

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN FILM ANIMASI 3D “GANDARUWO” SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI NILAI MORAL DAN SPIRITUAL ISLAM

*(Storyboard Artist, 3D & 2D Asset, Texturing Artist,)*

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh  
DIAZ DARMA LAKSANA  
NIM: 20230036

PROGRAM STUDI ANIMASI  
JURUSAN DESAIN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
JAKARTA  
2024

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi 3D "GANDARUWO"  
Sebagai Media Edukasi Nilai Moral dan Spiritual Islam

Penulis : Diaz Darma Laksana

NIM : 20230036

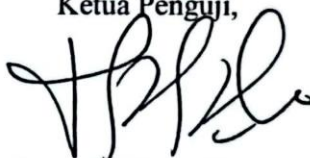
Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 12 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Suratni S.S., M.Hum.

NIP. 198310242009122002

Anggota 1



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom

NUP 0903450007

Anggota 2



Regina Angelica Kezia, S.Hum., M.Sos

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurnama S.Kom., M.T

NIP 198011122020122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 3D  
GANDARUWO SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
NILAI MORAL DAN SPIRITUAL "

Penulis : Diaz Darma Laksana  
NIM : 20230036  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, ..... 12 Juli 2024

Pembimbing 1



Regina Angelica K, S.Hum, M.Sos

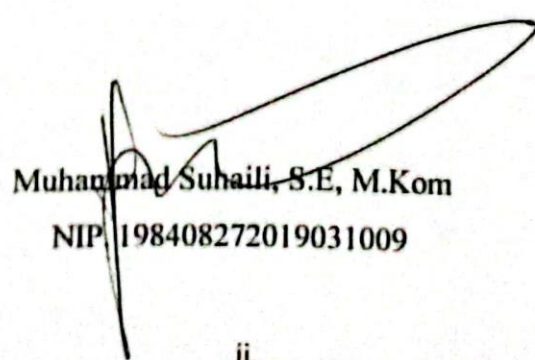
Pembimbing 2



Moses Graceivan S.Ds. M.MT

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom

NIP 198408272019031009

## **PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diaz Darma Laksana

NIM : 20230036

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK "GANDARUWO" SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI NILAI MORAL DAN SPIRITUAL ISLAM**

**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.

Depok, 8 Juli 2024

Yang menyatakan,



Diaz Darma Laksana

NIM: 20230036

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Diaz Darma Laksana  
NIM : 20230036  
Program Studi : Animasi(Konsentrasi...)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2020

demi 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 ANIMASI PENDEK "GANDARUWO" SEBAGAI MEDIA EDUKASI NILAI MORAL DAN SPIRITUAL ISLAM** 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, 12 Juli 2024

Yang menyatakan

 *ida tangan*  
DIAZ DARMA LAKSANA  
NIM: 20230036

Diaz Darma Laksana  
NIM: 20230036

## ABSTRAK

*Animation is a moving picture or arrangement of images and objects that are arranged in sequence and regularly follow the movement according to the count of time that occurs. 3D animation films have been widely used as a delivery medium, be it education, news and other information. This final project report discusses the 3D animation film "Gandaruwo" that the author designed as a Final Project Work to convey education in the form of moral and spiritual values to the audience so that it can be used as learning material in everyday life. This type of research is qualitative in which the author must obtain descriptive data in the form of written language. The results of this Final Project are expected to be a reference and contribution to the world of 3D animation and provide an understanding of the process of making animated films.*

**Keywords:** *Animation, 3D, "Gandaruwo", Moral value, Spiritual value, Educational media*

Animasi adalah gambar yang bergerak atau susunan gambar dan object yang tersusun secara berurutan dan teratur mengikuti pergerakan yang sesuai hitungan waktu yang terjadi. Film animasi 3D sudah banyak dijadikan sebagai media penyampaian, baik itu edukasi, berita dan informasi lainnya. Laporan tugas akhir ini membahas tentang film animasi 3D "Gandaruwo" yang penulis rancang sebagai Karya Tugas Akhir untuk menyampaikan edukasi berupa nilai moral dan spiritual kepada audiens agar dapat dijadikan bahan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Jenis penelitian ini adalah kualitatif yang dimana penulis harus mendapatkan data deskriptif berupa bahasa tertulis. Hasil dari Karya Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi referensi dan kontribusi terhadap dunia animasi 3D serta memberikan pemahaman tentang proses pembuatan film animasi

**Kata kunci:** *Animasi, 3D, "Gandaruwo", Nilai moral, Nilai spiritual, Media edukasi*

## **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.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku informasi anak tentang Nilai Moral dan Spiritual Islam Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul Perancangan Film Animasi Pendek "Gandaruwo" Sebagai Media Edukasi Nilai Moral dan Spiritual Islam.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada.

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Selaku, Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T. Selaku Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Selaku Sekertaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, M.Kom. Selaku Koordinator Prodi Animasi
6. Dwi Mandasari Rahayu, M.M. Sekertaris Prodi Animasi
7. Regina Angelica Kezia, S.Hum., M.Sos Selaku pembimbing I yang sudah sangat membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir
8. Moses Raussa Graceivan, S.Ds., M.MT Selaku Pembimbing II yang sudah sangat membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini

10. Anto Pucung sebagai Mentor di studio Orca yang turut membantu dalam produksi animasi
11. Keluarga yang turut mendukung dan mendoakan selama penulis hidup
12. Aldian Pramana dan Daffa Alfatah selaku teman satu tim penulis yang ikut membantu dan mendoakan

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

Jakarta, 12 Juli 2024



Diaz Darma Laksana  
NIM 20230036



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penelitian .....	3
F. Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II KAJIAN SUMBER .....</b>	<b>5</b>
A. Penelitian Yang Relevan .....	5
B. Landasan Teori.....	6
C. Kerangka Konseptual.....	13
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN .....</b>	<b>14</b>
A. Jenis Penelitian.....	14
B. Pendekatan Penelitian .....	14
C. Sumber Data Penelitian .....	14
D. Teknik Pengumpulan Data.....	15
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	15
F. Langkah Penciptaan Karya .....	16
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAAN.....</b>	<b>18</b>
A. Tahapan Pelaksanaan Penelitian .....	18
B. Konsep Pembuatan Film Animasi Pendek .....	20
C. Tahapan Pembuatan Animasi Pendek "Gandaruwo" .....	21
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>30</b>
A. Kesimpulan .....	30
B. Saran .....	30
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>32</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka berfikir.....	16
Gambar 2. Ibis Paint X .....	26
Gambar 3. Script "Gandaruwo" .....	26
Gambar4. Sketsa Kasar Storyboard.....	27
Gambar 5. Lining Storyboard .....	28
Gambar 6. Hasil Storyboard.....	28
Gambar 7. Hasil asset 2D.....	29
Gambar 8. Hasil Background 2D .....	30
Gambar 9. Logo Blender .....	30
Gambar 10. Hasil Asset 3D.....	31
Gambar 11. Logo Substance .....	32
Gambar12. BaseTexture .....	35
Gambar13. HasilTexture.....	36
Gambar 14. Hasil Texture secara keseluruhan .....	36