

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D  
“MENJELANG MALAM” UNTUK MEMBANGUN QUALITY  
TIME ORANG TUA DAN ANAK**

*(3D Modeller Character, 3D Animator, Texturing, Rigger dan Editor)*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Terapan



**Disusun Oleh:**

ADRIAN KHOUDRI ISMAIL

NIM: 20230008

**PROGRAM STUDI ANIMASI  
JURUSAN DESAIN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
JAKARTA  
2024**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D  
“MENJELANG MALAM” UNTUK MEMBANGUN QUALITY  
TIME ORANG TUA DAN ANAK**

*(3D Modeller Character, 3D Animator, Texturing, Rigger dan Editor)*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Terapan



**Disusun Oleh:**

ADRIAN KHOUDRI ISMAIL

NIM: 20230008

**PROGRAM STUDI ANIMASI**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2024**

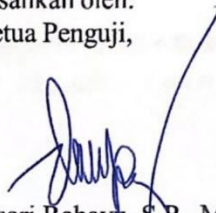
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D  
"MENJELANG MALAM" UNTUK MEMBANGUN  
QUALITY TIME ORANG TUA DAN ANAK**

Penulis : Adrian Khoudri Ismail  
NIM : 20230008  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain

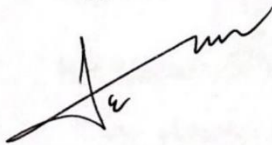
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim  
Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif  
pada hari jumat, tanggal 22 Juli 2024.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sn

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 3D “MENJELANG MALAM”  
UNTUK MEMBANGUN QUALITY TIME  
ORANG TUA DAN ANAK

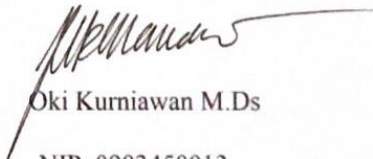
Penulis : Adrian Khoudri Ismail  
NIM : 20230008  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di ...*Jakarta*..., *12 Juli 2024*.....

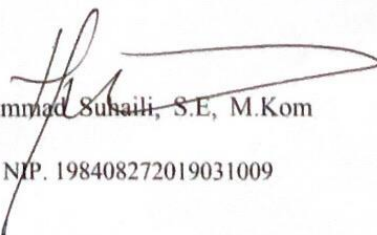
Pembimbing 1

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

Pembimbing 2

  
Oki Kurniawan M.Ds  
NIP. 0903450013

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi

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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS  
AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adrian Khoudri Ismail  
NIM : 20230008  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
Perancangan Film Pendek Animasi 3D “Menjelang Malam” Untuk  
Membangun Quality Time Orang Tua dan 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, 12 Juli 2024

Yang menandatangani



Adrian Khoudri Ismail  
20230008

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Adrian Khoudri Ismail

NIM : 20230008

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik: 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 3D “Menjelang Malam”  
Untuk Membangun Quality Time Orang Tua dan Anak

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, 12 Juli 2024

Yang menandatangani,



Adrian Khoudri Ismail  
20230008

## 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., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, 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. Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I.
7. Oki Kurniawa, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani penulis saat menempuh masa pendidikan.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan berupa semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.
10. Tim kelompok penyusun tugas akhir yaitu Intan Aisyah Hesdia dan Salsabila Khairani yang selalu mendukung penulis.

11. Teman-teman Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.

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

Jakarta, 8 juli 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned to the right of the text 'Penulis,'.

Adrian Khoudri Ismail

NIM 20230008



## ABSTRAK

*Parents are the first school for their children, but besides that, parents are also obliged to provide a decent life for their children. Parents also have to meet their children's needs by working. Being busy at work can reduce the quality time of parents and children. This busyness makes some parents unable to build quality time for their children, especially pre-teen or elementary school age children who like to play with their friends. The problem of quality time for parents and children is the idea that underlies the story in the making of the 3D animated short film "Menjelang Malam". By watching the 3D animated short film "Before the Night" the audience will learn a lesson about the importance of creating quality time between parents and children.*

**Keywords:** *Children, 3D Animation, Education, Parents, Quality Time*

Orang tua adalah sekolah pertama bagi anak anaknya, namun disamping itu orang tua juga berkewajiban memberi kehidupan yang layak bagi anaknya. Orang tua pun harus memenuhi kebutuhan anaknya dengan cara berkerja, dengan kesibukan berkerja hal tersebut dapat mengurangi *quality time* orang tua dan anak. Kesibukannya tersebut membuat beberapa orang tua tidak bisa membangun *quality time* kepada anak anaknya terutama anak pra remaja atau usia sekolah dasar yang sedang gemar bermain bersama temannya. Permasalahan mengenai *quality time* pada orang tua dan anak menjadi ide yang melandasi cerita dalam pembuatan film pendek animasi 3D "Menjelang Malam". Dengan menonton film pendek animasi 3D "Menjelang Malam" penonton akan mendapatkan pelajaran terhadap pentingnya membuat *quality time* antara orang tua dan anak.

**Kata Kunci:** *Anak, Animasi 3D, Edukasi, Orang Tua, Quality Time*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
PRAKATA .....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	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. Animasi .....	6
1. Pengertian Animasi.....	6
2. Pengertian Animasi 3D .....	6
3. Pengertian 12 Prinsip Animasi .....	7
4. Pipeline Animasi.....	12
B. Peran Penulis .....	13
1. Pengertian <i>3D Modelling</i> .....	13

2.	Pengertian <i>Texturing</i> .....	13
3.	Pengertian <i>Rigging</i> .....	14
4.	Pengertian <i>Animate</i> .....	15
5.	Pengertian <i>Editing</i> .....	15
C.	Hasil Penelitian Yang Relevan.....	16
D.	Media Pembelajaran .....	17
E.	<i>Quality Time</i> .....	18
F.	Keluarga .....	19
1.	Keluarga.....	19
2.	Pola Asuh.....	19
G.	Pengumpulan data .....	19
1.	Pengumpulan Data.....	19
2.	Kuesioner .....	19
3.	Wawancara.....	20
BAB III METODE PENCIPTAAN.....		21
A.	Objek Penulisan.....	21
1.	Metode Penciptaan Karya Seni.....	21
2.	Metode Produksi Karya .....	24
B.	Objek Karya .....	26
1.	Konsep Cerita .....	26
C.	Proses Pembuatan Karya .....	28
1.	Pembuatan <i>3D Character Modelling</i> .....	28
2.	<i>Texturing</i> .....	29
3.	<i>Animating</i> .....	32
4.	<i>Editing</i> .....	35
5.	<i>Rigging</i> .....	38

D.	Ruang Lingkup .....	38
1.	Peran Penulis.....	38
2.	Kategori Karya.....	40
E.	Teknik dan instrument pengumpulan data .....	40
BAB IV	.....	43
A.	Hasil Produksi Animasi.....	43
1.	<i>3D Character Modelling</i> .....	43
2.	<i>3D Animating</i> .....	46
3.	<i>Texturing</i> .....	47
4.	<i>Editing</i> .....	49
5.	<i>Rigging</i> .....	49
B.	Pengolahan Data.....	50
1.	Kuesioner dengan Orang Tua dan Anak.....	51
2.	Kuesioner dengan Pegiat Animasi.....	54
3.	Wawancara.....	57
4.	Diagram Hasil Kuesioner.....	58
BAB V	.....	66
A.	Kesimpulan.....	66
B.	Saran .....	66
DAFTAR PUSTAKA	.....	67
LAMPIRAN	.....	72

## DAFTAR TABEL

Table 4. 1 Totak Skor hasil pengisian kuesioner orang tua dan anak.....52

Table 4.2 Total Skot hasil pengisian kuesioner dengan pegiat animasi.....55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prinsip Anticipation.....	7
Gambar 2. 2 Prinsip Staging .....	8
Gambar 2. 3 Prinsip Arc.....	8
Gambar 2. 4 Prinsip Follow Trough & Overlapping Action.....	9
Gambar 2. 5 Prinsip Timing & Spacing.....	9
Gambar 2. 6 Prinsip Secondary Action.....	10
Gambar 2. 7 Prinsip Slow In & Slow Out.....	10
Gambar 2. 8 Prinsip Straight Ahead & Pose to Pose .....	11
Gambar 2. 9 Prinsip Appeal .....	11
Gambar 2. 10 Prinsip Solid Drawing .....	12
Gambar 2. 11 Pipeline Animasi .....	12
Gambar 3. 1 Metode Desain Thinking .....	22
Gambar 3. 2 Adjustment Modelling.....	28
Gambar 3. 3 Modelling Clothes .....	29
Gambar 3. 4 UV Mapping.....	29
Gambar 3. 5 Import ke Substance .....	30
Gambar 3. 6 Memberi Warna.....	31
Gambar 3. 7 Memberi Material Fabric.....	31
Gambar 3. 8 Export Texture.....	32
Gambar 3. 9 Import 3D Character.....	33
Gambar 3. 10 Import Voice Over.....	33
Gambar 3. 11 Key and Pose .....	34
Gambar 3. 12 Graph Editor .....	35
Gambar 3. 13 Import Video ke Premiere Pro.....	36
Gambar 3. 14 Masukan Video.....	36
Gambar 3. 15 Masukan Backsound dan Sound Effect.....	37
Gambar 3. 16 Render .....	38
Gambar 4. 1 Desain Karakter Arya.....	44
Gambar 4. 2 Desain Karakter Ibu.....	44

Gambar 4. 3 Desain Karakter Hantu .....	44
Gambar 4. 4 Hasil Modelling Character Arya .....	45
Gambar 4. 5 Hasil <i>Modelling Character Ibu</i> .....	45
Gambar 4. 6 Hasil Modelling Character Hantu.....	46
Gambar 4. 7 Hasil Animating .....	47
Gambar 4. 8 Hasil Animating .....	47
Gambar 4. 9 Hasil Texturing Arya.....	48
Gambar 4. 10 Hasil Texturing Ibu .....	48
Gambar 4. 11 Hasil Texturing Hantu .....	48
Gambar 4. 12 Hasil Editing.....	49
Gambar 4. 13 Hasil Rigging.....	50
Gambar 4. 14 Diagram Usia Responden .....	51
Gambar 4. 15 Diagram Status Responden .....	52
Gambar 4. 16 Diagram Tingkat Semester Responden .....	55
Gambar 4. 17 Diagram Hasil 1.....	58
Gambar 4. 18 Diagram Hasil 2.....	59
Gambar 4. 19 Diagram Hasil 3.....	59
Gambar 4. 20 Diagram Hasil 4.....	60
Gambar 4. 21 Diagram Hasil 5.....	60
Gambar 4. 22 Diagram Hasil 6.....	61
Gambar 4. 23 Diagram Hasil 7.....	61
Gambar 4. 24 Diagram Hasil 8.....	62
Gambar 4. 25 Diagram Hasil 9.....	62
Gambar 4. 26 Diaram Hasil 10.....	63
Gambar 4. 27 Diagram Hasil 11.....	63
Gambar 4. 28 Diagram Hasil 12.....	64
Gambar 4. 29 Diagram Hasil 13.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis .....	72
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing TA .....	73
Lampiran 3. Dokumen Pendukung TA .....	75
Lampiran 4. Dokumentasi Uji Proposal TA.....	91
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme .....	93
Lampiran 6. Surat Penerimaan PI .....	94
Lampiran 7. Sertifikat TOEFL .....	95