

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “REGRET”  
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PARENTING BAGI MAHASISWA  
POLIMEDIA  
*(3D Environment, dan Editing)*

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh

HABI BURAHIM

NIM: 20230051

PROGRAM STUDI ANIMASI  
JURUSAN DESAIN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
JAKARTA  
2024

# LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 3d "Regret" Sebagai Media Edukasi Parenting Bagi Mahasiswa Polimedia  
Penulis : Habi Burahim  
NIM : 20230051  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain

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

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



(Suratni, S.S., M.Hum)

NIP. 198310242009122002

Penguji 1



(Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom)  
NIDN: 0903450007

Penguji 2



(Regina Angelica, S.Hum, M.Sos)

Mengetahui, Ketua Jurusan



Trifajar Yumama S, M.T  
NIP. 198011122020122003

# LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan Film Pendek Animasi 3d  
Sebagai Media Edukas Parenting Bagi  
Mahasiswa Polimedia "

Penulis : *HABI BURAHIM*

NIM : *20220051*


Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di .. Jakarta, 11 Juli 2024 .....

Pembimbing 1



Regina Angelica K, S.Hum, M.Sos

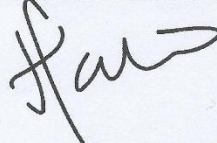
Pembimbing 2



Moses Graceivan S.Ds. M.MT

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom

NIP. 198408272019031009

# PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Habi Burahim*  
NIM : *20230051*  
Program Studi : *Animasi*  
Jurusan : *Desain*  
Tahun Akademik : *2023/2024*

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

*Perancangan Film Animasi 3D "REBRET"*  
*Sebagai Media Edukasi Parenting Bagi Mahasiswa Polinema*

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

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

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

Depok, 8 Juli 2024

Yang menyatakan,

  
6A200ALX241121675

Habi Burahim

NIM: 20230051

# PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Habi Burahim  
NIM : 20230051  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2020

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

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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

Depok, 8 Juli 2024  
Yang menyatakan,



Habi Burahim  
NIM: 20230051

## ABSTRAK

*Regret is a 3D animated short film that tells the story of a teenage boy who feels lonely because his parents often leave him. In making the film, the author is in charge of making 3D Environment and editing at the post-production stage. The purpose of this writing is to introduce Parenting to teenagers, for Polimedia students. This study uses the animated film "Regret" as a tool for introducing parenting with a quantitative pretest-posttest method. The results of statistical analysis show a significance of  $p < 0.05$ , with  $t$  count (2.590) exceeding  $t$  table (1.734), so  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. This suggests that "Regret" effectively increases knowledge about parenting among Polimedia students, highlighting the importance of educational tools such as animated films in this context.*

**Keywords: Animation, Parenting, Regret**

Regret merupakan film pendek animasi 3d yang menceritakan tentang seorang anak remaja yang merasa kesepian karena sering ditinggal orang tua. Dalam pembuatan karya film penulis bertugas sebagai pembuat 3D Environment dan melakukan editing pada tahapan pasca produksi. Tujuan penulisan ini adalah untuk memperkenalkan Parenting (pola asuh) terhadap anak remaja, kepada mahasiswa Polimedia. Penelitian ini menggunakan film animasi "Regret" sebagai alat untuk pengenalan parenting dengan metode kuantitatif pretest-posttest. Hasil analisis statistik menunjukkan signifikansi  $p < 0.05$ , dengan  $t$  hitung (2.590) melebihi  $t$  tabel (1.734), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini menunjukkan bahwa "Regret" efektif meningkatkan pengetahuan tentang parenting di kalangan mahasiswa Polimedia, menyoroti pentingnya alat edukasi seperti film animasi dalam konteks ini.

**Kata Kunci : Animasi, Parenting, Regret**

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, serta kemampuan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan baik. Tujuan penulisan laporan tugas akhir ini adalah memenuhi syarat kelulusan Sarjana Terapan program studi animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan orang - orang disekitar. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tripi Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT., Selaku Kepala Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom selaku Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.Kom., M.P., Selaku Sekretaris Program Studi Animasi
7. Regina Angelica K, S.Hum, M.Sos., selaku Dosen Pembimbing I, karena telah memberikan bimbingan yang sangat membantu penulis dalam pengerjaan tugas akhir.
8. Moses Graceivan S.Ds. M.MT., selaku Dosen Pembimbing II, karena telah memberikan bimbingan yang sangat membantu penulis dalam pengerjaan tugas akhir.
9. Orangtua serta Keluarga Penulis yang selalu memberi dukungan, doa serta pengorbanan kasih sayang selama menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Prasetyo Alief Y. dan M. Sayyid Bintang R. sebagai sesama anggota tim Tugas Akhir.

11. Ailsa Dzakiyah Dzahabiyah Hibatullah yang telah mendukung untuk terus berjuang menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk laporan tugas akhir di masa mendatang.

Penulis berharap laporan ini dapat menyampaikan pesan, informasi serta edukasi tentang pentingnya pola parenting untuk para calon maupun orang tua di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Akhir kata, penulis berterima kasih yang sebesar besarnya semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmatnya kepada kita semua.

Jakarta, 15 Juli 2024

Penulis,



Habi Burahim  
Nim. 20230051



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan .....	6
F. Manfaat .....	6
BAB II KAJIAN SUMBER .....	8
A. Penelitian yang Relevan .....	8
B. Landasan Teori .....	10
C. Kerangka Berpikir .....	17
BAB III METODE PENCIPTAAN .....	18
A. Jenis Penelitian.....	18
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	18
C. Definisi Operasional Variabel.....	19
D. Langkah Penciptaan Karya .....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	22
A. Hasil Analisis Data.....	22

B. Konsep Pembuatan Film .....	33
C. Tahap Teknik Pembuatan Animasi .....	37
BAB V PENUTUP.....	58
A. Simpulan .....	58
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA .....	60
LAMPIRAN .....	63
Pre test .....	66

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian yang Relevan.....	8
Tabel 2 Definisi Operasional.....	20
Tabel 3 Hasil Uji Validitas.....	22
Tabel 4 Hasil r hitung dan r tabel.....	24
Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas.....	25
Tabel 6 Distribusi Nilai r tabel.....	26
Tabel 7 Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	27
Tabel 8 Hasil Uji Normalitas.....	28
Tabel 9 Hasil Uji ANOVA.....	30

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Langkah Pembuatan Animasi.....	11
Gambar 2 Kerangka Berpikir .....	17
Gambar 3 Tingkat Siginfikasi Uji 2 Arah .....	23
Gambar 4 Titik Presentasi Distribusi T .....	32
Gambar 5 Persentase Pre- Test Pertanyaan 1&2.....	34
Gambar 6 Persentase Pretest Pertanyaan 3&4 .....	35
Gambar 7 Persentase Post- Test .....	36
Gambar 8 Sketsa Aset serta Lingkungan .....	38
Gambar 9 Software Autodesk Maya .....	39
Gambar 10 Membuka Proyek Baru.....	39
Gambar 11 Tab Modelling .....	40
Gambar 12 Alat Pemodelan .....	40
Gambar 13 Membuat Objek.....	41
Gambar 14 Modifikasi Objek.....	41
Gambar 15 Menambah Detail dan Tekstur .....	42
Gambar 16 Adobe Premier Pro .....	43
Gambar 17 Navigasi Panel Proyek .....	43
Gambar 18 Import File: Drag and Drop.....	44
Gambar 19 Import File: Menu File .....	44
Gambar 20 Import File: Konfirmasi Import .....	45
Gambar 21 Panel Proyek.....	45
Gambar 22 Tampilan Proyek .....	46
Gambar 23 Timeline .....	46
Gambar 24 Seret dan Lepas Klip .....	47
Gambar 25 Atur Urutan Adegan .....	47
Gambar 26 Cut, Paste, dan Transisi .....	48
Gambar 27 Penyesuaian Durasi .....	48
Gambar 28 Layering .....	48
Gambar 29 Preview dan Koreksi .....	49
Gambar 30 Proyek dan Timeline .....	50
Gambar 31 Panel Lumetri Color .....	50
Gambar 32 Basic Correction.....	51
Gambar 33 Penyesuaian Exposure, Contrast, dan Highlights.....	51
Gambar 34 Penyesuaian Warna .....	52
Gambar 35 Penggunaan Color Wheels dan Curves .....	52
Gambar 36 Preview dan Koreksi .....	53
Gambar 37 Penyelesaian Proyek.....	54
Gambar 38 Pengaturan Timeline .....	54

Gambar 39 Proses Ekspor .....	55
Gambar 40 Pengaturan Format dan Output .....	56
Gambar 41 Pengaturan Video dan Audio .....	56
Gambar 42 Export .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Biodata Mahasiswa.....	63
LAMPIRAN 2 Salinan Lembar Bimbingan TA .....	64
LAMPIRAN 3 Pertanyaan Pre Test/Post Test .....	66
LAMPIRAN 4 Pertanyaan Post Test .....	67
LAMPIRAN 5 Dokumentasi Screaning.....	68
LAMPIRAN 6 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	69
LAMPIRAN 7 Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	70
LAMPIRAN 8 Surat Kontrak PI / Penerimaan PI .....	71
LAMPIRAN 9 Sertifikat Kompetensi.....	72
LAMPIRAN 10 Art Book.....	73