

LAPORAN TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI 3D

**“PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “IT COMES”
SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL UNTUK ANAK - ANAK”**

*(Ide dan Konsep Cerita, Scriptwriter, 3D Environment, 3D Modelling, 3D
Texturing)*

PROYEK AKHIR

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU PERSYARATAN UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA TERAPAN**



Disusun Oleh

TITO APRIANTO

20230140

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI ANIMASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan Film Pendek Animasi 3D *"IT COMES"* Sebagai Media Edukasi Moral Untuk Anak-Anak"
Penulis : Tito Aprianto
NIM : 20230140
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 14 Oktober 2024.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


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

Anggota 1


Ilham Khalid Setiawan, S.T.
NIDN. 0904420012

Anggota 2


Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198405092019031011

Mengetahui,
Ketua Jurusan


Tri Fajar Yurnama Sapiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 3D
"IT COMES" Sebagai Media Edukasi Moral Untuk Anak-Anak

Penulis : Tito Aprianto
NIM : 20230140
Program Studi : Animasi(Konsentrasi: ...)
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1



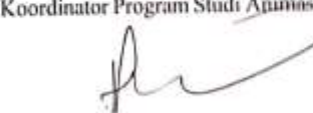
Tri Fajar Yurnama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP: 198011122010122003

Pembimbing 2



Bayu Saputra, S.Komp
3276050808670009

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 : Tito Aprianto
NIM : 20230140
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**"Perancangan Film Pendek Animasi 3D "It Comes" Sebagai Media
Edukasi Untuk Anak-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, 8 Oktober 2024
Yang menyatakan,



Tito Aprianto

NIM: 20230140

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Tito Aprianto
NIM : 20230140
Program Studi : Animasi(Konsentrasi ...)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

demikian 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: **"Perancangan Film Pendek Animasi 3D "IT COMES" Sebagai Media Edukasi Moral Untuk Anak-Anak"** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 8 Oktober 2024
Yang menyatakan,


Tito Aprianto
NIM: 20230140

ABSTRAK

Animasi merupakan sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita, ide, pesan, atau gagasan yang kompleks untuk diterima dapat dikemas menggunakan animasi agar lebih menarik dan menghibur. Dengan dipersembahkannya film kami yang berjudul "IT COMES" ini berharap dapat sedikit menjawab dan ikut berkontribusi dalam perkembangan industri animasi di Indonesia. Sebuah film animasi pendek yang memiliki pesan moral, menceritakan tentang kesalahpahaman antara 2 hewan pemilik sebuah restoran tentang peraturan baru yang ditetapkan. Film ini dibuat dengan tujuan mampu mengedukasi anak-anak usia 6-12 Tahun mengenai sebuah moral dan etika. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengukur seberapa teredukasi nya anak-anak dengan ada nya film "It Comes:" ini mengenai sebuah moral dan etika. Oleh karena itu, penulis membuat laporan ini untuk merekap penelitian yang penulis lakukan

Kata Kunci : Animasi, Moral, Etika

ABSTRACT

Animation is a medium used to convey a story, idea, message, or complex idea to be received. It can be packaged using animation to make it more interesting and entertaining. By presenting our film entitled "IT COMES", we hope to provide some answers and contribute to the development of the animation industry in Indonesia. A short animated film that has a moral message, tells the story of a misunderstanding between 2 animals who own a restaurant about the new rules he has set. This film was made with the aim of educating children aged 6-12 years about morals and ethics

This research was carried out to measure how educated children were by the film "It Comes:" which is about morals and ethics. Therefore, the author created this report to summarize the research that the author conducted

Keywords: Animation, Morals, Ethics

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 memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai Ide dan Konsep cerita, *Scriptwriter*, *3D Modelling*, *3D Environment*, *3D Texturing*. telah membuat karya film pendek animasi 3D yang berjudul “IT COMES” yang tujuannya mengedukasi anak pra remaja mengenai moral. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Film Pendek Animasi 3D “It Comes” Sebagai Media Edukasi Untuk Anak - Anak”

Dalam penulisan laporan ini tak lepas dari kesulitan dan permasalahan yang penulis hadapi, namun karena bantuan dari beberapa pihak yang membuat laporan ini pun dapat terselesaikan dan karena itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur dari Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif dan juga sebagai Pembimbing Penulisan untuk Tugas Akhir ini.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. sebagai Sekretaris Prodi Animasi.
7. Bayu Sanputra S.Kom, selaku Dosen Pembimbing Karya untuk Tugas Akhir ini.

8. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang berada di lingkungan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberi pelayanan kepada mahasiswa selama menempuh Pendidikan disini.
9. Tim Kwekworks selaku tim yang telah membuat Tugas Akhir ini bersama
10. Ibu Winarti dan Bapak Suroto selaku orang tua dan juga keluarga penulis yang selalu memberikan support dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
11. Syarifa Amalia, selaku pasangan penulis yang telah banyak memberikan support baik mental maupun jasmani dan juga membantu dan menemani penulis dalam proses pengerjaan laporan ini
12. Teman-teman kelas D dan angkatan 2020 yang ikut serta membantu penulis dalam memberikan saran untuk menjawab kesulitan dalam mengerjakan Laporan Tugas Akhir ini.
13. Teman – teman dan para pengisi kuisioner yang telah meluangkan waktu untuk mengisi data yang dibutuhkan oleh penulis

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini. Demikian saya sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima Kasih.

Jakarta, 08 September 2024

Penulis,

Tito Aprianto

NIM 20230140

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan Dosen Pembimbing	i
Kata Pengantar.....	iii
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABLE	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah.....	2
E. Tujuan	3
F. Manfaat.....	3
BAB II KAJIAN SUMBER	4
A. Moral.....	4
B. Etika.....	5
C. Anak - Anak.....	5
D. Ide Dan Konsep Cerita	6
E. <i>Scriptwriter</i>	6
F. <i>3D Environment</i>	7
1. Refrensi Restoran Emil.....	7
2. Refrensi Restoran Rick.....	8
3. Refrensi Mobil Polisi.....	9
4. Refrensi Denah.....	9
G. <i>3D Modelling</i>	10
1. Teknik <i>Polygonal Modelling (Sculpt Modelling)</i>	10
H. <i>3D Texturing</i>	11
BAB III METODE PENCIPTAAN	12

A.	Metode Penciptaan.....	12
1.	Diagram Penciptaan.....	12
2.	Timeline Kegiatan.....	14
A.	Tahun 2022.....	14
B.	Tahun 2023.....	15
C.	Tahun 2024.....	16
3.	Hardware yang digunakan.....	16
A.	Laptop HP Pavillion Gaming.....	16
B.	Keyboard dan Mouse.....	17
4.	Software yang digunakan.....	17
A.	Microsoft Word.....	18
B.	Autodesk Maya.....	18
C.	Adobe Substance Painter.....	18
D.	Blender 3D.....	20
B.	Metode Produksi.....	20
1.	Ide Dan Konsep Cerita.....	20
A.	Proses Penentuan Ide Dan Konsep Cerita.....	21
1.	Observasi.....	21
2.	Studi Literatur.....	21
3.	Penulisan Sinopsis Awal.....	21
4.	Finalisasi Sinopsis Awal Cerita.....	22
2.	<i>Scriptwrriter</i>	22
A.	Proses Pembuatan Naskah.....	22
1.	Observasi	22
2.	Proses Naskah Awal.....	23
3.	Revisi dan Finalisasi naskah awal.....	23
3.	3D Environment.....	24
A.	Proses Pembuatan Tanah Di 3D.....	24
1.	Observasi	24
2.	Proses Pembuatan Awal Tanah di 3D.....	25
3.	Finalisasi pembuatan Tanah di 3D.....	25

B. Proses pembuatan Restoran Emil.....	26
1. Observasi.....	26
2. Proses pembuatan awal Restoran Emil.....	26
3. Finalisasi Pembuatan Restoran Emil.....	27
C. Proses pembuatan Restoran Rick.....	27
1. Observasi.....	27
2. Proses Pembuatan awal Restoran Rick.....	27
3. Finalisasi Pembuatan Rick.....	28
4. Budaya Indonesia.....	28
D. Proses pembuatan <i>Furniture</i>	29
1. Observasi.....	29
2. Proses Pembuatan <i>Furniture</i>	29
3. Finalisasi Pembuatan <i>Furniture</i>	30
4. 3D <i>Character Modelling</i>	30
A. Proses Pembuatan 3D Mobil Polisi.....	31
1. Observasi.....	31
2. Proses awal pembuatan 3D Mobil Polisi.....	31
3. Finalisasi 3D Mobil Polisi.....	31
B. Proses Pembuatan 3D Rick.....	32
1. Observasi.....	32
2. Proses Pembuatan 3D Rick.....	32
3. Finalisasi pembuatan 3D Rick.....	33
C. Proses pembuatan 3D Emil.....	34
1. Observasi.....	34
2. Proses pembuatan 3D Emil.....	34
3. Finalisasi 3D Emil.....	35
D. Proses pembuatan 3D Rimal.....	35
1. Observasi.....	35
2. Proses pembuatan 3D Rimal.....	35
3. Finalisasi 3D Rimal.....	36
5. 3D <i>Texturing</i>	36

A.	Proses pembuatan 3D <i>Texturing</i> Tanah.....	37
1.	Observasi.....	37
2.	Proses Pembuatan <i>Texture</i> Tanah.....	37
3.	Finalisasi <i>Texture</i> Tanah.....	37
B.	Proses pembuatan 3D <i>Texturing</i> Mobil.....	38
1.	Observasi.....	38
2.	Proses pembuatan awal <i>Texture</i> Mobil.....	38
3.	Finalisasi <i>Texture</i> Mobil.....	39
C.	Proses pembuatan 3D <i>Texturing</i> Character.....	39
1.	Observasi.....	40
2.	Proses pembuatan Awal <i>Texturing</i> Character.....	40
3.	Finalisasi <i>texturing</i> character.....	40
D.	Proses pembuatan 3D <i>Texturing</i> Restoran.....	41
1.	Observasi.....	41
2.	Proses pembuatan awal <i>texturing</i> restoran.....	41
3.	Finalisasi <i>texturing</i> restoran.....	42
E.	Proses pembuatan 3D <i>Texturing</i> Furniture.....	42
1.	Observasi.....	42
2.	Proses pembuatan awal <i>texturing</i> Furniture.....	43
3.	Finalisasi <i>Texturing</i> Furniture.....	43
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A.	Hasil Karya.....	44
1.	Ide dan konsep cerita.....	44
2.	<i>Scriptwriter</i>	46
3.	3D <i>Environment</i>	50
A.	3D Model Tanah.....	51
B.	3D Restoran Emil.....	51
C.	3D Restoran Rick.....	52
D.	3D <i>Furniture</i>	52
4.	3D <i>Modelling</i>	53
A.	Mobil Polisi.....	53

B. Emil.....	53
C. Rick.....	54
D. Rimal.....	54
5. 3D <i>Texturing</i>	55
A. <i>Texturing</i> Tanah.....	55
B. <i>Texturing</i> Mobil.....	56
C. <i>Texturing</i> Character.....	56
D. <i>Texturing</i> Restoran.....	56
E. <i>Texturing</i> Furniture.....	57
B. Pengumpulan Data.....	58
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan.....	65
1. Bagi Penulis Cerita.....	65
2. Bagi 3D <i>Modelling</i>	65
3. Kelayakan sebagai edukasi moral.....	65
B. Saran.....	66
1. Saran untuk tim.....	66
2. Saran dari <i>audience</i>	66
3. Saran untuk <i>jobdesk</i>	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Refrensi Restoran Emil.....	7
Gambar 2.2 Sketsa Restoran Emil.....	8
Gambar 2.3 Restoran Milik Rick.....	8
Gambar 2.4 Refrensi Mobil Polisi.....	9
Gambar 2.5 Refrensi Denah <i>Environment</i>	9
Gambar 3.1 Diagram Penciptaan.....	12
Gambar 3.2 Logo Microsoft Word.....	18
Gambar 3.3 Logo Autodesk Maya.....	18
Gambar 3.4 Logo Adobe Substance Painter.....	19
Gambar 3.5 Blender 3D.....	20
Gambar 3.6 Sinopsis Awal Cerita.....	22
Gambar 3.7 Finalisasi Awal Cerita.....	23
Gambar 3.8 Naskah awal.....	24
Gambar 3.9 Finalisasi Naskah.....	25
Gambar 3.10 Pembuatan Awal Tanah dan <i>Environment</i>	26
Gambar 3.11 Finalisasi Tanah.....	26
Gambar 3.12 Proses Awal Restoran Emil.....	27
Gambar 3.13 Finalisasi Restoran Emil.....	28
Gambar 3.14 Proses Restoran Rick.....	28
Gambar 3.15 Alat musik sebagai daya tarik.....	29
Gambar 3.16 Finalisasi Restoran Rick.....	28
Gambar 3.17 Proses awal <i>Furniture</i>	30
Gambar 3.18 Finalisasi <i>Furniture</i>	30
Gambar 3.19 Proses Awal Mobil Polisi.....	31
Gambar 3.20 Finalisasi Mobil Polisi.....	32
Gambar 3.21 Proses pembuatan Rick.....	33
Gambar 3.22 Finalisasi <i>Character</i> Rick.....	33
Gambar 3.23 Proses Pembuatan Awal Emil.....	34
Gambar 3.24 Finalisasi <i>Character</i> Emil.....	35
Gambar 3.25 Pembuatan Awal Rimal.....	36

Gambar 3.26 Finalisasi <i>Character</i> Rimal.....	36
Gambar 3.27 Proses pembuatan texture tanah.....	37
Gambar 3.28 Finalisasi <i>Texture</i> Tanah.....	38
Gambar 3.29 <i>Texturing</i> Awal Mobil.....	39
Gambar 3.30 Finalisasi <i>Texture</i> Mobil.....	39
Gambar 3.31 Proses <i>Texturing</i> Emil.....	40
Gambar 3.32 Finalisasi <i>Texture</i> Emil.....	41
Gambar 3.33 Proses <i>Texture</i> Restoran Emil.....	42
Gambar 3.34 Finalisasi <i>Texture</i> Restoran Emil.....	42
Gambar 3.35 Proses awal <i>texture furniture</i>	43
Gambar 3.36 Finalisasi <i>Texturing Furniture</i>	43
Gambar 4.1 Hasil Akhir Tanah.....	51
Gambar 4.2 Hasil Akhir Restoran Emil.....	51
Gambar 4.3 Hasil Akhir Restoran Rick.....	52
Gambar 4.4 Hasil Akhir <i>Furniture</i>	52
Gambar 4.5 Hasil Akhir Mobil Polisi.....	53
Gambar 4.6 Hasil Akhir <i>Character</i> Emil.....	53
Gambar 4.7 Hasil Akhir <i>Character</i> Rick.....	54
Gambar 4.8 Hasil Akhir <i>Character</i> Rimal.....	54
Gambar 4.9 Hasil Akhir Tanah.....	55
Gambar 4.10 Hasil Akhir Mobil Polisi.....	56
Gambar 4.11 Hasil Akhir <i>Texture</i> Emil.....	56
Gambar 4.12 Restoran.....	57
Gambar 4.13 <i>Texturing Furniture</i>	57
Gambar 4.14 Jawaban pertanyaan nomor 1.....	60
Gambar 4.15 Jawaban pertanyaan nomor 2.....	60
Gambar 4.16 Jawaban pertanyaan nomor 3.....	61
Gambar 4.17 Jawaban pertanyaan nomor 4.....	61
Gambar 4.18 Jawaban pertanyaan nomor 5.....	62
Gambar 4.19 Jawaban pertanyaan nomor 6.....	62
Gambar 4.20 Jawaban pertanyaan nomor 7.....	63

Gambar 4.21 Jawaban pertanyaan nomor 8.....	63
Gambar 4.22 Jawaban pertanyaan nomor 9.....	64
Gambar 4.23 Jawaban pertanyaan nomor 10.....	64

DAFTAR TABLE

Table 3.1 <i>Timeline</i> tahun 2022.....	14
Table 3.2 <i>Timeline</i> tahun 2023.....	15
Table 3.3 <i>Timeline</i> tahun 2024.....	16
Table 3.4 Spek laptop.....	17
Table 4.1 Data Pengisi Kuisisioner.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis.....	70
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir.....	71
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir.....	72
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang Tugas Akhir.....	87
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	89
Lampiran 6 Surat Kontrak Praktik Industri.....	90
Lampiran 7 Sertifikat Toefl.....	91