

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGARUH FILM PENDEK ANIMASI 3D *LIMITATION*
TERHADAP MOTIVASI INTERNAL *FINANCIAL*
MAHASISWA ANIMASI POLITEKNIK NEGERI MEDIA
KREATIF
(Layout, 3D Asset, Enviroment, Editing, Composting)

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya/Sarjana Terapan



Disusun oleh:
Adyaza Perkasa
NIM: 19023002

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGARUH FILM PENDEK ANIMASI 3D
LIMITATION TERHADAP MOTIVASI INTERNAL
FINANCIAL MAHASISWA ANIMASI POLITEKNIK
NEGERI MEDIA KREATIF

Penulis : Adyaza Perkasa
NIM : 19023002
Program Studi : Konsentrasi Animasi
Jurusan : Desain Grafis

PROPOSAL TUGAS AKHIR ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim
Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin
tanggal 24 Juli 2023

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom
NIDN/NUP/NIDK: 0903450007

Penguji 1



Maria Ulfah Catur Afriasih, S.Pd., MM
NIP. 1986050992019032011

Penguji 2



Friansyah Gemawang, S.T.T
NIP.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Tri Fajar Yurmana S, S.Kom., MT.
NIP. 198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengaruh Film Pendek Animasi *3D Limitation* terhadap
Motivasi Internal dalam *Financial*
Penulis : Adyaza Perkasa
NIM : 19023002
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Jakarta,
pada tanggal 11 Juli 2023

Pembimbing I



Friansyah Gemawang. S.T.T
NIP.

Pembimbing II



Jodies Setiamawati, M.Pd
ID Dosen. 0903450010

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds.
NIP. 198801172010032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adyaza Perkasa
NIM : 19023002
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“PENGARUH FILM PENDEK ANIMASI 3D LIMITATION TERHADAP MOTIVASI INTERNAL FINANCIAL MAHASISWA ANIMASI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF“

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.

Jakarta, 30 Juni 2023

Yang menyatakan,



anda tangan

NIM: 19023002

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Adyaza Perkasa
NIM : 19023002
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

demikian 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: **“PENGARUH FILM PENDEK ANIMASI 3D LIMITATION TERHADAP MOTIVASI INTERNAL FINANCIAL MAHASISWA ANIMASI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF”** 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 akhirnya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 30 Juni 2023

Yang menyatakan,




Adyaza Perkasa
NIM: 19023052

A (90-100) A- (80-89) B+ (75-79) B (70-74) B- (66-69) C+ (61-65) C (56-60) D (46-55) E (1-45)

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 lulus di semester genap Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan membuat *Layout*, *3D Asset*, *Environment*, *Editing*, dan *Compositing* Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “PENGARUH FILM PENDEK ANIMASI 3D LIMITATION TERHADAP MOTIVASI INTERNAL FINANCIAL MAHASISWA ANIMASI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si, Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
6. Friansyah Gemawang. S.ST, Pembimbing I
7. Jodies Setiamawati, M.Pd, Pembimbing II
8. Para dosen penguji telah membantu dan mendukung perkembangan mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
10. Muhammad Taufik Akbar dan Tari Sandya Kirana rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 11 Juli 2023

Penulis.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Adyaza Perkasa', with a stylized, somewhat abstract design.

Adyaza Perkasa

NIM 19023002

ABSTRAK

This research aims to make the 3D animation film "Limitation" an internal financial motivation for animation students at the State Polytechnic of Creative Media. This study uses explanatory quantitative research methods. Respondents were Polimedia animation students who participated in the screening of the 3D animation film "Limitation".

The results of the study using the Paired sample t-test on SPSS 27 showed that there was an influence on the dependent variable (Y) after the intervention so that H0 was rejected, H1 was accepted with: There is a significant difference from the treatment (3D Animation Film "Limitation") on internal motivation Financial. at Polimedia animation student. This shows that the animated film "Limitation" can be used as a medium to increase knowledge and increase the internal financial motivation of Polimedia animation students.

Keywords: Film Animation, Motivation, Internal Financial Motivation, Polimedia Animation

Penelitian ini untuk menjadikan film animasi 3D “Limitation” sebagai motivasi internal financial mahasiswa animasi politeknik negeri media kreatif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif Eksplanatif. Responden adalah mahasiswa animasi Polimedia yang mengikuti pemutaran film animasi 3D “Limitation”.

Hasil penelitian dengan menggunakan uji t Paired sample t-test pada SPSS 27 menunjukkan adanya pengaruh pada variabel terikat (Y) setelah intervensi sehingga H0 ditolak, H1 diterima dengan : Terdapat perbedaan yang signifikan dari treatment (Film 3D Animasi “Limitation”) terhadap motivasi internal Financial.di mahasiswa animasi Polimedia . Hal ini menunjukkan bahwa film animasi "Limitation" dapat dijadikan sebagai media untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan motivasi internal financial mahasiswa animasi Polimedia.

Kata Kunci: Film Animation, Motivasi, Motivasi Internal Financial, Animasi Polimedia

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Animasi	7
1. Pengertian Animasi.....	7
2. Prinsip Animasi.....	7
3. <i>Pipeline</i> Produksi Animasi 3D.....	13
4. <i>Layout</i>	16
5. Budaya	17
6. Wayang	18
B. Motivasi.....	18
C. Hasil Penelitian yang Relevan.....	21

D. Kerangka Berpikir	22
E. Hipotesis Pertanyaan Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Atau Desain Penelitian	25
B. Waktu dan Tempat Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel Penelitian	27
D. Definisi Operasional Variabel	28
E. Teknik Instrumen Pengumpulan Data	30
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	32
G. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Penelitian	38
1. Uji Statistik Deskriptif	38
2. Uji Normalitas.....	40
3. Uji Validitas dan Reliabilitas	41
4. Uji-T.....	43
5. Hipotesis Penelitian	45
6. Analisis Hasil	46
B. Pembahasan Hasil Penelitian	48
C. Proses Pembuatan <i>Layout</i> Pada Film Animasi 3D Limitation	50
D. Kesimpulan dan Evaluasi Dalam Pembuatan <i>Layout</i>	54
E. Proses <i>Pipeline</i> Animasi Pada Film 3D Limitation	55
BAB V PENUTUP.....	60
A. Simpulan.....	60
B. Implikasi.....	61
C. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Definisi operasional Variabel.....	29
Tabel 2 Definisi Operasional Variabel.....	30
Tabel 3 <i>Descriptive Statistics</i>	39
Tabel 4 <i>Test of Normality</i>	40
Tabel 5 <i>Table of Significance</i>	41
Tabel 6 <i>Correlations</i> Variabel Y.....	42
Tabel 7 <i>Reliability Statistics</i> Variabel Y	43
Tabel 8 <i>Paired Sample Test</i>	44
Tabel 9 <i>Paired Sample Statistics</i>	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Squash and Stretch</i>	8
Gambar 2 <i>Anticipation</i>	8
Gambar 3 <i>Staging (Starwars)</i>	9
Gambar 4 <i>Straight Ahead & Pose to Pose</i>	9
Gambar 5 <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	10
Gambar 6 <i>Slow In & Slow Out</i>	10
Gambar 7 <i>Arcs</i>	10
Gambar 8 <i>Secondary Action</i>	11
Gambar 9 <i>Timing</i>	11
Gambar 10 <i>Exaggeration</i>	12
Gambar 11 <i>Solid Drawing</i>	12
Gambar 12 <i>Appeal</i>	13
Gambar 13 <i>Diagram Pipeline alur produksi animasi 3D</i>	13
Gambar 14 <i>SPSS 27</i>	36
Gambar 15 <i>SPSS 27</i>	36
Gambar 16 <i>SPSS 27</i>	36
Gambar 17 <i>SPSS 27</i>	37
Gambar 18 <i>Diagram 1</i>	46
Gambar 19 <i>Diagram 2</i>	47
Gambar 20 <i>Diagram 3</i>	47
Gambar 21 <i>Diagram 4</i>	48
Gambar 22 <i>medium shot</i>	51
Gambar 23 <i>Zoom in</i>	52
Gambar 24 <i>Panning</i>	53
Gambar 25 <i>Close up shot</i>	54
Gambar 26 <i>Proses 3D Asset</i>	56
Gambar 26 <i>Proses 3D Layout</i>	56
Gambar 27 <i>Proses Enviroment</i>	57
Gambar 28 <i>mengonversi file</i>	58
Gambar 29 <i>Compositing dan Editing</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 *Google Meet Display animasi film 3D Limitation pertemuan pertama penelitian dengan mahasiswa animasi kelas D4-4B Politeknik Negeri Media Kreatif*

Lampiran 2 *Google Meet Display animasi film 3D Limitation pertemuan kedua penelitian dengan mahasiswa animasi kelas D4-4B Politeknik Negeri Media Kreatif*

Lampiran 3 *Google Meet Display animasi film 3D Limitation pertemuan ketiga penelitian dengan mahasiswa animasi kelas D4-4B Politeknik Negeri Media Kreatif*

Lampiran 4 *Google Meet Display animasi film 3D Limitation pertemuan keempat penelitian dengan mahasiswa animasi kelas D4-4B Politeknik Negeri Media Kreatif*

Lampiran 5 *Google Meet Display animasi film 3D Limitation pertemuan kelima penelitian dengan mahasiswa animasi kelas D4-4B Politeknik Negeri Media Kreatif*

Lampiran 6 *Google Meet Display animasi film 3D Limitation pertemuan keenam penelitian dengan mahasiswa animasi kelas D4-4B Politeknik Negeri Media Kreatif*

Lampiran 7 *Kuesioner sebelum Treatment mahasiswa animasi kelas D4-4B Politeknik Negeri Media Kreatif*

Lampiran 8 *Kuesioner setelah Treatment mahasiswa animasi kelas D4-4B Politeknik Negeri Media Kreatif*

Lampiran 9 *Salinan Lembar Bimbingan Pembimbing 1*

Lampiran 10 *Salinan Lembar Bimbingan Pembimbing 2*