

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “MARKY AND MOYA” SEBAGAI UPAYA PERSUASI ANAK ANAK DALAM BERPERILAKU SOPAN SANTUN**

*(3D Modeller, 3D Animator, Render Artist)*

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



Disusun Oleh :  
ADAM SEBASTIAN  
NIM : 19023001

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

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi 3D "*Marky and Moya*"  
sebagai Upaya Persuasi Anak-Anak dalam  
Berperilaku Sopan Santun

Penulis : Adam Sebastian

NIM : 19023001

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 Yurmama 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 Yurmama 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 : Adam Sebastian  
NIM : 19023001  
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 : Adam Sebastian  
NIM : 19023001  
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,

Adam Sebastian

NIM : 19023001

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Adam Sebastian  
NIM : 19023001  
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 Noneklusif (*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,



Adam Sebastian  
NIM : 19023001

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi 3D “Marky and Moya”

Penulis : Adam Sebastian

Pembimbing I : **Rina Watye, S.Ds., M.Ds**

Pembimbing II : **Jodies Setiamawati, M. Pd**

*Politeness is an important behavioral norm in social interaction that reflects respect, politeness and concern for others. Courtesy involves being friendly, polite speech, and acting that respects the personal boundaries of others. Politeness is not just an act of politeness, but is the ethical foundation that underlies good social interaction and builds a better community for all individuals. the lack of polite behavior makes it a problem that has a bad impact on the child, therefore the authors make a 3D animated film that aims to influence polite behavior towards children so as to avoid any adverse effects that occur from a friendship regarding the value of courtesy. In this 3D animated film the author works as a Render Artist, which is tasked with producing photorealistic or non-photorealistic images from 3D models that have been created and animated using Autodesk Maya software.*

*Keywords: Manners, Norma, Marky and Moya, Animation Film.*

Sopan santun adalah norma perilaku yang penting dalam interaksi sosial yang mencerminkan rasa hormat, kesopanan, dan perhatian terhadap orang lain. Sopan santun melibatkan sikap ramah, tutur kata yang sopan, dan tindakan yang menghormati batas pribadi orang lain. Sopan santun bukan hanya sekadar tindakan kesopanan, tetapi merupakan landasan etika yang mendasari interaksi sosial yang baik dan membangun komunitas yang lebih baik untuk semua individu. kurangnya perilaku sopan santun menjadikan sebuah permasalahan yang mengakibatkan dampak buruk bagi anak tersebut, maka dari 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 *Render Artist*, yaitu bertugas menghasilkan gambar fotorealistik atau non-fotorealistik dari model 3D yang telah dibuat dan dianimasikan menggunakan software *autodesk maya*

Kata Kunci : Sopan santun, Norma, 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. Caesar Muhammad Valerian dan Wildan Zulhijjah Mutakin 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



Adam Sebastian

NIM :19023001



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II .....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Teori.....	7
1. Pengertian Animasi .....	7
2. Prinsip Animasi.....	8
3. Tugas Penulis .....	15
4. Pengertian Perilaku Sopan Santun .....	20
B. Literatur <i>Review</i> .....	23
C. Kerangka Berpikir .....	25
<b>BAB III.....</b>	<b>27</b>
A. Jenis atau Desain Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	28

D. Teknik Analisis Data .....	31
<b>BAB IV .....</b>	<b>33</b>
A. Hasil Praktik.....	33
1. Tugas Penulis.....	33
2. Temuan Praktik .....	38
B. Hasil Penelitian.....	39
1. Deskripsi Data .....	39
2. Analisis Data.....	44
3. Temuan Penelitian.....	53
4. Keterbatasan Penelitian .....	56
<b>BAB V.....</b>	<b>59</b>
A. Simpulan.....	59
B. Implikasi .....	62
C. Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> <i>Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data</i> .....	29
<b>Tabel 4.1</b> <i>Usia dan Kelas Anak</i> .....	41
<b>Tabel 4.2</b> <i>Linimasa Penayangan Film</i> .....	43
<b>Tabel 4.3</b> <i>Daftar Wawancara</i> .....	43
<b>Tabel 4.4</b> <i>Pertanyaan 1</i> .....	45
<b>Tabel 4.5</b> <i>Pertanyaan 2</i> .....	46
<b>Tabel 4.6</b> <i>Pertanyaan 3</i> .....	47
<b>Tabel 4.7</b> <i>Pertanyaan 4</i> .....	48
<b>Tabel 4.8</b> <i>Pertanyaan 5</i> .....	49
<b>Tabel 4.9</b> <i>Pertanyaan 6</i> .....	50
<b>Tabel 4.10</b> <i>Pertanyaan 7</i> .....	51

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> <i>Animasi</i> .....	7
<b>Gambar 2.2</b> <i>Solid Drawing</i> .....	9
<b>Gambar 2.3</b> <i>Timing and Spacing Timing</i> .....	11
<b>Gambar 2.4</b> <i>Anticipation</i> .....	12
<b>Gambar 2.5</b> <i>Slow In and Slow Out</i> .....	13
<b>Gambar 2.6</b> <i>Secondary Action</i> .....	13
<b>Gambar 2.7</b> <i>Staging</i> .....	14
<b>Gambar 2.8</b> <i>Appeal</i> .....	15
<b>Gambar 4.1</b> <i>Referensi Pantai</i> .....	33
<b>Gambar 4.2</b> <i>Referensi Hutan 1</i> .....	33
<b>Gambar 4.3</b> <i>Referensi Hutan 2</i> .....	34
<b>Gambar 4.4</b> <i>Environment Pantai 1</i> .....	34
<b>Gambar 4.5</b> <i>Environment Pantai 2</i> .....	34
<b>Gambar 4.6</b> <i>Environment Hutan 1</i> .....	35
<b>Gambar 4.7</b> <i>Environment Hutan 2</i> .....	35
<b>Gambar 4.8</b> <i>Animating 1</i> .....	36
<b>Gambar 4.9</b> <i>Animating 2</i> .....	36
<b>Gambar 4.10</b> <i>Render Setting</i> .....	37
<b>Gambar 4.11</b> <i>Render Sequence Setting</i> .....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Riwayat Hidup Mahasiswa

Lampiran 2 – *Transkrip* Penelitian

Lampiran 3 – Dokumentasi Penelitian

Lampiran 4 – Dokumentasi Praktik

Lampiran 5 – Banner

Lampiran 6 – Poster