

LAPORAN TUGAS AKHIR
IMPLEMENTASI *PRACTICE-BASED RESEARCH* DALAM
MERANCANG *ENVIRONMENT* 3D FILM ANIMASI
“*STRONGER TOGETHER*” SEBAGAI MEDIA EDUKASI
ANAK

Tugas Akhir Karya Seni

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh:

ANNISA SHALWA ALBA

NIM: 21230027

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI *PRACTICE-BASED RESEARCH*
DALAM MERANCANG *ENVIRONMENT 3D FILM*
ANIMASI "*STRONGER TOGETHER*" SEBAGAI
MEDIA EDUKASI ANAK
Penulis : Annisa Shalwa Alba
NIM : 21230027
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,



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

Anggota 1



Zainul Hakim, M.Pd.I
NIP. 198005072023211013

Anggota 2



Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom
NIP. 198602052019032009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., M.T.
NIP. 1980111422010122003

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI *PRACTICE-BASED RESEARCH* DALAM MERANCANG *ENVIRONMENT* 3D FILM ANIMASI “*STRONGER TOGETHER*” SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK

Penulis : Annisa Shalwa Alba
NIM : 21230027
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 18 Juni 2025

Pembimbing 1

Pembimbing 2

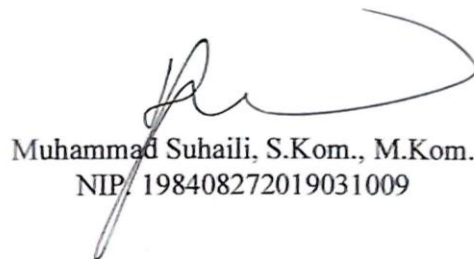


Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom.
NIP. 198602052019032009



Ahmad Ariefiantoro K

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Shalwa Alba
NIM : 21230027
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021-2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Implementasi *Practice-Based Research* Dalam Merancang *Environment* 3D Film Animasi ‘*Stronger Together*’ Sebagai Media Edukasi 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, 18 Juni 2025

Yang menyatakan,

Annisa Shalwa Alba

NIM: 21230027

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Annisa Shalwa Alba
NIM : 21230027
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021-2025

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: **Implementasi *Practice-Based Research* Dalam Merancang *Environment* 3D Film Animasi ‘*Stronger Together*’** Sebagai Media Edukasi Anak 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, 18 Juni 2025

Yang menyatakan,



Annisa Shalwa Alba
NIM: 21230027

ABSTRACT

*This study employs Practice-Based Research (PBR) to design 3D environments for the educational animation *Stronger Together*, aiming to create culturally authentic visuals as effective learning media. Field research in Srengseng Sawah, South Jakarta, informed semi-realistic artistic concepts, later prototyped into 3D models and tested with 10 children (aged 7–12). Results showed 80% emotional engagement with the environment, while 100% recognized cultural elements like bakiak games and local architecture. Surveys of 15 animation practitioners confirmed PBR's success in balancing cultural accuracy (86.7% agreement) with production needs. The film effectively conveyed teamwork values through relatable narratives, demonstrating animation's potential as culturally rooted educational media. The study proposes a replicable PBR framework for similar projects, emphasizing interdisciplinary collaboration and participatory evaluation.*

Keywords: *Practice-Based Research, 3D Environment, Animated Film, Children's Education, Local Culture, Traditional Games.*

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan *environment* 3D untuk film animasi edukatif “*Stronger Together*” dengan pendekatan *Practice-Based Research (PBR)*, guna menciptakan representasi visual yang autentik dan efektif sebagai media pembelajaran. Melalui observasi lapangan di Srengseng Sawah, Jakarta Selatan, tim mengumpulkan data budaya dan visual, yang kemudian diolah menjadi konsep artistik semi-realistis. Proses dilanjutkan dengan pembuatan prototipe 3D dan uji coba kepada 10 anak usia 7–12 tahun. Hasilnya menunjukkan 80% anak merasakan kedekatan emosional dengan lingkungan film, sementara 100% mengenali elemen budaya seperti permainan bakiak dan arsitektur lokal. Analisis kuesioner terhadap 15 praktisi animasi juga mengungkapkan bahwa *PBR* berhasil memadukan akurasi budaya (86.7% setuju) dengan kebutuhan teknis produksi. Film ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sukses menyampaikan nilai kerja sama melalui cerita yang relevan dengan keseharian anak. Temuan ini menawarkan model penerapan *PBR* untuk produksi media edukatif berbasis budaya lainnya, dengan penekanan pada kolaborasi antar disiplin dan validasi partisipatif.

Kata kunci: *Practice-Based Research, Environment 3D, Film Animasi, Edukasi Anak, Budaya Lokal, Permainan Tradisional.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II KAJIAN SUMBER	7
A. Animasi.....	7
B. <i>Environment</i> dalam Animasi	10
C. Permainan Tradisional Bakiak	13
D. Film Animasi sebagai Media Edukasi	14
E. Karakteristik Film sebagai Media Edukasi	15
F. Metode <i>Practice-Based Research</i>	16
G. Referensi Film Animasi	17
BAB III METODE PENCIPTAAN	21
A. Metode Penciptaan	21

B. Subjek Penciptaan	25
C. Teknik Pengumpulan Data.....	27
D. Pipeline Animasi 3D.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Proses Penciptaan Karya.....	30
B. Pembahasan.....	38
1. Pengambilan Data.....	38
BAB V PENUTUP.....	44
A. Simpulan	44
B. Implikasi	46
C. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	52

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma-4/Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai 3D Modeler Character dan *Environment* yang bertanggung jawab dalam pembuatan karakter dan lingkungan berbasis kearifan lokal masyarakat. Film animasi yang penulis rancang berjudul “*Stronger Together*”, yang mengangkat kisah tentang seorang anak modern yang tertarik dengan permainan tradisional bakiak dan belajar mengenai kerja sama, kolaborasi, serta solidaritas. Dengan mengangkat unsur budaya lokal, karya ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang menginspirasi anak-anak untuk lebih mengenal dan menghargai permainan tradisional serta pentingnya kebersamaan dalam mencapai tujuan bersama.

Laporan tugas akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT., Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi
6. Niken Oktaviani., M.Pd Sekretaris Program Studi Animasi
7. Herly Nurrahmi, M.Kom., sebagai Dosen Pembimbing penulisan Tugas Akhir
8. Ahmad Ariefiantoro K, sebagai Dosen Pembimbing karya Tugas Akhir
9. Keluarga, kedua orang tua penulis, serta adik, nenek, tante, dan paman penulis yang selalu memberikan banyak dukungan material dan immaterial kepada penulis untuk tetap bersemangat menyelesaikan pendidikan hingga mencapai titik akhir.
10. Cita Amalia Putri dan Muhammad Razan, rekan satu tim penulis yang telah menjalin kerja sama dengan solid sehingga proses penyelesaian tugas akhir dapat berjalan dengan baik.
11. Denni Setyawan, yang selalu hadir dalam suka dan duka, memberikan

kekuatan emosional, serta menjadi pendengar setia sekaligus penyemangat di setiap fase perjalanan ini.

12. Grup Shalwa Biro Doa yang terus memberi warna dan semangat selama perjalanan akademik ini.
13. Laiza Hanum Amarilis yang sudah selalu menemani, dan turut andil dalam memberi energi positif sepanjang proses berkarya
14. Teman-teman animasi Angkatan 11 yang telah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini. Kebersamaan, canda tawa, serta semangat yang dibagikan selama proses perkuliahan menjadi warna tersendiri dalam perjalanan akademik penulis.
15. Timothy Alden, Nadia Putri, Nandeo Rayhan, Noldy Ferdinand yang turut andil dalam memberi energi positif sepanjang proses berkarya.
16. Princess Aiko Lee Setyawan hewan peliharaan kesayangan yang tanpa sadar telah menjadi sumber hiburan, kenyamanan, dan ketenangan bagi penulis di saat-saat penuh tekanan.
17. Carlos Sainz, pembalap F1 favorit penulis yang telah memberi penulis semangat untuk menyelesaikan skripsi agar bisa menonton balapan F1 dengan tenang.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 21 Juni 2025

Penulis,



Annisa Shalwa Alba

NIM 21230027

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Karakteristik Film sebagai Media Edukasi	16
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	52
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing TA.....	53
Lampiran 3. Dokumentasi Pendukung	55
A. Sinopsis	55
B. Naskah Cerita	56
C. Storyboard	67
D. Artbook	70
E. Surat Izin Penelitian.....	73
F. Tabel Pertanyaan Kuesioner.....	74
G. Lampiran Dokumentasi Kegiatan Tugas Akhir.....	82
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang Tugas Akhir.....	83
Lampiran 5. Hasil Cek Plagiarisme Turnitin.....	84
Lampiran 6. Tanda Terima Magang Industri.....	86
Lampiran 7. Dokumen HAKI.....	87
Lampiran 8. Sertifikat Pendukung.....	89
A. Sertifikat Kompetensi	89
B. Sertifikat TOEFL	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Upin & Ipin	9
Gambar 2. 2 Contoh <i>Environment</i> Pemukiman.....	12
Gambar 2. 3 Permainan Bakiak 3 orang	13
Gambar 2. 4 Adit Sopo Jarwo.....	18
Gambar 2. 5 Animasi Si Entong	19
Gambar 3. 1 <i>Practice-based research</i> Process	21
Gambar 4. 1 Observasi Lingkungan Srengseng Sawah	31
Gambar 4. 2 Observasi Lingkungan Srengseng Sawah	32
Gambar 4. 3 Observasi Lingkungan Srengseng Sawah	32
Gambar 4. 4 Observasi Lingkungan Srengseng Sawah	32
Gambar 4. 5 Observasi Lingkungan Srengseng Sawah	33
Gambar 4. 6 Pembuatan Layout <i>Environment</i>	35
Gambar 4. 7 Pembuatan Layout <i>Environment</i>	36