

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VISUAL *CELL SHADING* PADA FILM
ANIMASI 3D "*THE WORLD BEHIND CLOSED DOOR*"
SEBAGAI MEDIA EDUKASI POLA ASUH PERMISIF.

TUGAS AKHIR KARYA SENI
Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh:

BAYU DWI HANDOYO

NIM : 2290345020

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN VISUAL CELL SHADING PADA
FILM ANIMASI 3D "THE WORLD BEHIND CLOSED
DOOR" SEBAGAI MEDIA EDUKASI POLA ASUH
PERMISIF

Penulis : Bayu Dwi Handoyo

NIM : 2290345020

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada Kamis, 02 Juli 2026.

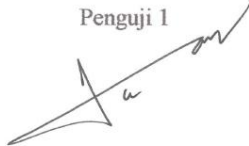
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



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

Penguji 1



Dessy Wahyuni, S.Sn.
NIDN. 0903450012

Penguji 2



Afdal Anas, S.Ds., M.Sn.
NIP. 199506042025061003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurachman, S.T., M.M.SI.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "PERANCANGAN VISUAL CELL SHADING PADA FILM
ANIMASI 3D "THE WORLD BEHIND CLOSED DOOR"
SEBAGAI MEDIA EDUKASI POLA ASUH PERMISIF".

Penulis : Bayu Dwi Handoyo

NIM : 2290345020

Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 25 Juni 2026.

Pembimbing 1



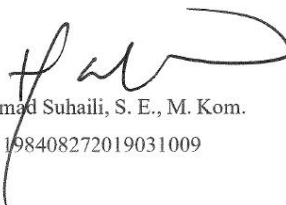
Nur Rahmasyah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198405092019031011

Pembimbing 2



Bayu Saputra, S.Sn.
NIDN. 0903450011

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 : Bayu Dwi Handoyo
NIM : 2290345020
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "PERANCANGAN VISUAL CELL SHADING PADA FILM ANIMASI 3D "THE WORLD BEHIND CLOSED DOOR" SEBAGAI MEDIA EDUKASI POLA ASUH PERMISIF" 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 Juni 2026

Yang menyatakan,



Bayu Dwi Handoyo
NIM: 2290345020

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Bayu Dwi Handoyo
NIM : 2290345020
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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:

“PERANCANGAN VISUAL CELL SHADING PADA FILM ANIMASI 3D “THE WORLD BEHIND CLOSED DOOR” SEBAGAI MEDIA EDUKASI POLA ASUH PERMISIF” 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, 12 Juni 2026

Yang menandatangani,



Bayu Dwi Handoyo
NIM: 2290345020

ABSTRAK

ABSTRAK

Penelitian kualitatif dengan desain studi kasus ini menganalisis peran animasi 3D sebagai media edukasi pola asuh permisif. Melalui film "*The World Behind Closed Doors*", penelitian ini mengeksplorasi bagaimana penerapan gaya visual *cell shading* dapat meningkatkan pemahaman audiens, khususnya orang tua. Data dihimpun melalui kuesioner deskriptif sebelum dan sesudah penayangan film untuk menggali persepsi audiens. Hasil penelitian menunjukkan bahwa simplifikasi visual dalam *cell shading* efektif memfokuskan perhatian audiens pada pesan moral dan narasi. Disimpulkan bahwa gaya visual ini mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam, membuktikan bahwa animasi 3D dapat mentransformasi isu pola asuh yang kompleks menjadi informasi yang lebih mudah dipahami masyarakat luas.

Kata Kunci: Animasi 3D, *Cell Shading*, Pola Asuh Permisif, Orang Tua, Edukasi Visual.

ABSTRACT

This qualitative case study analyzes the role of 3D animation as an educational medium for permissive parenting. Through the film "The World Behind Closed Doors," this study explores how the use of the cell-shading visual style can enhance audience understanding, particularly among parents. Data were collected via descriptive questionnaires administered before and after the film screening to explore audience perceptions. The results show that the visual simplification in cell shading effectively focuses the audience's attention on the moral message and narrative. It is concluded that this visual style provides a deeper understanding, proving that 3D animation can transform complex parenting issues into information that is more easily understood by the general public.

Keywords : 3D Animation, *Cell Shading*, Permissive Parenting, Parents, Visual Education.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga proposal tugas akhir dengan judul. “PERANCANGAN VISUAL *CELL SHADING* PADA FILM ANIMASI 3D “*THE WORLD BEHIND CLOSED DOOR*” SEBAGAI MEDIA EDUKASI POLA ASUH PERMISIF” dapat diselesaikan dengan baik.

Proposal ini disusun sebagai salah satu tahapan dalam memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif. Perancangan karya film animasi berjudul "*The World Behind Closed Doors*" beserta penelitiannya ini, dilaksanakan di lingkungan keluarga penulis dengan total waktu selama 7 bulan, terhitung dari bulan Desember hingga Juni 2026.

Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, ST, MMSI., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili S.E., M.Kom, Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
7. Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Penulisan Tugas Akhir.
8. Bayu Saputra, S.Sn, selaku Dosen Pembimbing Karya Tugas Akhir.
9. Serta seluruh dosen dan tenaga pengajar Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis.

10. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan moril maupun materil serta doa yang tidak terputus selama masa perkuliahan dan pengerjaan tugas akhir.
11. Miftahul Hakim selaku rekan satu tim yang sudah bekerja sama dengan baik dalam proses produksi Tugas Akhir.
12. Aryoga Wahyu Saputra, terima kasih banyak yang sebesar-sebesarnya karena sudah mau membantu dan membimbing selama pengerjaan karya tugas akhir ini.
13. Seluruh rekan mahasiswa Program Studi Animasi angkatan 2022 serta pihak-pihak lain yang telah berkontribusi langsung memberikan bantuan selama proses produksi karya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan celah dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 06 Juli 2026

Penulis,



Bayu Dwi Handoyo

NIM. 2290345020

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
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN SUMBER.....	8
A. Pengertian Pola Asuh Permisif.....	8
B. Dampak Psikologis.....	9
C. Animasi 3D dan Gaya Visual <i>Cell Shading</i>	10
D. Pentingnya Fokus 3D Texturing Dalam Animasi.....	11
1. 3D Texturing dalam Produksi Animasi.....	12
2. Teori Abstraksi Scott McCloud.....	12
E. Kerangka Berpikir.....	13
F. Animasi Sebagai Media Penyampai Pesan	15
G. Hasil Yang Diharapkan (<i>Output</i>).....	15
H. Referensi Karya.....	17

1. Referensi Topik dan Narasi.....	17
2. Referensi Gaya Visual (<i>Style</i>)	18
BAB III METODE PENGKAJIAN/PENCIPTAAN.....	21
A. Metode Penelitian.....	21
B. Metode Pengembangan	21
C. Metode Pengumpulan Data	23
D. Deskripsi Pekerjaan atau Jobdesk	25
F. Penciptaan Karya	26
G. Timeline	34
H. Software	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil Karya.....	37
B. Hasil Pengumpulan Data.....	53
1. Penilaian Efektivitas Visual <i>Cell Shading</i> dan <i>Hand Painted</i> dalam Membangun Atmosfer dan <i>Mood</i> Film.....	53
2. Kriteria Deskripsi Penilaian (Panduan Skor Rubrik Penilaian).....	54
3. Form Rekapitulasi Nilai Akhir.....	55
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	58
Daftar Pustaka.....	59
Lampiran	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Timeline Kelompok.....	34
Tabel 2 Timeline Individu	35
Tabel 3 Analisis Penerapan Tekstur terhadap Atmosfer dan Kesan Visual Scene	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	14
Gambar 2. 2 Poster Film <i>Caroline</i>	17
Gambar 2. 3 Referensi series <i>Spider-Man: Into the Spider-Verse</i>	18
Gambar 3. 1 <i>UV Mapping</i>	27
Gambar 3. 2 <i>Base Coloring</i>	28
Gambar 3. 3 <i>Outline</i> (Garis Luar Objek)	28
Gambar 3. 4 <i>Node Shader Texturing Asset 3D</i>	29
Gambar 3. 5 <i>Node Shader Outline</i>	31
Gambar 3. 6 <i>Node Shader Texturing 3D Character</i>	32
Gambar 3. 7 <i>Blender Logo</i>	36
Gambar 4. 1 3D Model Dapur.....	40
Gambar 4. 2 3D Model Dunia Jin	40
Gambar 4. 3 Tekstur <i>Cell Shading</i> dan <i>Hand Painted</i>	41
Gambar 4. 4 Full Tekstur.....	41
Gambar 4. 5 3D Model <i>Wireframe</i>	42
Gambar 4. 6 3D Model <i>Solid View</i>	43
Gambar 4. 7 Tekstur <i>Shading</i> Karakter.....	44
Gambar 4. 8 Tekstur Baju Karakter	44
Gambar 4. 9 Model Keseluruhan 3D Karakter	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	61
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir	62
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA (<i>Artbook</i>).....	71
Lampiran 4 Lembar Data (kuesioner)	72
Lampiran 5 Dokumentasi Data Kuesioner	74
Lampiran 6 Dokumentasi Seminar Proposal dan Sidang TA.....	75
Lampiran 7 Lembar Hasil Cek Plagiarisme	79
Lampiran 8 Tanda Terima Laporan PI	80
Lampiran 9 Surat Penerimaan PI.....	81
Lampiran 10 Sertifikasi Kompetensi (HOI).....	82