

LAPORAN TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM “KACAMATA SUPER” BERTEMA
DAMPAK PENYALAHGUNAAN GADGET DI BIDANG
AKADEMIK MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI POSE TO
POSE

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

Rianda Dawud Abdurrohman

NIM: 21230119

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM “KACAMATA SUPER” BERTEMA
DAMPAK PENYALAHGUNAAN GADGET DI BIDANG
AKADEMIK MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI POSE TO
POSE

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

Rianda Dawud Abdurrohman

NIM: 21230119

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN FILM "KACAMATA SUPER"
BERTEMA DAMPAK PENYALAHGUNAAN
GADGET DI BIDANG AKADEMIK
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMASI POSE TO
POSE

Penulis : Rianda Dawud Abdurrohman

NIM : 21230119

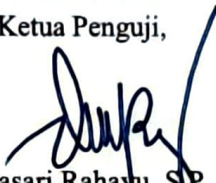
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 23 Juli 2025.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Moses Raissa Graceivan, M.Sn.
NIDN.0903450002

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



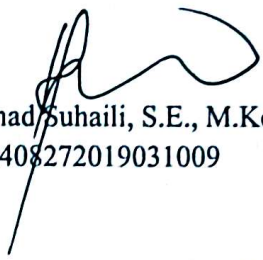
Trifajar Yurmanja S., S.Kom., M.T.
NIP.198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

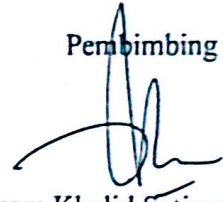
Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN FILM "KACAMATA SUPER"
BERTEMA DAMPAK PENYALAHGUNAAN
GADGET DI BIDANG AKADEMIK
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMASI POSE TO
POSE
Penulis : Rianda Dawud Abdurrohman
NIM : 21230119
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1


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

Pembimbing 2


Ilham Khalid Setiawan, S.T.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi


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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rianda Dawud Abdurrohman
NIM : 21230119
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PEMBUATAN FILM KACAMATA SUPER BERTEMA DAMPAK
PENYALAHGUNAAN GADGET DI BIDANG AKADEMIK
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMASI POSE TO POSE.

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, 19 Juni 2025.

Yang menyatakan,



10000
REPUBLIK INDONESIA
METAL
TEKPEL
COA61AMX374103652

Rianda Dawud Abdurrohman

NIM: 21230119

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rianda Dawud Abdurrohman
NIM : 21230119
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: PEMBUATAN FILM KACAMATA SUPER BERTEMA DAMPAK PENYALAHGUNAAN GADGET DI BIDANG AKADEMIK MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI POSE TO POSE, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif 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, 19 Juni 2025.

Yang menyatakan,



Rianda Dawud Abdurrohman

NIM: 21230119

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan penulisan laporan ini adalah untuk merancang dan menganalisis proses produksi film animasi pendek berjudul “Kacamata Super” yang menggunakan teknik animasi *Pose to pose*. Film ini mengangkat tema penyalahgunaan *Gadget* di bidang akademik dan dampak negatif yang ditimbulkannya terhadap karakter pelajar. Dengan tokoh utama bernama Roy, film ini menyampaikan pesan moral tentang pentingnya belajar mandiri dan tidak bergantung pada teknologi sebagai jalan pintas. Proses produksi dimulai dari pra-produksi hingga pascaproduksi, dengan fokus pada tahap animasi yang dikerjakan menggunakan metode *Pose to pose* secara sistematis, mulai dari perencanaan gerak, pembuatan *Key pose*, hingga proses *settle*. Hasil akhir menunjukkan bahwa teknik ini efektif dalam menciptakan gerakan karakter yang ekspresif dan naratif, serta mendukung penyampaian pesan moral secara visual dan emosional. Film ini diharapkan dapat menjadi media edukatif yang reflektif bagi pelajar dan masyarakat luas mengenai penggunaan teknologi yang bijak dalam dunia pendidikan.

Kata Kunci: Animasi 3D, *Pose to pose*, Penyalahgunaan Teknologi, Pendidikan, Film Edukasi

ABSTRACT

Abstract: The purpose of this report is to design and analyze the production process of a short animated film titled “Kacamata Super” that applies the Pose to pose animation technique. The film addresses the issue of Gadget misuse in the academic field and its negative effects on student character. Through the main character Roy, the film delivers a moral message about the importance of independent learning and not relying on technology as a shortcut. The production process includes pre-production to post-production, with a particular emphasis on animation using the Pose to pose method—starting from motion planning and Key poses to the Polishing stage. The results show that this technique effectively creates expressive and narrative character movements, supporting the moral message both visually and emotionally. This film is expected to serve as an educational medium that encourages students and the public to reflect on responsible technology use in education.

Keywords: 3D Animation, Pose to pose, Technology Misuse, Education, Educational Film

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

Penulis mengucapkan rasa terimakasih atas segala bantuan dan dukungan baik moril maupun materiil sehingga Karya Tulis Tugas Akhir ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan Karya Tugas Akhir, khususnya bagi:

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 Supianti S.Kom., MT., selaku Ketua Jurusan Desain, atas dukungan dan bantuan yang diberikan selama masa penyelesaian tugas akhir ini.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds Sekretaris Jurusan Desain dan Koordinator PI di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Animasi sekaligus dosen pembimbing penulisan, atas bimbingan dan fasilitas yang mendukung proses penyelesaian tugas akhir ini.
6. Niken Oktaviani, S.P. M.M., selaku Sekretaris Prodi Animasi.
7. Ilham Khalid Setiawan, S.T., selaku dosen pembimbing karya, atas arahan, masukan, dan evaluasi yang berharga dalam pengembangan film animasi pendek “Kacamata Super”.
8. Ilham Eka Putra Sriyanto dan Muhamad Fathan Erkatiano atas kerjasama dan bantuannya sebagai rekan dan tim dalam proses pembuatan tugas akhir ini.

9. Keluarga penulis, khususnya ibu dan ayah penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
10. Teman-teman Trijipi yang terdiri atas: Adam Mario Adytia Nimbush Silalahi, Antonius William Amsalo, Akhmad Dafa Nur Saudi, Dzulhanif Ilham Kurniawan, Gamal Mohammad Arham, Gustifar Bagas Al-Baihaqi Tribuana, Ilham Eka Putra Sriyanto, Muhammad Dhabid, Muhamad Fathan Erkatiano, dan Priagung Wicaksono yang saling mendukung selama menjalani perkuliahan.
11. Teman-teman Program Studi Animasi, atas dukungan moral, kerja sama, dan semangat yang diberikan selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Sebagai penutup, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat serta berkontribusi bagi pembaca maupun bagi perkembangan dunia animasi di masa depan.

Jakarta, 1 Juli 2025



Rianda Dawud Abdurrohman

NIM: 21230119

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
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan.....	4
F. Manfaat	4
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. Animasi	6
B. Pipeline Animasi	8
C. Prinsip Animasi	10
D. Teknik Animasi	19
E. Film Animasi sebagai Media Edukasi dan Moral	21

F. Penelitian Terkait.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Tahapan Penelitian	23
B. Objek Penelitian.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Pengolahan Data	41
B. Tahapan <i>Animating</i>	44
C. Validasi Praktisi.....	87
D. Analisis Hasil Produksi.....	88
E. Evaluasi Hasil <i>Screening</i>	90
BAB V PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Keterbatasan Penelitian.....	95
C. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi 2D Doraemon.....	7
Gambar 2.2 Animasi 3D <i>Toy Story</i>	8
Gambar 2.3 <i>Pose to pose</i>	10
Gambar 2.4 <i>Timing</i>	11
Gambar 2.5 <i>Squash and Stretch</i>	12
Gambar 2.6 <i>Anticipation</i>	12
Gambar 2.7 <i>Secondary Action</i>	13
Gambar 2.8 <i>Follow through & Overlapping action</i>	14
Gambar 2.9 <i>Easy in & Easy Out</i>	15
Gambar 2.10 <i>Arch</i>	15
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2.12 <i>Staging</i>	17
Gambar 2.13 <i>Appeal</i>	18
Gambar 2.14 <i>Personality</i>	19
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	23
Gambar 3. 2 Tahapan <i>Animating</i>	31
Gambar 3. 3 Poster Film Kacamata Super	37
Gambar 4. 1 Penyiapan 3D <i>Environtment</i> dan Karakter <i>Scene 1</i>	46
Gambar 4. 2 Perencanaan Pergerakan <i>Scene 1</i>	46
Gambar 4. 3 <i>Key pose Scene 1</i>	47
Gambar 4. 4 <i>Breakdown Poses</i> dan <i>In-Betweening Scene 1</i>	47
Gambar 4. 5 <i>Polishing</i> Menggunakan <i>Graph editor Scene 1</i>	48
Gambar 4. 6 Animasi Kamera <i>Scene 1</i>	48
Gambar 4. 7 Penyiapan 3D <i>Environtment</i> dan Karakter <i>Scene 2</i>	49
Gambar 4. 8 Perencanaan Pergerakan <i>Scene 2</i>	49
Gambar 4. 9 <i>Key pose Scene 2</i>	50
Gambar 4. 10 <i>Breakdown Poses</i> dan <i>In-Betweening Scene 2</i>	50
Gambar 4. 11 <i>Polishing</i> Menggunakan <i>Graph editor Scene 2</i>	51
Gambar 4. 12 Animasi Kamera <i>Scene 2</i>	51

Gambar 4. 13 Penyiapan 3D <i>Environment</i> dan Karakter <i>Scene</i> 3.....	52
Gambar 4. 14 Perencanaan Pergerakan <i>Scene</i> 3	52
Gambar 4. 15 <i>Key pose</i> <i>Scene</i> 3	53
Gambar 4. 16 <i>Breakdown Poses</i> dan <i>In-Betweening</i> <i>Scene</i> 3	53
Gambar 4. 17 <i>Polishing</i> Menggunakan <i>Graph editor</i> <i>Scene</i> 3	54
Gambar 4. 18 Animasi Kamera <i>Scene</i> 3.....	54
Gambar 4. 19 Penyiapan 3D <i>Environment</i> dan Karakter <i>Scene</i> 4.....	55
Gambar 4. 20 Perencanaan Pergerakan <i>Scene</i> 4	55
Gambar 4. 21 <i>Key pose</i> <i>Scene</i> 4	56
Gambar 4. 22 <i>Breakdown Poses</i> dan <i>In-Betweening</i> <i>Scene</i> 4.....	56
Gambar 4. 23 <i>Polishing</i> Menggunakan <i>Graph editor</i> <i>Scene</i> 4	57
Gambar 4. 24 Animasi Kamera <i>Scene</i> 4.....	57
Gambar 4. 25 Penyiapan 3D <i>Environment</i> dan Karakter <i>Scene</i> 5.....	58
Gambar 4. 26 Perencanaan Pergerakan <i>Scene</i> 5	58
Gambar 4. 27 <i>Key pose</i> <i>Scene</i> 5	59
Gambar 4. 28 <i>Breakdown Poses</i> dan <i>In-Betweening</i> <i>Scene</i> 5	59
Gambar 4. 29 <i>Polishing</i> Menggunakan <i>Graph editor</i> <i>Scene</i> 5	60
Gambar 4. 30 Animasi Kamera <i>Scene</i> 5.....	60
Gambar 4. 31 Penyiapan 3D <i>Environment</i> dan Karakter <i>Scene</i> 6.....	61
Gambar 4. 32 Perencanaan Pergerakan <i>Scene</i> 6	61
Gambar 4. 33 <i>Key pose</i> <i>Scene</i> 6	62
Gambar 4. 34 <i>Breakdown Poses</i> dan <i>In-Betweening</i> <i>Scene</i> 6	62
Gambar 4. 35 <i>Polishing</i> Menggunakan <i>Graph editor</i> <i>Scene</i> 6	63
Gambar 4. 36 Animasi Kamera <i>Scene</i> 6.....	63
Gambar 4. 37 Penyiapan 3D <i>Environment</i> dan Karakter <i>Scene</i> 7-10	64
Gambar 4. 38 Perencanaan Pergerakan <i>Scene</i> 7-10	64
Gambar 4. 39 <i>Key pose</i> <i>Scene</i> 7-10.....	65
Gambar 4. 40 <i>Breakdown Poses</i> dan <i>In-Betweening</i> <i>Scene</i> 7-10.....	65
Gambar 4. 41 <i>Polishing</i> Menggunakan <i>Graph editor</i> <i>Scene</i> 7-10	66
Gambar 4. 42 Animasi Kamera <i>Scene</i> 7-10	66
Gambar 4. 43 Penyiapan 3D <i>Environment</i> dan Karakter <i>Scene</i> 11.....	67

Gambar 4. 44 Perencanaan Pergerakan <i>Scene</i> 11.....	67
Gambar 4. 45 <i>Key pose Scene</i> 11	68
Gambar 4. 46 <i>Breakdown Poses</i> dan <i>In-Betweening Scene</i> 11	68
Gambar 4. 47 <i>Polishing</i> Menggunakan <i>Graph editor Scene</i> 11	69
Gambar 4. 48 Animasi Kamera <i>Scene</i> 11.....	69
Gambar 4. 49 Penyiapan 3D <i>Environtment</i> dan Karakter <i>Scene</i> 12.....	70
Gambar 4. 50 Perencanaan Pergerakan <i>Scene</i> 12	70
Gambar 4. 51 <i>Key pose Scene</i> 12.....	71
Gambar 4. 52 <i>Breakdown Poses</i> dan <i>In-Betweening Scene</i> 12.....	71
Gambar 4. 53 <i>Polishing</i> Menggunakan <i>Graph editor Scene</i> 12	72
Gambar 4. 54 Animasi Kamera <i>Scene</i> 12.....	72
Gambar 4. 55 Penyiapan 3D <i>Environtment</i> dan Karakter <i>Scene</i> 13.....	73
Gambar 4. 56 Perencanaan Pergerakan <i>Scene</i> 13	73
Gambar 4. 57 <i>Key pose Scene</i> 13	74
Gambar 4. 58 <i>Breakdown Poses</i> dan <i>In-BetweeningScene</i> 13	74
Gambar 4. 59 <i>Polishing</i> Menggunakan <i>Graph editor Scene</i> 13	75
Gambar 4. 60 Animasi Kamera <i>Scene</i> 13.....	75
Gambar 4. 61 Penyiapan 3D <i>Environtment</i> dan Karakter <i>Scene</i> 14.....	76
Gambar 4. 62 Perencanaan Pergerakan <i>Scene</i> 14	76
Gambar 4. 63 <i>Key pose Scene</i> 14	77
Gambar 4. 64 <i>Breakdown Poses</i> dan <i>In-BetweeningScene</i> 14.....	77
Gambar 4. 65 <i>Polishing</i> Menggunakan <i>Graph editor Scene</i> 14	77
Gambar 4. 66 Animasi Kamera <i>Scene</i> 14.....	78
Gambar 4. 67 Penyiapan 3D <i>Environtment</i> dan Karakter <i>Scene</i> 15.....	78
Gambar 4. 68 Penyiapan 3D <i>Environtment</i> dan Karakter <i>Scene</i> 15.....	79
Gambar 4. 69 Perencanaan Pergerakan <i>Scene</i> 15	79
Gambar 4. 70 <i>Breakdown Poses</i> dan <i>In-BetweeningScene</i> 15	80
Gambar 4. 71 <i>Polishing</i> Menggunakan <i>Graph editor Scene</i> 15	80
Gambar 4. 72 Animasi Kamera <i>Scene</i> 15.....	81
Gambar 4. 73 Penyiapan 3D <i>Environtment</i> dan Karakter <i>Scene</i> 16.....	81
Gambar 4. 74 Perencanaan Pergerakan <i>Scene</i> 16	82

Gambar 4. 75 <i>Key pose Scene 16</i>	82
Gambar 4. 76 <i>Breakdown Poses dan In-BetweeningScene 16</i>	83
Gambar 4. 77 <i>Polishing Menggunakan Graph editor Scene 16</i>	83
Gambar 4. 78 <i>Animasi Kamera Scene 16</i>	84
Gambar 4. 79 <i>Penyiapan 3D Environtment dan Karakter Scene 17</i>	84
Gambar 4. 80 <i>Perencanaan Pergerakan Scene 17</i>	85
Gambar 4. 81 <i>Key pose Scene 17</i>	85
Gambar 4. 82 <i>Breakdown Poses dan In-BetweeningScene 17</i>	86
Gambar 4. 83 <i>Polishing Menggunakan Graph editor Scene 17</i>	86
Gambar 4. 84 <i>Animasi Kamera Scene 17</i>	86
Gambar 4. 85 <i>Dokumentasi Screening</i>	90
Gambar 4. 86 <i>Rumus nilai maksimal skala likert</i>	91

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Nilai skor kuesioner	91
Tabel 4. 2 Hasil kuesioner	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis.....	102
Lampiran 2. Salinan Lembar Bimbingan TA.....	103
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	105
Lampiran 4. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	117
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	118
Lampiran 6. Lembar Tanda Terima Praktik Industri	121
Lampiran 7. Dokumen HAKI	122
Lampiran 8. Sertifikat TOEFL.....	123