

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI "NO MATTER WHAT"**  
**SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN**  
**ANAK REMAJA TERHADAP ORANGTUA DI SMKN 41 JAKARTA**  
*(Cerita, Concept Art, 3D Environment, 3D Texturing, 2D*  
*Inbetween, 3D Lighting, 3D Rendering, Editing)*

**PROYEK AKHIR**

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



**POLITEKNIK NEGERI**  
**Media Kreatif**

**Disusun oleh :**  
**NADHY JASVITA**

**NIM : 20230097**

**PROGRAM STUDI ANIMASI D4**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**  
**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi "No Matter What"  
Sebagai Media Edukasi Untuk Meningkatkan Kepedulian  
Anak Remaja Terhadap Orang Tua Di Smkn 41 Jakarta  
Penulis : Nadhy Jasvita  
NIM : 20230097  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi:D4)  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir  
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 15 Juli 2024

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Nur Rahmasyah, S.Kom., M.Kom.  
NIP.198405092019031011

Anggota 1



Moses Raissa Graceivan, S.Ds., M.MT

Anggota 2



Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T  
NIP.198011122010122003

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T  
NIP.198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi "No Matter What" sebagai media edukasi untuk meningkatkan kepedulian anak-anak  
Penulis : Nadya J.S.V.T. Remaja terhadap orangan di SMK 41 J-K-R  
NIM : 20230057  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi:PA)  
Jurusan : Desain

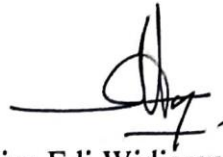
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 9 Juli 2024.

Pembimbing 1



Trifajar Yumama S.M.T  
NIP.198011122010122003

Pembimbing 2



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

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom  
NIP.198408272019310009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadhy Jarita  
NIM : 20230037  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi...)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023 / 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Film Pendek Animasi "No Matter What" sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran anak Bangsa terhadap bencana di SMKN 41 Jakarta

**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, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



NIM 20230037

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nadhy Jayita  
NIM : 20230097  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi PM)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

demikian 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:

Perancangan Film Pendek Animasi "No Matter What" sebagai media edukasi untuk meningkatkan kepedulian anak remaja terhadap bencana di SIMAN 41 Jakarta. beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 9 Juli 2024



Nadhy Jayita  
NIM 20230097

## ABSTRAK

Remaja adalah masa peralihan dari fase anak – anak menuju fase dewasa. Masa remaja juga bisa disebut masa “pencarian jati diri” karena di masa ini, seorang remaja akan mengalami perubahan baik dari segi fisik, pemikiran, dan emosi. Remaja juga cenderung bertindak sesuai nalar dan pemikirannya. Masa remaja sangat membutuhkan perhatian khusus terutama dari orangtua. Orangtua adalah faktor utama dalam masa perkembangan anak remaja. Kehadiran orangtua dalam masa perkembangan ini sangat penting agar seorang remaja dapat berkembang menjadi pribadi yang matang dari segi pemikiran dan emosi. Ketidakhadiran orangtua dalam masa remaja juga mengakibatkan terhambatnya perkembangan anak remaja. Metode penelitian yang dipakai adalah metode kuantitatif. Metode pembuatan film pendek animasi menggunakan metode animasi campuran 3D dan 2D. Tujuan dari penelitian ini agar seorang remaja mengetahui betapa pentingnya peran orangtua dalam masa perkembangannya dan meningkatkan kepedulian remaja terhadap peran orangtua.

**Kata Kunci :** *Animasi, film, Orangtua, Remaja*

Adolescence is a transition period from the childhood phase to the adult phase. Adolescence can also be called a period of "search for identity" because during this period, a teenager will experience changes both physically, thinking and emotionally. Teenagers also tend to act according to reason and their thoughts. Adolescence really requires special attention, especially from parents. Parents are the main factor in the development of adolescent children. The presence of parents during this developmental period is very important so that a teenager can develop into a mature person in terms of thoughts and emotions. The absence of parents during adolescence also results in hampered development of adolescent children. The research method used is a quantitative method. The method for making animated short films uses a mixture of 3D and 2D animation methods. The aim of this research is for teenagers to know how important the role of parents is in their development and to increase teenagers' awareness of the role of parents.

**Keyword :** *Adolescence, Animation, Film, Parents*

## PRAKATA

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

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

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif sekaligus Dosen Pembimbing I.
4. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. Sebagai Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar Politeknik Negeri Kreatif yang telah memberikan ilmu, dan melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
7. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.kom selaku dosen pembimbing II
8. Bu Suci selaku Guru yang mengajar di SMK Negeri 41 Jakarta
9. Para Narasumber yang bersedia membantu penulis dalam mengumpulkan informasi
10. Keluarga penulis, khususnya Ayah dan Ibu yang terus memberi dukungan kepada penulis
11. Nelfadina Aulia selaku rekan penulis yang telah bekerjasama untuk menyelesaikan proposal tugas akhir
12. Teman – teman penulis yang membantu dan menemani penulis dalam menyelesaikan proposal tugas akhir.

Kami masih menyadari banyak kekurangan dalam penulisan kami. Oleh sebab itu, kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk proposal tugas akhir ini.

Jakarta, 12 Juli 2024  
Penulis.



Nadhy Jasvita  
NIM 20230097

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN 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>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABLE.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian.....	3
F. Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II KAJIAN SUMBER.....</b>	<b>5</b>
A. Referensi Cerita.....	5
1. Film Animasi.....	5
2. Kisah Nyata.....	6
B. Referensi Karakter.....	6
1. Referensi Karakter Arsa.....	7
2. Referensi Karakter Mama.....	8
3. Referensi Karakter Youtuber.....	8
C. Referensi Latar Tempat.....	9
1. Latar Tempat Rumah.....	9
2. Latar Tempat Ruang Youtuber.....	10



3.	Latar Tempat Kamar Tidur Teman.....	10
4.	Latar Tempat Taman.....	11
5.	Latar tempat minimarket.....	11
D.	3D Texturing.....	12
E.	Concept Art.....	12
1.	Definisi Concept Art.....	12
2.	Jenis – Jenis Art Style.....	12
a.	Art Style Realis.....	13
b.	Art Style Cartoon.....	13
c.	Art Style Semi-Realis.....	14
3.	Teknik Coloring Digital.....	14
a.	Cell Shading.....	15
b.	Soft Cell Shading.....	15
c.	Blend Shading.....	16
F.	Definisi Animasi 2D.....	16
G.	12 Prinsip Animasi.....	16
1.	Squash and Stretch.....	17
2.	Anticipation.....	17
3.	Staging.....	18
4.	Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	18
5.	Follow Through and Overlapping Action.....	18
6.	Slow In and Slow Out.....	19
7.	Arcs.....	19
8.	Secondary Action.....	20
9.	Timing.....	20
10.	Exaggeration.....	20
11.	Solid Drawing.....	21
12.	Appeal.....	21
H.	Orang Tua Dan Remaja.....	21
1.	Definisi Remaja.....	21
2.	Definisi Orang Tua.....	22

I.	Teori Perkembangan Erik Erikson.....	22
J.	Media edukasi .....	25
K.	Software Yang Digunakan.....	25
1.	Adobe Photoshop.....	25
2.	Adobe Illustrator.....	26
3.	Clip Studio Paint.....	26
4.	Autodesk Maya.....	27
5.	Sketchup.....	27
6.	Adobe Substance Painter.....	28
7.	Adobe After Effect.....	28
8.	Adobe Premiere Pro.....	29
<b>BAB III METODE PENGKAJIAN/PENCIPTAAN.....</b>		<b>30</b>
A.	Metode Pengumpulan Data.....	30
B.	Metode Penciptaan.....	31
C.	Cara Pengerjaan Karya.....	33
1.	Cara Pengerjaan Cerita.....	33
2.	Cara pengerjaan Concept Art.....	34
3.	Cara Pengerjaan 3D Environment.....	36
4.	Cara Pengerjaan 3D Texturing.....	37
5.	Cara Pengerjaan Animasi 2D.....	38
6.	Cara Pengerjaan 3D Lighting.....	41
7.	Cara Pengerjaan 3D Rendering.....	43
8.	Cara Pengerjaan Editing.....	44
D.	Jobdesk Penulis.....	46
1.	Proses Pra Produksi.....	46
a.	Cerita.....	46
b.	Skenario.....	47
c.	Concept Art.....	47
2.	Proses Produksi.....	48
a.	Proses Produksi 3D animasi.....	48
1)	3D Environment.....	48

2) 3D Texturing.....	49
b. Proses Produksi animasi 2D.....	49
1) Inbetween.....	49
2) Cleaning.....	50
3. Proses Pasca Produksi.....	50
a. 3D Lighting.....	50
b. 3D Rendering.....	51
c. Compositing dan Editing.....	51
E. Timeline Pengerjaan Penelitian Dan Tugas Akhir.....	52
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
A. Hasil.....	53
1. Pengumpulan Data.....	53
2. Penciptaan Karya.....	57
a. Concept Art.....	57
1) Concept Art Karakter.....	58
2) Concept Art Environment.....	65
b. 3D Texturing.....	69
1) 3D Texturing Character.....	70
2) 3D Texturing Environment.....	71
B. Pembahasan.....	74
1. Pemilihan Art Style yang Tepat.....	74
2. Peran Orangtua Dalam Proses Perkembangan Anak Remaja.....	75
3. Film Animasi Sebagai Media Edukasi.....	75
C. Keterbatasan Penelitian.....	76
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>77</b>
A. KESIMPULAN.....	77
B. SARAN.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Brave .....	6
<b>Gambar 2. 2</b> Ali Bin Ghazali .....	7
<b>Gambar 2. 3</b> Mother Gothel .....	8
<b>Gambar 2. 4</b> Nadia Omara .....	9
<b>Gambar 2. 5</b> Referensi Rumah.....	9
<b>Gambar 2. 6</b> Studio Nadia Omara.....	10
<b>Gambar 2. 7</b> Kamar tidur .....	10
<b>Gambar 2. 8</b> Tempat Nongkrong .....	11
<b>Gambar 2. 9</b> Jl. Moch Kahfi II.....	11
<b>Gambar 2. 10</b> Gambar Realis.....	13
<b>Gambar 2. 11</b> Gambar Cartoon.....	13
<b>Gambar 2. 12</b> Gambar Semi-Realis .....	14
<b>Gambar 2. 13</b> Gambar Cell Shading .....	15
<b>Gambar 2. 14</b> Gambar Soft Cell Shading .....	15
<b>Gambar 2. 15</b> Gambar Blend Shading .....	16
<b>Gambar 2. 16</b> Squash & Stretch.....	17
<b>Gambar 2. 17</b> Anticipation.....	17
<b>Gambar 2. 18</b> Follow Through and Overlapping Action.....	19
<b>Gambar 2. 19</b> Arcs .....	19
<b>Gambar 2. 20</b> Exaggeration .....	20
<b>Gambar 2. 21</b> Appeal .....	21
<b>Gambar 2. 22</b> Logo Adobe Photoshop.....	25
<b>Gambar 2. 23</b> Logo Adobe Illustrator.....	26
<b>Gambar 2. 24</b> Logo Clip Studio Paint.....	26
<b>Gambar 2. 25</b> Logo Autodesk Maya.....	27
<b>Gambar 2. 26</b> Logo Sketchup .....	27
<b>Gambar 2. 27</b> Logo Adobe Substance Painter .....	28
<b>Gambar 2. 28</b> Logo Adobe After Effect .....	28
<b>Gambar 2. 29</b> Logo Adobe Premiere .....	29

<b>Gambar 3. 1</b>	Diagram Proses Pembuatan Animasi.....	31
<b>Gambar 3. 2</b>	Pencarian Referensi .....	34
<b>Gambar 3. 3</b>	kumpulan referensi environment .....	34
<b>Gambar 3. 4</b>	Sketsa Karakter .....	35
<b>Gambar 3. 5</b>	sketsa rumah .....	35
<b>Gambar 3. 6</b>	final concept art karakter .....	36
<b>Gambar 3. 7</b>	final concept art environment .....	36
<b>Gambar 3. 8</b>	3D Modelling Environment .....	37
<b>Gambar 3. 9</b>	UV Mapping .....	37
<b>Gambar 3. 10</b>	Hypershade .....	38
<b>Gambar 3. 11</b>	Keypose .....	39
<b>Gambar 3. 12</b>	Inbetween.....	39
<b>Gambar 3. 13</b>	Cleaning .....	40
<b>Gambar 3. 14</b>	Coloring .....	40
<b>Gambar 3. 15</b>	Compositing.....	41
<b>Gambar 3. 16</b>	Skydome Light.....	41
<b>Gambar 3. 17</b>	Area Light.....	42
<b>Gambar 3. 18</b>	Directional Light.....	42
<b>Gambar 3. 19</b>	Video Render .....	43
<b>Gambar 3. 20</b>	Hasil Render Arnold .....	43
<b>Gambar 3. 23</b>	Trim Video.....	44
<b>Gambar 3. 24</b>	Teknik Join .....	45
<b>Gambar 3. 26</b>	Color Grading .....	45
<b>Gambar 3. 27</b>	Cerita.....	46
<b>Gambar 3. 28</b>	Script.....	47
<b>Gambar 3. 29</b>	concept art environment.....	48
<b>Gambar 3. 30</b>	concept art karakter.....	48
<b>Gambar 3. 31</b>	Modelling Sketchup.....	48
<b>Gambar 3. 32</b>	Modelling Maya.....	49
<b>Gambar 3. 33</b>	Texturing.....	49
<b>Gambar 3. 34</b>	Inbetween.....	49
<b>Gambar 3. 35</b>	Cleaning .....	50

<b>Gambar 3. 36</b> Proses Lighting .....	50
<b>Gambar 3. 37</b> Proses Rendering .....	51
<b>Gambar 3. 38</b> Editing.....	51
<b>Gambar 4. 1</b> Referensi Karakter Arsa.....	59
<b>Gambar 4. 2</b> Referensi Karakter Mama.....	59
<b>Gambar 4. 3</b> Referensi Karakter Youtuber .....	60
<b>Gambar 4. 4</b> Sketsa karakter Mama.....	60
<b>Gambar 4. 5</b> Sketsa karakter Arsa .....	61
<b>Gambar 4. 6</b> Sketsa Karakter Youtuber.....	61
<b>Gambar 4. 7</b> Lineart para karakter .....	62
<b>Gambar 4. 8</b> Referensi Warna Kulit .....	62
<b>Gambar 4. 9</b> Referensi Warna Objek.....	63
<b>Gambar 4. 10</b> Referensi Warna Baju.....	63
<b>Gambar 4. 11</b> Coloring Karakter Arsa.....	63
<b>Gambar 4. 12</b> Coloring Karakter Mama .....	64
<b>Gambar 4. 13</b> Coloring Karakter Youtuber .....	64
<b>Gambar 4. 14</b> Hasil Akhir Coloring .....	65
<b>Gambar 4. 15</b> Referensi Rumah.....	66
<b>Gambar 4. 16</b> Referensi Dapur .....	66
<b>Gambar 4. 17</b> Sketsa Jalan Minimarket.....	67
<b>Gambar 4. 18</b> Sketsa Taman.....	67
<b>Gambar 4. 19</b> Sketsa Rumah .....	68
<b>Gambar 4. 20</b> Concept Art Minimarket.....	69
<b>Gambar 4. 21</b> Layout Ruang Makan dan Dapur.....	69
<b>Gambar 4. 22</b> Layout Rumah.....	69
<b>Gambar 4. 23</b> UV Mapping .....	70
<b>Gambar 4. 24</b> 3D Coloring .....	70
<b>Gambar 4. 25</b> Hypershade di Maya .....	71
<b>Gambar 4. 26</b> Hasil akhir 3D Texturing .....	71
<b>Gambar 4. 27</b> Material Aitoon.....	72

<b>Gambar 4. 28</b> Material Ramp .....	73
<b>Gambar 4. 29</b> Hasil Akhir Render .....	73

## DAFTAR TABLE

<b>Table 3. 1</b> Timeline Pengerjaan Tugas Akhir .....	52
<b>Table 4. 1</b> Skala Jawaban Kuesioner .....	53
<b>Table 4. 2</b> Skala Jawaban Kuesioner .....	55
<b>Table 4. 3</b> Jawaban Pendapat Kuesioner.....	56



## **DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN 1** Biodata Mahasiswa

**LAMPIRAN 2** Salinan Bimbingan TA

**LAMPIRAN 3** Dokumen Pendukung Penyusunan TA

**LAMPIRAN 4** Dokumentasi Uji Proposal TA

**LAMPIRAN 5** Dokumen Kegiatan Sidang TA

**LAMPIRAN 6** Lembar Hasil Cek Plagiarisme

**LAMPIRAN 7** Surat Kontrak PI / Surat Penerimaan PI

**LAMPIRAN 8** Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan TA

**LAMPIRAN 9** Sertifikat TOEIC

**LAMPIRAN 10** Sertifikat Kompetensi