

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ANIMASI 3D DENGAN KONTEN BULLYING UNTUK PENGGUNA BERUSIA 18-25 TAHUN

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

ONESIPHORUS NATA WIJAYA

NIM 42321010052



Dosen Pembimbing:

Anggi Almira Rahma, S.Ds., M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2025**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Onesiphorus Nata Wijaya
Nomor Induk Mahasiswa	: 42321010052
Jurusan/Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencatatan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 23 Juli 2025

Yang memberikan pernyataan,



Onesiphorus Nata Wijaya

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Onesiphorus Nata Wijaya
NIM : 42321010052
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi 3D dengan Konten
Bullying untuk Pengguna Berusia 18-25 Tahun

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Anggi Almira Rahma, S.Ds, M.Ds
NIDN : 0307079304
Ketua Penguji : Anggi Almira Rahma, S.Ds, M.Ds
NIDN : 0307079304
Penguji 1 : Rizal Bay Khauji, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302
Penguji 2 : Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn
NIDN : -



Jakarta, 8 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)



(Triandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

ABSTRACT

Bullying cases in Indonesian high schools have serious physical, mental, and social consequences, underscoring the need for effective educational media to build empathy and prompt bystander intervention. This project presents a 3D animated short titled “Satu Langkah Kecil” (“One Small Step”), approximately 2–3 minutes long, aimed at audiences aged 18–25, with a distribution strategy focused on digital channels commonly consumed by Gen Z. The goal is to heighten sensitivity to bullying and stimulate the courage to defend victims. The design method adopts a Design Thinking framework—Empathize, Define, Ideate, Prototype—to ensure the solution is emotionally and contextually relevant to the target users. Empathy work centers on the victim’s experience and the bystander’s dilemma, while 5W1H goal-setting establishes design targets and the implementation context. The visual strategy emphasizes minimalist storytelling with concise, natural dialogue at key moments, and uses high-contrast visual oppositions (light–dark, narrow–wide) to chart the victim’s emotional journey toward hope; the brief duration was chosen to optimize comprehension for digital-native audiences. Differentiation lies in a clean aesthetic, deliberate negative space, and harmonious color–form compositions that provoke empathy without over-stimulation. Preliminary results indicate that the visual narrative and semi-realistic character design effectively convey the moral message to 18–25-year-old viewers. A design test gathered feedback from 28 respondents via Google Forms to evaluate message clarity, emotional resonance, and the potential to encourage active bystander behavior. These findings suggest that animation is a compelling and relevant medium for anti-bullying awareness campaigns in digital environments.

Keywords: 3D Animation, Visual Communication Design, Bullying, Bystander, Visual Narrative, Minimalism.

ABSTRAK

Kasus *bullying* di SMA di Indonesia berdampak serius pada kesehatan fisik, mental, dan sosial, sehingga diperlukan media edukasi yang efektif untuk membangun empati dan mendorong intervensi *bystander*. Perancangan ini menghadirkan animasi 3D berjudul “Satu Langkah Kecil” berdurasi $\pm 2-3$ menit untuk audiens usia 18–25 tahun, dengan strategi distribusi melalui kanal *digital* yang lazim dikonsumsi Gen Z. Tujuannya adalah meningkatkan kepekaan terhadap isu *bullying* dan menstimulasi keberanian untuk bertindak membela korban. Metode perancangan mengadopsi *Design Thinking* melalui tahapan *Empathize–Define–Ideate–Prototype* untuk memastikan solusi relevan secara emosional dan kontekstual bagi target pengguna. Fokus empati diarahkan pada pengalaman korban dan dilema *bystander*, sementara perumusan tujuan (5W1H) menetapkan sasaran desain serta konteks implementasi. Strategi visual menekankan narasi visual minimalis dengan dialog ringkas dan natural pada momen kunci, serta penggunaan kontras antonim (gelap–terang, sempit–luas) guna menyampaikan perjalanan emosi korban menuju harapan; durasi ringkas dipilih agar pesan terserap efektif oleh audiens *digital*. Diferensiasi utama ada pada estetika bersih, pemanfaatan ruang negatif, dan harmoni warna–bentuk untuk memprovokasi empati tanpa *over-stimulation*. Hasil awal menunjukkan pendekatan narasi visual dan desain karakter semi-realistis dinilai efektif menyampaikan pesan moral kepada audiens 18–25 tahun. Uji desain menghimpun umpan balik 28 responden melalui *Google Form* untuk mengevaluasi keterbacaan pesan, resonansi emosional, dan potensi mendorong sikap *bystander* aktif. Temuan ini mengindikasikan animasi dapat menjadi media yang menarik dan relevan untuk kampanye kesadaran *anti-bullying* di ranah *digital*.

Kata Kunci: Animasi 3D, Desain Komunikasi Visual, *Bullying*, *Bystander*, Narasi Visual, Minimalis.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir berjudul “PERANCANGAN ANIMASI 3D DENGAN KONTEN BULLYING UNTUK PENGGUNA BERUSIA 18–25 TAHUN”. Laporan ini disusun sebagai wujud kontribusi penulis dalam menghadirkan media edukasi yang membangun empati dan mendorong intervensi bystander melalui narasi hening bergaya minimalis. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Anggi Almira Rahma, S.Ds., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir dan Akademik, sekaligus Dosen Penguji, atas bimbingan, waktu, tenaga, dan masukan yang sangat berarti.
2. Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn. dan Ibu Wilsa Pratiwi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Penguji atas waktu, masukan, serta perbaikan yang membangun.
3. Kedua orang tua penulis atas doa, dukungan moral, dan nasihat terbaik yang tiada henti.
4. Pacar penulis, atas dukungan emosional, motivasi, pengertian, dan kesabaran selama proses perancangan serta penyusunan laporan ini.
5. Para narasumber serta 28 responden yang berpartisipasi dalam uji desain dan pengisian kuesioner, sehingga membantu penyempurnaan strategi visual karya ini.
6. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan yang selalu memberi bantuan dan semangat hingga laporan ini terselesaikan.

Jakarta, 23 Juli 2025

Penulis

Onesiphorus Nata Wijaya

42321010052

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Rumusan Masalah Perancangan	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Manfaat Perancangan.....	5
II. METODE PERANCANGAN	6
A. Orisinalitas.....	6
B. Target Perancangan.....	9
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	12
1. Animasi 3D	12
2. <i>Pipeline</i>	20
3. Karakter Desain	29
4. <i>Media Digital</i>	33
5. Narasi Visual.....	34
D. Skema Proses Desain.....	36
1. <i>Empathize</i>	37
2. <i>Define</i>	38
3. <i>Ideate</i>	39
4. <i>Prototype</i>	43

III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	55
A. Positioning dan Konsep Desain	55
1. Positioning	55
2. Konsep Desain	57
B. Strategi Pesan.....	57
1. Siapa Target Perancangan dan Relasinya dengan Pemilihan Strategi Pesan	57
2. <i>Bagaimana Cara Menyampaikan Pesan</i>	58
3. Pemilihan Strategi Pesan Terbaik	60
C. Strategi Visual	61
1. Gaya Visual Keseluruhan (<i>Art Style</i>)	61
2. Desain Karakter & Animasi (<i>Character Design</i> & <i>Animation</i>)	62
3. Suara dan Musik (<i>Sound Design & Music Strategy</i>) ...	62
D. Strategi Distribusi Karya	63
IV. HASIL KARYA DKV	64
A. Visual Karya.....	64
B. Pameran Karya	82
C. Hasil Uji Desain	86
D. Evaluasi Perancangan Karya.....	97
V. SIMPULAN DAN SARAN	101
A. Simpulan	101
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>3D Character Process</i>	9
Gambar 2.2 <i>Squash and stretch</i>	10
Gambar 2.3 <i>Anticipation</i>	10
Gambar 2.4 <i>Staging</i>	11
Gambar 2.5 <i>Straight Ahead Action and Pose to Post</i>	11
Gambar 2.6 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	12
Gambar 2.7 <i>Slow In and Slow Out</i>	12
Gambar 2.8 <i>Arcs</i>	13
Gambar 2.9 <i>Secondary Action</i>	13
Gambar 2.10 <i>Timing</i>	14
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	14
Gambar 2.12 <i>Solid Drawing</i>	15
Gambar 2.13 <i>Appeal</i>	15
Gambar 2.14 <i>Storyboard</i>	17
Gambar 2.15 <i>Character Design</i>	17
Gambar 2.16 <i>Reference Board</i>	18
Gambar 2.17 <i>3D Modelling</i>	19
Gambar 2.18 <i>3D Rigging</i>	19
Gambar 2.19 <i>Texturing and Shading</i>	20
Gambar 2.20 <i>Lighting Composition</i>	20
Gambar 2.21 <i>Visual Effects</i>	21
Gambar 2.22 <i>Character Design</i>	23
Gambar 2.23 <i>Character Silhouette</i>	25
Gambar 2.24 Pembagian jenis narasi visual dalam buku "Visual Storytelling : The Art and Technique"	29

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Referensi Karya Terdahulu.....	6
Tabel 2.	Target Perancangan	9
Tabel 3.	5W+1H.....	38
Tabel 4.	AISAS	63
Tabel 5.	<i>Scene</i> Animasi.....	75
Tabel 6.	Usia Responden	93
Tabel 7.	Kekuatan Karya	94
Tabel 8.	Kelemahan Karya.....	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Kartu Asistensi.....	105
Lampiran 2.	Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir.....	108
Lampiran 3.	Catatan Sidang Tugas Akhir.....	109
Lampiran 4.	Bukti Turnitin dan Lembar Similiarity Check.....	112
Lampiran 5.	Dokumentasi Pameran.....	116
Lampiran 6.	Hasil Kuesioner Umpan Balik.....	117
Lampiran 7.	Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir.....	121
Lampiran 8.	Hasil Karya Tugas Akhir	122

