

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D
“MENJELANG MALAM” UNTUK MEMBANGUN
***QUALITY TIME* ORANG TUA DAN ANAK**
(*Storyboard, Design Character, 2D Motion, 3D Animator*)

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:
Salsabila Khairani
NIM: 20230129

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

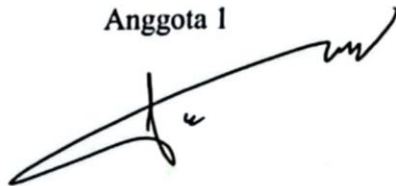
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D
"MENJELANG MALAM" UNTUK MEMBANGUN
QUALITY TIME ORANG TUA DAN ANAK
Penulis : Salsabila Khairani
NIM : 20230129
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim
Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif
pada hari jumat, tanggal 22 Juli 2024.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M.
NIP. 198801052019032012

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sn

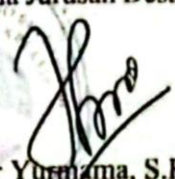

Anggota 2



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 3D "MENJELANG MALAM"
UNTUK MEMBANGUN QUALITY TIME
ORANG TUA DAN ANAK

Penulis : Salsabila Khairani
NIM : 20230129
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di 12 Juli 2024

Pembimbing 1



Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom

NIP. 198405092019031011

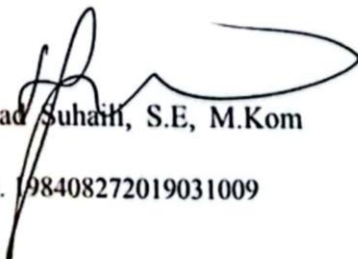
Pembimbing 2



Oki Kurniawan M.Ds

NIP. 0903450013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Muhammad Suhain, S.E, M.Kom

NIP. 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabila Khairani
NIM : 20230129
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Film Pendek Animasi 3D “Menjelang Malam” Untuk
Membangun Quality Time Orang Tua dan 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, 12 Juli 2024

Yang menyatakan,



A 10,000 Indonesian Rupiah stamp with a signature and the name Salsabila Khairani and NIM 20230129.

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Salsabila Khairani
NIM : 20230129
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik: 2024

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Nonekklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Film Pendek Animasi 3D “Menjelang Malam”
Untuk Membangun Quality Time Orang Tua dan Anak

Dengan Hak Bebas Royalti Nonekklusif 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, 12 Juli 2024

Yang menyatakan.


Salsabila Khairani
20230129

ABSTRAK

This writing investigates the design of the animated film "Menjelang Malam" as an educational medium for parents and children to maintain their time together. The aim of making this animated film is to make parents and children aware of the importance of quality time. Storyboard, character design, 2D motion, and 3D animating as part of this writing animation pipeline process. The design thinking method is used in this writing. The research results show that the animated video "Menjelang Malam", a film before night, effectively conveys a message about the importance of quality time.

Keywords: Children, 3D Animation, Education, Parents, Quality Time

Penulisan ini menyelidiki perancangan film animasi “Menjelang Malam” sebagai media edukasi untuk orang tua dan anak agar tetap menjaga waktu kebersamaan maereka. Tujuan pembuatan film animasi ini adalah untuk menyadarkan orang tua dan anak akan pentingnya *quality time*. *Storyboard, design character, 2D motion, dan 3D animating* sebagai bagian dari proses *pipeline* animasi penulisan ini. Metode *design thinking* digunakan dalam penulisan ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa vidio animasi “Menjelang Malam” film menjelang malam efektif menyampaikan pesan tentang pentingnya *quality time*.

Kata Kunci: Anak, Animasi, Edukasi, Orang tua, Quality Time

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Tujuan Proposal Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan penulis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Proposal Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak yang telah membantu dalam proses persiapan, pembekalan, pelaksanaan tugas akhir. Adapun pada kesempatan ini, dengan segala hormat penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu, khususnya kepada :

1. Dr. Tirpi Rose Kartika, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Ibu Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT., Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom., Dosen Pembimbing I.
7. Oki Kurniawan M.Ds., Dosen Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini.
9. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis.
10. Rekan tim TA yang sudah bekerja sama dengan baik.
11. Teman-teman penulis yang selalu mendukung dan membantu penulis.

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

Penulis menyadari bahwa proposal tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan dalam proposal ini. Akhir kata, penulis berharap proposal tugas akhir ini dapat memberikan manfaat untuk para pembaca dan pengembangan ilmu di bidang Animasi.

Depok, 8 Juli 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Salsabila Khairani', written in a cursive style.

Salsabila Khairani

20230129

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Masalah.....	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. Animasi	6
1. Pengertian Animasi	6
2. Pengertian <i>Design Character</i>	6
3. Pengertian Proses <i>Storyboard</i>	7
4. Pengertian <i>2D Motion</i>	7

5. Pengertian Proses 3D <i>Animating</i>	7
6. Pengertian Prinsip Animasi	8
B. Media Pembelajaran	12
1. Media Pembelajaran	12
C. <i>Quality Time</i>	12
D. Keluarga	13
1. Keluarga	13
2. Pola Asuh	13
E. Pengumpulan Data	13
1. Pengumpulan Data	13
2. Angket Kusioner	13
F. HKI	14
G. Proses Animasi	14
H. Spesifikasi Karya	15
1. <i>Hardware</i>	15
2. <i>Software</i>	15
BAB III METODE PENCIPTAAN	17
A. Objek Penulisan	17
1. Metodologi Penciptaan Karya Seni	17
B. Objek Karya	20
1. Konsep Cerita	20
2. Ruang Lingkup	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Produksi Animasi	43
B. Pengolahan Data	60

1. Deskripsi Responden	65
2. Hasil Kuesioner	66
3. Wawancara	69
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Timeline</i> Pengerjaan 2022	40
Tabel 3. 2 <i>Timeline</i> Pengerjaan 2023	40
Tabel 3. 3 <i>Timeline</i> Pengerjaan 2024 1	41
Tabel 3. 4 <i>Timeline</i> Pengerjaan 2024 2	41
Tabel 4. 1 Total Skor Hasil Pengisian Kuesioner	60
Tabel 4. 2 Bobot Penilaian	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Anticipation</i>	8
Gambar 2. 2 <i>Staging</i>	8
Gambar 2. 3 <i>Straight Ahead & Pose To Pose</i>	9
Gambar 2. 4 <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	9
Gambar 2. 5 <i>Slow In & Slow Out</i>	10
Gambar 2. 6 <i>Arcs</i>	10
Gambar 2. 7 <i>Secondary Action</i>	11
Gambar 2. 8 <i>Timing</i>	11
Gambar 2. 9 <i>Pipeline</i>	14
Gambar 2. 10 <i>Autodesk Maya</i>	16
Gambar 2. 11 <i>Adobe After Effect</i>	16
Gambar 2. 12 <i>MediBang Paint Pro</i>	16
Gambar 3. 1 <i>Metode Design Thinking</i>	18
Gambar 3. 2 <i>Proses Import Template Storyboard</i>	23
Gambar 3. 3 <i>Referensi Storyboard</i>	24
Gambar 3. 4 <i>Kerangka Adegan</i>	24
Gambar 3. 5 <i>Hasil Kerangka Adegan</i>	25
Gambar 3. 6 <i>Sketsa Storyboard</i>	25
Gambar 3. 7 <i>Memberikan Objek</i>	26
Gambar 3. 8 <i>Hasil Shading Storyboard</i>	26
Gambar 3. 9 <i>Memasukkan Gambar ke Template</i>	27
Gambar 3. 10 <i>Proses Akhir Storyboard</i>	27
Gambar 3. 11 <i>Proses pembuatan Design Character</i>	30
Gambar 3. 12 <i>Proses Sketsa Character</i>	30
Gambar 3. 13 <i>Proses Line Art</i>	31
Gambar 3. 14 <i>Proses Mewarnai</i>	31
Gambar 3. 15 <i>Proses Sketsa 2D Motion</i>	32
Gambar 3. 16 <i>Proses Line Art 2D motion</i>	32
Gambar 3. 17 <i>Proses Coloring Asset 2D</i>	33

Gambar 3. 18 <i>Folder dan Layer Gambar</i>	33
Gambar 3. 19 <i>Proses Shading Asset 2D Motion</i>	34
Gambar 3. 20 <i>Proses Memberikan Background</i>	34
Gambar 3. 21 <i>Folder Penyimpanan Asset</i>	35
Gambar 3. 22 <i>Folder Adobe After Effect</i>	35
Gambar 3. 23 <i>Proses Peletakan Pipet</i>	36
Gambar 3. 24 <i>Proses 2D Motion & Voice Over</i>	36
Gambar 3. 25 <i>Proses Import Character</i>	37
Gambar 3. 26 <i>Proses Blocking</i>	37
Gambar 3. 27 <i>Proses Polishing</i>	38
Gambar 4. 1 <i>Contoh Gambar Storyboard</i>	44
Gambar 4. 2 <i>Hasil Storyboard 1</i>	44
Gambar 4. 3 <i>Hasil Storyboard 2</i>	45
Gambar 4. 4 <i>Hasil Storyboard 3</i>	46
Gambar 4. 5 <i>Hasil Storyboard 4</i>	47
Gambar 4. 6 <i>Upin & Ipin Referensi</i>	48
Gambar 4. 7 <i>Sabi Referensi Design Character Arya</i>	49
Gambar 4. 8 <i>Hasil Design Character Arya</i>	49
Gambar 4. 9 <i>Inko Midoriya Referensi Design Character Ibu</i>	50
Gambar 4. 10 <i>Hasil Design Character Ibu</i>	51
Gambar 4. 11 <i>Momo Referensi Character Design Hantu</i>	51
Gambar 4. 12 <i>Hasil Design Character Hantu</i>	52
Gambar 4. 13 <i>Hasil 2D Motion 1</i>	53
Gambar 4. 14 <i>Hasil 2D Motion 2</i>	54
Gambar 4. 15 <i>Hasil 2D Motion 3</i>	55
Gambar 4. 16 <i>Hasil 3D Animating Scene 3 Shot 2</i>	57
Gambar 4. 17 <i>Hasil 3D Animating Scene 3 Shot 5</i>	57
Gambar 4. 18 <i>Hasil 3D Animating Scene 3 Shot 17</i>	57
Gambar 4. 19 <i>Hasil 3D Animating Scene 3 Shot 12</i>	58
Gambar 4. 20 <i>Hasil 3D Animating Scene 3 Shot 16</i>	58
Gambar 4. 21 <i>Hasil 3D Animating Scene 4 Shot 27</i>	58

Gambar 4. 22 Hasil 3D <i>Animating Scene</i> 4 Shot 30	59
Gambar 4. 23 Hasil 3D <i>Animating Scene</i> 4 Shot 31	59
Gambar 4. 24 Hasil 3D <i>Animating Scene</i> 4 Shot 62.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	77
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbingan TA	78
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	80
Lampiran 4 Dokumentasi Uji Proposal TA	96
Lampiran 5 Surat Penerimaan PI	101
Lampiran 6 Sertifikat TOEFL	102