

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “LITTLE LIGHT BEAM” UNTUK
MENINGKATKAN KESADARAN DAMPAK BURUK PENGGUNAAN
MEDIA DIGITAL PADA ANAK USIA DINI
(*Concept Artist, 3D Modeler, 3D Animator, Renderer*)**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan*



Disusun oleh:

ALDANIFA ZUMARYAN

NIM: 19023004

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “LITTLE LIGHT BEAM” UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN DAMPAK BURUK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL PADA ANAK USIA DINI

Penulis : Aldanifa Zumaryan

NIM : 19023004

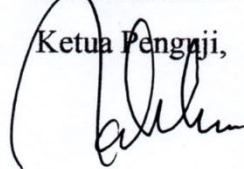
Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 17 Juli 2023.

Disahkan oleh:

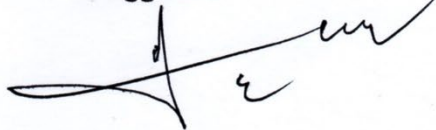
Ketua Penguji,



Nurul Akmalia S.I.Kom., M.Kom

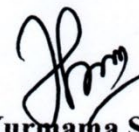
NIP. 199102282019032015

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.sn

Anggota 2

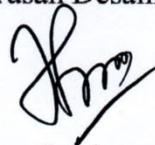


**Trifajar Yurmama Supiyanti,
S.Kom., MT.**

NIP. 198011122020122003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT.

NIP. 198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “LITTLE LIGHT BEAM” UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN DAMPAK BURUK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL PADA ANAK USIA DINI

Penulis : Aldanifa Zumaryan

NIM : 19023004

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Jakarta, pada tanggal 14 Juli 2023

Pembimbing I



**Trifajar Yurmama Supiyanti,
S.Kom., M.T.**

NIP. 198011122020122003

Pembimbing II



Argo Devano Sumarwoto, B.Des

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds.

NIP. 198801172010032015

**PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aldanifa Zumaryan
NIM : 19023004
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**“PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “LITTLE LIGHT BEAM” UNTUK
MENINGKATKAN KESADARAN DAMPAK BURUK PENGGUNAAN
MEDIA DIGITAL PADA ANAK USIA DINI”** adalah orisinal, 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.

Jakarta, 14 Juli 2023

Yang menyatakan,



Aldanifa Zumaryah

NIM. 19023004

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Aldanifa Zumaryan
NIM : 19023004
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022 / 2023

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:

“” 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, 14 Juli 2023

Yang menyatakan,



Aldanifa Zumaryan

NIM 19023004

ABSTRAK

The use of Digital media in children needs to be age-appropriate and done wisely, so assistance from caregivers or parents is very important. Therefore, the purpose of making this animated film is as a means to raise awareness about the adverse effects of Digital media and the importance of supervision when children use communication tools such as television and gadgets in accessing Online Video Platform (OVP). This research lasted for 8 months, focusing on making Concept Art, 3D Modeling, 3D Animating, and Rendering as well as audience acceptance of the 3D animated film "Little Light Beam" as an educational media. This research uses a qualitative approach, with interviews with 3 informants consisting of Animators, Psychologists, and Parents as data collection techniques. The results of this study indicate that the 3D animation film "Little Light Beam" can be categorized as an educational media to raise awareness of the adverse effects of Digital media in early childhood.

Keywords: *Animation, Digital Media, Concept Art, Interview.*

Penggunaan media *Digital* pada anak perlu disesuaikan dengan usia dan dilakukan dengan bijak, sehingga pendampingan dari pengasuh atau orang tua sangat penting. Oleh karena itu, tujuan pembuatan film animasi ini adalah sebagai sarana untuk meningkatkan kesadaran tentang dampak buruk media *Digital* serta pentingnya pengawasan saat anak menggunakan alat komunikasi seperti televisi dan gawai dalam mengakses *Online Video Platform* (OVP). Penelitian ini berlangsung selama 8 bulan, dengan fokus pembuatan *Concept Art*, *3D Modeling*, *3D Animating*, dan *Rendering* serta penerimaan penonton terhadap film animasi 3D "Little Light Beam" sebagai media edukasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan wawancara bersama 3 informan yang terdiri dari Animator, Psikolog, dan Orang Tua sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi 3D "Little Light Beam" dapat dikategorikan sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran dampak buruk media *Digital* pada anak usia dini.

Kata Kunci: *Animasi, Media Digital, Concept Art, Wawancara.*

PRAKATA

Puji dan syukur kehadiran Allah S.W.T Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada peneliti, sehingga peneliti dapat membuat dan menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Penelitian ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana terapan pada program studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Tak lupa pula peneliti sampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang memberikan bantuan, bimbingan, serta semangat dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini, keberhasilan penulis tidak luput dari bantuan dan masukan berbagai pihak yang berada di sekitar peneliti, terutama kepada:

1. Allah SWT. Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah memberi keberkahan hidup, kelancaran, kemudahan dan rezeki-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini.
2. Dr. Tipri Rose Karktika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
3. Nova Darmanto, S.Sos., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
4. Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., MT., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis dan Pembimbing Karya Tugas Akhir I.
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Animasi.
6. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Animasi.
7. Argo Devano Sumarwoto, B.Des., selaku Pembimbing Karya Tugas Akhir II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama peneliti menempuh pendidikan di sini.
9. Kedua Orang tua peneliti, serta keluarga peneliti yang selalu memberikan doa, motivasi, cinta, dan kasih sayang kepada peneliti untuk menyelesaikan laporan dengan baik.

10. R. P. Yusuf Primananda Tri Kusumo, rekan satu tim yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
11. Teman-teman Plazet yang selalu memberikan semangat kepada peneliti selama masa kuliah.
12. Semua pihak yang peneliti tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, peneliti berharap adanya saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini. Akhir kata, peneliti mengharapkan laporan tugas akhir ini memberikan manfaat umumnya bagi pembaca sekalian.

Jakarta, 14 Juli 2023



Aldanifa Zumaryan

NIM 19023004

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Pengertian Animasi.....	7
2. 12 Prinsip Animasi.....	7
3. <i>Concept Art</i>	9
4. <i>3D Modeling</i>	10
5. <i>3D Animating</i>	10
6. <i>Rendering</i>	11
7. <i>Pipeline</i> Produksi Film Animasi “Little Light Beam”	11
8. Pengertian <i>Media Digital</i>	14
9. Pengertian <i>Hyperarousal</i>	14

10. Ciri-Ciri Anak Mengalami <i>Hyperarousal</i>	15
11. Mengatasi gejala <i>Hyperarousal</i> pada Anak Usia Dini	15
12. Teori Resepsi Analisis Stuart Hall.....	16
B. Reverensi Film Yang Relevan.....	18
C. Kerangka Berpikir	20
D. Pertanyaan Penelitian	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Atau Desain Penelitian	23
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	23
C. Teknik Pengumpulan Data	24
D. Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	27
A. Proses Perancangan Film Animasi 3D “Little Light Beam.....	27
B. Penerimaan Penonton terhadap Film Animasi 3D “Little Light Beam”	37
C. Keterbatasan Penelitian	42
BAB V PENUTUP.....	43
A. Simpulan.....	43
B. Implikasi	44
C. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	49
A. Data Pribadi	49
B. Latar Belakang Pendidikan	49
A. SURAT PERMOHONAN WAWANCARA	52
B. TRANSKRIP WAWANCARA	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pedoman Wawancara	22
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	23
Tabel 4. 1 Encode dan Decode “Little Light Beam”	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 3 Pipeline film animasi 3D “Little Light Beam”	11
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir	20
Gambar 2. 1 Penerapan Squash and Stretch pada adegan berlari di film animasi “Little Light Beam”	33
Gambar 2. 2 Penerapan Arch pada adegan mengayunkan tangan di film animasi “Little Light Beam”	34
Gambar 4. 1 Konsep Karakter Finley	28
Gambar 4. 2 Konsep Lingkungan Ruang Keluarga.....	29
Gambar 4. 3 Konsep Lingkungan Kamar Tidur Finley.....	30
Gambar 4. 4 Box Modeling	31
Gambar 4. 5 3D Model Finley.....	31
Gambar 4. 6 3D Model Kamar Tidur Finley	32
Gambar 4. 7 3D Model Ruang Keluarga.....	32
Gambar 4. 8 Animating Karakter Finley	33
Gambar 4. 9 Hasil Render Shot ke-16 dalam bentuk Image Sequence dengan metode Render Layer	35
Gambar 4. 10 Pengaturan Size Image Plane di Attribute Editor	36
Gambar 4. 11 Hasil Render Background Shot ke-16	36
Gambar 4. 12 Hasil Penggabungan Render Layer/Green Screen dengan Background	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	43
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	44
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir.....	46