

LAPORAN TUGAS AKHIR
IMPLEMENTASI PRINSIP ANIMASI DALAM
PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D PENCEMARAN SUNGAI

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh:

MUHAMMAD DHABID

NIM : 21230091

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR
IMPLEMENTASI PRINSIP ANIMASI DALAM
PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D PENCEMARAN SUNGAI

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh:

MUHAMMAD DHABID

NIM : 21230091

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI
PRINSIP ANIMASI DALAM
PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D
PENCEMARAN SUNGAI

Penulis : Muhammad Dhabid
NIM : 21230091
Program Studi : Animasi (D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 16 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Trifajar Yurmana S., S.Kom., MT.
NIP. 198011122010122003

Anggota 1



M. Nur Ramly, S.T.
NIDN. 0903450022

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain




Trifajar Yurmana S., S.Kom., MT.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI PRINSIP ANIMASI
DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D
PENCEMARAN SUNGAI

Penulis : Muhammad Dhabid
NIM : 21230091
Program Studi : Animasi (D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 19 Juni 2025

Pembimbing 1



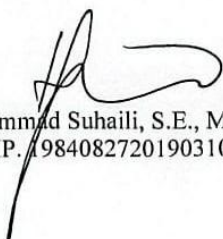
Herly Nurrahmi S, Si., M.Kom.
NIP. 198602052019032009

Pembimbing 2



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom.
NIDN. 0413067003

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 : Muhammad Dhabid
NIM : 21230091
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**IMPLEMENTASI PRINSIP ANIMASI DALAM PEMBUATAN
FILM ANIMASI 3D PENCEMARAN SUNGAI**
**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,




Muhammad Dhabid

NIM: 21230091

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Dhabid
NIM : 21230091
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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: IMPLEMENTASI PRINSIP ANIMASI DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D PENCEMARAN SUNGAI beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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,



Muhammad Dhabid
NIM: 21230091

ABSTRACT

The animated film “face of the river” is an animated film with the aim of educational media for children aged 5-9 years about garbage pollution of rivers. This movie tells the story of Arjuna and Otek who work together to eradicate garbage in the river. At this stage, the author presents an approach with the implementation of 12 animation principles to convey a message about the importance of protecting the river in cooperation and mutual cooperation. Using mixed-methods methodology (interviews and questionnaires), this research aims to gauge the audience about the movie. This work succeeds in being an example of an animated film that provides an entertaining educational medium while increasing the importance of protecting the river with an average percentage result of 89.02% This figure shows that animated films are very effective as a medium for environmental learning.

Keywords: *river pollution, animation, working together*

ABSTRAK

Film animasi “*Wajah Sungai*” adalah film animasi dengan tujuan media edukatif bagi anak- anak usia 5-9 tahun tentang pencemaran sampah terhadap sungai. Film ini menceritakan arjuna dan otek yang bekerja sama untuk memberantas sampah di sungai. Pada tahapan ini penulis menyampaikan pendekatan dengan implementasi 12 prinsip animasi untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya menjaga sungai secara bekerja sama dan gotong royong. Menggunakan metodologi *mixed-methods (wawancara dan kuesioner)*, penelitian ini bertujuan untuk mengukur audiens tentang filmnya. Karya ini berhasil menjadi contoh film animasi yang memberikan media edukatif yang menghibur sekaligus meningkatkan pentingnya menjaga sungai dengan hasil rata-rata persentase 89,02 % Angka ini menunjukkan bahwa film animasi sangat efektif sebagai media pembelajaran lingkungan.

Kata Kunci: **pencemaran sungai, animasi, bekerja sama**

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul **IMPLEMENTASI PRINSIP ANIMASI DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D PENCEMARAN SUNGAI**

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Karya ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi besar dalam proses penyusunan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M. Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, atas dukungan dan kebijakan yang diberikan selama masa studi.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T. Selaku Ketua Jurusan Desain, atas dukungan dan bantuan yang diberikan selama masa penyelesaian tugas akhir ini.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Animasi, atas bimbingan dan fasilitas yang mendukung proses penyelesaian tugas akhir ini.
6. Niken Oktaviani, M.Pd. Sekretaris Prodi Animasi
7. Bapak Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom. Selaku dosen pembimbing karya, atas arahan, masukan, dan evaluasi yang berharga dalam pengembangan film animasi pendek "*Wajah Sungai*."

8. Ibu Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom. Selaku dosen pembimbing penulisan, atas koreksi dan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir ini sehingga tersusun dengan baik
9. Terima kasih untuk keluarga tercinta yang selalu memberikan support dalam proses berkuliah ini.
10. Kawan – Kawan ku yang terdiri atas: Adam Mario Adytia Nimbush Silalahi, Akhmad Dafa Nur Saudi, Dzulhanif Ilham Kurniawan, Gamal Mohammad Arham, Gustifar Bagas Al-Baihaqi Tribuana, Ilham Eka Putra Sriyanto, Muhamad Fathan Erkatiano, dan Rianda Dawud Abdurrohman yang saling mendukung selama menjalani perkuliahan atas dukungan, hiburan, dan bantuannya pada proses Pembuatan karya tugas akhir ini

Penulis menyadari bahwa karya tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, Penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki karya ini di masa mendatang.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat serta menjadi kontribusi yang berarti, baik bagi pembaca maupun bagi perkembangan bidang animasi di masa depan.

Jakarta, 10 Juli 2025



Muhammad Dhabid

NIM:21230091

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II.....	11
KAJIAN SUMBER.....	11
A. Animasi.....	11
B. <i>Concept Art</i>	12
C. <i>Character Design</i>	12
D. 12 Prinsip Animasi.....	13
1. Squash and stretch	14
2. Anticipation	14
3. Staging.....	15
4. Follow Through and Overlapping Action.....	15
5. Straight Ahead and Pose to Pose	16
6. Solid Drawing.....	17
7. Exaggeration.....	17
8. Timing and Spacing.....	18
9. Secondary Action.....	18
10. Arcs	19
11. Slow in and Slow Out.....	19

12. Appeal	20
E. 3D Animating.....	20
F. Pencemaran Sungai.....	22
G. Skala Likert.....	22
H. Referensi Film.....	23
BAB III.....	25
METODE PENCIPTAAN	25
A. Desain Penelitian	25
B. Subjek Penelitian	26
BAB IV	51
HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil.....	51
B. Pembahasan.....	61
1. Pengumpulan Data	61
BAB V	74
KESIMPULAN DAN SARAN	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Implikasi	75
C. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1 Squash and Stretch.....</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 2. 2 Anticipation.....</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 2. 3 Staging</i>	<i>15</i>
<i>Gambar 2. 4 Follow Through and Overlapping Action.....</i>	<i>15</i>
<i>Gambar 2. 5 Straight Ahead and Pose to Pose.....</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 2. 6 Solid Drawing.....</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 2. 7 Exaggeration.....</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 2. 8 Timing and Spacing</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 2. 9 Secondary Action</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 2. 10 Arcs</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 2. 11 Slow in and Slow Out.....</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 2. 12 Appeal.....</i>	<i>20</i>
<i>Gambar 2. 13 Rumus Skala Likert.....</i>	<i>23</i>
<i>Gambar 2. 14 Film Laut Kite.....</i>	<i>23</i>
<i>Gambar 2. 15 Film HOPE.....</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 3. 1 Kualitatif Studi Pustaka.....</i>	<i>33</i>
<i>Gambar 3. 2 Kualitatif Studi Lapangan.....</i>	<i>34</i>
<i>Gambar 3. 3 Poster Film Wajah Sungai</i>	<i>37</i>
<i>Gambar 3. 4 Pipeline Animating</i>	<i>38</i>
<i>Gambar 3. 5 Animatic Blocking.....</i>	<i>39</i>
<i>Gambar 3. 6 Animatic Spline.....</i>	<i>40</i>
<i>Gambar 3. 7 Animatic Polish.....</i>	<i>41</i>
<i>Gambar 3. 8 Pipeline pembuatan Animasi 3D</i>	<i>42</i>
<i>Gambar 3. 9 Autodesk Maya.....</i>	<i>48</i>
<i>Gambar 3. 10 Blender.....</i>	<i>49</i>
<i>Gambar 3. 11 Logo Adobe Illustrator.....</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 3. 12 Logo Adobe Premiere Pro.....</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 4. 1 Blocking Animation.....</i>	<i>51</i>
<i>Gambar 4. 2 Spline Animating.....</i>	<i>52</i>
<i>Gambar 4. 3 Polish Animating.....</i>	<i>53</i>
<i>Gambar 4. 4 Moodboard Animasi Wajah Sungai</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 4. 5 Sketsa Awal Karakter Arjuna & Otek</i>	<i>56</i>
<i>Gambar 4. 6 Colouring Karakter Arjuna & Otek.....</i>	<i>57</i>
<i>Gambar 4. 7 Reference Design Karakter Arjuna.....</i>	<i>58</i>
<i>Gambar 4. 8 Blocking</i>	<i>58</i>
<i>Gambar 4. 9 Detailing</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 4. 10 Hasil Render Per Frame.....</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 4. 11 Editing Wajah Sungai.....</i>	<i>60</i>

<i>Gambar 4. 12 Wawancara Responden.....</i>	<i>61</i>
<i>Gambar 4. 13 Screening Film.....</i>	<i>66</i>
<i>Gambar 4. 14 Rumus Nilai Maksimal Skala Likert</i>	<i>67</i>
<i>Gambar 4. 15 Metode Statistik Sederhana</i>	<i>72</i>

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 3.1 Kuesioner Skala Likert.....</i>	<i>30</i>
<i>Tabel 4.1 Pengetahuan Dampak Pencemaran Limbah di Sungai.....</i>	<i>62</i>
<i>Tabel 4.2 Pengetahuan Pentingnya Bekerja Sama.....</i>	<i>63</i>
<i>Tabel 4.3 Pengetahuan Ketertarikan Film Animasi “Wajah Sungai”.....</i>	<i>64</i>
<i>Tabel 4.4 Kuesioner Skala Likert.....</i>	<i>67</i>
<i>Tabel 4.5 Hasil Persentase Pertanyaan.....</i>	<i>68</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	84
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	85
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	87
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	93
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	94
Lampiran 6. Lembar Tanda Terima PI.....	97
Lampiran 7. Dokumen HAKI.....	98
Lampiran 8. Sertifikat TOEFL.....	99
Lampiran 9. LOA Praktik Industri.....	100
Lampiran 10. Sertifikat Magang Industri.....	101
Lampiran 11. Dokumentasi Foto Kegiatan TA.....	102