

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI "NO MATTER WHAT"
SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KEPEDULIAN
ANAK REMAJA TERHADAP ORANGTUA DI SMKN 41 JAKARTA
(*Cerita, Concept Art, 3D Environment, 3D Texturing, 2D
Inbetween, 3D Lighting, 3D Rendering, Editing*)**

PROYEK AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan**



**POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif**

Disusun oleh :

NADHY JASVITA

NIM : 20230097

PROGRAM STUDI ANIMASI D4

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA


2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi "No Matter What"
Sebagai Media Edukasi Untuk Meningkatkan Kepedulian
Anak Remaja Terhadap Orang Tua Di Smkn 41 Jakarta
Penulis : Nadhy Jasvita
NIM : 20230097
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 Senin, tanggal 15 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Moses Raissa Graceivan, S.Ds., M.MT

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR


Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi "No Matter What" sebagai media edukasi
Penulis : Nadhy Insyira untuk meningkatkan kepedulian anak-anak
NIM : 20230097 Remaja terhadap orangan di SMP 41 Jakarta
Program Studi : Animasi (Konsentrasi:DA)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 9 Juli 2024.

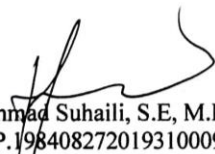
Pembimbing 1


Trifajar Yumama S.M.T
NIP.198011122010122003

Pembimbing 2


Antonius Edi Widiargo. S.T, M.I.Kom
NIDN/NUP/NIDK:0903450007

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi


Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom
NIP.198408272019310009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadhy Jarita
NIM : 20230097
Program Studi : Animasi (Konsentrasi...)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023 / 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Film Pendek Animasi "No Matter What" sebagai media edukasi
untuk meningkatkan kesadaran anak Remaja terhadap bencana di smkn 41 Jakarta

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 sebenarnya.

Jakarta, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



NIM 20230097

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nadhy Jajitta
NIM : 20230097
Program Studi : Animasi (Konsentrasi PA)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023 / 2024


demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Film Pendek Animasi "No Matter What" sebagai media edukasi untuk meningkatkan kepedulian anak Remaja Terhadap orang tua di SMK N 41 Jakarta beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 9 Juli 2024


(Nadhy Jajitta)
NIM. 20230097

ABSTRAK

Remaja adalah masa peralihan dari fase anak – anak menuju fase dewasa. Masa remaja juga bisa disebut masa “pencarian jati diri” karena di masa ini, seorang remaja akan mengalami perubahan baik dari segi fisik, pemikiran, dan emosi. Remaja juga cenderung bertindak sesuai nalar dan pemikirannya. Masa remaja sangat membutuhkan perhatian khusus terutama dari orangtua. Orangtua adalah faktor utama dalam masa perkembangan anak remaja. Kehadiran orangtua dalam masa perkembangan ini sangat penting agar seorang remaja dapat berkembang menjadi pribadi yang matang dari segi pemikiran dan emosi. Ketidakhadiran orangtua dalam masa remaja juga mengakibatkan terhambatnya perkembangan anak remaja. Metode penelitian yang dipakai adalah metode kuantitatif. Metode pembuatan film pendek animasi menggunakan metode animasi campuran 3D dan 2D. Tujuan dari penelitian ini agar seorang remaja mengetahui betapa pentingnya peran orangtua dalam masa perkembangannya dan meningkatkan kepedulian remaja terhadap peran orangtua.

Kata Kunci : *Animasi, film, Orangtua, Remaja*

Adolescence is a transition period from the childhood phase to the adult phase. Adolescence can also be called a period of "search for identity" because during this period, a teenager will experience changes both physically, thinking and emotionally. Teenagers also tend to act according to reason and their thoughts. Adolescence really requires special attention, especially from parents. Parents are the main factor in the development of adolescent children. The presence of parents during this developmental period is very important so that a teenager can develop into a mature person in terms of thoughts and emotions. The absence of parents during adolescence also results in hampered development of adolescent children. The research method used is a quantitative method. The method for making animated short films uses a mixture of 3D and 2D animation methods. The aim of this research is for teenagers to know how important the role of parents is in their development and to increase teenagers' awareness of the role of parents.

Keyword : *Adolescence, Animation, Film, Parents*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, serta kemampuan kepada kami sehingga kami dapat menyelesaikan proposal tugas akhir dengan baik. Tujuan penulisan proposal ini adalah memenuhi syarat kelulusan untuk Sarjana Terapan program studi animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Proposal ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan orang – orang disekitar kami. Oleh karena itu, kami sebagai penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif sekaligus Dosen Pembimbing I.
4. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. Sebagai Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar Politeknik Negeri Kreatif yang telah memberikan ilmu, dan melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
7. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.kom selaku dosen pembimbing II
8. Bu Suci selaku Guru yang mengajar di SMK Negeri 41 Jakarta
9. Para Narasumber yang bersedia membantu penulis dalam mengumpulkan informasi
10. Keluarga penulis, khususnya Ayah dan Ibu yang terus memberi dukungan kepada penulis
11. Nelfadina Aulia selaku rekan penulis yang telah bekerjasama untuk menyelesaikan proposal tugas akhir
12. Teman – teman penulis yang membantu dan menemani penulis dalam menyelesaikan proposal tugas akhir.

Kami masih menyadari banyak kekurangan dalam penulisan kami. Oleh sebab itu, kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk proposal tugas akhir ini.

Jakarta, 12 Juli 2024
Penulis.



Nadhy Jasvita
NIM 20230097

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABLE	15
DAFTAR LAMPIRAN	16
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN SUMBER	5
A. Referensi Cerita	5
1. Film Animasi	5
2. Kisah Nyata	6
B. Referensi Karakter	6
1. Referensi Karakter Arsa	7
2. Referensi Karakter Mama	8
3. Referensi Karakter Youtuber	8
C. Referensi Latar Tempat	9
1. Latar Tempat Rumah	9
2. Latar Tempat Ruang Youtuber	10
3. Latar Tempat Kamar Tidur Teman	10
4. Latar Tempat Taman	11

5.	Latar tempat minimarket	11
D.	3D <i>Texturing</i>	12
E.	Concept Art	12
1.	Definisi Concept Art	12
2.	Jenis – Jenis <i>Art Style</i>	12
a.	Art Style Realis.....	13
b.	Art Style Cartoon.....	13
c.	Art Style Semi-Realis	14
3.	Teknik <i>Coloring Digital</i>	14
a.	Cell Shading.....	15
b.	Soft Cell Shading.....	15
c.	Blend Shading.....	16
F.	Definisi Animasi 2D	16
G.	12 Prinsip Animasi	16
1.	Squash and Stretch.....	17
2.	Anticipation	17
3.	Staging	18
4.	Straight Ahead Action and Pose to Pose	18
5.	Follow Through and Overlapping Action.....	18
6.	Slow In and Slow Out.....	19
7.	Arcs.....	19
8.	Secondary Action.....	20
9.	Timing.....	20
10.	Exaggeration	20
11.	Solid Drawing	21
12.	Appeal	21
H.	Orang Tua Dan Remaja	21
1.	Definisi Remaja.....	21
2.	Definisi Orang Tua.....	22
I.	Teori Perkembangan Erik Erikson	22
J.	Media edukasi	25
K.	Software Yang Digunakan	25

1.	Adobe Photoshop	25
2.	Adobe Illustrator.....	26
3.	Clip Studio Paint	26
4.	Autodesk Maya.....	27
5.	Sketchup	27
6.	Adobe Substance Painter	28
7.	Adobe After Effect	28
8.	Adobe Premiere Pro	29
BAB III METODE PENGKAJIAN/PENCIPTAAN		30
A.	Metode Pengumpulan Data	30
B.	Metode Penciptaan	31
C.	Cara Pengerjaan Karya	33
1.	Cara Pengerjaan Cerita	33
2.	Cara pengerjaan <i>Concept Art</i>	34
3.	Cara Pengerjaan <i>3D Environment</i>	36
4.	Cara Pengerjaan <i>3D Texturing</i>	37
5.	Cara Pengerjaan Animasi 2D	38
6.	Cara Pengerjaan <i>3D Lighting</i>	41
7.	Cara Pengerjaan <i>3D Rendering</i>	43
8.	Cara Pengerjaan Editing	44
D.	Jobdesk Penulis	46
1.	Proses Pra Produksi	46
a.	Cerita.....	46
b.	Skenario	47
c.	Concept Art.....	47
2.	Proses Produksi	48
a.	Proses Produksi 3D animasi	48
1)	<i>3D Environment</i>	48
2)	<i>3D Texturing</i>	49
b.	Proses Produksi animasi 2D	49
1)	<i>Inbetween</i>	49
2)	<i>Cleaning</i>	50

3.	Proses Pasca Produksi	50
a.	3D Lighting.....	50
b.	3D Rendering.....	51
c.	Compositing dan Editing	51
E.	Timeline Pengerjaan Penelitian Dan Tugas Akhir.....	52
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A.	Hasil.....	53
1.	Pengumpulan Data	53
2.	Penciptaan Karya.....	57
a.	Concept Art.....	57
1)	Concept Art Karakter	58
2)	Concept Art Environment	65
b.	3D Texturing.....	69
1)	3D Texturing Character.....	70
2)	3D Texturing Environment	71
B.	Pembahasan	74
1.	Pemilihan Art Style yang Tepat	74
2.	Peran Orangtua Dalam Proses Perkembangan Anak Remaja	75
3.	Film Animasi Sebagai Media Edukasi	75
C.	Keterbatasan Penelitian	76
BAB V	PENUTUP	77
A.	KESIMPULAN	77
B.	SARAN	78
DAFTAR PUSTAKA		79
LAMPIRAN.....		81

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 BRAVE	6
GAMBAR 2. 2 ALI BIN GHAZALI	7
GAMBAR 2. 3 MOTHER GOTHEL	8
GAMBAR 2. 4 NADIA OMARA	9
GAMBAR 2. 5 REFERENSI RUMAH	9
GAMBAR 2. 6 STUDIO NADIA OMARA	10
GAMBAR 2. 7 KAMAR TIDUR	10
GAMBAR 2. 8 TEMPAT NONGKRONG	11
GAMBAR 2. 9 JL. MOCH KAHFI II	11
GAMBAR 2. 10 GAMBAR REALIS	13
GAMBAR 2. 11 GAMBAR CARTOON	13
GAMBAR 2. 12 GAMBAR SEMI-REALIS	14
GAMBAR 2. 13 GAMBAR CELL SHADING	15
GAMBAR 2. 14 GAMBAR SOFT CELL SHADING	15
GAMBAR 2. 15 GAMBAR BLEND SHADING	16
GAMBAR 2. 16 SQUASH & STRETCH	17
GAMBAR 2. 17 ANTICIPATION	17
GAMBAR 2. 18 FOLLOW THROUGH AND OVERLAPPING ACTION	19
GAMBAR 2. 19 ARCS	19
GAMBAR 2. 20 EXAGGERATION	20
GAMBAR 2. 21 APPEAL	21
GAMBAR 2. 22 LOGO ADOBE PHOTOSHOP	25
GAMBAR 2. 23 LOGO ADOBE ILLUSTRATOR	26
GAMBAR 2. 24 LOGO CLIP STUDIO PAINT	26
GAMBAR 2. 25 LOGO AUTODESK MAYA	27
GAMBAR 2. 26 LOGO SKETCHUP	27
GAMBAR 2. 27 LOGO ADOBE SUBSTANCE PAINTER	28
GAMBAR 2. 28 LOGO ADOBE AFTER EFFECT	28
GAMBAR 2. 29 LOGO ADOBE PREMIERE	29
GAMBAR 3. 1 DIAGRAM PROSES PEMBUATAN ANIMASI	31
GAMBAR 3. 2 PENCARIAN REFERENSI	34
GAMBAR 3. 3 KUMPULAN REFERENSI ENVIRONMENT	34
GAMBAR 3. 4 SKETSA KARAKTER	35
GAMBAR 3. 5 SKETSA RUMAH	35
GAMBAR 3. 6 FINAL CONCEPT ART KARAKTER	36
GAMBAR 3. 7 FINAL CONCEPT ART ENVIRONMENT	36
GAMBAR 3. 8 3D MODELLING ENVIRONMENT	37
GAMBAR 3. 9 UV MAPPING	37
GAMBAR 3. 10 HYPERSHADE	38
GAMBAR 3. 11 KEYPOSE	39

GAMBAR 3. 12	INBETWEEN	39
GAMBAR 3. 13	CLEANING	40
GAMBAR 3. 14	COLORING	40
GAMBAR 3. 15	COMPOSITING	41
GAMBAR 3. 16	SKYDOME LIGHT	41
GAMBAR 3. 17	AREA LIGHT	42
GAMBAR 3. 18	DIRECTIONAL LIGHT	42
GAMBAR 3. 19	VIDEO RENDER	43
GAMBAR 3. 20	HASIL RENDER ARNOLD	43
GAMBAR 3. 23	TRIM VIDEO	44
GAMBAR 3. 24	TEKNIK JOIN	45
GAMBAR 3. 26	COLOR GRADING	45
GAMBAR 3. 27	CERITA	46
GAMBAR 3. 28	SCRIPT	47
GAMBAR 3. 29	CONCEPT ART ENVIRONMENT	48
GAMBAR 3. 30	CONCEPT ART KARAKTER	48
GAMBAR 3. 31	MODELLING SKETCHUP	48
GAMBAR 3. 32	MODELLING MAYA	49
GAMBAR 3. 33	TEXTURING	49
GAMBAR 3. 34	INBETWEEN	49
GAMBAR 3. 35	CLEANING	50
GAMBAR 3. 36	PROSES LIGHTING	50
GAMBAR 3. 37	PROSES RENDERING	51
GAMBAR 3. 38	EDITING	51
GAMBAR 4. 1	REFERENSI KARAKTER ARSA	59
GAMBAR 4. 2	REFERENSI KARAKTER MAMA	59
GAMBAR 4. 3	REFERENSI KARAKTER YOUTUBER	60
GAMBAR 4. 4	SKETSA KARAKTER MAMA	60
GAMBAR 4. 5	SKETSA KARAKTER ARSA	61
GAMBAR 4. 6	SKETSA KARAKTER YOUTUBER	61
GAMBAR 4. 7	LINEART PARA KARAKTER	62
GAMBAR 4. 8	REFERENSI WARNA KULIT	62
GAMBAR 4. 9	REFERENSI WARNA OBJEK	63
GAMBAR 4. 10	REFERENSI WARNA BAJU	63
GAMBAR 4. 11	COLORING KARAKTER ARSA	63
GAMBAR 4. 12	COLORING KARAKTER MAMA	64
GAMBAR 4. 13	COLORING KARAKTER YOUTUBER	64
GAMBAR 4. 14	HASIL AKHIR COLORING	65
GAMBAR 4. 15	REFERENSI RUMAH	66
GAMBAR 4. 16	REFERENSI DAPUR	66
GAMBAR 4. 17	SKETSA JALAN MINIMARKET	67

GAMBAR 4. 18 SKETSA TAMAN.....	67
GAMBAR 4. 19 SKETSA RUMAH	68
GAMBAR 4. 20 CONCEPT ART MINIMARKET	69
GAMBAR 4. 21 LAYOUT RUANG MAKAN DAN DAPUR.....	69
GAMBAR 4. 22 LAYOUT RUMAH	69
GAMBAR 4. 23 UV MAPPING.....	70
GAMBAR 4. 24 3D COLORING	70
GAMBAR 4. 25 HYPERSHADE DI MAYA.....	71
GAMBAR 4. 26 HASIL AKHIR 3D TEXTURING	71
GAMBAR 4. 27 MATERIAL AITON	72
GAMBAR 4. 28 MATERIAL RAMP	73
GAMBAR 4. 29 HASIL AKHIR RENDER	73

DAFTAR TABLE

TABLE 3. 1 TIMELINE Pengerjaan tugas akhir.....	52
TABLE 4. 1 Skala jawaban kuesioner.....	53
TABLE 4. 2 Skala jawaban kuesioner.....	55
TABLE 4. 3 Jawaban pendapat kuesioner	56