

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “*THE UNSEEN LOVE*”
UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN HADIRNYA
ORANG TUA

(Storywriting, Storyboard, Rigging, Animating)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:
MUHAMMAD SYARIF HAFIZH
NIM: 20230094

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “*THE UNSEEN LOVE*”
UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN HADIRNYA
ORANG TUA

(Storywriting, Storyboard, Rigging, Animating)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:
MUHAMMAD SYARIF HAFIZH
NIM: 20230094

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “THE UNSEEN LOVE” UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN HADIRNYA ORANG TUA**

Penulis : Muhammad Syarif Hafizh

NIM : 20230094

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

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

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.

NIP. 198011122010122003

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sn

NIP.

Anggota 2



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

NIP. 198801052019032012

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain




Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : “Perancangan Film Animasi 3D “The Unseen Love” Untuk Meningkatkan Kesadaran Hadirnya Orang Tua”
Penulis : Muhammad Syarif Hafizh
NIM : 20230094
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1



Dwi Mandasari Rahayu, MM
NIP. 198801052019032012

Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan, S.T
NIP. 198010312014041001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Syarif Hafizh
NIM : 20230094
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan Film Animasi 3D “The Unseen Love” Untuk Meningkatkan Kesadaran Hadirnya Orang Tua”

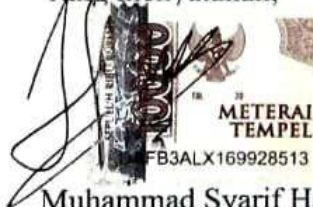
adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

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,



METERAI
TEMPEL
FB3ALX169928513

Muhammad Syarif Hafizh

NIM: 20230094

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Syarif Hafizh
NIM : 20230094
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
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 Animasi 3D “The Unseen Love” Untuk Meningkatkan Kesadaran Hadirnya Orang Tua” 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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Syarif Hafizh

NIM: 20230094

ABSTRAK

Family is the first home for children, in a family parents act as the first educator for children. The relationship between parents and children in a family needs to be maintained through good communication between parents and children. Along with the times, many parents are too busy with their work so they don't give enough time to interact with their children. The lack of parental time for children makes children feel unnoticed, unappreciated, and the loss of children's motivation in living their lives. Therefore, the purpose of making a 3D Animation Film entitled "The Unseen Love" is to raise awareness in maintaining harmonious relationships between people and children through good communication and interaction in a family. "The Unseen Love" tells the story of a family consisting of a father, mother, and son named Tony. The father who is too busy with his work often ignores Tony's questions and attempts to start interactions, until Tony feels unnoticed and does things that make his father realize what has been done to him. Through the viewing of the 3D Animation Film "The Unseen Love", respondents gave positive responses about this 3D Animation Film because it opened their minds about how to overcome problems that arise in the relationship between parents and children.

Keyword: Animation, Parent-child Relationship, Family, Children, Parents.

Keluarga merupakan rumah pertama bagi anak, dalam sebuah keluarga orang tua berperan sebagai pendidik pertama bagi anak. Hubungan antara orang tua dengan anak dalam sebuah keluarga perlu dijaga keharmonisannya melalui komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak. Seiring perkembangan zaman, banyak orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya sehingga kurang memberikan waktu untuk berinteraksi dengan anak. Kurangnya waktu orang tua untuk anak, membuat anak merasa tidak diperhatikan, tidak dihargai, hingga hilangnya motivasi anak dalam menjalani kehidupannya. Oleh karena itu tujuan dari pembuatan Film Animasi 3D berjudul "*The Unseen Love*" adalah untuk meningkatkan kesadaran dalam menjaga keharmonisan hubungan antara orang dengan anak melalui komunikasi dan interaksi yang baik dalam sebuah keluarga. Film animasi Animasi 3D "*The Unseen Love*" menceritakan sebuah keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, dan anak yang bernama Tony. Ayah yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya sering menyampingkan pertanyaan serta usaha Tony dalam memulai interaksi, hingga Tony merasa tidak diperhatikan dan melakukan hal yang membuat ayahnya tersadar apa yang telah dilakukan terhadapnya. Melalui penayangan Film Animasi 3D "*The Unseen Love*" responden memberikan tanggapan positif tentang Film Animasi 3D ini karena membuka pemikiran tentang bagaimana mengatasi masalah yang muncul dalam hubungan antara orang tua dan anak.

Kata Kunci: Animasi, Hubungan Orang tua-anak, Keluarga, Anak, Orang Tua.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah sebagai kewajiban bagi penulis untuk mengajukan Tugas Akhir penulis untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

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

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S. Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, M. Kom., selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M. selaku Sekretaris Program Studi Animasi dan Dosen Pembimbing I
7. Ilham Khalid Setiawan, S.T., selaku Dosen Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam pembuatan tugas akhir.
10. Bulungan Immanuel Librex Tambunan yang merupakan rekan satu tim penulis dalam pembuatan tugas akhir.
11. Calista Eodora Faadihilah yang selalu mendukung penulis secara emosional dalam mengerjakan tugas akhir.

12. Muhammad Daffa Hafidh Abdillah, Muhamad Bagus Marsugi, dan Priagung Wicaksono yang telah memberi penulis masukkan dalam pembuatan karya tugas akhir ini.
13. Teman-teman Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk penulisan Laporan Tugas Akhir ini.

Jakarta, 5 Juli 2024

Penulis.



Muhammad Syarif Hafizh

NIM 20230094

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 GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
1. Bagi Penulis:.....	4
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif:.....	5
3. Bagi Masyarakat:.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. Animasi	6
1. Pengertian Animasi	6
2. Produksi Animasi	6
3. Prinsip Animasi	6
4. <i>Storywritting</i> / Menulis Cerita	9
5. <i>Storyboard</i>	9
6. <i>Rigging</i>	9
7. <i>Rendering</i>	10

B. Keluarga	10
1. Pengertian Keluarga	10
2. Peran Orang Tua.....	10
3. Peran Ayah	10
4. Hubungan Orang Tua dan Anak.....	11
5. Hubungan Ayah dengan Anak	11
6. Pengertian Remaja.....	12
C. Efektivitas Animasi sebagai Media Penyampaian Pesan	12
1. Animasi sebagai Media Pembelajaran.....	12
D. Penelitian yang Relevan	12
BAB III METODE PENGKAJIAN.....	14
A. Pengumpulan Data	14
1. Studi Pustaka	14
2. Wawancara	14
3. Kuesioner.....	14
B. Tempat dan Waktu Penelitian	15
C. Alur Pengerjaan.....	15
1. Penulisan Cerita.....	15
2. Pembuatan <i>Storyboard</i>	16
3. <i>Rigging</i> Karakter	16
4. <i>Animating</i>	18
5. <i>Rendering</i>	19
BAB IV PEMBAHASAN.....	16
A. Hasil Produksi Animasi.....	16
1. <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	16
2. Pembuatan Cerita	18
3. Pembuatan <i>Storyboard</i>	22
4. Pembuatan <i>Rigging</i> Karakter.....	24
5. Melakukan <i>Animating</i>	32
6. <i>Rendering</i>	49

B. Pengolahan Data.....	52
1. Hasil Kuesioner	52
BAB V PENUTUP.....	58
A. Simpulan.....	58
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Logo <i>Clip Studio Paint</i>	17
Gambar 4. 2 Logo <i>Blender</i>	17
Gambar 4. 3 Menggambar <i>shot</i> berisikan Karakter dan <i>Environtment</i>	23
Gambar 4. 4 Urutan <i>Shot</i> dan <i>Scene</i>	23
Gambar 4. 5 Menambahkan Keterangan.....	24
Gambar 4. 6 Menambahkan <i>Armature</i>	25
Gambar 4. 7 <i>Bone</i> Otomatis	25
Gambar 4. 8 Memposisikan <i>Bone</i>	26
Gambar 4. 9 Memposisikan <i>Bone</i> Jari	26
Gambar 4. 10 Memposisikan <i>Bone</i> Wajah.....	27
Gambar 4. 11 Memposisikan <i>Bone</i> Tangan	27
Gambar 4. 12 Memposisikan <i>Bone</i> Kaki	28
Gambar 4. 13 <i>Apply Transform Bone</i>	28
Gambar 4. 14 <i>Upgrade Face Rig</i>	29
Gambar 4. 15 <i>Generate Rig</i>	29
Gambar 4. 16 <i>Set Paret</i> Kontroler ke <i>Modelling</i> (Sumber: Dokumen Pribadi)....	30
Gambar 4. 17 Karakter Sebelum <i>Weight Paint</i>	31
Gambar 4. 18 Karakter Setelah <i>Weight Paint</i>	31
Gambar 4. 19 <i>Testing Rigging</i> Karakter	32
Gambar 4. 20 <i>Layout Workspace</i> Pembuatan <i>Pose Library</i>	32
Gambar 4. 21 Tampilan setelah <i>Add Camera</i>	33
Gambar 4. 22 <i>Bone</i> yang hendak diseleksi	34
Gambar 4. 23 Cara Seleksi <i>Bone</i>	34
Gambar 4. 24 <i>Create Selection Set</i>	35
Gambar 4. 25 Memberi nama <i>Selection Set</i> dan <i>Assign</i>	35
Gambar 4. 26 Membuat <i>Pose Library Default</i>	36
Gambar 4. 27 Membuat <i>Pose Library</i> Prihatin.....	36
Gambar 4. 28 Membuat <i>Pose Library A</i>	37
Gambar 4. 29 Membuat <i>Pose Library</i> Lainnya	37
Gambar 4. 30 Cara <i>Append File</i>	38

Gambar 4. 31 Memilih <i>File</i> yang <i>di-Append</i>	38
Gambar 4. 32 Bagian yang <i>di-Append</i>	39
Gambar 4. 33 <i>Append Object</i>	39
Gambar 4. 34 Tata Letak Karakter	40
Gambar 4. 35 Tata Letak <i>Environment</i>	40
Gambar 4. 36 Membuat <i>Pose</i> awal	41
Gambar 4. 37 Membuat <i>Pose</i> Akhir	42
Gambar 4. 38 Membuat <i>Frame Inbetween</i>	43
Gambar 4. 39 Menambahkan <i>Workspace Video Sequencer</i>	44
Gambar 4. 40 Menambahkan <i>File</i> Suara Acuan	44
Gambar 4. 41 Memilih <i>file voice over</i>	45
Gambar 4. 42 Memposisikan <i>timeline</i> suara	45
Gambar 4. 43 Pengaplikasian <i>Pose Library</i> pada Karakter	46
Gambar 4. 44 Mengatur Beberapa <i>frame</i> Kontroler	46
Gambar 4. 45 <i>Key light</i> pada <i>shot</i>	47
Gambar 4. 46 <i>Fill light</i> pada <i>shot</i>	47
Gambar 4. 47 <i>Ambient Light</i> pada <i>Shot</i>	48
Gambar 4. 48 <i>Render viewport</i> Hasil <i>Lighting set</i>	48
Gambar 4. 49 Menggerakkan Kamera	49
Gambar 4. 50 <i>Render Properties</i>	49
Gambar 4. 51 <i>Output Properties</i>	50
Gambar 4. 52 <i>Rendering Animation</i>	50
Gambar 4. 53 Tampilan Ketika <i>Render</i>	51
Gambar 4. 54 Tampilan Setelah <i>Render</i>	51
Gambar 4. 55 Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	52
Gambar 4. 56 Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	53
Gambar 4. 57 Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	53
Gambar 4. 58 Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili	54

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil Kuesioner Menonton Film Animasi 3D " <i>The Unseen Love</i> "	55
Tabel 4. 2 Sampel Alasan Menjawab Netral.....	57