

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK
3D TENTANG DAMPAK SOCIAL MEDIA TERHADAP
GENERASI MUDA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh

Mochammad Najmi

16.11.0380

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK
3D TENTANG DAMPAK SOCIAL MEDIA TERHADAP
GENERASI MUDA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh

Mochammad Najmi

16.11.0380

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 3D TENTANG
“DAMPAK SOCIAL MEDIA TERHADAP GENERASI MUDA”**

yang disusun dan diajukan oleh

Mochammad Najmi

16.11.0380

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
ada tanggal 3 Juli 2020

Dosen Pembimbing,



Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 3D TENTANG
“DAMPAK SOCIAL MEDIA TERHADAP GENERASI MUDA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mochammad Najmi

16.11.0380

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan


Mei P.Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187



Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216



Agung Nugroho, M.Kom.
NIK. 190302242



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17, Januari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Mochammad Najmi

NIM : 16.11.0380

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Dan Pembuatan Film Animasi Pendek 3D Dampak Social Media Terhadap Generasi Muda

Dosen Pembimbing : Mei P.Kurniawan, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 17 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Mochammad Najmi

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas segala kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang mengambil judul “Perancangan Dan Pembuatan Film Animasi Pendek 3D Tentang Dampak Social Media Terhadap Generasi Muda” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Teknik Informatika dalam jurusan Multimedia Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan support dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ayah dan Ibu yang senantiasa selalu mensupport dan memberi do'a serta kasih sayang yang tak terhingga.
2. Kepada Bapak Mei P.Kurniawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan.
3. Dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang membantu dan selalu mensupport dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun akan sangat bermanfaat bagi penulis sebagai evaluasi dan menjadi lebih baik lagi untuk kedepannya. Semoga karya ini dapat memberikan hal positif manfaat bagi semua orang.

Yogyakarta,

Penulis

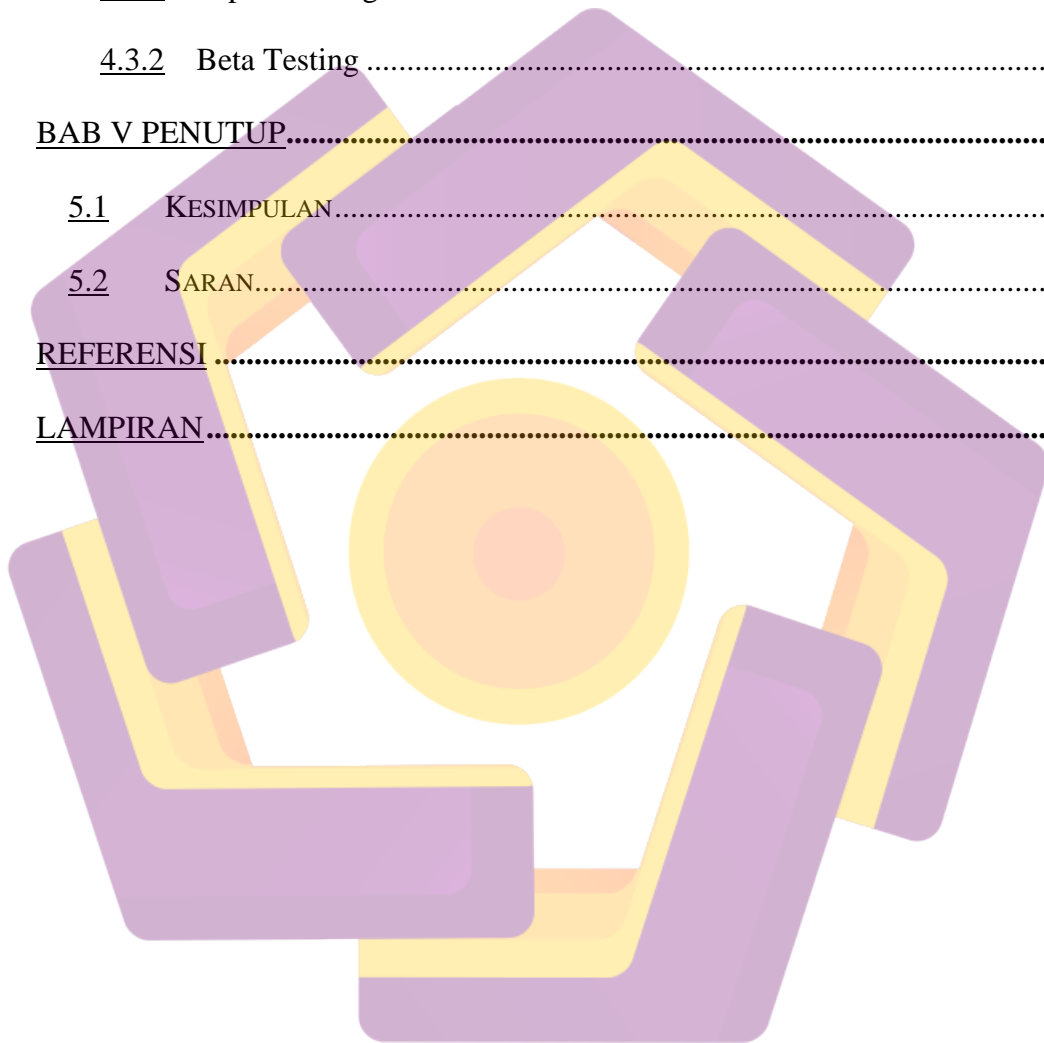
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
<u>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</u>	<u>IV</u>
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</u>	<u>V</u>
<u>KATA PENGANTAR</u>	<u>VI</u>
<u>DAFTAR ISI</u>	<u>VII</u>
<u>DAFTAR TABEL.....</u>	<u>XI</u>
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	<u>XII</u>
<u>INTISARI.....</u>	<u>XIV</u>
<u>ABSTRACT.....</u>	<u>XV</u>
<u>BAB I PENDAHULUAN.....</u>	<u>1</u>
<u>1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....</u>	<u>1</u>
<u>1.2 RUMUSAN MASALAH</u>	<u>3</u>
<u>1.3 BATASAN MASALAH.....</u>	<u>4</u>
<u>1.4 TUJUAN PENELITIAN</u>	<u>4</u>
<u>1.5 MANFAAT PENELITIAN.....</u>	<u>4</u>
<u>1.6 SISTEMATIKA PENULISAN</u>	<u>5</u>
<u>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</u>	<u>6</u>
<u>2.1 STUDI LITERATUR</u>	<u>6</u>
<u>2.2 DASAR TEORI.....</u>	<u>9</u>
<u>2.3 FILM.....</u>	<u>9</u>

<u>2.3.1</u>	Film Dokumenter	9
<u>2.3.2</u>	Film Fiksi	9
<u>2.3.3</u>	Film Iklan	9
<u>2.3.4</u>	Film Panjang Dan Film Pendek	9
<u>2.4</u>	<u>ANIMASI</u>	10
<u>2.4.1</u>	Definisi Animasi	10
<u>2.4.2</u>	Teknik Pembuatan Animasi	10
<u>2.4.3</u>	Prinsip Animasi.....	12
<u>2.4.4</u>	Perkembangan Teknologi Animasi	14
<u>2.5</u>	<u>PROSES PRODUKSI ANIMASI 3D</u>	17
<u>2.5.1</u>	Pra Produksi	17
<u>2.5.2</u>	Produksi	22
<u>2.5.3</u>	Pasca Produksi	25
<u>2.6</u>	<u>SOCIAL MEDIA</u>	26
<u>2.6.1</u>	Pengertian Social Media	26
<u>2.6.2</u>	Grafik Perkembangan Social Media	27
<u>2.6.3</u>	Peran Social Media	28
<u>2.6.4</u>	Fungsi Social Meia.....	29
<u>2.6.4</u>	Dampak Social Media.....	30
<u>2.7</u>	<u>METODE ANALISIS</u>	31
<u>2.7.1</u>	Analisis Kebutuhan	31
<u>2.8</u>	<u>EVALUASI</u>	32
<u>2.8.1</u>	Skala Likert	32
<u>2.8.2</u>	Rumus Skala Likert.....	34

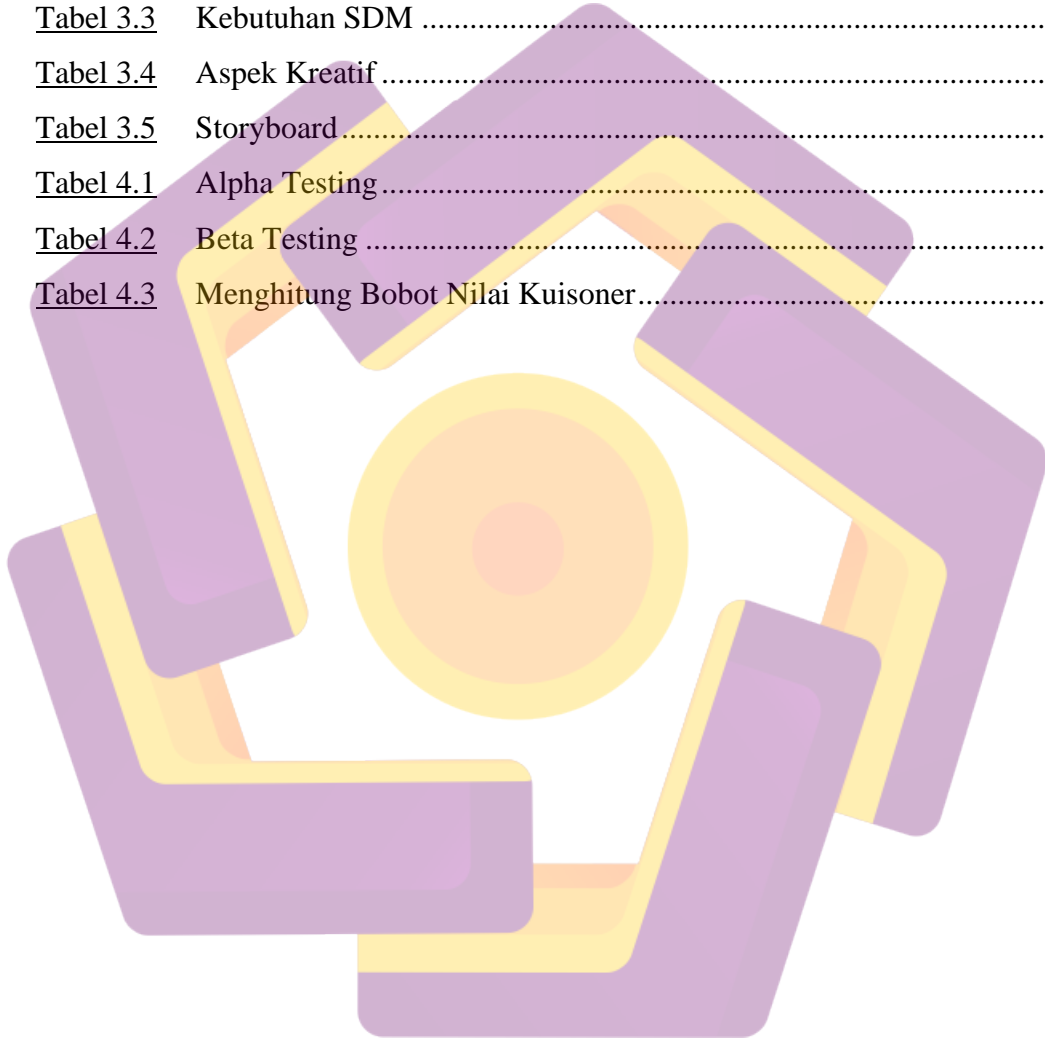
<u>BAB III METODE PENELITIAN</u>	36
<u>3.1</u> GAMBARAN UMUM PENELITIAN	36
<u>3.2</u> ALUR PENELITIAN	36
<u>3.3</u> <u>ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM</u>	38
<u>3.3.1</u> Analisis Kebutuhan Fungsional	38
<u>3.3.2</u> Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	39
<u>3.4</u> ANALISIS ASPEK PRODUKSI	39
<u>3.4.1</u> Aspek Kreatif	39
<u>3.4.2</u> Aspek Teknis	41
<u>3.5</u> PRA PRODUKSI	45
<u>3.5.1</u> Ide Dan Konsep	45
<u>3.5.2</u> Concept Art	46
<u>3.5.3</u> Naskah	47
<u>3.5.4</u> Storyboard	50
<u>3.5.5</u> Recording Sound	54
<u>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</u>	53
<u>4.1</u> PRODUKSI	55
<u>4.1.1</u> Modeling	55
<u>4.1.2</u> Texturing	60
<u>4.1.3</u> Riging	62
<u>4.1.4</u> Environment	65
<u>4.1.5</u> Animation	66
<u>4.1.6</u> Lightning	69
<u>4.1.7</u> Rendering	69
<u>4.2</u> PASCA PRODUKSI	72

<u>4.2.1</u>	Compositing	72
<u>4.2.2</u>	Editing	72
<u>4.2.3</u>	Adding Sound and Audio.....	74
<u>4.2.4</u>	Final rendering	74
<u>4.3</u>	EVALUASI	75
<u>4.3.1</u>	Alpha Testing	75
<u>4.3.2</u>	Beta Testing	78
<u>BAB V PENUTUP</u>		82
<u>5.1</u>	KESIMPULAN.....	82
<u>5.2</u>	SARAN.....	82
<u>REFERENSI</u>		84
<u>LAMPIRAN</u>		86



DAFTAR TABEL

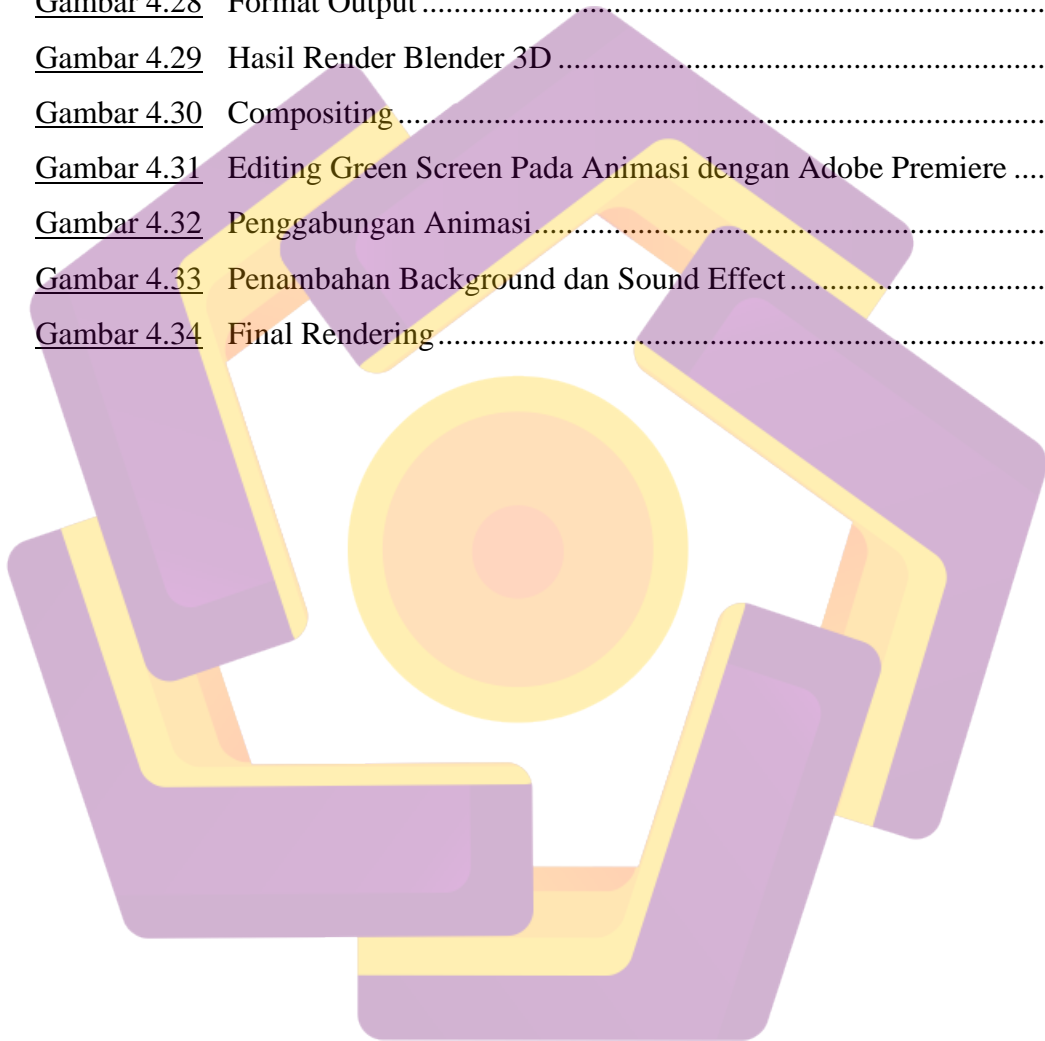
<u>Tabel 2.1</u>	<u>Keaslian Penelitian</u>	7
<u>Tabel 2.2</u>	<u>Pengertian Dan Bahasa Likert</u>	31
<u>Tabel 2.3</u>	<u>Penilaian Interval</u>	33
<u>Tabel 3.1</u>	<u>Spesifikasi Perangkat Keras</u>	39
<u>Tabel 3.2</u>	<u>Spesifikasi Perangkat Lunak</u>	40
<u>Tabel 3.3</u>	<u>Kebutuhan SDM</u>	40
<u>Tabel 3.4</u>	<u>Aspek Kreatif</u>	41
<u>Tabel 3.5</u>	<u>Storyboard</u>	50
<u>Tabel 4.1</u>	<u>Alpha Testing</u>	75
<u>Tabel 4.2</u>	<u>Beta Testing</u>	79
<u>Tabel 4.3</u>	<u>Menghitung Bobot Nilai Kuisoner</u>	80



DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2.1</u>	Animasi Clay – Shaun The Sheep.....	15
<u>Gambar 2.2</u>	Animasi Dua Dimensi – Fairy Odd Parents.....	15
<u>Gambar 2.3</u>	Vertex, Edge and Face	16
<u>Gambar 2.4</u>	Software Animasi 3D Blender	17
<u>Gambar 2.5</u>	Animasi 3D – Frozen 2	17
<u>Gambar 2.6</u>	Modeling	19
<u>Gambar 2.7</u>	Texturing	23
<u>Gambar 2.8</u>	Rigging	23
<u>Gambar 2.9</u>	Guardians of The Galaxy (2014) – Green Screen.....	26
<u>Gambar 3.1</u>	Concept Art Karkter	46
<u>Gambar 3.2</u>	Aplikasi Recording Suara EZvoice.....	54
<u>Gambar 4.1</u>	Pembuatan Modeling Wajah di Blender 3.2	55
<u>Gambar 4.2</u>	Pembuatan Modeling Kepala di Blender 3.2	56
<u>Gambar 4.3</u>	Pembuatan Modeling Rambut dan Alis di Blender 3.2.....	57
<u>Gambar 4.4</u>	Pembuatan Modeling Badan dan Tangan di Blender 3.2.....	57
<u>Gambar 4.5</u>	Pembuatan Modeling Kaki di Blender 3.2.....	58
<u>Gambar 4.6</u>	Referensi Karakter Perempuan	58
<u>Gambar 4.7</u>	Model Karakter Perempuan	59
<u>Gambar 4.8</u>	Referensi Karakter Orang Tua	60
<u>Gambar 4.9</u>	Texturing Karakter Utama	60
<u>Gambar 4.10</u>	Texturing Karakter Perempuan	61
<u>Gambar 4.11</u>	Texturing Karakter Orang Tua.....	61
<u>Gambar 4.12</u>	Rigging Karakter Menggunakan Mixamo	62
<u>Gambar 4.13</u>	Menyatukan Rig Karakter Dalam Aplikasi Blender	63
<u>Gambar 4.14</u>	Rig Karakter	63
<u>Gambar 4.15</u>	Rig Karakter Perempuan	64
<u>Gambar 4.16</u>	Rig Karakter Orang Tua.....	64
<u>Gambar 4.17</u>	Environment Rumah dan Taman	65
<u>Gambar 4.18</u>	Environment Ruang Tamu	65
<u>Gambar 4.19</u>	Environment Kamar.....	66
<u>Gambar 4.20</u>	Animasi pada Film 3D menggunakan blender 3.2.....	66

<u>Gambar 4.21</u>	Animasi pada Film 3D menggunakan teknik keying.....	67
<u>Gambar 4.22</u>	Animasi pada latar Green Screen.....	67
<u>Gambar 4.23</u>	Pemilihan Animasi Pada Mixamo.....	68
<u>Gambar 4.24</u>	Penyatuan Animasi Pada Aplikasi Blender.....	68
<u>Gambar 4.25</u>	Penggunaan Lightning Pada Animasi	69
<u>Gambar 4.26</u>	Seting Render Engine.....	70
<u>Gambar 4.27</u>	Color Management.....	70
<u>Gambar 4.28</u>	Format Output	71
<u>Gambar 4.29</u>	Hasil Render Blender 3D	71
<u>Gambar 4.30</u>	Compositing	72
<u>Gambar 4.31</u>	Editing Green Screen Pada Animasi dengan Adobe Premiere	73
<u>Gambar 4.32</u>	Penggabungan Animasi.....	73
<u>Gambar 4.33</u>	Penambahan Background dan Sound Effect.....	74
<u>Gambar 4.34</u>	Final Rendering.....	74



INTISARI

Social Media sudah menjadi sebuah budaya atau salah satu peradaban dari manusia. Dengan pesatnya kemajuan teknologi seperti saat ini media social sudah menjadi hal yang pokok dikonsumsi oleh para manusia terutama generasi muda, salah satunya remaja. Hampir sebagian besar remaja di Indonesia memiliki sebuah akun social media. Banyak manfaat dari social media dalam kehidupan sehari – hari. Antara lain sebagai sarana komunikasi sarana informasi dan sebagai media kreatif lainnya. dan banyak hal positif yang yang bisa didapatkan dari social media. Tetapi jika remaja tidak diarahkan dan dibimbing dengan benar, maka akan berbahaya terutama tumbuh kembang remaja. Masalah utama yang sering dialami remaja ketika bersosial media adalah kurangnya etika dan penyalahgunaan social media pada remaja sehingga berimbas kepada pola pikir dan mempengaruhi perilaku remaja. sehingga keadaan ini cukup memperhatikan.

Maka dari itu butuh bimbingan bagi para remaja untuk memberi tahu agar tidak terjerumus saat menggunakan social media. Banyak cara untuk membimbing mereka salah satunya dengan media kreatif. Seperti film yang dimana bisa dibilang cukup efektif karena dengan media visual remaja bisa lebih menangkap dalam memori dan lebih menarik bagi remaja untuk memahami pesan yang akan disampaikan.

Hal tersebut dilakukan dengan cara membuat film animasi pendek 3D dengan judul “Perancangan dan pembuatan film animasi pendek 3D tentang Dampak Social Media Terhadap Generasi Muda”. Dengan adanya Film pendek ini diharapkan remaja bisa belajar dan tertarik untuk menggunakan social media dengan baik dan benar. Dengan adanya film 3dimensi ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pembuatan media kreatif lainnya.

Kata Kunci: Film Pendek, Animasi 3D, Social Media, Generasi Muda, Remaja

ABSTRACT

Social media has become a culture or one of human civilizations. With the rapid advancement of technology, as now, social media has become a staple that is consumed by humans, especially the younger generation, one of them is teenagers. Most teenagers in Indonesia have a social media account. There are many benefits of social media in everyday life. Among other things as a means of communication means of information and as other creative media. and many positive things that can be obtained from social media. But if adolescents are not directed and guided properly, it will be dangerous, especially for adolescent growth and development. The main problem that is often experienced by adolescents when social media is a lack of ethics and social media abuse in adolescents so that it impacts the mindset and influences adolescent behavior. so this situation is quite concerning.

Therefore, guidance is needed for teenagers to tell them not to fall for it when using social media. There are many ways to guide them, one of them is with creative media. Like films which can be said to be quite effective because with visual media teenagers can capture more in memory and it is more interesting for teenagers to catch the message to be conveyed.

This is done by making a short 3D animated film entitled "Designing and making a short 3D animated film about the Impact of Social Media on the Young Generation". With this short film, it is hoped that teenagers can learn and be interested in using social media properly and correctly. With this 3D film, it is hoped that it can become a reference for making other creative media.

Keywords: *Short Film, 3D Animation, Social Media, Young Generation, Teeneage*