

LAPORAN TUGAS AKHIR
MENGHIDUPKAN EMPATI ANAK DENGAN TIGA KATA AJAIB
MELALUI FILM ANIMASI “3 Magic Words”
(Story & Scriptwriter, Character Designer)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

SHABRINA ZAHWA GIRIPARTSWA

NIM: 21230130

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR
MENGHIDUPKAN EMPATI ANAK DENGAN TIGA
KATA AJAIB MELALUI FILM ANIMASI “3 Magic
Words”
(Story & Scriptwriter, Character Designer)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:
SHABRINA ZAHWA GIRIPARTSWA
NIM: 21230130
PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
2025

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Menghidupkan Empati Anak dengan Tiga Kata Ajaib
Melalui Film Animasi "3 Magic Words"
Penulis : Shabrina Zahwa Giripartswa
NIM : 21230130
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 17 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Zainul Hakim, M.Pd.I.
NIP: 198005072023211013

Anggota I



Dessy Wahyuni, S.Sn.

Anggota II



Moses Raissa Graceivan S. Ds., M. MT
NIDN/NUP/NIDK: 0903450002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., M.T.
NIP: 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Menghidupkan Empati Anak Dengan Tiga Kata Ajaib
Melalui Film Animasi "*3 Magic Words*"

Penulis : Shabrina Zahwa Giripartswa

NIM : 21230130

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 16 Juli 2025

Pembimbing 1

Pembimbing 2

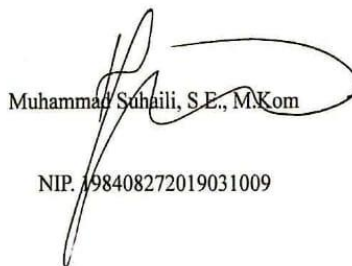


Dwi Mandasari Rahayu, S. P., M.M
NIP. 198801052019052012



Moses Raissa Graceivan S. Ds., M. MT
NIDN/NUP/NIDK: 0903450002

Mengetahui, Koordinator Program Studi Animasi



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 : Shabrina Zahwa Giripartswa
NIM : 21230130
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Menghidupkan Empati Anak Dengan Tiga Kata Ajaib Melalui
Filosofi Animasi "3 Magic Words"

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 sebenarnya.

Jakarta, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Shabrina Zahwa Giripartswa

NIM: 21230130

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : *Shabrina Zahwa Giripartswa*
NIM : *21230130*
Program Studi : *Animasi*
Jurusan : *Disain*
Tahun Akademik : *2025*

demikian 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: *Menghidupkan Empati Anak Dengan Tiga Kata Ajaib Melalui Film Animasi '3 Magic Words'*, 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 saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Shabrina Zahwa Giripartswa
NIM: 21230130

ABSTRAK

The decline in empathy in children in the modern era encourages the importance of early character education. This Final Project reintroduces three magic words: “sorry,” “please,” and “thank you” through the short animated film “3 Magic Words.” The simple story and familiar character designs are designed for children aged 5–12 years to be easily understood. It is hoped that this work can increase awareness of empathy and encourage the surrounding environment to instill a culture of mutual respect. Data were collected through interviews, observations, questionnaires and literature studies.

Keywords: Three Magic Words, Empathy, Animation, 3 Magic Words

Proyek Tugas Akhir ini menghadirkan film animasi pendek “3 Magic Words” untuk menghidupkan kembali empati anak-anak melalui tiga kata ajaib: “maaf,” “tolong,” dan “terima kasih.” Dengan cerita sederhana dan desain karakter menarik, karya ini ditujukan untuk anak usia 5–12 tahun agar mudah dipahami. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode naratif, melalui wawancara, kuesioner, observasi, dan studi pustaka. Diharapkan karya ini dapat meningkatkan kesadaran empati serta mendorong peran lingkungan dalam membangun budaya saling menghargai.

Kata kunci: Tiga Kata Ajaib, Empati, Animasi, 3 Magic Words

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

Penulisan 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, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Prodi Animasi.
7. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM., selaku Dosen Pembimbing Penulisan Tugas Akhir.
8. Moses Raisa Graceivan, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Materi Tugas Akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani penulis saat menempuh masa pendidikan.
10. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan berupa semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.

11. Tim kelompok penyusun Tugas Akhir, Neysha Yasmin Nurhalifa dan Veronika Naomi Azima.
12. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini

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

Jakarta, 17 Juli 2025

Penulis,



Shabrina Zahwa Giripartswa

NIM 21230130

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Definisi Animasi.....	6
2. Pra-Produksi.....	6
3. Prinsip Animasi	11
4. Empati	13
5. Tiga Kata Ajaib	14
BAB III METODE PENCIPTAAN	16
A. Jenis Kajian	16
B. Penjelasan Karya	16
C. Subjek Target Penelitian	17
D. Metode Pengumpulan Data.....	18
1. Wawancara	18
2. Observasi.....	19

3. Studi Pustaka.....	19
E. Software	20
1. Clip Studio Paint	20
2. Microsoft Word	21
3. Google Docs	22
4. Blender	23
5. Google Drive	24
6. Autodesk Maya.....	25
7. Discord	25
F. Tim Penyusun	26
G. Timeline Jobdesk.....	26
H. Tahapan Pembuatan Karya	27
1. Pra-Produksi.....	27
2. Produksi	28
3. Pasca-Produksi	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A. Implementasi Jobdesk dalam Film Animasi	29
1.1) Story dan Scripwriting	30
1.2) Storyboard	32
1.3) Desain Karakter	34
1.4) Referensi Desain Karakter	35
B. Pengujian Film	38
1. Deskripsi <i>Audiens</i>	38
2. Hasil Wawancara Pra-Produksi	39
3. Kendala Pengambilan Data Pra-Produksi.....	40
4. Hasil Wawancara Pasca-Produksi.....	41
5. Kendala Pengambilan Data Pasca-Produksi	42
BAB V PENUTUP	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.....	10
Gambar 2.2.....	10
Gambar 2.3.....	11
Gambar 3.1.....	17
Gambar 3.2.....	21
Gambar 3.3.....	22
Gambar 3.4.....	23
Gambar 3.5.....	24
Gambar 3.6.....	24
Gambar 3.7.....	25
Gambar 3.8.....	26
Gambar 4.1.....	30
Gambar 4.2.....	31
Gambar 4.3.....	33
Gambar 4.4.....	33
Gambar 4.5.....	34
Gambar 4.6.....	35
Gambar 4.7.....	35
Gambar 4.8.....	35
Gambar 4.9.....	36
Gambar 4.10.....	37
Gambar 4.11.....	37
Gambar 4.12.....	40
Gambar 4.13.....	43
Gambar 4.14.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.....26

Tabel 3.2.....26