

LAPORAN TUGAS AKHIR

**ANALISIS PENGARUH KESADARAN PERILAKU POSITIF
TERHADAP ANAK MELALUI MEDIA ANIMASI “3 *MAGIC
WORDS*”**

(2D Animator, 2D Illustrator, 3D Animator)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

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



Disusun oleh:

VERONIKA NAOMI AZIMA

NIM: 21230138

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR

**ANALISIS PENGARUH KESADARAN PERILAKU POSITIF
TERHADAP ANAK MELALUI MEDIA ANIMASI “3 *MAGIC
WORDS*”**

(2D Animator, 2D Illustrator, 3D Animator)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

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



Disusun oleh:

VERONIKA NAOMI AZIMA

NIM: 21230138

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

2025

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **Analisis Pengaruh Kesadaran Perilaku Positif Terhadap Anak Melalui Media Animasi “3 Magic Words”**
Penulis : Veronika Naomi Azima
NIM : 21230138
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 Yurnama S., S.Kom., M.T.

NIP:198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **Analisis Pengaruh Kesadaran Perilaku Positif Terhadap Anak Melalui Media Animasi “3 Magic Words”**

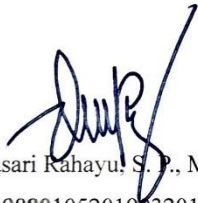
Penulis : Veronika Naomi Azima
NIM : 21230138
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 16 Juli 2025

Pembimbing 1

Pembimbing 2

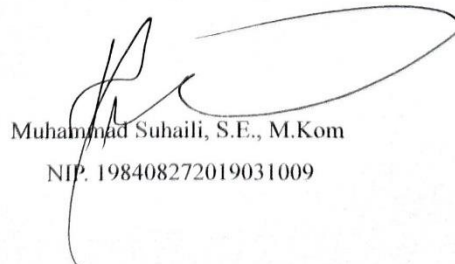


Dwi Mandasari Rahayu, S. P., M.M
NIP. 198801052019032012



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

Mengetahui, Koordinator Program Studi Animasi



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

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Veronika Naomi Azima
NIM : 21230138
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Analisis Pengaruh Ketersediaan Perilaku Positif Terhadap
Anak Melalui Media 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 sebenar-
benarnya.

Jakarta, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Veronika Naomi Azima

NIM: 21230138

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Veronika Naomi Azima
NIM : 21230138
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
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: Analisis Pengaruh Peredaran Perilaku Positif Terhadap Anak Melalui Media Animasi "Strategic 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, 29 Juni 2025
Yang menyatakan,



Veronika Naomi Azima
NIM: 21230138

ABSTRACT

This research aims to create an animation that supports the development of positive behavior in children through the "3 Magic Words" animation and to analyze its impact. The study uses a qualitative approach with a narrative method, involving children aged 5–12 years as subjects. Data were collected through interviews, observations, and literature review. The results show that animated media can help children understand and apply the three magic words (please, thank you, sorry), as well as instill values of politeness and positive character through the "3 Magic Words" animation.

Keywords: Animation, 3 Magic Words.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat animasi yang mendukung perbaikan perilaku positif pada anak melalui animasi "*3 Magic Words*" dan menganalisis pengaruhnya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode naratif, melibatkan anak usia 5-12 tahun sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Hasilnya menunjukkan bahwa media animasi dapat membantu anak memahami dan menerapkan tiga kata ajaib (tolong, terima kasih, maaf), serta menanamkan nilai sopan santun dan karakter positif melalui animasi "*3 Magic Words*" ini.

Kata Kunci: Animasi, 3 Magic Words.

PRAKATA

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. 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 *2D animator*, *2D illustrator*, *3D animator* telah membuat karya *film* pendek animasi 3D yang berjudul "*3 Magic Words*". Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul Analisis Pengaruh Kesadaran Perilaku Positif Terhadap Anak Melalui Media Animasi "*3 Magic Words*". Dalam penulisan laporan ini tidak 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, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Niken Oktaviani, M.Pd. sebagai Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
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, Shabrina Zahwa Giripartswa 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 proposal tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik untuk ini.

Jakarta, 15 Juli 2025,



Veronika Naomi Azima

21230138

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan	3
F. Manfaat Penulisan.....	3
1. Manfaat bagi penulis.....	3
2. Manfaat bagi Politeknik Negri Media Kreatif.	4
3. Manfaat bagi Masyarakat.....	4
BAB II KAJIAN SUMBER.....	5
A. Landasan Teori	5
1. Adab dan perilaku anak	5
2. Animasi.....	5
3. Tiga Kata Ajaib.....	6
B. Prinsip Animasi	7
1. <i>Squash and Stretch</i>	7
2. <i>Anticipation</i>	8
3. <i>Staging</i>	8

4. <i>Straight Ahead Action and Pose-to-Pose</i>	9
5. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	9
6. <i>Slow In and Slow Out</i>	10
7. <i>Arc</i>	11
8. <i>Secondary Action</i>	11
9. <i>Timing</i>	12
10. <i>Exaggeration</i>	12
BAB III METODE PENELITIAN	14
A. Jenis Kajian	14
B. Subjek Penelitian	14
C. Metode Pengumpulan Data.....	15
1. Wawancara.....	15
2. Observasi	16
D. Timeline Jobdesk.....	16
E. Langkah Kerja.....	17
1. Pra-Produksi.....	18
2. Produksi	18
3. Pasca-Produksi.....	18
F. Perangkat Lunak.....	19
1. Autodesk Maya	19
2. Paint Tool SAI	20
3. After Effect	20
4. Filmora.....	21
5. Blender.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
A. Hasil Kegiatan	24
1. <i>2D Illustrator</i>	24
2. <i>2D Animator</i>	26
3. <i>3D Animator</i>	28
B. Hasil Wawancara	31
1. Deskripsi <i>Audience</i>	34
2. Hasil Wawancara Pra-produksi	35

3. Hasil Wawancara Pasca Produksi.....	37
BAB V PENUTUP	38
A. Kesimpulan.....	38
B. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	41

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Hasil Penggunaan 3 Kata Ajaib 4 Hari Setelah Menonton 3 <i>Magic Words</i>	33
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	7
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	8
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	8
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action and Pose-to-Pose</i>	9
Gambar 2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	10
Gambar 2.6 <i>Slow In and Slow Out</i>	10
Gambar 2.7 <i>Arc</i>	11
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	11
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	12
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	13
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara dengan Anak-Anak <i>Islamic Centre</i> Jakarta	16
Gambar 3.2 Logo Autodesk Maya	19
Gambar 3.3 Logo Paint Tool Sai	20
Gambar 3.4 Logo After Effect	21
Gambar 3.5 Logo Filmora.....	22
Gambar 3.6 Logo Blender.....	23
Gambar 4.1 Progres Ilustrasi 2D	25
Gambar 4.2 Penamaan <i>Layer</i> Ilustrasi 2D	26
Gambar 4.3 Progres Animasi 2D	27
Gambar 4.4 Hasil Animasi 2D yang Sudah Dirender	27
Gambar 4.5 Progres Animasi 3D	29
Gambar 4.6 Progres Pembuatan Gerak Animasi 3D.....	30
Gambar 4.7 Progres Render Animasi 3D.....	31
Gambar 4.8 Dokumentasi Wawancara Penulis dengan Wali Kelas	34
Gambar 4.9 Dokumentasi Saat Menonton 3 <i>Magic Words</i>	35
Gambar 4.10 Dokumentasi Wawancara Pra Produksi	36
Gambar 4.11 Dokumentasi Wawancara Pasca Produksi	37

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Biodata Penulis.....	43
LAMPIRAN 2 Salinan Lembar Pembimbing TA.....	44
LAMPIRAN 3 Dokumen Pendukung Penyusun TA	46
LAMPIRAN 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	79
LAMPIRAN 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	80
LAMPIRAN 6 Lembar Tanda Terima PI	82
LAMPIRAN 7 Dokumen HAKI	83
LAMPIRAN 8 Sertifikat Kompetensi.....	85