

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “LITTLE LIGHT
BEAM” SEBAGAI REPRESENTASI DAMPAK BURUK
PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL PADA ANAK USIA DINI
(Rigging, Editing, Sound Design, Motion Graphics dan Visual Effects)

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun oleh:

RADEN PANJI YUSUF PRIMANANDA TRI KUSUMO
18720028

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" Sebagai Representasi Dampak Buruk Penggunaan Media Digital Pada Anak Usia Dini

Peneliti : Raden Panji Yusuf Primananda Tri Kusumo

NIM : 18720028

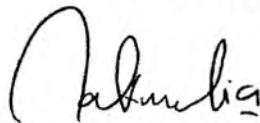
Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari *Kamis*, tanggal *27/7*

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



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

NIP. 199102282019032015

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sn

NIP.

Anggota 2

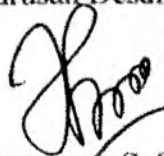


Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT.

NIP. 198011122020122003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT.

NIP. 19801112202012200

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi "Little Light Beam" untuk orang tua tentang pentingnya pengawasan tontonan sesuai umur anak
Penulis : Raden Panji Yusuf Primananda Tri Kusumo
NIM : 18720028
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

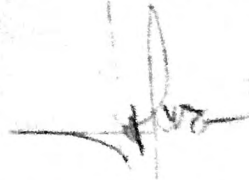
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 04 Juli 2023

Pembimbing 1



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122020122003

Pembimbing 2



Argo Devano Sumarwoto, B.Des

Mengetahui:

Kepala Program Studi Animasi



Rina Watye, S.Ds., M.Ds.,
NIP. 198801172010032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raden Panji Yusuf Primananda Tri Kusumo
NIM : 18720028
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**“PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI “LITTLE LIGHT BEAM”
UNTUK ORANG TUA TENTANG PENTINGNYA PENGAWASAN
TONTONAN SESUAI UMUR ANAK”**

**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, 26 Juni 2023

Yang menyatakan,

Ma... a tangan

METERAI
TEMPEL
189AKX422316082

Raden Panji Yusuf Primananda Tri Kusumo

NIM: 18720028

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Raden Panji Yusuf Primananda Tri Kusumo
NIM : 18720028
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
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: **“PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI “LITTLE LIGHT BEAM” UNTUK ORANG TUA TENTANG PENTINGNYA PENGAWASAN TONTONAN SESUAI UMUR ANAK”** 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, 26 Juni 2023

Yang menyatakan,



Raden Panji Yusuf
Primananda Tri Kusumo
NIM: 18720028

ABSTRAK

Children with hyperarousal show symptoms of significant dysfunction at school, at home or with peers. Typical signs and symptoms include emotional dysregulation, poor executive function, disruptive or maladaptive behaviour, insomnia and non-restorative sleep. Technological advances through digital media are thought to have the potential to affect children's brain development. The use of digital media in children needs to be age-appropriate and wise, so the support of caregivers or parents is very important. Therefore, the purpose of this short 3D animated film "Little Light Beam" is to be an educational tool for parents with young children and to raise awareness of the importance of supervision when children use communication tools such as television and gadgets. The animated film tells the story of a 5-year-old orphan named Finley who watches violent television shows and experiences symptoms of hyperarousal (ESS) due to a lack of parental supervision. Through a series of events, Finley and his mother learn the importance of using digital media wisely and adapting it to their respective roles in the family.

Keyword: Animation, Digital Media, Hyperarousal, Surveillance, Parents, Children.

Anak-anak dengan *Hyperarousal* menunjukkan gejala disfungsi signifikan di sekolah, di rumah, atau dengan teman sebaya. Tanda dan gejala tipikal meliputi disregulasi emosional, fungsi eksekutif yang buruk, perilaku yang mengganggu atau maladaptif, insomnia, dan tidur nonrestoratif. Kemajuan teknologi melalui media Digital dinilai mampu mempengaruhi perkembangan otak anak. 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 3D pendek "Little Light Beam" ini adalah sebagai sarana edukasi bagi para orang tua yang memiliki anak kecil, serta untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pengawasan saat anak menggunakan alat komunikasi seperti televisi dan gadget. Film animasi ini bercerita tentang seorang anak yatim piatu berusia 5 tahun bernama Finley menonton tayangan yang mengandung kekerasan di televisi dan mengalami gejala *Hyperarousal*(ESS) karena kurangnya pengawasan dari orang tuanya. Melalui rangkaian acara ini, Finley dan ibunya belajar pentingnya menggunakan media Digital dengan bijak dan menyesuaikannya dengan perannya masing-masing dalam keluarga.

Kata Kunci: Animasi, Media Digital, Hyperarousal, Pengawasan, Orang Tua, Anak.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penelitian tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan lulus semester genap bagi mahasiswa Diploma Empat (D4) Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, peneliti berperan sebagai *Rigger, Editor, Sound Designer, dan VFX Artist* Berdasarkan karya tersebut, peneliti menyusun laporan TA berjudul Perancangan film pendek animasi “*Little Light Beam*” sebagai representasi dampak buruk penggunaan media digital pada anak usia dini.

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

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.S. Kom.,M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif dan selaku dosen pembimbing ke II yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman selama proses perkuliahan.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Antonius Edi Widiargo, M.Ikom., selaku dosen Program Studi Animasi yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.
7. Argo Devano Sumarwoto, B.Des., selaku dosen pembimbing ke I yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.

8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama peneliti menempuh pendidikan di sini.
9. Keluarga peneliti yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada peneliti dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
10. Aldanifa Zumaryan rekan satu tim peneliti yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
11. Teman-teman dari Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif yang memiliki kritik dan saran untuk membangun sebuah film animasi tersebut

Jakarta, 21 Juli 2023
Peneliti.



R. P. Yusuf Primananda
T. K.
NIM 18720028

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
PRAKATA.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritis	4
2. Manfaat Praktis.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
A. Kajian Teori	6
1. Pengertian Animasi	6
2. 12 Prinsip Animasi	6
3. <i>Rigging</i>	9
4. <i>Editing</i>	11
5. <i>Sound Design</i>	14
6. <i>Visual Effects</i> dan <i>Motion Graphics</i>	16
7. <i>Pipeline</i> Produksi Film Animasi “Little Light Beam”	17
8. Pengertian Media <i>Digital</i>	18

9. Pengertian <i>Hyperarousal</i>	19
10. Ciri-Ciri Anak Mengalami <i>Hyperarousal</i>	19
11. Mengatasi gejala <i>Hyperarousal</i> pada Anak Usia Dini	20
B. Penelitian Yang Relevan	21
C. Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Desain Penelitian.....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian	25
C. Teknik Pengumpulan Data.....	26
D. Pelaksanaan Wawancara	27
E. Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A. Hasil Produksi Animasi	29
B. Temuan Penelitian.....	44
C. Keterbatasan Penelitian.....	49
BAB V PENUTUP.....	50
A. Simpulan	50
B. Implikasi.....	50
C. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	26
Tabel 4.1 Hasil Data Wawancara	45

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Pipeline film animasi 3D “Little Light Beam”</i>	17
<i>Gambar 2.2 Kerangka Penelitian</i>	20
<i>Gambar 4.1 Model Cleaning</i>	30
<i>Gambar 4.2 Importing Biped</i>	30
<i>Gambar 4.3 Peletakan Joints</i>	31
<i>Gambar 4.4 Proses skinning</i>	32
<i>Gambar 4.5 Proses export rigging</i>	32
<i>Gambar 4.6 Penamaan file</i>	33
<i>Gambar 4.7 Import image sequence</i>	34
<i>Gambar 4.8 Penyusunan footage</i>	34
<i>Gambar 4.9 Timeline Adobe Premiere Pro</i>	35
<i>Gambar 4.10 Sebelum menggunakan grading</i>	36
<i>Gambar 4.11 Sesudah menggunakan grading</i>	36
<i>Gambar 4.12 Referensi Color Grading Midsommar</i>	37
<i>Gambar 4.13 Sebelum Color Grading mimpi</i>	37
<i>Gambar 4.14 Sesudah Color Grading mimpi</i>	38
<i>Gambar 4.15 Referensi Color Grading Insidious: The Last Key</i>	38
<i>Gambar 4.16 Timeline Sound Effect</i>	39
<i>Gambar 4.17 Sound Effect Riser</i>	40
<i>Gambar 4.18 Sound Effect Ambience</i>	40
<i>Gambar 4.19 Sound Effect The Night Crawler</i>	41
<i>Gambar 4.20 Motion Graphics 2D</i>	42
<i>Gambar 4.21 Light Trails</i>	42
<i>Gambar 4.22 Timeline Light Trails</i>	43
<i>Gambar 4.23 Bumper Youtube 2D</i>	43
<i>Gambar 4.23 Bumper Youtube Final Reveal 2D</i>	44