

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI “NO MATTER WHAT” SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN ANAK REMAJA TERHADAP ORANG TUA DI SMKN 41 JAKARTA

*(Storyboard Artis, Animatic Previs, 3D Character Modelling, 3D Rigging, 3D
Animating, 2D Keyposing, 2D Coloring, 2D Compositing)*

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



Disusun oleh:

NIM: 20230102

NELFADINA AULIA

**PROGRAM STUDI ANIMASI
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 : Nelfadina Aulia
NIM : 20230102
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 Rahmansyah, 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 Remaja Terhadap Orang Tua di SMKN 41 Jakarta
Penulis : Nelfadina Aulia
NIM : 20230102
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

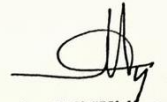
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 9 Juli 2024

Pembimbing 1



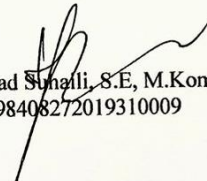
Trifajar Yurmama S.M.T
NIP.198011122010122003

Pembimbing 2



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nelfadina Aulia
NIM : 20230102
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
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 Kepedulian Anak Remaja Terhadap Orang Tua 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,



Nelfadina Aulia
NIM 20230102

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nelfadina Aulia
NIM : 20230102
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
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 Pendek Animasi “No Matter What” Sebagai Media Edukasi Untuk Meningkatkan Kepedulian Anak Remaja Terhadap Orang Tua di SMKN 41 Jakarta” 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 sebenar-benarnya.

Jakarta, 9 Juli 2024
Yang menyatakan,



Nelfadina Aulia
NIM.20230102

ABSTRAK

Masa remaja merupakan periode krusial yang membutuhkan perhatian dan dukungan orang tua untuk membantu mereka berkembang menjadi individu yang dewasa. Peran orang tua sangat penting dalam perkembangan remaja agar mereka dapat tumbuh menjadi individu yang baik secara mental dan emosional. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode film animasi dalam penelitian ini akan menggabungkan animasi 3D dan 2D. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran remaja SMKN 41 Jakarta terhadap pentingnya peran orang tua dalam perkembangan mereka.

Kata kunci: *Animasi, Remaja, Orang tua*

ABSTRACT

Adolescence is a crucial period that requires parental attention and support to help them develop into mature individuals. The role of parents is crucial in the development of teenagers so that they can grow into mentally and emotionally well-adjusted individuals. This research will use a qualitative method. The creation of the animated film in this study will combine 3D and 2D animation. The goal of this research is to increase the awareness of students at SMKN 41 Jakarta about the importance of their parents' role in their development.

Keyword: *Animation, Adolescence, Parents*

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. Tripi Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta serta selaku Dosen Pembimbing 1
4. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, M.M. selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom, selaku Dosen Pembimbing 2.
7. Bu Suci selaku Guru yang mengajar di SMKN 41 Jakarta.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
9. Keluarga penulis terutama Mama yang terus memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
10. Nadhy Jasvita selaku rekan tim penulis.
11. Teman-teman penulis yang membantu dan menemani penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.

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

Jakarta, 9 Juli 2024

Penulis.


Nelfadina Aulia²¹
NHM 20230102

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. Referensi Cerita.....	6
B. Referensi Cerita di Indonesia	7
C. Style Animasi Semirealism	8
D. Referensi Desain Karakter	10
E. 12 Prinsip Animasi	10
F. Definisi Remaja	16
G. Definisi Orang tua.....	17
H. Faktor ketidakdekatan anak dan orang tua yang sibuk bekerja.....	17
I. Teori Perkembangan Erik Erikson	17
J. Media Edukasi	18
K. Software yang digunakan.....	18
L. Kerangka Berpikir.....	21
BAB III METODE PENGKAJIAN/PENCIPTAAN.....	22
A. Metode Pengumpulan Data	22
B. Metode Penciptaan.....	23
a. Storyboard.....	26
b. Animatic dan Previs 3D	26
c. 3D Modelling Character.....	26
d. 3D animating karakter	28
e. 3D rigging character	32
f. 2D Keyposing	32
g. 2D Coloring	32
h. Compositing 2D	33
3. Jobdesk Penulis	33

4. Timeline Pengerjaan Penelitian dan Tugas Akhir	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil.....	46
1. Pengumpulan Data	46
2. Penciptaan Karya	50
B. Pembahasan	56
1. Pemilihan style animasi yang tepat	56
2. Peran orang tua dalam proses perkembangan.....	56
3. Film animasi “No Matter What” sebagai media edukasi alternatif untuk meningkatkan rasa kepedulian terhadap orang tua	57
C. Keterbatasan Penelitian	57
BAB V KESIMPULAN.....	59
A. SIMPULAN	59
B. SARAN.....	59
1. Bagi Mahasiswa:	59
2. Bagi Polimedia.....	60
3. Bagi Masyarakat	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 3.1</i>	<i>Timeline Pengerjaan Film Animasi</i>	45
<i>Tabel 4.1</i>	<i>Skala jawaban kuesioner</i>	46
<i>Tabel 4.1</i>	<i>Skala jawaban kuesioner</i>	48
<i>Tabel 4.3</i>	<i>Jawaban Pendapat Kuesioner</i>	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Brave	6
Gambar 2.2 Nana Mirdad dan suami	7
Gambar 2.3 Nadia Omara	8
Gambar 2.4 Frozen 2.....	9
Gambar 2.5 Ultraman Rising	9
Gambar 2.6 Ejen Ali, Ali Bin Ghazali	10
Gambar 2.7 Squash and Stretch	11
Gambar 2.8 Exaggeration	11
Gambar 2.9 Appeal.....	12
Gambar 2.10 Straight Ahead and Pose to Pose	12
Gambar 2.11 Follow Through and Overlapping.....	13
Gambar 2.12 Solid Drawing.....	13
Gambar 2.13 Arc	14
Gambar 2.14 Slow in dan Slow Out	14
Gambar 2.15 Timing and Spacing.....	15
Gambar 2.16 Staging.....	15
Gambar 2.17 Secondary action	16
Gambar 2.18 Anticipation	16
Gambar 2.19 Teori perkembangan Erik Erikson	17
Gambar 2.20 Autodesk Maya 2022	17
Gambar 2.21 Ibis Paint X.....	19
Gambar 2.22 Logo Clip Studio Paint.....	20
Gambar 2.23 Logo Adobe After Effect	20
Gambar 3.1 Diagram Pengerjaan Film Animasi	23
Gambar 3.2 Desain karakter Youtuber tampak depan.....	27
Gambar 3.3 Desain karakter Youtuber tampak samping	27
Gambar 3.4 3D Modelling.....	28
Gambar 3.5 blocking	29
Gambar 3.6 Splining.....	29
Gambar 3.7 Line of Action.....	30
Gambar 3.8 Penerapan Line of action	30
Gambar 3.9 Shortcut Atools	31
Gambar 3.10 Tweening Atools	31
Gambar 3.11 Studio Library.....	32
Gambar 3.12 Desain karakter	33
Gambar 3.13 Finalisasi karakter Ibu	34
Gambar 3.14 Finalisasi karakter Youtuber	34
Gambar 3.15 Pengerjaan storyboard.....	35
Gambar 3.16 Pengerjaan Storyboard	36
Gambar 3.17 Pengerjaan Storyboard	36
Gambar 3.18 Animatic 2D.....	37
Gambar 3.19 Previs 3D.....	37
Gambar 3.20 3D karakter Youtuber	38
Gambar 3.21 Rigging Youtuber.....	39
Gambar 3.22 Modeling 3D aset scene 1	39
Gambar 3.23 Modeling 3D aset scene 2	40
Gambar 3.24 Rumah Gadang.....	40

Gambar 3.25 3D kamera layout	41
Gambar 3.26 pengerjaan 3d Animation character.....	41
Gambar 3.27 Pengerjaan 3d animation character.....	42
Gambar 3.28 Pengerjaan Keyposing pada animasi 2D.....	42
Gambar 3.29 Pengerjaan 2D coloring pada animasi 2D	43
Gambar 4.1 Storyboard	51
Gambar 4.2 Animatic 2D.....	52
Gambar 4.3 Previs 3D.....	52
Gambar 4.4 Youtuber	53
Gambar 4.5 Karakter Youtuber Ready to Animate	54
Gambar 4.6 Hasil 3D Animating Character	54
Gambar 4.7 Hasil Keyposing 2D.....	55
Gambar 4.8 Hasil Compositing 2D.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.** Biodata Penulis
- Lampiran 2.** Salinan Lembar Pembimbingan TA
- Lampiran 3.** Dokumen Pendukung Penyusunan TA
- Lampiran 4.** Dokumen Pendukung Kegiatan Sidang TA
- Lampiran 5.** Lembar Hasil Cek Plagiarisme(Turnitin)
- Lampiran 6.** Surat Penerimaan PI
- Lampiran 7.** Sertifikat TOEFL