

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D MARKY DAN
MOYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN PERILAKU SOPAN SANTUN PADA ANAK
ANAK**

(Script Writer, 3D Modeller, Rigger Artist)

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan**



Disusun Oleh :
WILDAN ZULHIJAH MUTAKIN
NIM : 19023055

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

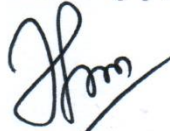
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi Marky dan Moya sebagai
Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Perilaku
Sopan Santun Pada Anak-Anak
Penulis : Wildan Zulhijjah Mutakin
NIM : 19023055
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

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


Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Tri Fajar Yurmana S, S.Kom., MT
NIP. 198011122010122003

Penguji 1



Dessy Wahyuni, S.Sn

Penguji 2



Nurul Akmalia, S.I.Kom., M.Med.Kom
NIP. 199102282019032015

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmana S, S.Kom., MT
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 3D
"Marky and Moya" Tentang Hubungan pertemanan
Mempengaruhi Perilaku Sopan Santun pada Anak
Penulis : Wildan Zulhijjah Mutakin
NIM : 19023055
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

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

Pembimbing I



Rina Watye, M.Ds.
NIP. 198801172010032015

Pembimbing II



Jodies Setiamawati, M. Pd.

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 : Wildan Zulhijjah Mutakin
NIM : 19023055
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Marky and Moya* adalah *original*, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

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

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

Jakarta, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,



Wildan Zulhijjah Mutakin

NIM : 19023055

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Wildan Zulhijjah Mutakin
NIM : 19023055
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Marky dan Moya** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif 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 2023

Yang menyatakan,



Wildan Zulhijjah Mutakin
NIM : 19023055

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi 3D “Marky and Moya”
Penulis : Wildan Zulhijjah Mutakin
Pembimbing I : **Rina Watye, S.Ds., M.Ds**
Pembimbing II : **Jodies Setiamawati, M. Pd**

Friendships have a crucial role in shaping children's social behavior, including polite behavior. There are several factors that influence children in practicing polite behavior based on their friendship relationships. These factors include behavior models from peers, teaching social values to each other, emotional support in forming positive attitudes, and positive responses from the social environment towards polite behavior. Lack of polite behavior makes a problem that has a negative impact on the child. therefore from that the author made a 3D animated film that aims to influence polite behavior towards children in order to avoid the bad effects that occur from a friendship regarding the value of courtesy. In this 3D animated film the author works as a Rigger, creating a framework for the characters so they can be moved, in designing the 3D animated film the author uses autodesk virtual software for realistic production and coloring stages as well as adobe after effects for compositing and giving several effects in the 3D animated film.

Keywords: Friendship, Polite Behavior, Marky and Moya, Animated Film.

Hubungan pertemanan memiliki peran krusial dalam pembentukan perilaku sosial anak-anak, termasuk perilaku sopan santun. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak-anak dalam mempraktikkan perilaku sopan santun berdasarkan hubungan pertemanan mereka. Faktor-faktor tersebut termasuk model perilaku dari teman sebaya, saling mengajarkan nilai-nilai sosial, dukungan emosional dalam membentuk sikap positif, dan respon positif dari lingkungan sosial terhadap perilaku sopan santun. Kurangnya perilaku sopan santun menjadikan sebuah permasalahan yang mengakibatkan dampak buruk bagi anak tersebut. makadari itu dari penulis membuat film animasi 3D yang bertujuan untuk mempengaruhi perilaku sopan santun kepada anak anak agar menghindari adanya dampak buruk yang terjadi dari sebuah hubungan pertemanan mengenai nilai sopan santun. Dalam film animasi 3D tersebut penulis bekerja sebagai *Rigger*, membuat kerangka pada karakter agar dapat digerakkan, dalam perancangan film animasi 3D tersebut penulis menggunakan software *autodesk maya* untuk tahapan produksi dan pewarnaan yang realis juga *adobe after effect* untuk *compositing* dan pemberian beberapa efek didalam film animasi 3D tersebut.

Kata Kunci : Pertemanan, Perilaku sopan santun, Marky and Moya, Film Animasi.

PRAKATA

Puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, yang karenanya dalam kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan baik. Penulisan karya tugas akhir ini dibuat sebagai syarat agar dapat menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa Diploma-4 Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih atas segala bantuan dan dukungan baik moril maupun materil sehingga Karya Tulis Tugas Akhir ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan Karya Tugas Akhir, khususnya bagi :

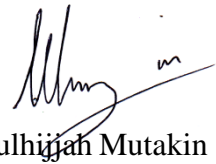
1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. Sebagai Sekretaris Jurusan Desain
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Rina Watye, S.Ds., M.Ds, selaku Pembimbing Materi Karya Tugas Akhir.
7. Jodies Setiamawati, M. Pd, selaku Pembimbing Penulisan Karya Tugas Akhir.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Keluarga penulis, khususnya ibu dan ayah penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
10. Adam Sebastian dan Caesar Muhammad Valerian selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul "*Marky and Moya*"

yang dengan penuh semangat dan perjuangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

11. Teman - Teman Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, untuk selalu ada dan bersedia membantu di masa pandemi yang sulit ini.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak pihak yang sudah saya sebutkan penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini, sekali lagi penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu. Demikian laporan yang penulis buat, Peneliti berharap semoga karya tulis yang peneliti susun ini, dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya khususnya untuk Mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif. Terimakasih

Jakarta, 11 Juli 2023



Wildan Zulhijjah Mutakin

NIM :19023055

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	xiii
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II	8
A. Kajian Teori	8
1. Pengertian Animasi	8
2. Prinsip Animasi.....	9
3. Tugas Penulis	16
4. Pengertian Perilaku Sopan Santun	22
B. Literatur <i>Review</i>	25
C. Kerangka Berpikir.....	27
BAB III	29
A. Jenis atau Desain Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	30

D. Teknik Analisis Data	33
BAB IV	35
A. Hasil Praktik	35
1. Tugas Penulis	35
2. Temuan Praktik	39
B. Hasil Penelitian	41
1. Deskripsi Data	41
2. Analisis Data	46
3. Temuan Penelitian	55
4. Keterbatasan Penelitian	59
BAB V	61
A. Simpulan	61
B. Implikasi	64
C. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70
B. Riwayat Pendidikan	70
C. Pengalaman Organisasi	70
D. Pengalaman Magang/Kerja	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data</i>	30
Tabel 4.1 <i>Usia dan Kelas Anak</i>	43
Tabel 4.5 <i>Linimasa Penayangan Film</i>	45
Tabel 4.6 <i>Daftar Wawancara</i>	45
Tabel 4.7 <i>Pertanyaan 1</i>	47
Tabel 4.8 <i>Pertanyaan 2</i>	48
Tabel 4.9 <i>Pertanyaan 3</i>	49
Tabel 4.10 <i>Pertanyaan 4</i>	50
Tabel 4.11 <i>Pertanyaan 5</i>	51
Tabel 4.12 <i>Pertanyaan 6</i>	52
Tabel 4.13 <i>Pertanyaan 7</i>	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Animasi</i>	8
Gambar 2.2 <i>Solid Drawing</i>	10
Gambar 2.3 <i>Timing and Spacing Timing</i>	12
Gambar 2.4 <i>Anticipation</i>	13
Gambar 2.5 <i>Slow In and Slow Out</i>	13
Gambar 2.6 <i>Secondary Action</i>	14
Gambar 2.7 <i>Staging</i>	15
Gambar 2.8 <i>Appeal</i>	16
Gambar 4.1 <i>Rigging Moya 1</i>	36
Gambar 4.2 <i>Rigging Marky 1</i>	36
Gambar 4.3 <i>Rigging Moya 2</i>	37
Gambar 4.4 <i>Rigging Marky 2</i>	38
Gambar 4.5 <i>Animating 1</i>	38
Gambar 4.6 <i>Animating 2</i>	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Riwayat Hidup Mahasiswa

Lampiran 2 – *Script*

Lampiran 3 – *Transkrip* Penelitian

Lampiran 4 – Dokumentasi Penelitian

Lampiran 5 – Dokumentasi Praktik

Lampiran 6 – Banner

Lampiran 7 – Poster