

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “REGRET”  
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PARENTING BAGI MAHASISWA  
POLIMEDIA  
(*SCRIPT WRITER, 3D MODELLING, DAN RIGGING*)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh  
MUHAMMAD SAYYID BINTANG RAHENDRA  
NIM: 20230092

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 : M Sayyid Bintang Rahendra  
NIM : 20230092  
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 Yumnama 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 : M Sayyid Bintang R  
NIM : 20230092  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di *Jakarta*, *Kamis* / *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 Sufaili, S.E, M.Kom

NIP. 198408272019031009

# PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Sayyid Bintang R  
NIM : 20230092  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Peserta Gratis  
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
Perencanaan Film Animasi 3D "Rogoo" 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,



M Sayyid Bintang R  
NIM: 20230092

# PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Sayyid Bintang Rahendra  
NIM : 20230092  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/24

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 "REGRET" SEBAGAI MEDIA EDUKASI PARENTING BAGI MAHASISWA POLIMEDIA

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 11 Juli 2024  
  
(Muhammad Sayyid Bintang Rahendra)  
NIM.20230092



## ABSTRAK

*Parenting is the pattern of parenting applied by parents. It is an aspect that needs to be considered because it can affect the development and mental health of children. This mental illness results in various factors such as social behavior, communication and causes juvenile delinquency. Parents play an important role in preventing juvenile delinquency in their children. Juvenile delinquency is the main case that parents should pay attention to in this era. This study aims to use the animated movie "Regret" as a tool for education about parenting patterns. The method used is a quantitative approach with a pretest-posttest design. The research respondents consisted of Polimedia students who attended the screening of the movie "Regret". The author acts as 3D Modeling, Scriptwriter, Rigging to ensure that every aspect of information can be conveyed properly and correctly, especially in story and character development. Hopefully, this research will not only be a source of information but also an educational tool about parenting and educating children.*

**Keywords:** *Animation, Parenting, Modeling, Scriptwriting, Rigging*

*Parenting* adalah pola asuh anak yang diterapkan oleh orang tua. Pola asuh ini menjadi aspek yang perlu diperhatikan karena dapat memengaruhi perkembangan serta kesehatan mental anak. Penyakit mental ini berakibat terhadap berbagai faktor seperti, perilaku sosial, komunikasi hingga menyebabkan kenakalan remaja. Orang tua sangat berperan penting dalam mencegah kenakalan remaja kepada anak-anak mereka. Kenakalan remaja menjadi kasus utama yang harus diperhatikan orang tua pada era sekarang ini. Penelitian ini bertujuan untuk menggunakan film animasi "Regret" sebagai alat untuk pendidikan tentang pola *parenting*. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pretest-posttest. Responden penelitian terdiri dari mahasiswa Polimedia yang menghadiri pemutaran film "Regret". Penulis berperan sebagai 3D *Modelling*, Pembuat Naskah, *Rigging* untuk memastikan setiap aspek informasi dapat tersampaikan dengan baik dan benar terutama dalam pengembangan cerita dan karakter. Diharapkan, Penelitian ini tidak hanya menjadi sumber informasi tetapi juga menjadi alat edukasi tentang pola mengasuh dan mendidik anak.

**Kata Kunci :** *Animasi, Parenting, Modelling, Pembuat Naskah, Rigging*

## **PRAKATA**

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

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

1. Dr. Tripi Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., 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 Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M., Selaku Sekretaris Program Studi Animasi
7. Regina Angelica K, S.Hum, M.Sos., selaku Dosen Pembimbing 1, Karena telah memberikan bimbingan yang sangat membantu kepada penulis dalam pengerjaan laporan tugas akhir.
8. Moses Graceivan S.Ds. M.MT., selaku Dosen Pembimbing 2, Karena telah memberikan bimbingan yang sangat membantu kepada penulis dalam pembuatan karya tugas akhir.
9. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah dengan penuh memberikan dedikasi terhadap mahasiswa. Penulis berterima kasih atas ilmu dan pengetahuan yang telah penulis terima dari kalian.
10. Orang tua dan Keluarga Penulis yang selalu memberi dukungan, doa serta pengorbanan kasih sayang selama menyelesaikan tugas akhir ini.

11. Prasetyo alief dan Habi Burahim sebagai sesama anggota tim Tugas Akhir.
12. Ailsa Dzakiyah Dzahabiyah Hibatullah yang telah mendukung tim penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

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



Muhammad Sayyid Bintang Rahendra

NIM. 20230092



## 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
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA .....	vii
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 .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	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 .....	32
C.	Tahap Teknik Pembuatan Animasi .....	36
BAB V PENUTUP.....		49
A.	Simpulan.....	49
B.	Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA .....		51
DAFTAR LAMPIRAN.....		54

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian yang relevan .....	8
Tabel 2 Definisi Operasional .....	20
Tabel 3 Hasil Uji Validitasi.....	22
Tabel 4 Tabel Signifikasi .....	23
Tabel 5 Hasil Hitung R Tabel .....	24
Tabel 6 Hasil Uji Reabilitas .....	24
Tabel 7 Tabel Realibility.....	25
Tabel 8 Distribusi Nilai R .....	26
Tabel 9 Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	27
Tabel 10 Hasil Uji Normalitas .....	28
Tabel 11 Hasil Uji ANOVA.....	30
Tabel 12 Hasil Uji Coefficients.....	30
Tabel 13 Titik Distribusi T.....	32

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Langkah Pembuatan Animasi.....	11
Gambar 2 Kerangka Berfikir.....	17
Gambar 3 Pre Test Pertanyaan 1 dan 2 .....	34
Gambar 4 Pertanyaan 3 dan 4 .....	34
Gambar 5 Post Test Pertanyaan .....	35
Gambar 6 Tampilan Awal Autodesk Maya .....	38
Gambar 7 Tampilan Project Menu.....	39
Gambar 8 Image reference .....	39
Gambar 9 Import Image .....	40
Gambar 10 Image Reference.....	40
Gambar 11 Base Modelling .....	41
Gambar 12 Topology .....	41
Gambar 13 Smooth Edge .....	42
Gambar 14 Sculpting.....	42
Gambar 15 Base Head.....	43
Gambar 16 Save .....	43
Gambar 17 Advance Skeleton.....	44
Gambar 18 Outliner.....	44
Gambar 19 Menu Outliner .....	45
Gambar 20 Simetry .....	45
Gambar 21 Clear Model.....	46
Gambar 22 Import Skeleton .....	46
Gambar 23 Skeleton.....	47
Gambar 24 Controller .....	47
Gambar 25 Skin Cage .....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1.....	54
LAMPIRAN 2.....	55
LAMPIRAN 3.....	57
LAMPIRAN 4.....	77
LAMPIRAN 5.....	79
LAMPIRAN 6.....	86
LAMPIRAN 7.....	87
LAMPIRAN 8.....	89
LAMPIRAN 9.....	90
LAMPIRAN 10.....	91
LAMPIRAN 11.....	92