

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

PROYEK AKHIR

(Scriptwriter, Colorist, Soundeffect)

Diajukan sebagai sarana atau persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan Animasi



Disusun Oleh :

AZHAARA SABRIANI

NIM: 20230026

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
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 Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Pondok Ilmu
Penulis : Azhaara Sabriani
NIM : 20230026
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas
Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Senin, tanggal 15 Juli 2024,

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,

Herly Nurahmi, M. Kom
NIP 198602052019032009

Anggota 1

Ilham Khalid Setiawan, S. ST

Anggota 2

Jodies Setiamawati, S. Pd

Mengetahui, Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurnama S. Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi "The Orphanage"
Sebagai Media Edukasi Empati Pada Remaja
Usia 12-16 Tahun di Taman Pendidikan Al-
Qur'an (TPA) Pondok Ilmu
Penulis : Azhaara Sabriani
NIM : 20230026
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 15 Juli 2024

Pembimbing 1



Jedies Setiamawati, M. Pd

Pembimbing 2



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 : Azhuara Sabriani
NIM : 20230026
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 12-16 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.

Jakarta 11 Juni 2024



Azhuara Sabriani
20230026

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Azhaara Sabriani
NIM : 20230026
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 12-16 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

Jakarta, 11 Juli 2024


Azhaara Sabriani
20230026

ABSTRAK

In 2020, empathy levels among teenagers saw a decline, evidenced by the rise in crimes involving minors. Today's youth are experiencing an empathy crisis, where they are increasingly unhesitant to engage in criminal activities. The Minister of Social Affairs stated that 40% of suicide cases in Indonesia are attributed to bullying itself. Empathy is crucial in preventing harm to others. The research methodology chosen is qualitative. Utilizing Hybrid Animation technique, the study aims to use animate films as an effective educational medium to enhance teenage empathy. This hypothesis is supported by the research's processed data. The research aims to educate teenagers through the animated short film "The Orphanage", emphasizing the importance of empathy towards others.

Keywords: Animation, Empathy, Teenager

Tingkat empati pada kalangan remaja pada tahun 2020 mengalami penurunan, kasus kejahatan yang terjadi pada anak dibawah umur menjadi bukti. Remaja di masa kini mengalami krisis empati dimana mereka sudah tidak segan lagi melakukan tindak kejahatan. Menteri Sosial mengatakan sebanyak 40% kasus bunuh diri yang terjadi pada Indonesia disebabkan oleh perundungan itu sendiri. Empati dibutuhkan untuk membuat setiap orang tidak menyakiti sesama manusia. Teknik penelitian yang akan digunakan adalah Kualitatif. Dengan menggunakan Teknik Animasi *Hybrid* sehingga menghasilkan penggunaan film Animasi sebagai media edukasi terbukti ampuh dalam meningkatkan empati remaja, dugaan ini diperkuat oleh sumber data yang telah peneliti olah dalam penelitian ini. Tujuan penelitian ini untuk memberikan edukasi terhadap anak remaja melalui film animasi "The Orphanage" tentang pentingnya berempati.

Kata Kunci : Animasi, Empati, Remaja

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan an 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, berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku informasi anak tentang Empati berdasarkan karya tersebut, menyusun laporan TA berjudul *“Perancangan Film Animasi “The Orphanage” Sebagai Media Edukasi Empati Bagi Remaja Usia 12-16 Tahun di Taman Pendidikan Al-Qur’an (TPA) Pondok Ilmu”*

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

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S. Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama S.Kom., M.T. Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, M. Kom, Koordinator Program Studi Animasi
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM., Sekretaris Jurusan Animasi
7. Jodies Setiamawati, M.Pd, selaku Pembimbing I
8. Dessy Wahyuni, S.Sn, selaku Pembimbing II

9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama menempuh pendidikan di sini.
 10. Keluarga yang sudah selalu memberikan doa serta dukungan selama penelitian ini berlangsung
 11. Teman-teman yang sudah memberikan support selama penelitian ini berlangsung
- menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 4 Juli 2024



Azhaara Sabriani

20230026

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
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
A. KAJIAN PUSTAKA.....	8
1. Animasi.....	8
2. Film Pendek	8
3. Empati.....	9
4. Panti Asuhan	10
5. Remaja	10

6. Soundeffect	11
7. 2D Ilustrasi.....	11
8. Scriptwriter	11
9. Pipeline Animasi.....	12
10. Ibis Paint	13
11. Adobe After Effect.....	13
12. Adobe Premier Pro.....	14
B. Hasil Penelitian yang Relevan	15
C. Kerangka Berpikir	20
BAB III.....	21
METODE PENGKAJIAN/PENCIPTAAN	21
A. Metode Penciptaan Karya	21
1. Pra-Produksi.....	22
2. Produksi	22
3. Pasca Produksi	24
B. Metode Pengkajian	26
1. Scriptwritter	26
2. Coloring	30
3. Sound editing	34
C. Metode Penelitian	37
1. Desain Penelitian	37
2. Subjek dan Objek Penelitian.....	37
3. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
4. Teknik Instrumen Penelitian.....	41
5. Teknik analisis data	43
BAB IV	45
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Deskripsi Hasil Penelitian	45
1. Hasil Observasi	45
2. Hasil Wawancara	47
3. Hasil Studi Literatur.....	75

B. Triangulasi Data.....	77
C. Media Edukasi.....	80
BAB V.....	82
KESIMPULAN DAN SARAN	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jurnal yang Relevan	15
Tabel: 2.2 Film yang relevan.....	18
Tabel: 3.1 Data Informan Anak Remaja	38
Tabel: 3.2 Data Informan Ahli	38
Tabel: 3.3 Jadwal Wawancara Penonton.....	40
Tabel: 3.4 Jadwal Wawancara Tenaga Ahli.....	40
Tabel: 4.1 Hasil Observasi	45
Tabel 4.2 Transkrip Wawancara Nanda.....	47
Tabel 4.3 Transkrip Wawancara Astria.....	48
Tabel 4.4 Transkrip Wawancara Dea.....	49
Tabel 4.5 Transkrip Wawancara Abi	50
Tabel 4.6 Transkrip Wawancara Azril	51
Tabel 4.7 Transkrip Wawancara Psikolog	52
Tabel 4.8 Transkrip Wawancara Pendidikan	53
Tabel 4.9 Transkrip Wawancara Ahli Animasi.....	54
Tabel 4.10 Transkrip Wawancara Ahli Animasi.....	55
Tabel: 4.11 Pertanyaan Rumusan Masalah Pertama	57
Tabel: 4.12 Pertanyaan Rumusan Masalah Pertama	58
Tabel: 4.13 Pertanyaan Rumusan Masalah Kedua.....	59
Tabel: 4.14 Pertanyaan Rumusan Masalah Kedua.....	60
Tabel: 4.15 Pertanyaan Rumusan Masalah ketiga	62
Tabel: 4.16 Rumusan Masalah Pertama Ahli Psikolog.....	64

Tabel: 4.17 Rumusan Masalah Pertama Ahli Psikolog.....	65
Tabel: 4.18 Rumusan Masalah pertama Ahli Psikolog.....	66
Tabel: 4.19 Rumusan Masalah Pertama Ahli Pendidikan....	67
Tabel: 4.20 Rumusan Masalah Pertama Ahli Pendidikan....	68
Tabel: 4.21 Rumusan Masalah Pertama Ahli Pendidikan....	69
Tabel: 4.22 Rumusan Masalah Pertama Ahli Animasi	70
Tabel: 4.23 Rumusan Masalah Pertama Ahli Animasi	70
Tabel: 4.24 Rumusan Masalah Pertama Ahli Animasi	71
Tabel: 4.25 Rumusan Masalah Pertama Ahli Animasi	72
Tabel: 4.26 Rumusan Masalah Pertama Ahli Animasi	73
Tabel: 4.27 Hasil Studi Literatur.....	74
Tabel: 4.28 Triangulasi Data.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Ibis Paint	13
Gambar 2.2 Logo After Effect	13
Gambar 2.3 Logo Premier	14
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	20
Gambar 3.1 Diagram Alur Kerja.....	21
Gambar 3.2 Color Pallete	23
Gambar 3.3 Scriptwriter.....	26
Gambar 3.4 Software	27
Gambar 3.5 Scene Heading.....	27
Gambar 3.6 Angle camera.....	28
Gambar 3.7 Adegan.....	29
Gambar 3.8 Karakter	29
Gambar 3.9 Dialog	30
Gambar 3.10 Sound effect.....	30
Gambar 3.11 Coloring.....	31
Gambar 3.12 Ukuran Canvas Clip Studio.....	32
Gambar 3.13 Menambahkan folder.....	32
Gambar 3.14 Fill tool	33
Gambar 3.15 Shading.....	33
Gambar 3.16 Final Coloring	34
Gambar 3.17 Sound Effect	34
Gambar 3.18 Rekaman suara	35

Gambar 3.19 After effect	35
Gambar 3.20 Composition After Effect	36

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata

Salinan Lembar Pembimbingan TA

Dokumen Pendukung Penyusunan TA

Dokumentasi Uji Proposal TA

Lembar Hasil Cek Plagiarisme (Turnitin)

Surat Kontrak PI/ Surat Penerimaan PI

Sertifikat TOEFL/TOEIC

Sertifikat Kompetensi