

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “REGRET”
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PARENTING BAGI MAHASISWA
POLIMEDIA
(Concept Art, Design Character, Story Board)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh
PRASETYO ALIEF YUDHISTIRA
NIM: 20230107

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 3d "Regret" Sebagai Media
Edukasi Parenting Bagi Mahasiswa Polimedia
Penulis : Prasetyo Alief Yudhistira
NIM : 20230107
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

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

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



(Suratni, S.S., M.Hum)

NIP. 198310242009122002

Penguji 1



(Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom)
NIDN: 0903450007

Penguji 2



(Regina Angelica, S.Hum, M.Sos)

Mengetahui, Ketua Jurusan



Trijajar Yumama S, M.T
NIP. 198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan Film Pendek Animasi 3d
Sebagai Media Edukas Parenting Bagi
Mahasiswa Polimedia "

Penulis : Prasetyo Alief Yudhistira
NIM : 20230107
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di *Jakarta*, *Kamis* / *11* *Juli* 2024.

Pembimbing 1



Regina Angelica K, S.Hum, M.Sos

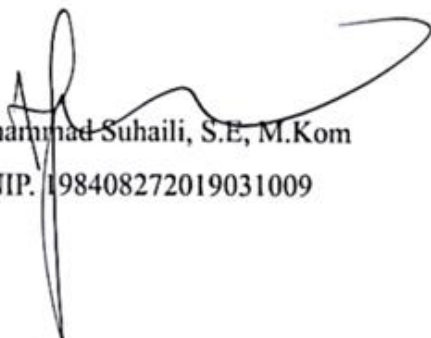
Pembimbing 2



Moses Graceivan S.Ds. M.MT

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom

NIP. 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : PRASETYO ALIEF YUDHISTIRO
NIM : 20230107
Program Studi : ANIMASI
Jurusan : DESAIN
Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Penceritaan film animasi 3D "Regret" sebagai media
edukasi parenting bagi mahasiswa polimedia.

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.

Depok, 8 Juli 2024

Yang menyatakan,


Prasetyo Alief A
NIM: 20230107

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Prasetyo Alief Yudhistira
NIM : 20230107
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023 / 2024

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

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.

DEPOK, 8 JULI 2024

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya



PRASETYO ALIEF YUDHISTIRA

ABSTRAK

"Regret" is a 3D animated short film that tells the story of a teenager who feels lonely because his parents often leave him. During the production process, the writer served as the Concept Artist, Character Designer, and Storyboard creator in the pre-production stage. This writing aims to introduce the concept of Parenting to students of the State Polytechnic of Creative Media through the animated film "Regret." The study employs a quantitative method with a pretest-posttest design to measure the film's effectiveness in increasing knowledge about parenting. The statistical analysis results show a significance value of $p < 0.05$, with a t-value (2.590) greater than the t-table value (1.734), thus rejecting H_0 and accepting H_1 . This indicates that "Regret" is effective in enhancing understanding of parenting among the students of the State Polytechnic of Creative Media, highlighting the importance of animated films as educational tools.

Keywords : Animation, Parenting, Regret

Regret adalah sebuah film pendek animasi 3D yang menceritakan tentang seorang remaja yang merasa kesepian karena sering ditinggalkan oleh orang tuanya. Dalam proses pembuatannya, penulis bertugas sebagai Konsep Seni, Desain Karakter, dan membuat Papan Cerita pada tahap pra produksi. Penulisan ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep pola asuh kepada mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif melalui film animasi "Regret." Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain pretest-posttest untuk mengukur efektivitas film dalam meningkatkan pengetahuan tentang parenting. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,05$, dengan t hitung (2,590) lebih besar dari t tabel (1,734), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini menunjukkan bahwa "Regret" efektif dalam meningkatkan pemahaman tentang parenting di kalangan mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif, menyoroti pentingnya film animasi sebagai alat edukasi.

Kata Kunci : Animasi, Parenting, Regret

PRAKATA

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

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

1. Dr. Tipri Rose Kartika., S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lany Siti Noor Aisyah, M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M., Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Regina Angelica K, S.Hum., M.Sos., dosen pembimbing I, karena telah membantu penulis dalam merancang tugas akhir.
8. Moses Raisa Graceivan, S.Ds., M.MT., dosen pembimbing II,, karena telah membantu penulis dalam merancang tugas akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga penulis yang terus memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
11. Habi Burahim dan M. Sayyid Bintang R. sebagai anggota tim Tugas Akhir.

Penulis dengan sungguh-sungguh menyadari bahwa ada kekurangan yang perlu diperbaiki dalam penulisan Proposal Tugas Akhir ini, meskipun telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyusunnya. Penulis terbuka untuk menerima kritik dan saran yang membangun untuk meningkatkan kualitasnya, menganggap pendapat dari berbagai pihak sangat berharga dalam memperbaiki setiap aspek yang masih kurang optimal.

Dengan menerima masukan, penulis berharap dapat menghasilkan Proposal Tugas Akhir yang lebih matang sesuai dengan standar yang diharapkan. Penulis menyadari bahwa proses penyusunan Proposal Tugas Akhir adalah tahap krusial dalam perjalanan akademiknya, di mana kesediaan untuk terus belajar dan berkembang menjadi kunci untuk mencapai tujuan akademik dengan hasil yang optimal.

Jakarta, 15 Juli 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'P' followed by a series of loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Prasetyo Alief Yudhistira

Nim. 20230107

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME..iv	
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan	5
F. Manfaat	5
BAB II KAJIAN SUMBER	7
A. Penelitian yang Relevan	7
B. Landasan Teori	9
C. Kerangka Berpikir	15
BAB III METODE PENCIPTAAN	16
A. Jenis Penelitian	16
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	16
C. Devinisi Operasional Variabel.....	17
D. Langkah Penciptaan Karya.....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
A. Hasil Analisis Data	20

B. Konsep Pembuatan Film	29
C. Tahap Teknik Pembuatan Animasi	32
BAB V PENUTUP	39
A. Simpulan	39
B. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 BIODATA MAHASISWA	44
LAMPIRAN 2 LEMBAR PEMBIMBINGAN TA.....	45
LAMPIRAN 3 DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUNAN TA	47
LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TA.....	52
LAMPIRAN 5 LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME.....	54
LAMPIRAN 6 SURAT KONTRAK/PENERIMAAN PI	55
LAMPIRAN 7 SERTIFIKAT KOMPETENSI.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Langkah Pembuatan Animasi.....	10
Gambar 2 Kerangka Berpikir	15
Gambar 3 Titik Presentasi Distribusi T	28
Gambar 4 Persentase Pre- Test Pertanyaan 1&2	30
Gambar 5 Persentase Pretest Pertanyaan 3&4.....	31
Gambar 6 Persentase Post- Test	31
Gambar 7 Riset Gaya Visual.....	33
Gambar 8 Diskusi Dengan Tim	33
Gambar 9 Pembuatan Sketsa Awal.....	34
Gambar 10 Pengembangan Bentuk & Proporsi	35
Gambar 11 Penggunaan Warna.....	35
Gambar 12 Membuka Software Ibis Paint	36
Gambar 13 Membuka Proyek Baru.....	37
Gambar 14 Pilih Alat Pemodelan.....	37
Gambar 15 Pembuatan Objek	38
Gambar 16 Mengurutkan Gambar	38

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Penelitian yang Relevan.....	7
Tabel 2	Definisi Operasional	17
Tabel 3	Hasil Uji Validitas	20
Tabel 4	Hasil r hitung dan r tabel.....	22
Tabel 5	Hasil Uji Reliabilitas.....	22
Tabel 6	Distribusi Nilai r tabel.....	23
Tabel 7	Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	24
Tabel 8	Hasil Uji Normalitas	25
Tabel 9	Hasil Uji ANOVA	27