

**LAPORAN PROYEK AKHIR**  
**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “SAMIL” UNTUK**  
**MENGEDUKASI REMAJA YANG MEMILIKI SIFAT IMPULSIF**  
*(3D Asset dan Layout Artist)*

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan*  
*Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan*



*Disusun Oleh :*

**FAJAR BAGUS SANTOSO**  
**20230043**

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

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 3D "SAMIL" Untuk  
Menedukasi Remaja Yang Memiliki Sifat Impulsif

Penulis : Fajar Bagus Santoso

NIM : 20230043

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas  
Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat  
tanggal 26 Juni 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom.  
NIP. 198602052019032009

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, ST.

NIP. 198801052019032012

Anggota 2



Jodes Setiamawati, M.Pd.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yumama S, S.Kom.,

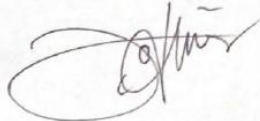
NIP. 1980111220101220003

### LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancang Film Pendek Animasi 3D  
"SAMIL" Sebagai Media Edukasi  
Untuk Meningkatkan Rasa Bersyukur  
Karena Insecurity Pada Remaja  
Penulis : Fajar Bagus Santoso  
NIM : 20230043  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain

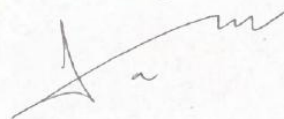
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 8 juli 2024

Pembimbing 1



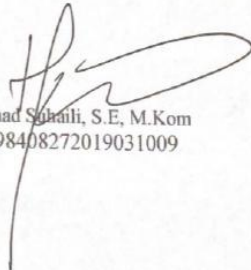
Jodies Setianawati, M.Pd

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S.Sn

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suanli, S.E, M.Kom  
NIP. 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fajar Bagus Santoso  
NIM : 20230043  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
"PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D "SAMIL" SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN RASA BERSYUKUR  
KARENA INSECURITY PADA REMAJA"  
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, 8 Juli 2024

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow rectangular stamp. The stamp contains the text 'METERAN TERBUKA' and 'FSALX2785/F8152'.

Fajar Bagus Santoso  
NIM: 20230043

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fajar Bagus Santoso  
NIM : 20230043  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2023/2024

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 “SAMIL” SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN RASA BERSYUKUR KARENA INSECURITY PADA REMAJA”.

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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 8 Juli 2024

Yang menyatakan,



Nama Fajar Bagus Santoso  
NIM: 20230043

## ABSTRAK

Film Animasi 3D telah menjadi sebuah medium yang efektif untuk menyampaikan pesan moral dan edukasi kepada berbagai kalangan, tidak hanya anak-anak tetapi juga orang dewasa. Dalam konteks ini, penulis merancang Film 3D "SAMIL" sebagai media edukasi dengan fokus pada pesan moral sifat impulsif. Abstrak ini menguraikan urgensi perilaku dalam kehidupan sehari-hari, yang menjadi pusat perhatian dari kajian penelitian. Pengertian remaja yang impulsif dipaparkan dari perspektif berbagai penelitian, termasuk komponen-komponen utamanya. Kajian ini juga mengidentifikasi sifat impulsif sebagai salah satu permasalahan pada remaja, terutama dalam konteks kesehatan dan keadaan kesejahteraan psikologis mereka. Dampak buruk dari sifat impulsif, seperti tingkat stres yang lebih tinggi dan masalah kesehatan, didokumentasikan melalui penelitian yang relevan. Penelitian dilakukan pada remaja di Jakarta dengan menggunakan metode Kuantitatif. Langkah-langkah penelitian meliputi survei kepada remaja, observasi masalah penulis dan juga studi literatur untuk memperkuat hasil dari interpretasi.

**Kata kunci :** Animasi, Edukasi, Sifat Impulsif, Kesehatan Mental, Kesejahteraan Psikologis

*3D animated films have become an effective medium for conveying moral messages and education to various groups, not only children but also adults. In this context, the author designed the 3D film "SAMIL" as an educational medium with a focus on the moral message of impulsivity. This abstract describes the urgency of behavior in everyday life, which is the focus of this research study. The concept of impulsive adolescents is presented from the perspective of various studies, including its main components. This study also identifies impulsivity as one of the problems in adolescents, especially in the context of their health and psychological well-being. The negative impacts of impulsivity, such as higher stress levels and health problems, are documented through relevant research. The research was conducted on adolescents in Jakarta using a quantitative method. The research steps include a survey of adolescents, observations by the author, and a literature review to strengthen the results of the interpretation.*

**Keywords :** Animation, Education, Impulsivity, Mental Health, Psychological well-be

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karuniaNya lah saya dapat menyelesaikan laporan penulisan proyek akhir sebagai salah satu tahap menuju kelulusan. Saya juga menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan proposal ini.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *3D Asset & Layout Artist*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun Proposal Tugas Akhir dengan judul Perancangan Film Pendek Animasi 3D “*SAMIL*” Sebagai Media Edukasi Untuk Meningkatkan Rasa Bersyukur Karena Isecurity Pada Remaja.

Proposal Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, serta dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis hendak mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT., Kepala Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani siti Noor Aisyah.,M.Ds Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom., Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., MM., Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Jodies Setiamawati, S.Pd, selaku Pembimbing Karya Tugas Akhir
8. Dessy Wahyuni, S.Sn selaku Pembimbing Karya Tugas Akhir
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Abiyyu Syaban Triatmojo selaku rekan satu tim penulis yang selalu bekerja sama dengan baik untuk menyelesaikan karya Tugas Akhir.

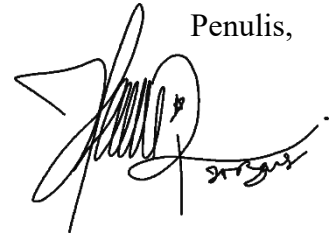
11. Rekan-rekan penulis lainnya yang juga turut membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung

Penulis menyadari bahwa laporan penulisan ini masih memiliki banyak kekurangan. Maka dari itu, saya menerima kritik maupun saran yang dapat membangun dengan hati yang terbuka. Semoga laporan penulisan ini dapat menjadi pedoman yang baik bagi saya dan tim dalam pengerjaan karya film pendek animasi dan bagi dosen pembimbing dalam membimbing saya saat mengerjakan proyek akhir.

Jakarta, 28 Juli 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fajar Bagus Santoso', with a stylized flourish at the end.

Fajar Bagus Santoso

NIM. 20230043



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN PLAGIARISME.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
A. Animasi.....	6
B. Asset 3D.....	6
C. Layout.....	7
D. Remaja.....	7
E. Impulsif.....	8
F. Tugas Penulis.....	9
1. <i>Asset 3D</i> .....	9
2. <i>Layouting</i> .....	9
G. <i>Pipeline</i> Produksi Animasi.....	9
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>11</b>
A. Metode Penciptaan.....	11
B. Metode Pengkajian.....	22
C. Metode Penelitian.....	24

1. Desain Penelitian .....	24
2. Tempat dan Waktu Penelitian .....	24
3. Populasi dan Sampel Penelitian .....	24
4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	25
5. Teknik Analisis Data .....	26
<b>BAB IV HASIL &amp; PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>
A. Hasil Penciptaan dan Pengkajian .....	28
1. Impelementasi Jobdesk .....	28
1.1) Modelling 3D Asset .....	28
1.2) Layouting .....	30
2. Kebutuhan Perangkat .....	32
B. Hasil Penelitian .....	34
1. Observasi .....	34
2. Kuesioner .....	35
3. Studi Literatur .....	39
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>41</b>
A. Simpulan .....	41
B. Saran .....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>44</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Ide Cerita .....	12
Gambar 3. 2 Script .....	12
Gambar 3. 3 Storyboard .....	13
Gambar 3. 4 Design Character .....	14
Gambar 3. 5 Modelling Character .....	15
Gambar 3. 6 Asset 3D & Environment .....	16
Gambar 3. 7 UV Mapping & Texturing .....	17
Gambar 3. 8 Layouting .....	18
Gambar 3. 9 Animate .....	19
Gambar 3. 10 Lighting .....	20
Gambar 3. 11 Rendering .....	20
Gambar 3. 12 Compositing .....	21
Gambar 3. 13 Alur Pengerjaan Asset 3D .....	23
Gambar 3. 14 Alur Pengerjaan Layouting .....	23
Gambar 4. 1 Refrensi dan Basic Object .....	28
Gambar 4. 2 Modelling Kasar .....	29
Gambar 4. 3 Modelling Halus .....	29
Gambar 4. 4 Asset Modelling .....	30
Gambar 4. 5 Exporting File .....	31
Gambar 4. 6 Proposional Objek .....	31
Gambar 4. 7 Layouting Objek dan Karakter .....	32
Gambar 4. 8 Autodesk Maya .....	33
Gambar 4. 9 Adobe Substance .....	33
Gambar 4. 10 Blender .....	34
Gambar 4. 11 Blender .....	34
Gambar 4. 12 Chart 1 .....	35
Gambar 4. 13 Chart 2 .....	36
Gambar 4. 14 Chart 3 .....	36
Gambar 4. 15 Chart 4 .....	37
Gambar 4. 16 Chart 5 .....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup .....	46
Lampiran 2 Lembar Bimbingan .....	47
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA .....	48
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA .....	52
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme .....	53
Lampiran 6 Surat Kontrak Praktik Industri .....	55
Lampiran 7 Sertifikat Kompetensi .....	57