

# LAPORAN TUGAS AKHIR FILM PENDEK ANIMASI 3D

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D "IT COMES" SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI MORAL UNTUK ANAK-ANAK**

*(Compositing, Video Editing, Music/SFX)*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh  
gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

**RHABBANI MAHA PUTRA**

**NIM: 20230120**

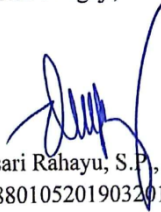
**JURUSAN DESAIN  
PROGRAM STUDI ANIMASI  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
JAKARTA  
2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan Film Pendek Animasi 3D *"IT COMES"* Sebagai Media Edukasi Moral Untuk Anak-Anak"  
Penulis : Rhabbani Maha Putra  
NIM : 20230120  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain

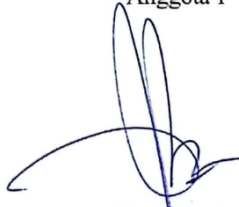
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari senin tanggal 14 Oktober 2024.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M.  
NIP. 198801052019032012

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, S.T.  
NIDN. 0904420012

Anggota 2



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 198405092019031011

Mengetahui,  
Ketua Jurusan



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T  
NIP. 198011122010122003

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : "Perancangan Film Pendek Animasi 3d  
"It Comes" Sebagai Media Edukasi Moral  
Untuk Anak-Anak"  
Penulis : Rhabbani Maha Putra  
NIM : 20230120  
Program Studi : Animasi(Konsentrasi: ...)  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 8 Oktober 2024

Pembimbing 1



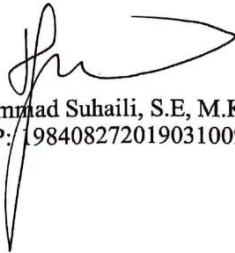
Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T  
NIP: 198011122010122003

Pembimbing 2



Bayu Saputra, S.Kom.  
NIP. 3276050808670009

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 : Rhabbani Maha Putra  
NIM : 20230120  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**“Perancangan Film Pendek Animasi 3D *IT COMES*” Sebagai Media Edukasi Moral Untuk Anak-Anak”**

**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 sebenarnya.

Jakarta, 12 Juli 2024

Yang menyatakan,



Rhabbani Maha Putra

NIM: 2023120

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rhabbani Maha Putra  
NIM : 20230120  
Program Studi : Animasi(Konsentrasi ...)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

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: **“Perancangan Film Pendek Animasi 3D *“IT COMES”* Sebagai Media Edukasi Moral Untuk Anak-Anak”** 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,



Rhabbani Maha Putra

NIM: 20230120

## ABSTRAK

*Animation is a medium that can be used to convey a story, idea, message, or complex idea to be received easily, packaged using an interesting and entertaining format. And moral education for children is an activity that provides an understanding of how children should behave. This Final Project Report was made with the aim of seeing how animation media can provide moral education as well as entertainment to children in today's digital era. This research involved children aged 6-12 years old by asking questions using a questionnaire by answering questions about moral understanding. The result of this research is that some children who still do not know what morals and applications in their daily lives are like can understand how good moral behavior through this animated film "IT COMES". Children come to know if an act done has bad intentions will be afflicted by karma so that this can encourage children to stay away from bullying behavior that occurs.*

***Keywords: Animation, Moral, IT COMES***

Animasi merupakan sebuah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita, ide, pesan, atau gagasan yang kompleks agar diterima dengan mudah, dikemas menggunakan format yang menarik dan menghibur. Dan edukasi moral pada anak-anak merupakan suatu kegiatan yang memberikan pemahaman terhadap bagaimana seharusnya anak-anak dalam berperilaku. Laporan Tugas Akhir ini dibuat dengan bertujuan untuk melihat bagaimana media animasi dapat memberikan edukasi moral sekaligus hiburan kepada anak-anak pada era digital saat ini. Penelitian ini melibatkan anak usia 6-12 tahun dengan memberikan pertanyaan menggunakan kuesioner dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar pemahaman moral. Hasil dari penelitian ini adalah beberapa anak-anak yang masih belum tahu moral dan penerapan dalam kehidupan sehari-harinya seperti apa dapat memahami bagaimana perilaku yang bermoral baik melalui film animasi "IT COMES" ini. Anak jadi mengetahui jika suatu perbuatan yang dilakukan memiliki niatan buruk akan tertimpa oleh karmanya sehingga hal ini dapat mendorong anak untuk menjauhi perilaku *bullying* yang terjadi.

**Kata Kunci : Animasi, Moral, IT COMES**

# PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai compositor, video editor, dan musik dan *sound effects* telah membuat karya film pendek animasi 3D yang berjudul "*IT COMES*" yang mengedukasi anak-anak mengenai moral. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul "Perancangan Film Pendek Animasi 3D "*IT COMES*" Sebagai Media Edukasi Moral Untuk Anak-Anak"

Dalam penulisan laporan ini tak lepas dari kesulitan dan permasalahan yang penulis hadapi, namun karena bantuan dari beberapa pihak yang membuat laporan ini pun dapat terselesaikan dan karena itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur dari Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif dan juga sebagai pembimbing penulisan untuk Tugas Akhir ini.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif .
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. sebagai Sekretaris Prodi Animasi.
7. Bayu Saputra S. Kom., selaku pembimbing karya tugas akhir ini.

8. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang berada di lingkungan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberi pelayanan kepada mahasiswa selama menempuh pendidikan disini.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan support dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
10. Teman-teman kelas D dan angkatan 2020 yang ikut serta membantu penulis dalam memberikan saran untuk menjawab kesulitan dalam mengerjakan proposal ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini. Demikian saya sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima Kasih.

Jakarta, 08 Oktober 2024

Penulis,



Rhabbani Maha Putra

NIM 20230120



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penelitian .....	3
F. Manfaat Penulisan.....	4
<b>BAB II KAJIAN SUMBER .....</b>	<b>5</b>
A. Pengertian Animasi .....	5
B. Moral Dalam Sebuah Film Animasi .....	6
C. <i>Bullying</i> .....	7
D. Edukasi.....	7
E. Anak-anak .....	7
F. <i>Job Description</i> .....	8
1. <i>Compositing</i> .....	8
2. <i>Editing</i> .....	10
3. Musik.....	11
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN .....</b>	<b>13</b>
A. Timeline Penciptaan.....	13
B. Diagram Penciptaan .....	14
C. Jenis Penciptaan .....	14
D. Subjek Ciptaan .....	14
E. Pengumpulan Data .....	20
F. Alur Proses Pengerjaan Editing .....	21
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>24</b>

A. Pra Produksi .....	24
B. Produksi.....	25
C. Pasca Produksi .....	25
D. Pengumpulan Data .....	33
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>39</b>
A. Kesimpulan .....	39
B. Saran.....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>41</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>44</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Timeline Pengerjaan.....	13
Tabel 3. 2 Spesifikasi Karya .....	19
Tabel 3. 3 Daftar SFX.....	31
Tabel 3. 4 Daftar Penggunaan Musik.....	32

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Compositing di Aplikasi Adobe After Effect.....	8
Gambar 2. 2 Multiplane Compositing.....	9
Gambar 2. 3 Contoh Editing. ....	10
Gambar 2. 4 Visual dari L Cut (Kiri).....	11
Gambar 3. 1 Desain Restoran Emil.....	15
Gambar 3. 2 Layout Scene.....	16
Gambar 3. 3 Autodesk Maya.....	16
Gambar 3. 4 Blender.....	17
Gambar 3. 5 Video Editing.....	17
Gambar 3. 6 Adobe After Effects.....	18
Gambar 3. 7 Compositing.....	18
Gambar 3. 8 Penggunaan Musik & SFX.....	19
Gambar 4. 1 Tampak Depan Perangkap.....	24
Gambar 4. 2 Tampak Samping Perangkap.....	24
Gambar 4. 3 Cara Kerja Perangkap.....	25
Gambar 4. 4 Panel Project.....	26
Gambar 4. 5 Penyusunan Klip.....	26
Gambar 4. 6 Metode L Cut.....	27
Gambar 4. 7 Potongan-potongan Pada Timeline.....	27
Gambar 4. 8 Panel Effect.....	28
Gambar 4. 9 Sebelum Color Grading.....	28
Gambar 4. 10 Setelah Color Grading.....	29
Gambar 4. 11 Audio Yang Digunakan.....	32
Gambar 4. 12 Panel Timeline yang diberikan SFX dan Musik.....	33
Gambar 4. 13 Sample Kuesioner.....	34
Gambar 4. 14 Hasil survei 1.....	35
Gambar 4. 15 Hasil survei 2.....	35
Gambar 4. 16 Hasil survei 3.....	36
Gambar 4. 17 Hasil survei 4.....	37
Gambar 4. 18 Hasil survei 5.....	37

Gambar 4. 19 Hasil survei 6.....	38
Gambar 4. 20 Hasi survei 7.....	38

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Biodata Penulis.....	44
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	45
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	47
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	65
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme (Turnitin).....	66
Lampiran 6 Surat Kontrak PI.....	67
Lampiran 7 Sertifikat Kompetensi.....	68