

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM ANIMASI “THE ORPHANAGE” SEBAGAI
MEDIA EDUKASI EMPATI BAGI REMAJA USIA 12-16 TAHUN DI
TAMAN PEMBELAJARAN AL-QUR’AN (TPA) PONDOK ILMU**

PROYEK AKHIR

(Modelling, Polishing, UV Mapping, Cinematography, Lighting, 3D Rendering)



Disusun Oleh :

Muhammad Ilham Fayzul Haq

NIM: 20230087

Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana terapan

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

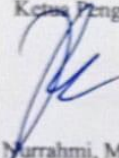
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi "The Orphanage" Sebagai Media Edukasi
Empati Bagi Remaja Usia 12-16 Tahun Di Taman Pembelajaran Al-
Qur'an (Tpa) Pondok Ilmu

Penulis : Muhammad Ilham Fayzul Haq
NIM : 20230087
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain

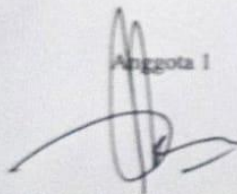
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada hari Senin tanggal 15 Juli 2024 di ruang 4.2

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



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

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, ST.

Anggota 2



Jodies Setiamawati, M.Pd

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



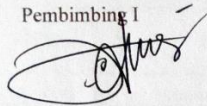
Yulizar Yurnama, S.Kom., M.T
NIP. 1980111220101220003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi "The Orphanage" Sebagai
Media Edukasi Empati Pada Remaja Usia 12-16 Tahun di
TPA Pondok Ilmu
Penulis : Muhammad Ilham Fayzul Haq
NIM : 20230087
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

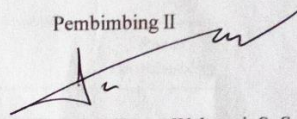
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, ... 11 Juli 2024,

Pembimbing I



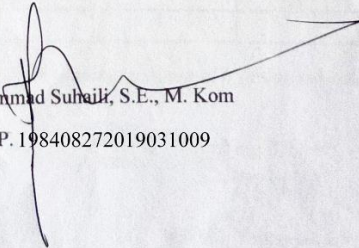
Jodies Setiamawati, M. Pd

Pembimbing II



Dessy Wahyuni, S. Sn

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 : Muhammad Ilham Fayzul Haq

NIM : 20230087

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Film Animasi "The Orphanage" Sebagai Media Edukasi Empati Bagi
anak Remaja Usia 12-15 tahun di TPA Pondok Ilmu.

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.

Jum'at, 5 Juli 2024



Muhammad Ilham Fayzul Haq

20230087

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Ilham Fayzul Haq
NIM : 20230087
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

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 Film Animasi "The Orphanage" Sebagai Media Edukasi Empati Bagi anak Remaja Usia 12-15 tahun di TPA Pondok Ilmu.

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

Juni 4 5 Juni 2024



Muhammad Ilham Fayzul Haq
20230087

ABSTRACT

Pada tahun 2023, terjadi penurunan empati di kalangan remaja yang terlihat dari meningkatnya kasus kejahatan yang melibatkan anak di bawah umur. Krisis empati ini membuat remaja lebih rentan melakukan tindakan merugikan orang lain, seperti bullying, yang dapat merusak kesehatan mental korban. Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi remaja tentang pentingnya empati melalui film pendek animasi berjudul "The Orphanage". Metode yang digunakan adalah metode campuran (mix metode), dengan instrumen berupa angket, wawancara, dan studi literatur. Diharapkan melalui animasi ini, remaja dapat lebih memahami dan menerapkan empati dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mengurangi perilaku bullying dan meningkatkan kesejahteraan mental mereka.

Kata Kunci : Animasi, Empati, Remaja

In 2023, a decline in empathy among teenagers has been observed, marked by an increase in crimes involving minors. This empathy crisis makes teenagers more susceptible to engaging in harmful behaviors towards others, such as bullying, which can damage the mental health of the victims. This research aims to educate teenagers about the importance of empathy through a short animated film titled "The Orphanage." The method used is a mixed method, with instruments including questionnaires, interviews, and literature studies. It is hoped that through this animation, teenagers will better understand and apply empathy in their daily lives, thereby reducing bullying behavior and improving their mental well-being.

Keywords: Animation, Empathy, Teenagers

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat izin dan karunia-Nya, tugas akhir film pendek animasi 3D berjudul “The Orphanage” ini dapat terselesaikan dengan baik. Selain itu, penulis juga ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses pembuatan tugas akhir ini.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program Diploma IV (D4) Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Penulisan ini didasarkan pada hasil penggabungan metode kuantitatif dan kualitatif yang mendukung penelitian ini.

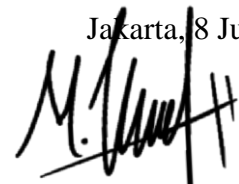
Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, penyelesaian tugas akhir ini akan sangat sulit. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, izinkan penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Tirpi Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili S.E., M.Kom, selaku Koord. Program Studi Animasi

6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. Sebagai Sekretaris Jurusan Desain.
7. Dessy Wahyuni, S.Sn selaku Pembimbing Teknis.
8. Jodies Setiamawati, M.Pd selaku Pembimbing Penulisan.
9. Kirana Dwi Andriani Selaku Narasumber Animasi
10. Muh. Falah Sazily Selaku Narasumber Animasi
11. Rekan tim Tugas Akhir yang telah berjuang bersama
12. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis.
13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung

Penulis menyadari bahwa Laporan TA ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis menerima kritik maupun saran yang bersifat membangun, Semoga ke depannya, Laporan TA ini dapat menjadi acuan yang baik bagi dosen pembimbing dalam membimbing penulis saat mengerjakan tugas akhirnya.

Jakarta, 8 Juli 2024



Muhammad Ilham Fayzul Haq

20230087



POLITEKNIK NEGERI

Media Kreatif

DAFTAR ISI

ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	18
A. Latar Belakang	18
B. Identifikasi Masalah.....	22
C. Batasan Masalah.....	22
D. Rumusan Masalah	23
E. Tujuan Penelitian	23
F. Manfaat Penelitian	23
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA.....	25
A. Kajian Teori	25
1. Animasi	25
2. Pipeline Animasi	31
3. Jobdesk.....	32
4. Perangkat Lunak.....	36
5. Empati	38
B. Literatur Review.....	39
1. Deng(2021)	39
2. Gini(2014).....	40
3. Zych(2019).....	40
4. Salavera(2021)	40
C. Kerangka Berpikir.....	42
BAB III : METODE PENCIPTAAN	43
A. Metode Penciptaan	44
1. Pra-Produksi.....	44

2.	Produksi.....	44
3.	Pasca Produksi	45
B.	Kajian Metode.....	45
1.	Modelling	45
2.	Polishing.....	50
3.	UV Mapping.....	51
4.	Texturing.....	52
5.	Sinematografi	53
6.	Lighting	55
7.	3D Rendering	56
8.	Penggunaan <i>Software</i>	58
C.	Metode Penelitian.....	68
1.	Desain Penelitian.....	68
2.	Subjek dan Objek Penelitian	68
3.	Waktu dan Tempat Penelitian	70
4.	Populasi dan Sampel Penelitian	71
5.	Sumber Data Penelitian.....	71
6.	Instrumen Penelitian.....	72
7.	Teknik Analisis Data.....	72
8.	Analisis Data	74
BAB IV : HASIL METODE PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		76
A.	Transkrip Hasil Penelitian.....	76
1.	Hasil Observasi	76
2.	Hasil Wawancara	78
3.	Dokumentasi Wawancara.....	85
B.	Reduksi Data	96
1.	Psikolog.....	96
2.	Pengajar.....	97
3.	Animator	97
C.	Dekode Data.....	98
D.	Triangulasi Data	103
E.	Interpretasi.....	106

BAB V : KESIMPULAN.....	107
A. Kesimpulan Penelitian	107
B. Saran.....	110
1. Saran untuk Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	110
2. Saran Untuk Masyarakat.....	110
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN.....	114

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR A-1 SQUASH AND STRETCH	26
GAMBAR A-2 ANTICIPATION	27
GAMBAR A-3 STAGING.....	27
GAMBAR A-4 STRAIGHT AHEAD AND FACE TO FACE	27
GAMBAR A-5 FOLLOWING THROUGH AND OVERLAPPING ACTION.....	28
GAMBAR A-6 SLOW IN AND SLOW OUT	28
GAMBAR A-7 ARC.....	29
GAMBAR A-8 SECONDARY ACTION.....	29
GAMBAR A-9 TIMING AND SPACING.....	30
GAMBAR A-10 EXAGGERATION	30
GAMBAR A-11 SOLID DRAWING.....	30
GAMBAR A-12 APPEAL.....	31
GAMBAR A-13 3D MODELLING.....	32
GAMBAR A-14 POLISHING MODEL.....	33
GAMBAR A-15 UV MAPPING	33
GAMBAR A-16 PBR	34
GAMBAR A-17 SUBSTANCE OUTPUT.....	34
GAMBAR A-18 CINEMATOGRAPHY	35
GAMBAR A-19 LIGHTING.....	35
GAMBAR A-20 AUTODESK MAYA.....	36
GAMBAR A-21 BLENDER	37
GAMBAR A-22 ADOBE SUBSTANCE PAINTER.....	37
GAMBAR A-23 KDENLIVE	38
GAMBAR A-24 BANDLAB	38
GAMBAR B-1 DESA PUTERA (DOKUMEN INTERNET)	46
GAMBAR B-2 DESAIN KARAKTER (DOKUMEN TIM)	47
GAMBAR B-3 3D (DOKUMEN PRIBADI)	47
GAMBAR B-4 3D BUATAN TIM (DOKUMEN TIM)	48
GAMBAR B-5 KERUSAKAN POLIGON (DOKUMEN PRIBADI)	49
GAMBAR B-6 RE: 3D (DOKUMEN PRIBADI).....	50
GAMBAR B-7 PERBANDINGAN ANTARA SEBELUM DAN SESUDAH DIPOLES (DOKUMEN PRIBADI)	51
GAMBAR B-8 PROSES UV MAPPING (DOKUMEN PRIBADI)	51
GAMBAR B-9 DENGAN ADOBE SUBSTANCE PAINTER (DOKUMEN PRIBADI).....	52
GAMBAR B-10 CONTOH PBR (DOKUMEN PRIBADI).....	53
GAMBAR B-11 RUANG KANTOR (DOKUMEN PRIBADI)	53
GAMBAR B-12 KESALAHAN PADA MEJA KANTOR (DOKUMEN PRIBADI).....	54
GAMBAR B-13 PENYESUAIAN POSISI DAN PENYELARASAN ANTAR REAL DAN KAMERA (DOKUMEN PRIBADI)	54
GAMBAR B-14 EFEK DISTORSI FOCAL LENGTH (DOKUMEN PRIBADI).....	55
GAMBAR B-15 KORIDOR PANTI	55
GAMBAR B-16 SUASANA MALAM DI PANTI	56
GAMBAR B-17 PLANG PANTI	57
GAMBAR B-18 ENVIRONMENT MALAM.....	57
GAMBAR B-19 PEMBUATAN MEJA.....	59
GAMBAR B-20 UV MAPPING DI AUTODESK MAYA.....	59
GAMBAR B-21 ADOBE SUBSTANCE PAINTER.....	60
GAMBAR B-22 BAKING DI ADOBE SUBSTANCE PAINTER.....	61
GAMBAR B-23 HASIL EXPORT SUBSTANCE PAINTER	61
GAMBAR B-24 PBR	62

GAMBAR B-25 BLENDER INTERFACE.....	62
GAMBAR B-26 BLENDER IMPORT MENU	63
GAMBAR B-27 BLENDER ADDONS.....	63
GAMBAR B-28 BLENDER SHADER EDITOR VIEWPORT DENGAN NODE WRANGLER.....	64
GAMBAR B-29 BLENDERKIT.....	65
GAMBAR B-30 KDENLIVE INTERFACE	65
GAMBAR B-31 KDENLIVE TEMPLATE PROJECT	66
GAMBAR B-32 BANDLAB INTERFACE	67
GAMBAR B-33 BANDLAB TEMPLATE.....	67
GAMBAR B-34 BANDLAB TOOLS.....	67

DAFTAR TABEL

TABEL A.1 HASIL OBSERVASI.....	76
TABEL A.2 TABEL JAWABAN RESPONDEN REMAJA.....	78
TABEL A.3 TABEL HASIL WAWANCARA DENGAN NARASUMBER.....	80
TABEL A.4 TABEL RESPON PSIKOLOG DAN PENGAJAR MENGENAI MEDIA EDUKASI.....	82
TABEL A.5 RESPON ANIMATOR TERHADAP SCENE MENENDANG BOLA.....	82
TABEL A.6 RESPON ANIMATOR TERHADAP SINEMATOGRAFI.....	83
TABEL A.7 PENILAIAN ANIMATOR TERHADAP ASPEK-ASPEK FILM.....	83
TABEL C.1 TABEL DEKODE DATA.....	98
TABEL C.2 DEKODE DATA MENGENAI PENDUKUNG MEDIA EDUKASI.....	99
TABEL C.3 DEKODE DATA TEKNIS.....	100
TABEL C.4 DEKODE DATA TEKNIS.....	100
TABEL C.5 DEKODE DATA ASPEK TEKNIS.....	101
TABEL D.1 TABEL TRIANGULASI DATA.....	103
TABEL A.2 TABEL KESIMPULAN.....	107

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 BIODATA	114
LAMPIRAN 2 LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR (TEKNIS)	115
LAMPIRAN 3 LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR (PENULISAN)	116
LAMPIRAN 4 CERITA	117
LAMPIRAN 5 SCRIPT/NASKAH	118
LAMPIRAN 6 DESAIN KARAKTER DANU	124
LAMPIRAN 7 DESAIN KARAKTER IBU	124
LAMPIRAN 8 DESAON KARAKTER BAPAK PANTI	124
LAMPIRAN 9 STORYBOARD	125
LAMPIRAN 10 CONCEPT ART	126
LAMPIRAN 11 ENVIRONMENT	126
LAMPIRAN 12 BERITA ACARA	129
LAMPIRAN 13 DOKUMENTASI SIDANG HASIL UJI PROPOSAL	130
LAMPIRAN 14 LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME	131
LAMPIRAN 15 SURAT KONTRAK MAGANG	132
LAMPIRAN 16 TANDA TERIMA LAPORAN MAGANG	133
LAMPIRAN 17 SERTIFIKAT UJIKOM LSP	134
LAMPIRAN 18 SCREENING FILM "THE ORPHANAGE" DI TPA PONDOK ILMU (DOKUMEN TIM)	136
LAMPIRAN 19 SESI WAWANCARA DENGAN TARGET AUDIENS (DOKUMEN TIM)	137
LAMPIRAN 20 SESI WAWANCARA DENGAN PSIKOLOG	138
LAMPIRAN 21 SESI WAWANCARA DENGAN PENGAJAR (DOKUMEN TIM)	139
LAMPIRAN 22 SESI WAWANCARA DENGAN ANIMATOR (DOKUMEN PRIBADI)	140