

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA
EDUKASI DAN PENCEGAHAN BAHAYA JUDI DALAM BENTUK**

GACHA

“Lucky Me”

(Storyboard, Script Writer, 3D Animator, Sound Design)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU PERSYARATAN UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA TERAPAN**



Disusun Oleh:

DAVID ADRIANTO

21230036

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

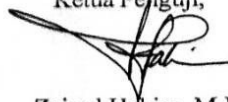
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "PERANCANGAN KARAKTER FILM
PENDEK ANIMASI 3D LUCKY ME
SEBAGAI MEDIA EDUKASI DAN
PENCEGAHAN BAHAYA JUDI DALAM
BENTUK GACHA"

Penulis : David Adrianto
NIM : 21230036
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

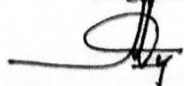
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada hari Senin, tanggal 6 Oktober 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Zainul Hakim, M.Pd.I
NIP.198005072023211013

Anggota 1



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

Anggota 2



Aan Nursyam, S.Sn., M.Sn.
NIP 198609302024211016

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T.
NIP 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : “Perancangan Film Pendek Animasi 3d Sebagai
Media Edukasi Dan Pencegahan Bahaya Judi
Dalam Bentuk Gacha “Lucky Me””
Penulis : David Adrianto
NIM : 21230036
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 16 September 2025

Pembimbing 1



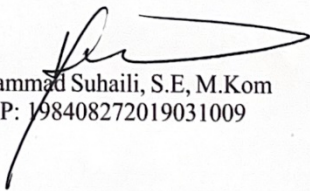
Aan Nursyam, M.Sn
NIP: 198609302024211016

Pembimbing 2



Moses Raisa Graceivan, S.Ds., M.MT
NIP: 0903450002

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 : David Adrianto
NIM : 21230036
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan Film Pendek Animasi 3D Sebagai Media Edukasi dan Pencegahan Bahaya Judi dalam Bentuk Gacha “Lucky Me”” 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,



David Adrianto
NIM: 2123003

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : David Adrianto
NIM : 2123003
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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: **“Perancangan Film Pendek Animasi 3D Sebagai Media Edukasi dan Pencegahan Bahaya Judi dalam Bentuk Gacha “Lucky Me”**” 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,

David Adrianto
NIM: 2123003

ABSTRACT

The gacha mechanism in video games has become a significant issue, fostering addiction with substantial financial and psychological harm, yet it is often underestimated due to its trivial appearance. In response to this phenomenon, the 3D animated short film "Lucky Me" was designed as an educational and preventive medium to raise awareness of these hidden dangers among a youth audience (ages 10-25). This project systematically implemented the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) methodology, with a primary focus on leveraging sound design as a principal narrative tool grounded in Michel Chion's Audio-Vision theory. This structured production process ensured the effective integration of visual, narrative, and audio elements. Beta testing results demonstrated the film's success in delivering its educational message (average score of 4.55/5). Notably, sound design proved highly effective in amplifying emotion and narrative tension (score of 4.72/5), validating its role as a crucial storytelling element. The application of MDLC also ensured a coherent and professional audio-visual integration (score of 4.59/5), resulting in a work that is not only technically proficient but also functionally responsible.

Keywords: *3D Animation, Sound Design, Gacha Game, MDLC*

ABSTRAK

Mekanisme *gacha* dalam permainan video telah menjadi isu signifikan yang menimbulkan adiksi dengan kerugian finansial dan psikologis yang besar, namun seringkali diremehkan karena terkesan sepele. Menanggapi fenomena ini, film pendek animasi 3D "Lucky Me" dirancang sebagai media edukasi dan pencegahan untuk meningkatkan kesadaran audiens remaja (usia 10-25 tahun) akan bahaya tersembunyi tersebut. Proyek ini menerapkan metodologi *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) secara sistematis, dengan fokus utama pada pemanfaatan desain suara sebagai alat naratif primer yang didasarkan pada teori Audio-Vision dari Michel Chion. Proses produksi yang terstruktur ini memastikan integrasi yang efektif antara elemen visual, narasi, dan audio. Hasil pengujian beta menunjukkan keberhasilan film dalam menyampaikan pesan edukatif (skor rata-rata 4.55/5). Secara khusus, desain suara terbukti sangat efektif dalam memperkuat emosi dan ketegangan naratif (skor 4.72/5), memvalidasi perannya sebagai elemen penceritaan yang krusial. Penerapan MDLC juga memastikan integrasi audio-visual yang koheren dan profesional (skor 4.59/5), menghasilkan sebuah karya yang tidak hanya berkualitas secara teknis tetapi juga bertanggung jawab secara fungsional.

Kata Kunci: *Animasi 3D, Desain Suara, Permainan Gacha, MDLC*

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, kekuatan, dan kesabaran yang telah dilimpahkan, sehingga saya dapat berhasil menyelesaikan tugas akhir ini. Penyusunan laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam proses penyusunan laporan ini, saya menghadapi berbagai tantangan dan kesulitan. Namun, berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.

Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, selaku Kepala Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif dan pembimbing penulisan laporan tugas akhir ini.

Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.

Muhammad Suhaili, S.E, M. Kom, sebagai Koordinator Program Studi Animasi.

Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM., sebagai Sekretaris Program Studi Animasi.

Moses Raissa Graceivan, S.Ds., M.MT, selaku pembimbing karya tugas akhir ini.

Aan Nursyam, M.Sn., selaku pembimbing penulisan laporan tugas akhir ini.

Seluruh dosen dan tenaga pengajar di Politeknik Negeri Media Kreatif atas bimbingan dan pelayanannya selama masa studi.

Keluarga saya,, atas doa dan dukungan yang tak henti-hentinya.

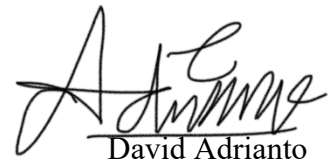
Rekan kelompok saya, Fathimah Aulia Zahra, atas bantuannya dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Dan terakhir, kepada Jian Shabrina, selaku *partner* saya, atas dukungan dan semangat yang selalu diberikan.

Saya menyadari bahwa laporan praktik industri ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Depok, 20 Agustus 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'David Adrianto', written over a horizontal line.

NIM: 21230036

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	
PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PRAKATA	1
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	6
DAFTAR TABEL.....	8
BAB I PENDAHULUAN.....	9
A. Latar Belakang.....	9
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian.....	14
F. Manfaat Penelitian.....	14
BAB II KAJIAN SUMBER.....	15
A. Teori Psikologi Pelaku	15
B. Prinsip Edukasi Berbasis Animasi.....	16
C. 12 Prinsip Animasi	17
D. <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	25
E. Teori Suara Film Michel Chion.....	28
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	32
A. Tahapan Penciptaan.....	32
B. Hardware dan Software Penunjang	36
C. Proses <i>Sound Design</i> Animasi.....	38
BAB IV HASIL & PEMBAHASAN.....	42
A. Implementasi MDLC.....	42
BAB V KESIMPULAN.....	77

A.	Kesimpulan.....	77
B.	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA		80
LAMPIRAN.....		83

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 BIODATA PENULIS	83
LAMPIRAN 2 BIMBINGAN KARYA.....	85
LAMPIRAN 3 DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUNAN TA	87
LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TA	88
LAMPIRAN 5 PROSES ANIMATING	89
LAMPIRAN 6 LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME.....	94
LAMPIRAN 7 SURAT PENERIMAAN PI.....	97
LAMPIRAN 8 SERTIFIKAT KOMPETENSI.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prinsip Squash and Stretch.....	18
Gambar 2. 2 Prinsip Anticipation.....	19
Gambar 2. 3 Prinsip Staging	20
Gambar 2. 4 Prinsip Straight Ahead and Pose to Pose	20
Gambar 2. 5 Prinsip Follow Through and Overlapping Action.....	21
Gambar 2. 6 Prinsip Slow in and Slow out	21
Gambar 2. 7 Prinsip Arcs	22
Gambar 2. 8 Prinsip Secondary Action.....	22
Gambar 2. 9 Prinsip Timing and Spacing	23
Gambar 2. 10 Prinsip Exaggeration	23
Gambar 2. 11 Prinsip Solid Drawing	24
Gambar 2. 12 Prinsip Appeal	25
Gambar 4. 1 <i>Spotting Sheet I</i>	52
Gambar 4. 2 <i>Spotting Sheet II</i>	52
Gambar 4. 3 <i>Voice Actor Bimo</i>	53
Gambar 4. 4 <i>Voice Actor Sri</i>	53
Gambar 4. 5 <i>Voice Actor Narator</i>	54
Gambar 4. 6 Hasil <i>Take Dubbing</i>	54
Gambar 4. 7 Midiplus X6 III USB MIDI Controller 61 Keys	56
Gambar 4. 8 Kompilasi dari latar musik pada Studio One 7	60
Gambar 4. 9 Pembuatan Latar Musik	60
Gambar 4. 10 Pipeline Penggabungan <i>SFX, Foley, Dub, dan BGM</i>	61
Gambar 4. 11 Hasil Kuesioner I.....	65
Gambar 4. 12 Hasil Kuesioner II	66
Gambar 4. 13 Hasil Kuesioner III	66
Gambar 4. 14 Hasil Kuesioner IV	67
Gambar 4. 15 Hasil Kuesioner V	67
Gambar 4. 16 Hasil Kuesioner VI.....	68
Gambar 4. 17 Hasil Kuesioner VII	68

Gambar 4. 18 Hasil Kuesioner VIII	69
Gambar 4. 19 Hasil Kuesioner IX.....	69
Gambar 4. 20 Hasil Kuesioner X	70
Gambar 4. 21 Hasil Kuesioner XI.....	70
Gambar 4. 22 Hasil Kuesioner XII	71
Gambar 4. 23 Hasil Kuesioner XIV	71
Gambar 4. 24 Hasil Kuesioner XV	72

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Konsep Sound Design.....	44
Tabel 4. 2 Storyboard Scenes.....	51
Tabel 4. 3 Perekaman Foley.....	56
Tabel 4. 4 Perakitan SFX	57
Tabel 4. 5 Proses Kreatif Pembuatan Latar Musik	60
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Data dan Analisis Kuesioner.....	74