik oleh penonton.

Meskipun demikian, semua tantangan ini dapat diatasi dengan penerapan

teori penulisan naskah juga ditekankan agar pesan sosial tentang kepedulian terhadap kucing liar dapat tercapai melalui film pendek yang

dikemas dengan baik, penerapan teori ini melibatkan penggunaan teknik naratif yang efektif, seperti struktur penulisan naskah, pembangunan karakter, dan pengembangan konflik, untuk memastikan pesan sosial tersampaikan dengan jelas dan menyentuh. Dengan demikian, film animasi ini tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga sarana edukasi yang dapat meningkatkan kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap kucing liar

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini berhasil mencapai beberapa tujuan penting.

##### 1. Meningkatkan Kepedulian Masyarakat Terhadap Kucing Liar

Berdasarkan pada hasil data triangulasi, penelitian ini berhasil meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap kucing liar melalui media film animasi. Dengan menyajikan pesan-pesan sosial yang kuat dan emosional melalui animasi 3D, masyarakat menjadi lebih sadar akan isu kesejahteraan kucing liar dan pentingnya perhatian terhadap hewan-hewan tersebut.

##### 2. Menyediakan Referensi Metode Pembuatan Film Animasi 3D

Berdasarkan analisis yang mendalam, penelitian ini menyediakan referensi metode pembuatan film animasi 3D yang efektif dalam menyampaikan pesan sosial. Melalui analisis proses produksi dan tantangan yang dihadapi, kajian ini memberikan panduan praktis bagi para pembuat film animasi yang ingin menyampaikan pesan-pesan sosial secara efektif dan kampanye sosial, serta dapat menggerakkan masyarakat untuk mengambil tindakan nyata demi kesejahteraan hewan.

##### 3. Menginspirasi Tindakan Nyata Dalam Mendukung Kesejahteraan Kucing Liar

Berdasarkan temuan yang diperoleh, kajian ini berhasil menginspirasi tindakan nyata dalam mendukung kesejahteraan kucing liar. Responden yang terlibat dalam kajian menunjukkan peningkatan motivasi untuk terlibat dalam upaya-upaya nyata, seperti adopsi, penyelamatan, dan perawatan kucing liar. Secara keseluruhan, kajian ini membuktikan bahwa film animasi 2D & 3D "Shadow" dapat menjadi alat yang kuat untuk edukasi dan kampanye sosial, serta dapat menggerakkan masyarakat untuk mengambil tindakan nyata demi kesejahteraan hewan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil kajian ini, penulis mengajukan beberapa saran untuk pengembangan dan implementasi lebih lanjut:

### **1. Pengembangan Konten Edukatif**

Mengembangkan lebih banyak konten edukatif dalam bentuk film animasi 3D yang fokus pada isu-isu kesejahteraan hewan lainnya untuk menciptakan kesadaran dan pemahaman yang lebih luas di kalangan masyarakat.

### **2. Kemitraan dengan Organisasi Nonprofit**

Menjalin kemitraan dengan organisasi nonprofit yang bergerak di bidang kesejahteraan hewan serta komunitas pecinta hewan untuk memperluas jangkauan dan dampak dari film animasi yang dibuat, serta menyediakan sumber daya tambahan untuk produksi dan distribusi.

### 3. Penelitian Lebih Lanjut

Melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi efektivitas media film animasi 3D dalam berbagai konteks sosial dan budaya. Ini akan membantu memahami bagaimana berbagai kelompok masyarakat merespon pesan sosial melalui media animasi dan memungkinkan penyesuaian strategi untuk dampak yang lebih besar.

### 4. Pemanfaatan Teknologi Terbaru

Memanfaatkan teknologi terbaru dalam produksi animasi 3D untuk menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan menarik bagi audiens.

### 5. Kampanye Sosial Terintegrasi

Menjadikan film animasi 3D bagian dari kampanye sosial yang lebih luas, termasuk media sosial, workshop, dan program edukasi di sekolah-sekolah. Pendekatan terintegrasi ini akan memastikan pesan sosial mencapai audiens yang lebih luas dan mendorong perubahan yang lebih signifikan.

### 6. Evaluasi Dampak Berkala

Melakukan evaluasi dampak secara berkala untuk mengukur efektivitas kampanye dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrani, A., Hendiawan, T., Ds, S., & Sn, M. (2018). PENYUTRADARAAN FILM DOKUMENTER 9 NYAWA Directing Documenter Film 9 Nyawa. *Directing Documenter Film 9 Nyawa*, 5(3), 1114.
- Arini, N., & Medhy Aginta Hidayat. (2023). Dinamika Modal Sosial dan Peran “Ebhu Ajji” (Ibu Haji) dalam Masyarakat Pedesaan di Bangkalan dan Sampang. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 9(2), 160–172. <https://doi.org/10.23887/jiis.v9i2.69604>
- Aristotle. (1996). *Poetics* (M. Heath, Trans.). Penguin Books.
- Aska, I., None Asniar Khumas, & None Faradillah Firdaus. (2022). Resiliensi Pada Laki-Laki Dewasa Pasca Putus Cinta. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 1(5), 523–537. <https://doi.org/10.56799/peshum.v1i5.646>
- Atiqah Atiqah, & Noor Efni Salam. (2024). Fenomena Komunikasi Pemain Roleplay pada Pengguna Akun K-Pop Twitter Kalangan Remaja di Kota Pekanbaru. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 13(1), 11–25. <https://doi.org/10.35967/jkms.v13i1.7546>
- Beane, A. (2012). 3D Animation Essentials. In *Library Genesis* (1st ed.). Sybex. <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=faa9a14b911a321012e6129ff4038fc8>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film Art : An Introduction*. Mcgraw-Hill.
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Fontana Press.
- Cao, R., Walsh, J., Cunningham, A., Kohler, M., Smith, R. T., & Thomas, B. H. (2020). Examining Computer-Supported 3D Event Recreation for Enhancing Cognitive Load, Memorability, and Engagement. *Multimodal Technologies and Interaction*, 4(3), 37. <https://doi.org/10.3390/mti4030037>
- Chopine, A. (2011). 3D Art Essentials: The Fundamentals of 3D Modeling, Texturing, and Animation. In *Library Genesis* (1st ed.). Focal Press(Elsevier). <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=e26fd1a2a078fbd9b4025f4b596eeae4>

- Chopine, A. (2017). *3D ART ESSENTIALS : the fundamentals of 3d modeling, texturing, and animation*. CRC Press LLC.
- Egri, L. (1972). *The Art of Dramatic Writing : Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. Touchstone.
- England, D. E., Descartes, L., & Collier-Meek, M. A. (2011). Gender Role Portrayal and the Disney Princesses. *Sex Roles*, 64(7-8), 555–567. <https://doi.org/10.1007/s11199-011-9930-7>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fakhrurozi, I., Fajar, Z. N., & Trisnawati, R. (2021). PERANCANGAN FILM ANIMASI DONGENG SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK PAUD. *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)*, 4(2), 129. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v4i2.345>
- Fernandez, I. (2002). *Macromedia Flash Animation & Cartooning*. McGraw-Hill Companies.
- Field, S. (1998). *Screenplay*. M J F Books.
- Goldman, D. B., Curless, B., Salesin, D., & Seitz, S. M. (2006). Schematic storyboarding for video visualization and editing. *ACM Transactions on Graphics*, 25(3), 862–871. <https://doi.org/10.1145/1141911.1141967>
- Guo, Y., & Zhong, C. (2022). Motion Capture Technology and Its Applications in Film and Television Animation. *Advances in Multimedia*, 2022(1), 1–10. <https://doi.org/10.1155/2022/6392168>
- Hall, S., Hobson, D., Lowe, A., & Willis, P. (2003). *Culture, Media, Language* (pp. 117–127). Routledge.
- Henrikson, R., De Araujo, B., Chevalier, F., Singh, K., & Balakrishnan, R. (2016). Storeboard. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1(2). <https://doi.org/10.1145/2858036.2858079>
- Ika Prayanthi, Joubert Barends Maramis, Paul, D., Herman, O., & Djurwati Soepeno. (2022). FENOMENOLOGI MAKNA PENGELOLAAN KEUANGAN VERSI KELUARGA AKADEMISI AKUNTANSI. *Deleted Journal*, 10(2). <https://doi.org/10.35794/emba.v10i2.41373>

- Ji, Y., & Liu, Y. (2016). Development of Intelligent Teaching System Based on 3D Technology in the Course of Digital Animation Production. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 11(09), 81. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i09.6116>
- Lazor, M., Gajić, D., Dragan, D., & Duta, A. (2019). Automation of the avatar animation process in FBX file format. *FME Transactions*, 47(2), 398–403. <https://doi.org/10.5937/fmet19023981>
- Li, T., & Zhu, Y. (2022). Functional narrative animation as visual feedback for interactions in 3D visualization. *Computer Animation and Virtual Worlds*. <https://doi.org/10.1002/cav.2086>
- Liu, F. (2023). Application Analysis of Immersive Technology Based on Embedded Image System in Animated Character Images. *Research Square (Research Square)*, 7. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-2769161/v1>
- M. Chamberlain, S. (2022). *12 Principles of Animation as Taught by Frank Thomas and Ollie Johnston* (p. 13). Kennesaw State University.
- Mars Caroline Wibowo, Sarwo Nugrhono, & Wibowo, A. (2024). Visual aesthetics of narrative animation of 3D computer graphics: From both realist and expressive points of view. *Visual Aesthetics of Narrative Animation of 3d Computer Graphics: From Both Realist and Expressive Points of View. Humanities, Arts and Social Sciences Studies.*, 1(30). <https://doi.org/10.69598/hasss.24.1.260646>
- Mckee, R. (1998). *Story : substance, structure, style and the principles of screenwriting*. Methuen.
- Oliverio, G. (2007). Maya 8 Character Modeling. In *Library Genesis*. Wordware Pub. <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=ac9248ab9db982106b07743ca5b03f17>
- Patnode, J. (2008). Character Modeling with Maya and ZBrush: Professional polygonal modeling techniques. In *Library Genesis* (Pap/Dvdr). Focal Press. <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=0c8ab6f2783f06cb1e6498876f0>

3d76c

- Patterson, J. W. (1994). Computer Assisted Animation: 2D or not 2D? *The Computer Journal*, 37(10), 829–839. <https://doi.org/10.1093/comjnl/37.10.829>
- Phillips, J.D., A., & Lockwood. Ph. D., R. (2013). *Investigating & Prosecuting Animal Abuse* (p. 78). The National District Attorneys Association. <https://nationallinkcoalition.org/wp-content/uploads/2013/09/Investigating-Prosecuting-AA-Phillips-Lockwood.pdf>
- Ranang Agung Sugihartono. (2018). Developing of Indonesian Animation Based on Local Culture. *Institutional Repository ISI Surakarta (Institut Seni Indonesia Surakarta)*, 1(3). <https://doi.org/10.2991/bcm-17.2018.30>
- Risky Kawasati , I. (2020). *Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif Oleh : Iryana Risky Kawasati Ekonomi Syariah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong A. Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif.*
- Stevenres Bentelu, A., & Sentinuwo, S. (2016). *Animasi 3 Dimensi Pencegahan Cyber Crime (Studi Kasus : Kota Manado)* (E-Journal Teknik Informatika, Vol. 8, p. 7). Teknik Informatika, Universitas Sam Ratulangi.
- Suyadi, N., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K., & Ikhwan, A. (2023). Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia. *Jurnal Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 3(1), 7. <https://doi.org/10.47233/jsit.v3i1.446>
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The illusion of life : Disney animation.* Hyperion.
- Vaughan, W. (2011). *Digital Modeling* (1st ed.). New Riders.
- Walker, R., ap Cenydd, L., Pop, S., Miles, H. C., Hughes, C. J., Teahan, W. J., & Roberts, J. C. (2013). Storyboarding for visual analytics. *Information Visualization*, 14(1), 27–50. <https://doi.org/10.1177/1473871613487089>
- Xu, J., & Jiang, A. (2023). Public Opinions on Stray Cats in China, Evidence from Social Media Data. *Animals*, 13(3), 457.
- Yaya Wihardi, Rahman, E., & Fadhil H.N. (2020). Kinect Based Motion Capture for 3D Character Animation. *Proceedings of the Proceedings of the 7th*

*Mathematics, Science, and Computer Science Education International Seminar, MSCEIS 2019, 12 October 2019, Bandung, West Java, Indonesia, 1(20).* <https://doi.org/10.4108/eai.12-10-2019.2296516>

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Biodata Penulis

#### BIODATA PENULIS



##### A. Biodata Pribadi

1. Nama : Sibghotullah Mujaddidi Munir
2. Tempat tanggal lahir : Jakarta, 03 Mei 2002
3. Jenis Kelamin : Laki-Laki
4. Alamat : Jl. Terogong 3, Jakarta, 12430
5. Pekerjaan : Mahasiswa
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Kontak : +62 821112447789
8. Email : [sibghotullah.mujaddidi.munir@gmail.com](mailto:sibghotullah.mujaddidi.munir@gmail.com)

##### B. Riwayat Pendidikan

1. SD : SDIT AL-HIKMAH, 2008-2014
2. SMP : MTS Negeri 3 Jakarta, 2014-2017
3. SMK : SMK Negeri 41 Jakarta, 2017-2020
4. Perguruan Tinggi : Politeknik Negeri Media Kreatif, Program Studi Animasi, 2020-2024

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF</b> <b>JURUSAN DESAIN</b>	Form TA-05
	<b>LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR</b>	

Nama : Sibghotullah Mujaddidi Munir  
 NIM : 20230136  
 Program Studi : Animasi  
 Pembimbing I/II : I  
 Judul Proposal : PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D  
 "SHADOW" UNTUK MENINGKATKAN  
 KEPEDULIAN TERHADAP KUCING LIAR

No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	18 Mei 2024	Bab I, Identifikasi masalah, batasan & tujuan	
2.	30 Mei 2024	Perubahan pedoman dari skripsi ke laporan karya	
3.	6 Juni 2024	Masalah dan tujuan Perencanaan karya	
4.	17 Juni 2024	Penyusunan kerangka bab 3	
5.	27 Juni 2024	Pembahasan metode penelitian	
6.	2 Juli 2024	Pembahasan proses pada pembuatan karya	
7.	5 Juli 2024	Pemahaman bab 4 dan 5	
8.	9 Juli 2024	Final ACC dan minor revisi	
9.			
10.			

Mengetahui

Koordinator Prodi

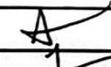
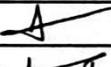
  
**Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom.**  
 NIP. 198408272019031009

Pembimbing I

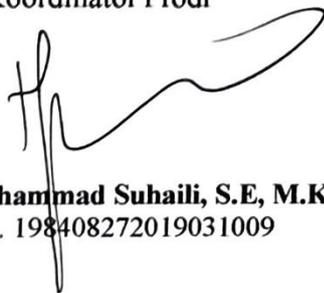
  
**Jodies Setiamawati, M.Pd**

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF</b> <b>JURUSAN DESAIN</b>	Form TA-05
	<b>LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR</b>	

Nama : Sibghotullah Mujaddidi Munir  
 NIM : 20230136  
 Program Studi : Animasi  
 Pembimbing I/II : II  
 Judul Proposal : PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D  
 "SHADOW" UNTUK MENINGKATKAN  
 KEPEDULIAN TERHADAP KUCING LIAR

No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	9 Mei 2024	Texturing bersih dan kotor, texture envi	
2.	14 Mei 2024	Pembedaan arah baik dan nakal	
3.	15 Juni 2024	Penyesuaian lighting sesuai pagi/malam	
4.	30 Juni 2024	2D art disesuaikan dengan 3Dnya	
5.	4 Juli 2024	Percepat lompat dan langkah di cut.	
6.	7 Juli 2024	Tambah dialog baim	
7.	8 Juli 2024	TTD Laporan & minor revisi	
8.	9 Juli 2024	ACC & Final Draft	
9.			
10.			

Mengetahui  
Koordinator Prodi



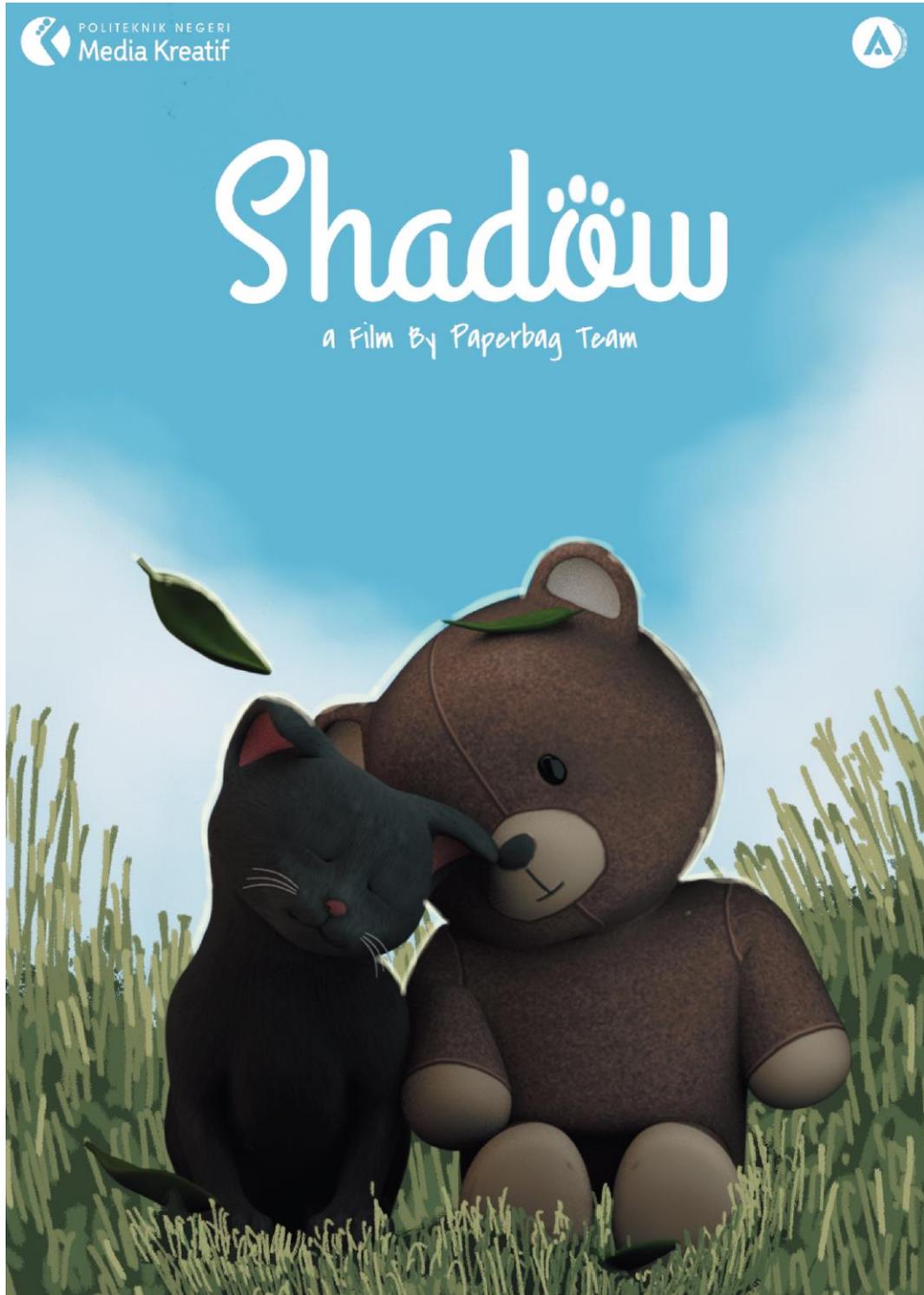
**Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom.**  
NIP. 198408272019031009

Pembimbing II



**Dessy Wahyuni, S.Sn**  
NIP.

Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA  
**ARTBOOK**



# Forewords



Seni memiliki kekuatan untuk menyentuh hati dan mengisahkan cerita yang mendalam. Buku seni ini mengisahkan perjalanan Shadow, seekor anak kucing hitam kecil, yang bertahan hidup di bawah pohon besar di taman kota yang padat. Ditemukan dalam kotak kardus usang, Shadow hanya ditemani oleh boneka beruang kecil yang menjadi sahabat setianya.

Setiap halaman buku ini menggambarkan perjuangan Shadow dan kekuatan persahabatannya. Dari malam-malam yang sepi hingga saat penuh harapan ketika seorang anak kecil yang baik hati mulai memperhatikannya. Anak kecil ini memberikan harapan dan kenyamanan bagi Shadow, meskipun dia juga menghadapi kekerasan dari anak nakal yang sering bermain di taman.



Kisah Shadow mencapai puncaknya ketika anak kecil itu menemukan Shadow dalam keadaan terluka dan merawatnya dengan penuh kasih. Akhirnya, Shadow mendapatkan rumah yang aman dan penuh cinta, bersama sahabat setianya, boneka beruang kecil.

Buku seni ini adalah penghargaan terhadap semangat hidup dan kekuatan kasih sayang. Ilustrasi-ilustrasi yang menghiasi buku ini menangkap esensi setiap emosi dan momen dalam kisah Shadow. Semoga buku ini menginspirasi dan menyentuh hati Anda seperti halnya kisah Shadow telah menyentuh hati kami.



Paperbag Team

- Judul
- Sinopsis
- Storyboard
- Script



## Concept Art



Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

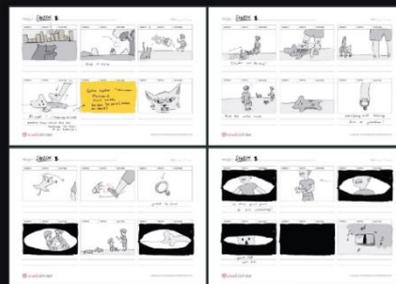


## Synopsis *Shadow*

Sebuah kotak kardus yang terlihat sudah usang terletak di bawah pohon besar di taman kota yang padat. Shadow, seekor anak kucing kecil berwarna hitam, ditinggalkan di dalam kotak itu. Boneka beruang kecil yang tinggal bersama Shadow menjadi satu-satunya teman dan hiburannya saat dia sendiri. Seiring berjalannya waktu, Shadow dan boneka beruangnya harus bertahan hidup di taman tersebut. Shadow menemukan kekuatan dalam persahabatan mereka di tengah ketakutan dan kesepian mereka. Hari berikutnya, seorang anak kecil yang baik hati mulai memperhatikan Shadow.

Dia memberinya harapan dan kenyamanan setiap hari. Namun, tidak semua orang bersikap baik kepada Shadow. Ketika anak kecil itu berencana untuk mengadopsi Shadow, kucing kecil itu menjadi korban kekerasan oleh anak nakal yang sering bermain di taman. Meskipun terluka dan ketakutan, Shadow tetap berusaha hidup. Pada akhirnya, anak kecil yang baik hati itu menemukan Shadow terluka dan dengan penuh kasih sayang merawatnya dan membawanya pulang. Akhirnya, Shadow mendapatkan rumah yang aman dan penuh cinta bersama dengan sahabat setianya, boneka beruang kecil.

# Storyboard *Shadow*



Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

# Script

Shadow

FADE IN:

EXT. TAMAN - DAY

Perempuan meletakkan sebuah box kecil berisi sebuah boneka dan 1 anak kucing hitam

CLOSE UP BOX KUCING YANG SEDANG DI PEGANG

dengan mata kucing yang mengintip dari dalam box, wondering dia mau di bawa kemana oleh majikan nya

Perempuan itu menaruh box yang berisi anak kucing tersebut di sebuah taman kosong, menghela nafas dan pergi secepatnya meninggalkan kucing tersebut

PEREMPUAN

(Sigh.)

Huft..

BIRD EYE VIEW BOX DAN INTRO JUDUL DENGAN TULISAN "SHADOW" DI ATAS BOX TERSEBUT YANG DITULIS DENGAN MARKER

Box itu terbuka karena angin dan terlihat seekor kucing sedang memeluk erat sebuah boneka

(kucing tersebut menggigil ketakutan)

mencoba mencari kehangatan dengan memeluk boneka tersebut.

CUT TO:

EXT. TAMAN - DAY

seorang anak melihat shadow dari kejauhan dan menghampiri shadow yang sedang mencari makan di tempat sampah

BACK VIEW ANAK MENGHAMPIRI SHADOW

sebuah bayangan meghampiri shadow saat dia sedang mencari makan

POV ANAK MELIHAT SHADOW YANG SEDANG MENCARI MAKAN

Created using Celtx



Shadow pun lari dan lompat, namun anak itu bergegas mengeluarkan ikan dari plastik belanja

CLOSE UP TANGAN ANAK MENGELUARKAN IKAN DAN MEMBERI KE SHADOW

shadow pun datang perlahan

(sambil ketakutan dan sus)

shadow menggigit ikan tersebut dan pergi

WIDE SHOT SHADOW MENINGGALKAN ANAK TERSEBUT

Shadow membawa ikan tersebut menuju arah box, Shadow masuk kedalam box.

*Shadow memberi ikan dengan tangan kecilnya*  
CAMERA PANS KE BONEKA DAN JUGA KEPADA SHADOW

(Shadow memiringkan kepalanya)

mereka saling menatap satu sama lain dan memukul boneka tersebut (random), ~~Shadow pun memberi ikan tersebut kepada boneka dengan kedua tangan mungilnya~~

CLOSE UP DARI ATAS TANGAN SHADOW MEMBERI IKAN

Kepala boneka tersebut tak sengaja jatuh ke ikan tersebut, seakan akan boneka menerima pemberian Shadow.

Shadow yang merasa senang pun menggosokkan badan dan ekor ke boneka tersebut dan memeluk boneka tersebut. mereka pun lanjut makan bersama.

SHOT BIRDS EYE BOX TERSEBUT

CUT TO:

EXT. TAMAN - NIGHT

Mereka tidur bersama

CUT TO:

EXT. TAMAN - DAY

Mereka bermain bersama

Created using Celtx



Menari bersama di taman

Shadow menerima makan dari anak 2 kembali dan mulai akrab

CUT TO:

EXT. TAMAN - NIGHT

Mereka makan bersama seperti biasa

CUT TO:

EXT. TAMAN - DAY

Mereka duduk di atas box menikmati sunset

CUT TO:

EXT. TAMAN - DAY

Shadow berjalan ke box/rumah dan melihat anak kecil menendang box tersebut yang membuat boneka terlempar dan menginjak injak boneka tersebut.

CLOSE UP BONEKA DI INJAK

Shadow marah dan langsung berlari kencang menuju kaki anak tersebut dan mencakar kaki anak tersebut. dengan posisi marah Shadow bersiap untuk berkelahi

REAR VIEW SHADOW & KAKI YANG LUKA

ANAK 1  
(Angry voice)  
Argh!

SHADOW  
(pause)  
(melihat boneka yang sudah rusak)  
(pause)  
miaow!!

Shadow berlari dengan kencang kembali ingin menyerang namun anak tersebut menendang Shadow dengan kencang.

Created using Celtx



Back shot tangan anak baik memegang kalung kucing untuk shadow

terlihat anak jahat sedang menison menyahiti shadow, shot tangan anak kecil menjatuhkan kalung ke tanah.

POV SHADOW MELIHAT BONEKA SAHABATNYA DAN SATU ANAK KECIL LAIN YANG DATANG BERTENGGAR DENGAN (MENDORONGS SAMPAI TERJATUH) SANG ANAK JAHAT TADI

(pov shadow berkedip perlahan lahan)

Anak tersebut segera menghampiri Shadow dan membawa nya pergi

ANAK 2

(Murmuring voice)

It's okay, you're gonna be fine kitten, you're safe with me.

POV SHADOW MULAI TERTUTUP MATANYA

CUT TO:

EXT. VET - DAY

Dokter menutup pintu yang terlihat ada Shadow & Boneka sahabat nya di dalam dan mengelus punggung sang anak 2

CAMERA PANNING KE PINTU

Pintu terbuka dan kita melihat Shadow sedang di peluk oleh boneka sahabatnya.

CUT TO: BLANK

\*info tentang kasus kekerasan pada kucing/hewan liar, dan cara kita membantu mereka, dengan tidak membuang kucing tapi menaruh mereka ke sebuah shelter dan donasi ke shelter tersebut.\*

Cut to :

shot manghuk makanan yang sedang diisi oleh anak baik, terlihat boneka yang sudah di jahit

Anak 2

ck ck ck shadow.

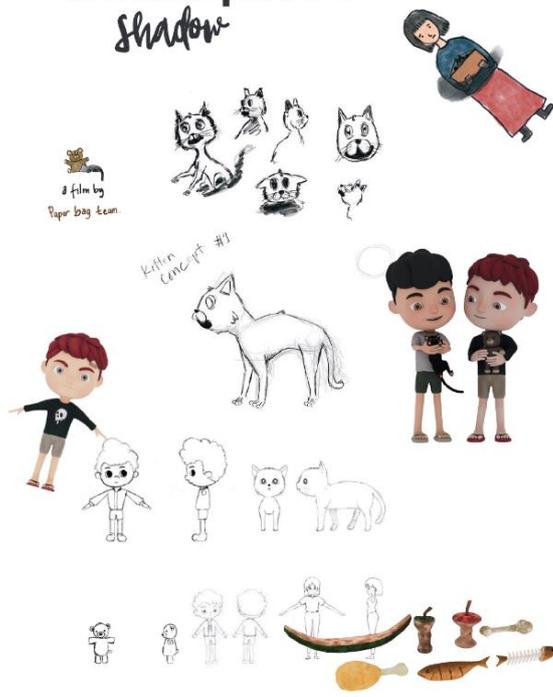
Shot shadow datang menghampiri makanan tersebut (atau gak gausah, jadi pas dia panggil shadow langsung end credit)

Cut to: Black



Created using Celtx - end-

## Concept Art *Shadow*



## Shadow



Shadow adalah seekor anak kucing berwarna hitam dengan sedikit abu-abu di perut dan wajahnya. Dia memiliki ukuran kecil dan ramping dengan mata besar berwarna hijau terang yang mencerminkan campuran ketakutan dan harapan. Shadow penuh rasa ingin tahu dan pemberani, namun rentan dan sering merasa takut. Sering kali Anda bisa menemukannya meringkuk di dalam kotak kardus, di sana dia merasa aman dan nyaman.



## Teddy Bear



Boneka beruang kecil yang menemaninya adalah boneka kain berwarna coklat muda dan coklat tua. Meskipun sedikit kotor, senyum kecilnya memberikan rasa nyaman dan persahabatan bagi Shadow. Boneka ini selalu ada di sampingnya dalam berbagai petualangan kecilnya di sekitar taman.



## Baim



Baim adalah seorang anak laki-laki baik hati yang berusia sekitar 10-13 tahun. Dia memiliki rambut hitam lebat dan mengenakan pakaian sederhana seperti kaos abu-abu bergambar jeruk dan celana pendek hijau dengan sandal jepit. Baim sangat penyayang dan penuh perhatian, memiliki rasa empati yang tinggi terhadap hewan. Dia selalu memberi makan Shadow ketika bertemu dengannya di taman dan senang membantu baik manusia maupun hewan di sekitarnya.



# Rafi



Paperbag Team



Rafi adalah anak laki-laki nakal yang juga berusia sekitar 10-13 tahun. Dia memiliki rambut merah pirang dan sering terlihat mengenakan pakaian yang agak kotor seperti kaos hitam berlambang tengkorak dan celana pendek coklat dengan sandal jepit merah. Rafi kasar dan suka mengganggu, sering kali tidak memedulikan perasaan orang lain. Dia suka menakut-nakuti hewan dan anak-anak lain di taman, yang membuatnya sering kali menjadi pusat perhatian negatif dari orang-orang di sekitarnya, namun sejatinya Rafi hanya butuh perhatian.



Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta



Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF</b> <b>JURUSAN DESAIN</b> <b>PROGRAM STUDI ANIMASI</b>	Form TA-10
	<b>BERITA ACARA SIDANG TUGAS AKHIR</b>	

Telah dilaksanakan Sidang Tugas Akhir Semester Genap Tahun Akademik 2023/2024 pada ;

Hari/Tanggal : Senin 15 Jui 2024  
 Tempat : Ruang Sidang 4.2 / Gedung E (Tower) / Polimedia Kampus Jakarta  
 Sesi/Waktu : Sesi 4 (13.30 sd 15.00)  
 Nama Mahasiswa : Sibghotullah Mujaddidi Munir  
 NIM : 20230136  
 Judul Tugas Akhir :

Pembuatan Film Pendek Animasi 2D dan 3D "Shadow" Untuk Meningkatkan Kepedulian Terhadap Kucing Liar.	Tanda Tangan Mahasiswa  Sibghotullah Mujaddidi Munir
--	--

TIM PENGUJI		
<b>Ketua Penguji</b>	Herly Nurrahmi, M. Kom.	
<b>Penguji 1</b>	Ilham Khalid Setiawan, ST.	
<b>Penguji 2</b>	Jodies Setiamawati, M.Pd.	

REKAPITULASI HASIL PENILAIAN SIDANG TUGAS AKHIR					
No	Pemberi Nilai	Nilai	Jumlah Nilai	Pembagi	Jumlah Nilai Pembagi
1	Pembimbing 1	animasi@polimedia.ac.id			
2	Pembimbing 2				
3	Ketua Penguji				
4	Penguji 1				
Ekuivalensi Nilai Huruf (A/A-/B+/B/B-/C+/C/D/E)					animasi@polimedia.ac.id

Sidang Tugas Akhir dinyatakan ; 1. LULUS TANPA REVISI 2. LULUS DENGAN REVISI 3. TIDAK LULUS (Mengulang Sidang) 4. TIDAK LULUS (Mengulang TA)	Catatan Revisi : 1. Abstract spasi satu 2. Latar Belakang sumber refrensinya di tulis. 3. Revisi di bab 1 Rumusan & Batasan Masalah 4. Ganti kata Stray Cat & Wild Cat lebih spesifik ke Kucing liar domestic 5. Ganti kata Informan menjadi Responden 6. 2D & 3D pada judul	Ketua Penguji  Herly Nurrahmi, M.Kom.
--	--	--

## DOKUMENTASI SIDANG



## LEMBAR WAWANCARA

### Transkrip dan Hasil Wawancara dalam *Screening/Pengujian Film Animasi 3D Shadow*

Tabel 3 Hasil Wawancara/Reduksi Responden

Waktu	Lokasi	Responden	Hasil wawancara
Senin, 1 Juli 2024	Kantin Baru - Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	Jati	Jatiutama, mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, menunjukkan kesadaran terhadap keberadaan kucing liar di lingkungannya. Dia terlibat dalam upaya kesejahteraan kucing liar dengan memberikan makanan kering. Menurutnya, film "Shadow" cukup efektif dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar, dengan pesan moral untuk tidak bertindak semena-mena terhadap makhluk hidup.
Selasa, 2 Juli 2024	Perpustakaan – Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	Jovanka	Jovanka, mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, sangat sadar akan kondisi kucing liar dan sering memberi makanan atau membeli makanan untuk mereka. Dia menilai film "Shadow" sangat efektif dalam menyampaikan pesan kepedulian terhadap kucing liar. Pesan moral yang diterima adalah pentingnya kepedulian terhadap kucing liar. Momen emosional yang dialaminya adalah saat kucing tidur bersama beruangnya. Setelah menonton film ini, opininya tetap positif dan lebih baik.
Jum'at, 3 Juli 2024	Konte – Jagakarsa	Angeliza	Angeliza, mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, menyadari kondisi kucing liar yang sering terlihat kurus dan kotor. Meskipun belum terlibat dalam kegiatan khusus, ia sering mengelus kucing liar. Menurutnya, film "Shadow" cukup efektif dalam menyampaikan pesan moral untuk tidak

			berbuat jahat terhadap kucing liar, dan dia merasa lebih peduli setelah menonton film tersebut.
Rabu, 3 Juli 2024	Konte – Jagakarsa	Maya	Maya, mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, sangat menyukai kucing dan selalu memberi makan kucing liar. Dia menilai film "Shadow" cukup efektif dalam menyampaikan pesan moral untuk tidak jahat terhadap kucing liar, dengan presentase efektifitas sekitar 80%. Momen emosional yang dialaminya adalah saat kucing berbagi makanan dengan boneka beruang. Opiniya tetap tidak berubah karena sejak awal sudah peduli terhadap kucing liar.
Kamis, 4 Juli 2024	Hall – Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	Asti	Asti, mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, sangat sadar akan kondisi kucing liar yang kelaparan atau sakit. Dia sering memberi makan kucing liar dan mengelus mereka. Menurutnya, film "Shadow" sangat efektif dalam menyampaikan pesan kepedulian terhadap kucing liar, dengan pesan moral untuk tidak menyakiti kucing. Momen emosional yang dialaminya adalah saat melihat kucing ditendang. Opiniya menjadi lebih peduli setelah menonton film ini.
Senin, 1 Juli 2024	Kantin Baru – Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	Razil	Razil, mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, mengaku kurang sadar akan kondisi kucing liar. Namun, dia pernah memberi makan dan mengelus kucing liar yang tidak terlalu kotor. Menurutnya, film "Shadow" cukup efektif dalam menyampaikan pesan kepedulian terhadap kucing liar, meskipun kurang naratif. Pesan moral yang diterima adalah untuk tidak menyakiti kucing liar jika tidak bisa membantu mereka. Momen emosional yang dialaminya adalah saat melihat karakter dalam film menendang kucing. Opiniya tidak berubah setelah menonton film ini.

Senin, 1 Juli 2024	Kantin Baru – Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	Ikhwanul	Ikhwanul, mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, belum sadar akan kondisi kucing liar. Dia memilih kucing yang Cukup berubah sih, tadinya gua cukup pilih kasih ke kucing, sekarang kayanya bakal lebih aware jg ke semua kucing yg gua temuin
Senin, 1 Juli 2024	Kantin Baru – Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	Prasli	Ikhwanul, mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, belum sadar akan kondisi kucing liar. Dia memilih kucing yang dielus berdasarkan kebersihannya dan tidak pernah memberi makan kucing liar. Setelah menonton film "Shadow", dia merasa pesan yang disampaikan cukup efektif dan mengajarkan untuk tidak menyakiti makhluk hidup. Momen emosional yang dialaminya adalah saat melihat karakter dalam film menendang kucing. Opinions berubah menjadi lebih peduli setelah menonton film ini.
Senin, 1 Juli 2024	Kantin Baru – Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	Sandri	Sandri, mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, cukup sadar terhadap kondisi kucing liar di lingkungannya. Dia sering memberi makan kucing liar dan memberikan perhatian kepada mereka. Menurutnya, film "Shadow" sangat efektif dalam menyampaikan pesan edukasi tentang kepedulian terhadap kucing liar, dengan pesan moral untuk tidak menyakiti kucing. Momen emosional yang dialaminya adalah saat melihat kucing ditendang dan saat kucing dirawat di rumah sakit hewan. Opinions tetap sama setelah menonton film ini, yaitu kita tidak boleh menyakiti kucing dan harus memperlakukan mereka dengan baik.

Senin, 8 Juli 2024	ant in Baru – Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	Fajar	Fajar, mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, mengaku biasa saja atau tidak terlalu aware dengan kondisi kucing liar. Ia hanya akan memberi makan kucing liar jika kebetulan menemukannya. Namun, Fajar merasa film "Shadow" cukup efektif dalam menyampaikan pesan moral bahwa kucing liar yang tidak mengganggu tidak perlu diusir. Fajar juga mengatakan bahwa momen saat Shadow meninggal cukup membuatnya sedih. Setelah menonton film tersebut, Fajar mengaku menjadi lebih kasihan dan akan memberi makan kucing liar yang ditemuinya
Rabu, 3 Juli 2024	Konte – Jagakarsa	Zhenika	Zhenika, mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, mengaku tidak terlalu aware dengan kondisi kucing liar di sekitarnya. Sejauh ini, ia hanya tertarik dengan kucing-kucing yang terlihat lucu dan akan memberi makan jika menemukan kucing tersebut. Meskipun begitu, Zhenika merasa film "Shadow" cukup efektif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kucing liar, karena film tersebut dapat menjangkau berbagai kalangan dan menunjukkan bahwa kucing liar sebenarnya tidak mengganggu. Zhenika juga mengaku bahwa momen saat Shadow meninggal cukup membuatnya terharu, dan setelah menonton film tersebut, ia menjadi lebih aware dan peduli terhadap kucing liar yang ditemuinya.
Senin, 1 Juli 2024	Kantin Baru - Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	Daffa	Daffa, mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, Menurutnya, film "Shadow" efektif dalam menyampaikan pesan bahwa kucing adalah makhluk hidup yang tidak boleh disakiti, terutama bagi orang awam. Daffa merasa sedih saat melihat adegan kucing hampir mati dan ditendang dalam film tersebut. Meskipun opininya tidak banyak berubah karena sudah terbiasa memelihara kucing liar, film ini menambah rasa hormat dan kepeduliannya terhadap mereka.

Senin, 8 Juli 2024	Online – Via Google Meet	Septian	Septian, mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, sadar terhadap kondisi kucing liar di lingkungannya. Dia cenderung mengamati kucing liar dan mengelus- elus. Menurutnya, film "Shadow" efektif dalam menyampaikan pesan edukasi tentang kepedulian terhadap kucing liar, dengan pesan moral melindungi sesama makhluk hidup khususnya kucing liar. Momen emosional yang dialaminya adalah saat kucing tidur bersama bonekanya di dalam kardus dan pada saat kucing itu disiksa oleh anak jahat. Opinions tetap tidak berubah karena sejak awal sudah peduli terhadap kucing liar.
Senin, 8 Juli 2024	Online – Via Google Meet	Nadhy	Nadhy, mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, sadar terhadap kondisi kucing liar di lingkungannya. Dia memberi makan kucing liar dan mengelus mereka. Menurutnya, film "Shadow" efektif dalam menyampaikan pesan edukasi tentang kepedulian terhadap kucing liar, dengan pesan moral harus menyayangi hewan apapun jenis hewannya. Momen emosional yang dialaminya adalah saat kucing menyerang anak jahat untuk melindungi boneka kesayangannya dan melihat karakter dalam film menendang kucing. Opinions berubah menjadi lebih peduli setelah menonton film ini.
Senin, 8 Juli 2024	Online – Via Google Meet	Hasan	Hasan, mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, sadar terhadap kondisi kucing liar di lingkungannya. Dia kadang memberi makan kucing liar. Menurutnya, film "Shadow" efektif dalam menyampaikan pesan edukasi tentang kepedulian terhadap kucing liar, dengan pesan moral untuk tidak menyakiti setiap binatang yang berada di sekitar. Momen emosional yang dialaminya adalah Ketika melihat kucingnya ditendang dan ada anak baik yang menolongnya, Opinions tetap tidak berubah karena sejak awal menyakiti binatang adalah kesalahan.

Tabel 4 Transkrip Wawancara

Muhammad Ibrahim Jatiutama	
Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang sedang menempuh semester 8	
Pertanyaan	Hasil wawancara
Apakah anda <i>aware</i> atau sadar dengan kondisi kucing liar di lingkungan sekitar anda	Ya, cukup <i>aware</i>
Apakah anda pernah terlibat dalam kegiatan yang mendukung kesejahteraan kucing liar, apa yang biasanya anda lakukan saat melihat kucing liar di jalan	Kalau terlibat kegiatan secara masif sih enggak cuman kadang beberapa kali di sekitar rumah saya itu sering kayak bawa makanan kering kalau liat kucing liar di jalan saya juga kasih- kasih makanan.
Menurut anda, seberapa efektif film “shadow” dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar? Apa pesan moral yang anda dapat dari film “shadow”	Kalau menurut aku sih cukup lumayan efektif lalu untuk aku yang pada dasarnya suka kucing itu cukup efektif dan aku merasa kayak cukup pas juga dengan karakter kucing hitamnya, dia sampe dipeluk sama bonekanya sendiri saking sakitnya untuk pesan moral yang aku dapet lebih ke kita enggak boleh semena-mena pada makhluk hidup di sekitar kita terutama untuk konteksnya adalah kucing
Apakah menurut anda film ini adalah media yang efektif dibandingkan dengan media lainnya	Cukup efektif sih lumayan, karena animasi 3D, yang saya lihat sih dari animasi “Shadow” itu sendiri udah cukup menarik ya, terutama untuk anak-anak itu efektif banget untuk mereka.
Apakah ada momen yang membuat anda merasa sedih atau terharu? Jika ya, momen emosional apa yang membuat anda merasa seperti itu?	Di saat kucing itu mengorek-orek tong sampah untuk mencari makan. Karena yah gimana ya, saya juga sering merawat-rawat kucing yang dari jalan juga. Jadi, kayak kasihan aja ngeliatnya.
Apakah opini anda berubah setelah melihat film “shadow”, jika iya apa alasannya dan jika tidak apa alasannya?	Berubah dalam artian lebih peduli iya, karena pada awal, sebelum saya menonton saya punya kepedulian tetapi setelah saya menonton ini saya jadi lebih peduli ketika melihat kucing liar karena mereka butuh kita.

Jovanka	
Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang sedang menempuh semester 8	
Pertanyaan	Hasil wawancara
Apakah anda <i>aware</i> atau sadar dengan kondisi kucing liar di lingkungan sekitar anda	Iya saya sadar dan aware karena kondisi kucing liar mungkin memang kasihan ya karena mereka terbelengkalai gitu dan mereka cuma bisa kayak gitu dan mereka cuma bisa makan dari sisa-sisa sampah gitu mereka enggak dapat makan dari pemiliknya
Apakah anda pernah terlibat dalam kegiatan yang mendukung kesejahteraan kucing liar, apa yang biasanya anda lakukan saat melihat kucing liar di jalan	Kalau dari saya pribadi mungkin saya akan membagi-bagikan makanan kepada mereka menurut inisiatif saya tapi jika tidak mungkin saya mencoba membelikan sesuatu untuk mereka makan
Menurut anda, seberapa efektif film “shadow” dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar? Apa pesan moral yang anda dapat dari film “shadow”	Pesan moral yang saya dapat dari film tersebut adalah kita harus lebih aware kepada kucing liar ya, karena kucing liar itu sendiri memiliki kehidupan mereka dan mereka jika tidak dirawat mungkin ada beberapa yang sudah ditinggalkan oleh ibunya dalam kondisi masih kecil terbelengkalai seperti itu dan jika mereka dibiarkan mungkin mereka akan mati begitu saja tanpa ada yang merawat dan itu sedih sekali
Apakah menurut anda film ini adalah media yang efektif dibandingkan dengan media lainnya	Menurut saya iya karena melalui film ini yang memiliki cerita yang menarik dan juga grafis yang menarik dan mampu menyentuh hati anak-anak mudah dipahami itu membuat saya menarik
Apakah ada momen yang membuat anda merasa sedih atau terharu? Jika ya, momen emosional apa yang membuat anda merasa seperti itu?	Moment yang membuat saya terharu adalah di saat si kucing tidur bersama dengan beruangnya dan diselimuti itu membuat saya seperti teringat oh ternyata bukan cuma kita doang yang merasa yang harus merasakan kenyamanan seperti itu ternyata kucingnya sebagai hewan liar pun mereka juga harusnya bisa mendapatkan kenyamanan seperti itu entah itu dari ibunya ataupun dari seseorang

	yang peduli kepada dia lalu pertanyaan terakhir
Apakah opini anda berubah setelah melihat film “shadow”, jika iya apa alasannya dan jika tidak apa alasannya?	Opini saya sejak awal memang positif ya maksudnya untuk kucing liar dapat diurus dan lebih baik dan berubah ke arah yang lebih baik ya opini saya tentu saja jadi agar kucing liar bisa lebih terurus lagi mungkin jika tidak di adopt oleh shelter mungkin bisa lewat orang- orang yang berlalu lalang bisa dengan tidak mengganggu atau mungkin karena kan kadang ada orang yang kalau lihat kucing lihat malah diganggu atau ditendang gitu ya mungkin lebih baik dengan diberikan makan atau dirawat dihibur seperti itu.

Angeliza	
Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang sedang menempuh semester 8	
Pertanyaan	Hasil wawancara
Apakah anda <i>aware</i> atau sadar dengan kondisi kucing liar di lingkungan sekitar anda	Ya saya cukup aware karena dengan saya juga sering melihat kucing-kucing yang di jalanan tuh kayak benar-benar kotor kurus gitu sih
Apakah anda pernah terlibat dalam kegiatan yang mendukung kesejahteraan kucing liar, apa yang biasanya anda lakukan saat melihat kucing liar di jalan	Sejauh ini sih belum pernah ya ikut ke kegiatan untuk mendukung kesejahteraan kucing liar tapi kalau biasanya kalau ngelihat kucing liar di jalanan lebih ke ya udah aja sih gitu, pernah lebih ke ngelus aja
Menurut anda, seberapa efektif film “shadow” dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar? Apa pesan moral yang anda dapat dari film “shadow”	Pesan moral yang saya dapat dari film tersebut lebih ke jangan berbuat jahat ke kucing liar.

Apakah menurut anda film ini adalah media yang efektif dibandingkan dengan media lainnya	Menurut saya sih sudah cukup efektif ya film shadow ini untuk menyampaikan pesan untuk kepedulian terhadap kucing liar terus pesan moral yang saya dapat sih lebih kayak ya lebih aware lagi sih terhadap kucing liar
Apakah ada momen yang membuat anda merasa sedih atau terharu? Jika ya, momen emosional apayang membuat anda merasa seperti itu?	Pas si kucing nya sekarat, saya sedih banget.
Apakah opini anda berubah setelah melihat film “shadow”, jika iya apa alasannya dan jika tidak apa alasannya?	Tentunya akan lebih peduli ya kedepannya

Maya	
Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang sedang menempuh semester 8	
Pertanyaan	Hasil wawancara
Apakah anda <i>aware</i> atau sadar dengan kondisi kucing liar di lingkungan sekitar anda	Di sekitar lingkungan ya?, kalau menurut pribadi sih karena gua sendiri juga suka gitu sama kucing jadi ya udah kalau misalkan ada kucing liar di jalanan ya nggak bisa nggak ngelus-ngelus gitu
Apakah anda pernah terlibat dalamkegiatan yang mendukung kesejahteraan kucing liar, apa yang biasanya anda lakukan saat melihat kucing liar di jalan	Selalu sih kalau misalnya ada kucing liar apalagi kalau di dekat rumah ya pasti bakal dikasih makan dan itu tuh dampaknya pasti kucingnya di rumah terus gitu jadi otomatis malah jadi dipelihara oke oke
Menurut anda, seberapa efektif film “shadow” dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar? Apa pesan moral yang anda dapat dari film “shadow”	Ini pakai presentase aja yah, boleh gak? Kalau di presentasikan 80% sih soalnya tadi ada adegan berantemnya juga kan. Jadi kayak ada adegan yang baiknya tuh kayak ngebelain kucingnya jadi disitu kayak ngasih pesan moral kalau sebaiknya kita tuh gaboleh jahat sama sama kucing liar gitu

Apakah menurut anda film ini adalah media yang efektif dibandingkan dengan media lainnya	Media animasi sebenarnya efektif juga ya kalau misalkan emang banyak orang yang akses tapi kalau media mungkin kalau untuk film visual dan audio visual gitu itu emang lebih efektif sih dibanding kayak cuman foto atau cuman tulisan doang
Apakah ada momen yang membuat anda merasa sedih atau terharu? Jika ya, momen emosional apa yang membuat anda merasa seperti itu?	Ada sedih yang pas dia dia ngebagi makanannya ke teddy bear karena kucing aja bisa gitu punya perasaan
Apakah opini anda berubah setelah melihat film “shadow”, jika iya apa alasannya dan jika tidak apa alasannya?	Mungkin karena dari awal memang saya pencinta kucing ya jadi pas nonton pun sebenarnya cuman lebih dapat kesel aja sih ke orang-orang yang enggak yang maksudnya enggak tahu etika gitu maksudnya dia enggak bisa enggak bisa apa ya jahat gitu ke kucing liar hewan-hewan liar yang sebenarnya tuh mereka enggak ganggu gitu loh mereka cuma butuh makan doang

Asti	
Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang sedang menempuh semester 8	
Pertanyaan	Hasil wawancara
Apakah anda <i>aware</i> atau sadar dengan kondisi kucing liar di lingkungan sekitar anda	Iya aware apalagi kalau kucing jalanan kan kadang kasihan juga ngelihat kalau misalnya kelaparan atau ya sakit gitu.
Apakah anda pernah terlibat dalam kegiatan yang mendukung kesejahteraan kucing liar, apa yang biasanya anda lakukan saat melihat kucing liar di jalan	Iya sih kalau melihat kucing liar di jalan pasti ngapain kalau emang gue bawa makanan ya bakal dikasih terus juga sering juga ngelus-ngelus karena kebetulan gue juga suka kucing

<p>Menurut anda, seberapa efektif film “shadow” dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar? Apa pesan moral yang anda dapat dari film “shadow”</p>	<p>Menurut gue efektif sih karena ya kan sekarang kan juga banyak kucing-kucing liar di jalanan gitu ya biar orang-orang pada tau aja gimana sih cara memperlakukan kucing dengan baik terus kalau pesan moral yang gue tangkap sih kayak kalau misalnya emang kita nggak mau sayang kucing setidaknya jangan nyakitin kucing</p>
<p>Apakah menurut anda film ini adalah media yang efektif dibandingkan dengan media lainnya</p>	<p>Kalau menurut gue sih film animasi itu efektif apalagi animasi pendek karena kan orang-orang sekarang kan juga ya sukanya tuh nonton yang pendek-pendek aja nggak panjang-panjang dan bertele-tele apalagi animasikan juga banyak lah gitu yang suka di semua kalangan nggak cuman anak kecil aja jadi menurut gue efektif sih</p>
<p>Apakah ada momen yang membuat anda merasa sedih atau terharu? Jika ya, momen emosional apa yang membuat anda merasa seperti itu?</p>	<p>Ya sedih pas yang kucingnya diinjak eh ditendang terus gua kira mati kucingnya ternyata enggak itu sih gue sedih di situ.</p>
<p>Apakah opini anda berubah setelah melihat film “shadow”, jika iya apa alasannya dan jika tidak apa alasannya?</p>	<p>Mungkin lebih itu ya lebih aware karena ya kayak kata gue tadi kalau misalnya emang nggak mau sayang kucing itu jangan disakitin gitu.</p>

Razil	
Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang sedang menempuh semester 8	
Pertanyaan	Hasil wawancara
Apakah anda <i>aware</i> atau sadar dengan kondisi kucing liar di lingkungan sekitar anda	Jujur sih agak kurang sebenarnya, kalau dari gua sih gitu.
Apakah anda pernah terlibat dalam kegiatan yang mendukung kesejahteraan kucing liar, apa yang biasanya anda lakukan saat melihat kucing liar di jalan	Kalau gue sih pernah cuman ya kayak ngasih makan gitu atau enggak elus tapi ya pilih-pilih sih sebenarnya kayak takut, takut aja kalau misalnya kotor banget jadi kayak takut bawa penyakit gitu
Menurut anda, seberapa efektif film “shadow” dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar? Apa pesan moral yang anda dapat dari film “shadow”	Kalau dari gua sih cukup efektif ya mungkin kurangnya ini sih kurang narrative kali ya jadi pesannya cukup jelas cuman kayak kurang gitu jadinya mungkin bisa ditambahin ininya gitu voice over jadi cukup jadi naratif gitu terus kalau pesan yang saya dapat sih ya ini sih lebih ke jangan jahat gitu ke kucing liar kayak ya kalau seandainya enggak enggak mau tolong gitu ya udah seenggaknya jangan nyakitin gitu
Apakah menurut anda film ini adalah media yang efektif dibandingkan dengan media lainnya	Cukup efektif sih
Apakah ada momen yang membuat anda merasa sedih atau terharu? Jika ya, momen emosional apa yang membuat anda merasa seperti itu?	Ini sih momen emosionalnya ketika orang, siapa tadi yang karakter yang pakai baju hitam itu? Si anak nakal itu cukup bikin emosi sih karena perilaku yang dia yang nendang kucing tuh itu yang rada bikin kesel gitu ya
Apakah opini anda berubah setelah melihat film “shadow”, jika iya apa alasannya dan jika tidak apa alasannya?	Kalau gua masih nggak berubah juga ya paling itu aja maksudnya kalau semisal nggak mau ngebantu kucing apa menyelamatkan kucing yang di jalan gitu ya sebenarnya jangan disakitin gitu itu aja sih

Ikhwanul	
Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang sedang menempuh semester 8	
Pertanyaan	Hasil wawancara
Apakah anda <i>aware</i> atau sadar dengan kondisi kucing liar di lingkungan sekitar anda	Gua belum aware sih
Apakah anda pernah terlibat dalam kegiatan yang mendukung kesejahteraan kucing liar, apa yang biasanya anda lakukan saat melihat kucing liar di jalan	Kalau gua pilih pilih, kalau kucingnya bagus gua elus, kalau kucingnya agak jorok gua engga elus, dan untuk tadi yang ngasih makan gua gak pernah
Menurut anda, seberapa efektif film “shadow” dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar? Apa pesan moral yang anda dapat dari film “shadow”	Setelah melihat film tadi ya jadi cukup menarik sebenarnya dan cukup lumayan tadi kalau dibilang efektif untuk memberikan pesan dan kesan itu lumayan cukup efektif dan untuk nilai yang disampaikan yang saya dapat itu mungkin ya jangan jangan sakiti makhluk hidup dah pokoknya apapun itu entah kucing atau segala macam tapi di film ini kan untuk kucing jadi ya udah jangan jangan nyakitin kucing lah kalau seenggaknya nggak bisa membantu gitu
Apakah menurut anda film ini adalah media yang efektif dibandingkan dengan media lainnya	Cukup efektif
Apakah ada momen yang membuat anda merasa sedih atau terharu? Jika ya, momen emosional apa yang membuat anda merasa seperti itu?	Ini sih momen emosionalnya ketika orang, siapa tadi yang karakter yang pakai baju hitam itu? Si anak nakal itu cukup bikin emosi sih karena perilaku yang dia yang nendang kucing tuh itu yang rada bikin kesel gitu ya
Apakah opini anda berubah setelah melihat film “shadow”, jika iya apa alasannya dan jika tidak apa alasannya?	Mungkin dari dari segi opini mungkin gua berubah mungkin nanti gua bawa makanan kali ya buat kucing

Prasli	
Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang sedang menempuh semester 8	
Pertanyaan	Hasil wawancara
Apakah anda <i>aware</i> atau sadar dengan kondisi kucing liar di lingkungan sekitar anda	Kalau gua cukup aware karena gue bisa merasakan ada hawa kucing di sekitar
Apakah anda pernah terlibat dalam kegiatan yang mendukung kesejahteraan kucing liar, apa yang biasanya anda lakukan saat melihat kucing liar di jalan	Kalau gua biasanya kalau misalnya lagi bawa dry food biasanya gua kasih terus diajak main sebentar sama gua foto-foto aja gua koleksi
Menurut anda, seberapa efektif film “shadow” dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar? Apa pesan moral yang anda dapat dari film “shadow”	Kurang lebih efektif secara visual itu juga udah cukup menjelaskan ya mungkin bisa lebih efektif lagi kalau ditambahkan narasi jadi lebih jelas pesan yang tersampaikan, sebenarnya sudah cukup jelas dari visualnya cuman biar lebih dapet kesan lebih natural dan hidup serta emosinya lebih dapat tuh alangkah baiknya ditambahin voice over terus pesan moralnya ya kalau ini ya jangan jahat ke sesama makhluk hidup lah mau itu hewan sekalipun juga karena kalau nggak ganggu ya buat apa juga kita berlaku jahat kepada mereka gitu toh juga enggak baik buat jadi kita sendiri juga
Apakah menurut anda film ini adalah media yang efektif dibandingkan dengan media lainnya	Efektif
Apakah ada momen yang membuat anda merasa sedih atau terharu? Jika ya, momen emosional apa yang membuat anda merasa seperti itu?	Momen emosionalnya mungkin dari awal film juga udah emosional ya kita diliatin apa seorang anak buang kucing itu juga udah cukup menyedihkan sih ceritanya buat awalan cerita itu juga udah lumayan dapat lah emosinya

Apakah opini anda berubah setelah melihat film “shadow”, jika iya apa alasannya dan jika tidak apa alasannya?	Ya tetap sama sih dengan opini gue yang sebelumnya biar lebih aware aja sama makhluk hidup di sekitar mau itu selain kucing pun juga kita nggak boleh jahat dan ya saling tolong menolong juga nggak ada salahnya
---	---

Sandri	
Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang sedang menempuh semester 8	
Pertanyaan	Hasil wawancara
a. Apakah anda <i>aware</i> atau sadar dengan kondisi kucing liar di lingkungan sekitar anda	Lumayan aware sih
Apakah anda pernah terlibat dalam kegiatan yang mendukung kesejahteraan kucing liar, apa yang biasanya anda lakukan saat melihat kucing liar di jalan	Lumayan terlibat sih soalnya kalau liat kucing lewat tuh biasanya suka ngasih makan walaupun makanannya kayak tulang-tulang an biasa tapi ya kasih aja gitu, kalau misalnya ketemu kucing liar di jalan sih ya sebenarnya biarin aja dia lewat gitu cuman kalau misalnya dia minta perhatian ya aku kasih perhatiannya gitu
Menurut anda, seberapa efektif film “shadow” dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar? Apa pesan moral yang anda dapat dari film “shadow”	Untuk pencapaian animasi buat edukasi ini sih efektif sih dan pesan moral ya jangan animal abuse sih kayak ya udah kucingnya juga nggak ganggu gitu mending biarin aja daripada kita jahatin
Apakah menurut anda film ini adalah media yang efektif dibandingkan dengan media lainnya	Sangat efektif
Apakah ada momen yang membuat anda merasa sedih atau terharu? Jika ya, momen emosional apa yang membuat anda merasa seperti itu?	Sebenarnya pas momen kucingnya ditendang sih sama pas kucingnya di taruh di apa sih rumah sakit hewan itu tuh tak pikir kucingnya sudah lewat gitu yah (meninggal) ternyata ada plot twist yah haha

Apakah opini anda berubah setelah melihat film “shadow”, jika iya apa alasannya dan jika tidak apa alasannya?	Sebenarnya opini aku tetep sama sih kayak yah kucing tuh jangan dijahatin kalau misalnya nggak suka kucing diemin aja gitu emang kita dapat apa sih dengan mukul kucing dan nyakitin kucing gitu kalau misalnya kucingnya mengganggu usir aja tapi jangan jangan disakitin gitu loh.
---	--

Muhammad Daffa	
Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang sedang menempuh semester 8	
Pertanyaan	Hasil wawancara
Apakah anda <i>aware</i> atau sadar dengan kondisi kucing liar di lingkungan sekitar anda	Cukup aware soalnya di rumah karena mungkin itu beberapa temen kucingnya ini banyak kucing liar yang sering ke rumah saya jadi saya kasih makan
Apakah anda pernah terlibat dalam kegiatan yang mendukung kesejahteraan kucing liar, apa yang biasanya anda lakukan saat melihat kucing liar di jalan	Kalau melihat kucing liar atau melakukan paling cuman yah kasih makan doang kalau untuk sebatas ada kucing yang sakit dibawa ke dokter atau-an, belum
Menurut anda, seberapa efektif film “shadow” dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar? Apa pesan moral yang anda dapat dari film “shadow”	Kalau untuk pesan moral, kucing adalah binatang hidup juga jadi mau bagaimana pun jangan disakiti. Nah, kalau misalkan untuk apakah cukup film itu bagi saya sih cukup apalagi kalau targetnya untuk orang-orang awam
Apakah menurut anda film ini adalah media yang efektif dibandingkan dengan media lainnya	Efektif karena memberikan contoh langsung gambaran.
Apakah ada momen yang membuat anda merasa sedih atau terharu? Jika ya, momen emosional apa yang membuat anda merasa seperti itu?	Momen sedih ketika momen kucingnya udah mau mati sama ditendang

Apakah opini anda berubah setelah melihat film “shadow”, jika iya apa alasannya dan jika tidak apa alasannya?	Mau dibilang berubah sih, gak terlalu karena saya udah terbiasa melihara kucing liar, punya kucing liar jadi agak menambah respect aja sih
---	--

Septian	
Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang sedang menempuh semester 8	
Pertanyaan	Hasil wawancara
Apakah anda <i>aware</i> atau sadar dengan kondisi kucing liar di lingkungan sekitar anda	Menurut saya saya <i>aware</i> karena kucing merupakan makhluk hidup yang enggak perlu disiksa .
b. Apakah anda pernah terlibat dalam kegiatan yang mendukung kesejahteraan kucing liar, apa yang biasanya anda lakukan saat melihat kucing liar di jalan	Untuk partisipasi dalam kegiatan mendukung kesejahteraan kucing liar saya belum pernah Nah kalau biasanya yang dilakukan saat melihat kucing liar di jalan pertama biasanya mengamati kedua biasanya mengeluselus tubuhnya .
Menurut anda, seberapa efektif film “shadow” dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar? Apa pesan moral yang anda dapat dari film “shadow”	menurut saya keefektifan dari film ini buat menyampaikan pesan moralnya itu efektif pesan moralnya yang saya dapat dari film ini tuh kayak melindungi sesama makhluk hidup yang lain khususnya dalam film ini adalah kucing liar.
Apakah menurut anda film ini adalah media yang efektif dibandingkan dengan media lainnya	Media film ini tuh efektif karena dia menggunakan audio dan visual jadi mudah dipahami.
Apakah ada momen yang membuat anda merasa sedih atau terharu? Jika ya, momen emosional apa yang membuat anda merasa seperti itu?	Mungkin ada beberapa shot yang bikin terharu yang pertama itu pada saat kucingnya itu tidur bersama bonekanya di dalam kardus itu pesannya kayak terlantar banget yang kedua pada saat dia dia itu dalam artian kucingnya itu disiksa oleh anak yang tadi

Apakah opini anda berubah setelah melihat film “shadow”, jika iya apa alasannya dan jika tidak apa alasannya?	Kalau dalam konteks buat melindungi makhluk sesama makhluk khususnya kucing merubah ini enggak karena pada dasarnya saya juga suka kucing dan saya juga memelihara kucing mungkin sedikit rasa meningkatkan kepedulian terhadap kucing liar ya.
---	---

Nadhy	
Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang sedang menempuh semester 8	
Pertanyaan	Hasil wawancara
Apakah anda <i>aware</i> atau sadar dengan kondisi kucing liar di lingkungan sekitar anda	Kalau aware sih sebenarnya iya karena kan sering bantu ibu ngasih makan kucing yang datang ke rumah tapi sekarang udah jarang karena kucing liarnya udah berkurang kebanyakan kucing rumahan.
Apakah anda pernah terlibat dalam kegiatan yang mendukung kesejahteraan kucing liar, apa yang biasanya anda lakukan saat melihat kucing liar di jalan	Ya paling kalau dukung kesejahteraan ya kayak tadi kayak bantu ngasih makan Terus kalau ngeliat kucing liar kalau emang lucu biasanya dielus. Tapi biasanya kayak gitu doang sih, nggak lebih.
Menurut anda, seberapa efektif film “shadow” dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar? Apa pesan moral yang anda dapat dari film “shadow”	Kalau dari segi efektif menurut saya sih efektif ya karena pesan yang disampaikan tuh langsung jelas gitu, kalau kita harus menyayangi hewan apapun jenis hewannya, termasuk hewan liar gitu. Terus kalau pesan moralnya ya tadi, sayangin hewan jangan sakitin.
Apakah menurut anda film ini adalah media yang efektif dibandingkan dengan media lainnya	Kalau media efektif juga sih, soalnya animasi juga dari segi kalangan kan banyak yang suka dari anak-anak sampai orang dewasa juga suka nonton animasi gitu.
Apakah ada momen yang membuat anda merasa sedih atau terharu? Jika ya, momen emosional apa yang membuat anda merasa seperti itu?	Mungkin yang pas kucingnya nyerang anak itu kayak kan boneka kesayangannya, tapi malah diinjak injak akhirnya malah marah. Kasihan sih malah ditendang kayak gitu sama yang pas bonekanya meluk kucing yang di akhir

Apakah opini anda berubah setelah melihat film “shadow”, jika iya apa alasannya dan jika tidak apa alasannya?	kan ya hewan liar kan tetap harus disayang ya. Setelah melihat filmnya, ya makin apa ya makin kuat gitu loh opininya jadi kayak hewan tuh enggak berhak untuk disakitin.
---	--

Hasan	
Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang sedang menempuh semester 8	
Pertanyaan	Hasil wawancara
Apakah anda <i>aware</i> atau sadar dengan kondisi kucing liar di lingkungan sekitar anda	Kalau untuk kondisi kucing liar di lingkungan sekitar sih saya cukup sadar dan aware.
Apakah anda pernah terlibat dalam kegiatan yang mendukung kesejahteraan kucing liar, apa yang biasanya anda lakukan saat melihat kucing liar di jalan	Kalau ini sebenarnya tergantung. Jadi kalau misal saya ada makanan gitu saya suka ngasih tapi kalau nggak ada ya udah lewat aja gitu.
Menurut anda, seberapa efektif film “shadow” dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar? Apa pesan moral yang anda dapat dari film “shadow”	Untuk efektif ya menurut saya sih ini cukup efektif film shadow ini karena kan ini menggambarkan kucing liar yang mana mungkin kucing liar di luar sana itu juga banyak yang disakiti, terus mungkin pesan moralnya itu adalah agar kita tidak menyakiti setiap binatang yang berada di sekitar kita gitu karena mereka juga makhluk hidup.
Apakah menurut anda film ini adalah media yang efektif dibandingkan dengan media lainnya	Ini media yang cukup efektif karena animasi itu selain hiburan juga bisa mengedukasi masyarakat.
Apakah ada momen yang membuat anda merasa sedih atau terharu? Jika ya, momen emosional apa yang membuat anda merasa seperti itu?	Momen yang bikin terharu itu pas kucingnya ditendang tapi tiba-tiba anak baik membela dan melawan si Anak jahat itu, karena itu jadi kayak kucing itu masih ada yang bela gitu.

Apakah opini anda berubah setelah melihat film “shadow”, jika iya apa alasannya dan jika tidak apa alasannya?	Tidak terlalu jauh berubah juga ya soalnya kan dari awal juga menyakiti binatang juga menurut saya udah salah sih jadi sebenarnya gak terlalu berubah buat opini dari saya sendiri.
---	---

Fajar	
Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang sedang menempuh semester 8	
Pertanyaan	Hasil wawancara
Apakah anda <i>aware</i> atau sadar dengan kondisi kucing liar di lingkungan sekitar anda	Bisa di bilang aware juga enggak sih, jadi biasa aja
Apakah anda pernah terlibat dalam kegiatan yang mendukung kesejahteraan kucing liar, apa yang biasanya anda lakukan saat melihat kucing liar di jalan	Kalo gua sih biasanya cuma ngasih makan aja biasa kalo ada, kalo gak ada yaudah
Menurut anda, seberapa efektif film “shadow” dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar? Apa pesan moral yang anda dapat dari film “shadow”	Pesan moral yang saya dapat adalah kucing liar selagi tidak mengganggu ya gapapa, dan dari gua sendiri sih mereka gak pernah ganggu gua dan ya shadow sangat baik maksudnya film ini efektif untuk menyampaikan pesan nya.
Apakah menurut anda film ini adalah media yang efektif dibandingkan dengan media lainnya	Iya, karena ga membosankan
Apakah ada momen yang membuat anda merasa sedih atau terharu? Jika ya, momen emosional apa yang membuat	Momen saat si shadow udah mau meninggal, karena sedih aja liatnya

anda merasa seperti itu?	
Apakah opini anda berubah setelah melihat film “shadow”, jika iya apa alasannya dan jika tidak apa alasannya?	Opini gua berubah sih jadi kasian liat kucing liar, kalo ketemu nanti gua bakal kasih makan kayaknya

Zhenika	
Mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang sedang menempuh semester 8	
Pertanyaan	Hasil wawancara
Apakah anda <i>aware</i> atau sadar dengan kondisi kucing liar di lingkungan sekitar anda	Gak begitu aware si
Apakah anda pernah terlibat dalam kegiatan yang mendukung kesejahteraan kucing liar, apa yang biasanya anda lakukan saat melihat kucing liar di jalan	Sejauh ini gua cuma tertarik sama kucing lucu aja. Kalo lucu kasi makan, samperin gitu aja
Menurut anda, seberapa efektif film “shadow” dalam menyampaikan pesan tentang kepedulian terhadap kucing liar? Apa pesan moral yang anda dapat dari film “shadow”	Efektif sih, karna kadang kan tingkat kepedulian manusia itu beda beda ya, jadi yang tadinya ga aware mungkin bisa lebih aware, karna kucing sebenarnya gak mengganggu sih.
Apakah menurut anda film ini adalah media yang efektif dibandingkan dengan media lainnya	Iya karna pengemasan visualnya bikin menarik untuk semua kalangan

<p>Apakah ada momen yang membuat anda merasa sedih atau terharu? Jika ya, momen emosional apa yang membuat anda merasa seperti itu?</p>	<p>Pas si shadow udah ga ada itu cukup bikin penonton terharu sih</p>
<p>Apakah opini anda berubah setelah melihat film “shadow”, jika iya apa alasannya dan jika tidak apa alasannya?</p>	<p>Cukup berubah sih, tadinya gua cukup pilih kasih ke kucing, sekarang kayanya bakal lebih aware jg ke semua kucing yg gua temuin</p>

Berdasarkan hasil wawancara dengan 15 mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta mengenai kesadaran dan tindakan mereka terhadap kucing liar serta efektivitas film "Shadow" dalam menyampaikan pesan kepedulian terhadap kucing liar, berikut adalah kesimpulan dan persentase (Reduksi) dari temuan:

#### 1. Kesadaran terhadap Kondisi Kucing Liar

- Sadar: 10 mahasiswa (66.67%)
- Kurang Sadar: 1 mahasiswa (6.67%)
- Tidak Sadar: 2 mahasiswa (13.33%)
- Biasa Saja: 1 mahasiswa (6.67%)
- Tidak Begitu Aware: 1 mahasiswa (6.67%)

#### 2. Keterlibatan dalam Kegiatan Kesejahteraan Kucing Liar\*\*

- Ya: 11 mahasiswa (73.33%)
- Tidak: 4 mahasiswa (26.67%)

#### 3. Efektivitas Film "Shadow" dalam Menyampaikan Pesan

- Sangat Efektif: 3 mahasiswa (20%)
- Cukup Efektif: 10 mahasiswa (66.67%)
- Efektif: 3 mahasiswa (20%)

#### 4. Opini Setelah Menonton Film

- Lebih Peduli: 8 mahasiswa (53.33%)
- Tetap Sama: 5 mahasiswa (33.33%)
- Lebih Baik: 1 mahasiswa (6.67%)
- Tidak Banyak Berubah: 1 mahasiswa (6.67%)

#### Kesimpulan Umum:

Mayoritas mahasiswa sadar akan kondisi kucing liar di lingkungan mereka dan sebagian besar terlibat dalam kegiatan kesejahteraan kucing liar. Film "Shadow" dinilai cukup efektif hingga sangat efektif dalam menyampaikan pesan kepedulian terhadap kucing liar, dengan lebih dari separuh mahasiswa menyatakan bahwa mereka menjadi lebih peduli setelah menonton film tersebut. Presentase ini menunjukkan bahwa film "Shadow" berhasil meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap kucing liar di kalangan mahasiswa yang disurvei.

## LEMBAR OBSERVASI

### Observasi dan Solusi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Shadow

Tabel 5 Observasi

No	Jobdesk	Kesulitan Yang Dialami	Solusi	Studi Literatur
1.	3D Modeling	Model yang dihasilkan tidak sesuai dengan referensi yang telah dibuat.	Penggunaan <i>reference guide</i> pada tiap perspektif, terutama pada tampak depan dan samping.	Gary Oliverio (Maya8.0:Character Modeling)
		Bentuk deformasi joint yang dihasilkan model terlihat aneh dan berantakan.	Hindari penggunaan polygon lebih atau kurang dari 4, dengan mempertahankan <i>quad polygon</i> mesh yang dihasilkan akan terlihat lebih terstruktur.	Gary Oliverio (Maya8.0:Character Modeling)
2.	Rigging	Kesulitan dalam melakukan proses skinning, karena pose model yang terlalu rapat	Penentuan Bind Pose, dengan menggunakan Y Pose pada model sebelum di rigging, dengan tujuan menetapkan bahu pada posisi normal .	Ami Chopin (3D Ars Essentials: The Fundamentals of 3D Modeling and Animation)
3.	3D Animating	Animasi yang dihasilkan terlalu kaku dan kurang terlihat hidup	Penggunaan prinsip-prinsip dasar animasi, untuk menciptakan animasi yang natural dan sesuai.	Frank Thomas & Ollie Johnston (The Illusion of Life: Disney Animation)
4.	Lighting Artist	Cahaya yang ditampilkan tidak sesuai dengan mood dan penerangannya tidak maksimal	Penggunaan <i>Three Point Light</i> pada <i>scene</i> animasi untuk menyesuaikan mood dan cuaca	Ami Chopin (3D Ars Essentials: The Fundamentals of 3D Modeling and Animation)

5.	Rendering	Format video animasi yang dihasilkan memiliki kualitas yang buruk dan terlihat <i>noise</i> pada garis tepi	Mengatur <i>image size, quality, &amp; anti aliasing</i> pada pengaturan render, sesuaikan dengan kebutuhan penggunaan	Andy Beane (3D Animation Essentials)
----	-----------	---	--	--------------------------------------

## LEMBAR TRIANGULASI DATA

### Triangulasi Data

Tabel 6 Triangulasi Data

No	Jenis Triangulasi	Deskripsi	Sumber
1	Triangulasi Sumber Data	Pengumpulan wawancara dari 15 mahasiswa semester 8 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.	Lokasi wawancara: kantin, perpustakaan, dan online via Google Meet.
2	Triangulasi Metode	Wawancara mendalam untuk mengumpulkan data kualitatif tentang pandangan, perasaan, dan tindakan mahasiswa terhadap kucing liar serta efektivitas film "Shadow".	Metode tambahan: observasi partisipatif menggunakan dokumentasi untuk melihat interaksi langsung mahasiswa dengan kucing liar dan penerimaan mereka terhadap film "Shadow".
3	Triangulasi Teori	Menggunakan teori perilaku sosial dan teori media dan komunikasi untuk memahami perubahan sikap dan perilaku mahasiswa setelah menonton film "Shadow".	Teori perilaku sosial, teori media dan komunikasi.
4	Triangulasi Peneliti	Melibatkan lebih dari satu peneliti dalam proses analisis data untuk mengurangi bias subjektif dan meningkatkan validitas temuan.	Peneliti tambahan dalam analisis data.
5	Triangulasi Data Sekunder	Menggunakan data dari studi literatur terkait kesadaran terhadap kucing liar, efek media dalam perubahan perilaku, dan teknik produksi film animasi.	Studi literatur tentang kesadaran kucing liar, efek media pada perubahan perilaku, dan teknik produksi film animasi.

Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme

Cek Plagiarisme Pasca Sidang\_Sibghotullah Mujaddidi  
Munir.docx

---

ORIGINALITY REPORT

---

<b>12%</b> SIMILARITY INDEX	<b>11%</b> INTERNET SOURCES	<b>5%</b> PUBLICATIONS	<b>5%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

---

PRIMARY SOURCES

---

<b>1</b>	<b>digilib.isi.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>2</b>	<b>repository.stei.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>repository.umsu.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>repository.upi.edu</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>www.chillingeffects.org</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>6</b>	<b>ejournal.undiksha.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>journal-nusantara.com</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to University of Lancaster</b> Student Paper	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>Submitted to Universitas Bhayangkara Jakarta Raya</b>	<b>&lt;1%</b>

---

10	<a href="https://repository.polimedia.ac.id">repository.polimedia.ac.id</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="https://repository.unpkediri.ac.id">repository.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="https://elitugasku.blogspot.com">elitugasku.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://www.shyan.ru">www.shyan.ru</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="https://jkms.ejournal.unri.ac.id">jkms.ejournal.unri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="https://jurnal2.untagsmg.ac.id">jurnal2.untagsmg.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="https://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	Ika Prayanthi, Joubert Barens Maramis, David Paul Elia Saerang, Lucky Otto Herman Dotulong, Djurwati Soepeno. "FENOMENOLOGI MAKNA PENGELOLAAN KEUANGAN VERSI KELUARGA AKADEMISI AKUNTANSI", Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi, 2022 Publication	<1 %

---

18	Submitted to School of Business and Management ITB Student Paper	<1 %
19	konsultasiskripsi.com Internet Source	<1 %
20	repository.stiedewantara.ac.id Internet Source	<1 %
21	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
22	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
23	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	<1 %
24	cdn.slideserve.com Internet Source	<1 %
25	openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id Internet Source	<1 %
26	www.mendeley.com Internet Source	<1 %
27	Muhammad Taufiq Hidayat, Supriyono Supriyono. "PENGELOLAAN POPULASI KUCING LIAR MELALUI COLLABORATIVE FILTERING: DAMPAK TERHADAP KESEHATAN MASYARAKAT DAN EKOSISTEM LOKAL", INDEXIA, 2024	<1 %

Publication

---

28	<b>Submitted to Universitas Sultan Ageng Tirtayasa</b> Student Paper	<1 %
29	<b>download.garuda.kemdikbud.go.id</b> Internet Source	<1 %
30	<b>www.theseus.fi</b> Internet Source	<1 %
31	<b>docobook.com</b> Internet Source	<1 %
32	<b>eprints.iain-surakarta.ac.id</b> Internet Source	<1 %
33	<b>Submitted to TU Delft</b> Student Paper	<1 %
34	<b>molbiol.ru</b> Internet Source	<1 %
35	<b>Salahudin Salahudin. "Personal Education through Islamic Religious Education in the Generation Zet", Council: Education Journal of Social Studies, 2024</b> Publication	<1 %
36	<b>Submitted to Universitas Sains Alquran</b> Student Paper	<1 %
37	<b>dickdesain.blogspot.com</b> Internet Source	<1 %

---

38	<a href="https://download.garuda.ristekdikti.go.id">download.garuda.ristekdikti.go.id</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="https://kc.umn.ac.id">kc.umn.ac.id</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="https://lppm.tazkia.ac.id">lppm.tazkia.ac.id</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="https://repository.its.ac.id">repository.its.ac.id</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="https://repository.uhn.ac.id">repository.uhn.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="https://www.mom.gov.sg">www.mom.gov.sg</a> Internet Source	<1 %
44	Riski Rahmawati, Musfichin Musfichin, Mubarak Mubarak. "Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram Dengan Motivasi Berprestasi", Jurnal Al-Husna, 2021 Publication	<1 %
45	<a href="https://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1 %
46	<a href="https://archive.org">archive.org</a> Internet Source	<1 %
47	<a href="https://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	<1 %

48	<a href="http://etd.repository.ugm.ac.id">etd.repository.ugm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
49	<a href="http://kawaiiibeautyjapan.com">kawaiiibeautyjapan.com</a> Internet Source	<1 %
50	<a href="http://pradipastore.wordpress.com">pradipastore.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
51	<a href="http://pt.slideshare.net">pt.slideshare.net</a> Internet Source	<1 %
52	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	<1 %
53	<a href="http://repository.maranatha.edu">repository.maranatha.edu</a> Internet Source	<1 %
54	<a href="http://tugaskampuss.blogspot.com">tugaskampuss.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
55	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	<1 %
56	Trialwi Panggalo, Walid Jumlad. "Analisis Situation Awareness pada Unit Apron Movement Control (AMC) di Bandar Udara Wamena, Papua", El-Mal: Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam, 2023 Publication	<1 %
57	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %

Lampiran 6 Surat Keterangan Praktik Industri



**PT e-frame Visual Communication**

*Jl. Taman Malaka Selatan No.3 RT01/RW09, Pondok Kelapa  
Duren Sawit, Jakarta Timur – 13450. Tlp. +62-81803594441*

Nomor : EFrame/015/KP-PK/VII/23  
Lampiran : -  
Perihal : Pemyataan Selesai Magang Industri

Yth. Bapak/Ibu  
**Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif  
(Polimedia)**  
u.p. Dekan Fakultas Desain & Seni Kreatif  
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Di Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan kegiatan Magang Praktik Profesi di PT Eframe Visual Communication yang diikuti oleh Mahasiswa Universitas Politeknik Negeri Media Kreatif:

**Nama** : Sibghotullah Mujaddidi Munir  
**NIM** : 20230136  
**Bidang Studi** : Prodi Animasi

dengan ini kami memberikan keterangan bahwa mahasiswa tersebut telah menyelesaikan proses magang praktek profesi tersebut dengan baik pada perusahaan kami selama 6 (Enam) bulan terhitung mulai 01 Maret 2023 hingga tanggal 31 Agustus 2023 yang bertempat di lokasi Gedung Pusat Keunggulan SMKN Mandiri 51 Jakarta, Jl. SMEA N 33 – SMIP, Bambu Apus, Cipayung, Jakarta Timur – 13890.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Atas perhatian dan kerjasama Bapak / Ibu Rektor Universitas Politeknik Negeri Media Kreatif kami ucapkan terima kasih.

Jakarta, 07 Juli 2023

Hormat Kami,

**E-Frame Visual Communication**

  
**BAGIR**  
Direktur

Lampiran 7 Sertifikasi Kompetensi

11104655



BADAN NASIONAL  
SERTIFIKASI PROFESI  
INDONESIAN PROFESSIONAL  
CERTIFICATION AUTHORITY

### SERTIFIKAT KOMPETENSI CERTIFICATE OF COMPETENCE

No. 59112 2166 0000311 2023

Dengan ini menyatakan bahwa  
*This is to certify that,*

**Sibghotullah Mujaddidi Munir**  
No. Reg. ANI 003 148 2023

Telah kompeten pada bidang:  
*Has been competence on this area of:*

**Perancang Grafis dan Multimedia  
Graphic and Multimedia Designer**

Dengan Kualifikasi/ Kompetensi:  
*With Qualification/ Competency:*

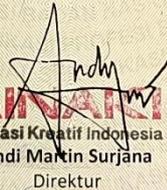
**Motion Graphic Artist**

Sertifikat ini berlaku untuk: 3 (tiga) tahun  
*This certificate is valid for: 3 (three) years*

Jakarta, 05 September 2023

Atas Nama Badan Sertifikasi Profesi  
*On Behalf of Indonesian Professional Certification Authority*

Lembaga Sertifikasi Profesi AINAKI  
*AINAKI Professional Certification Body*



**LSP3AINAKI**  
PT. Sertifikasi Animasi Kreatif Indonesia  
Andi Martin Surjana  
Direktur  
Chairman



Lampiran 8 Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan TA

