

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK “PLANT OF MYSELF” SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG PENTINGNYA PENDIDIKAN TANAMAN BAGI ANAK DI LINGKUNGAN RUMAH

(SCRIPT, STORYBOARD, 3D MODELING)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh kelulusan gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh :

DAFFA NAUFAL ALLAM

NIM. 20230030

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

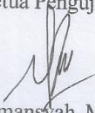
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

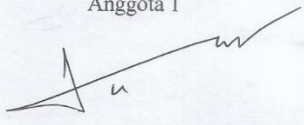
Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi Pendek "*Plant Of Myself*" Sebagai Media Edukasi Tentang Pentingnya Pendidikan Tanaman Bagi Anak di Lingkungan Rumah
Penulis : Daffa Naufal Allam
NIM : 20230030
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 11 Oktober 2024

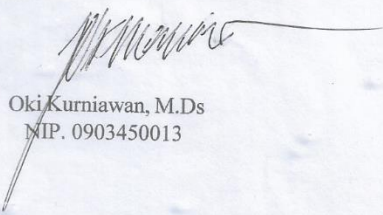
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Nur Rahmansyah, M.Kom
NIP. 198405092019031011

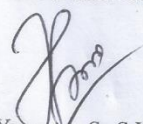
Anggota 1


Dessy Wahyuni, S.Sn

Anggota 2


Oki Kurniawan, M.Ds
NIP. 0903450013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


Trifajar Yurnama S., S.Kom., MT.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi Pendek "*Plant Of Myself*" Sebagai Media Edukasi Tentang Pentingnya Pendidikan Tanaman Bagi Anak di Lingkungan Rumah

Penulis : Daffa Naufal Allam

NIM : 20230030

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

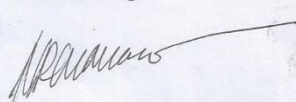
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan,
Ditandatangani di Jakarta, 8 Oktober 2024

Pembimbing 1



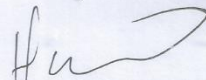
Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199104192019032015

Pembimbing 2



Oki Kurniawan, M.Ds

Koord. 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 : Daffa Naufal Allam
NIM : 20230030
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "Film Pendek Animasi "Plant of Myself" Sebagai Media Edukasi Pentingnya Pembelajaran Menanam Tanaman di Lingkungan Rumah bagi Anak" **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 Juli 2024

Yang menyatakan,



Daffa Naufal Allam
NIM. 20230030

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Daffa Naufal Allam
NIM : 20230030
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

demi 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: "Film Pendek Animasi "Plant of Myself" Sebagai Media Edukasi Pentingnya Pembelajaran Menanam Tanaman di Lingkungan Rumah bagi Anak" 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, 11 Juli 2024

Yang menyetujui



Daffa Naufal Allam
NIM. 20230030

ABSTRAK

This research is motivated by the crucial role of parents as the first educators for their children, especially in introducing them to the environment and nature. Environmental education at home plays a significant role in shaping children's ecological awareness from an early age; however, it is often hindered by limited knowledge, time constraints, and less supportive environments. To address these challenges, animation is chosen as an engaging and effective educational medium. This study aims to raise parents' awareness of the importance of teaching young children about planting, to create effective scripts, storyboards, and 3D models for conveying messages to both parents and children, and to provide enjoyable education through a 3D animated film titled "Plant of Myself." The filmmaking process follows the stages of exploration, design, and realization of the artwork. The results show that the animated film, as an educational medium, has been well-received by the community and effectively increases parents' awareness of the importance of plant education while also inspiring children to care for plants through engaging and motivational messages.

Keywords : Short film, animation, plants, education, home environment.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peran penting orang tua sebagai pendidik pertama bagi anak, terutama dalam pengenalan lingkungan dan alam. Pendidikan lingkungan di rumah memiliki peran besar dalam membentuk kesadaran ekologis anak sejak dini, namun sering terhambat oleh keterbatasan pengetahuan, waktu, serta lingkungan yang kurang mendukung. Untuk mengatasi hambatan tersebut, animasi dipilih sebagai media edukasi yang menarik dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran orang tua tentang pentingnya pendidikan menanam tanaman pada anak usia dini, menciptakan *script*, *storyboard*, dan *3D modelling* yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada orang tua dan anak, serta memberikan edukasi yang menyenangkan melalui film animasi 3D berjudul "*Plant of Myself*." Proses pembuatan film ini

mengikuti tahapan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan karya seni. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film animasi sebagai media edukasi berhasil diterima dengan baik oleh masyarakat dan mampu meningkatkan kesadaran orang tua mengenai pentingnya pendidikan terkait tanaman, sekaligus memunculkan motivasi pada anak untuk merawat tanaman

Kata kunci : film pendek, animasi, tanaman, pendidikan, lingkungan rumah.

PRAKARTA

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.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada bapak/ibu selaku pihak yang telah terlibat dalam membantu memberikan arahan, saran, bantuan dan bimbingannya selama menyusun penulisan laporan tugas akhir ini. Banyak terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Dr. Tipri Rose Karktika, S.E., MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., MT., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Penulisan Laporan Tugas Akhir.
7. Oki Kurniawan, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Materi Tugas Akhir.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan karya tugas akhir.
10. Usman Abdurrahman dan Qais Naufal Agil rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya tugas akhir.
11. Teman-teman Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak pihak yang sudah

saya sebutkan penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Proyek Akhir ini. Demikian laporan yang penulis buat, penulis berharap semoga karya tulis yang penulis susun ini, dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya. Terima kasih.

Jakarta, 7 Oktober 2024

Daffa Naufal Allam

NIM. 20230030

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PESETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
1. Script/Skenario Film	5
2. Storyboard	6
3. Produksi Aset 3D	7
4. Pendidikan Anak Usia Dini	9
a) Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	9
b) Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
5. Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan.....	11
6. Peri (<i>Fairies</i>)	12
a) Sejarah Peri	12

b) Mitologi Peri di Eropa.....	13
c) Peri dalam Mitologi Indonesia	13
7. Bunga Peony	13
a) Umur Panjang Peony.....	14
b) Tumbuh di Dalam Pot	14
c) Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan.....	14
d) Apakah Bunga Peony Dapat Mekar di Indonesia?.....	14
8. Hasil Penelitian yang Relevan.....	15
BAB III METODE PENCIPTAAN	17
A. Detail Film Pendek “ <i>Plant of Myself</i> ”	17
a) Sinopsis	17
b) Detail Karya	18
B. Metode Penciptaan Karya	18
C. Pengumpulan Data	20
D. Tempat dan Waktu Penelitian	20
E. Penciptaan Karya.....	21
1. Perangkat Keras.....	21
2. Perangkat Lunak.....	21
F. Pipeline Produksi Film Animasi “ <i>Plant of Myself</i> ”.....	23
1. Pra Produksi	23
2. Produksi.....	23
3. Pasca Produksi.....	24
G. Proses Penciptaan	24
1. Pembagian Jobdesk	24
2. <i>Pipeline</i> Konsep dan Ide	25
3. <i>Pipeline Script</i>	26
4. <i>Pipeline Storyboard</i>	27
5. <i>Pipeline 3D Modeling Character</i>	27
6. <i>Pipeline Texturing</i>	28
7. <i>Pipeline Rigging</i>	29
H. Timeline Produksi	30

BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN	31
A. Hasil Penelitian	31
1. Eksplorasi.....	31
2. Perancangan	32
3. Perwujudan.....	47
B. Penerimaan Penonton terhadap Film Animasi “ <i>Plant of Myself</i> ”	55
C. Keterbatasan Peneliti.....	58
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	59
1. Saran bagi Penulis	59
2. Saran bagi Mahasiswa.....	60
3. Saran bagi Politeknik Media Kreatif.....	60
4. Saran bagi Masyarakat	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan	15
Tabel 3.1 Detail Film Animasi “ <i>Plant of Myself</i> ”	18
Tabel 3.2 Pembagian Jobdesk.....	25
Tabel 3.3 Timeline Produksi.....	30
Tabel 4.1 Wawancara kepada murid kelas B.....	55
Tabel 4.2 Wawancara kepada guru kelas B	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Script Spiderman: Far From Home</i>	5
Gambar 2.2 Contoh <i>Storyboard Aladdin</i>	6
Gambar 3.1 Poster Film “ <i>Plant of Myself</i> ”	17
Gambar 3.2 Skema 3 Tahap – 6 Langkah Penciptaan Karya	19
Gambar 3.3 Logo Maya	21
Gambar 3.4 Logo Clip Studio Paint.....	21
Gambar 3.5 Logo Canva.....	22
Gambar 3.6 Logo Blender	22
Gambar 3.7 Bagan Pengerjaan Konsep dan Ide	25
Gambar 3.8 Bagan Pengerjaan <i>Script</i>	26
Gambar 3.9 Bagan Pengerjaan <i>Storyboard</i>	26
Gambar 3.10 Bagan Pengerjaan <i>3D Modeling Character</i>	27
Gambar 3.11 Bagan Pengerjaan <i>Texturing</i>	28
Gambar 3.12 Bagan Pengerjaan <i>Rigging</i>	29
Gambar 4.1 Cuplikan <i>Usagi Drop</i> Episode 6	31
Gambar 4.2 Moodboard <i>Plant of Myself</i>	32
Gambar 4.3 Biodata Karakter Film Animasi “ <i>Plant of Myself</i> ”	35
Gambar 4.4 Premis Film Animasi “ <i>Plant of Myself</i> ”	35
Gambar 4.5 <i>Script</i> Film Animasi “ <i>Plant of Myself</i> ” Halaman 1.....	36
Gambar 4.6 <i>Script</i> Film Animasi “ <i>Plant of Myself</i> ” Halaman 2.....	37
Gambar 4.7 <i>Script</i> Film Animasi “ <i>Plant of Myself</i> ” Halaman 3.....	37
Gambar 4.8 <i>Script</i> Film Animasi “ <i>Plant of Myself</i> ” Halaman 4.....	38
Gambar 4.9 <i>Script</i> Film Animasi “ <i>Plant of Myself</i> ” Halaman 5.....	38
Gambar 4.10 <i>Script</i> Film Animasi “ <i>Plant of Myself</i> ” Halaman 6.....	39
Gambar 4.11 <i>Script</i> Film Animasi “ <i>Plant of Myself</i> ” Halaman 7.....	39
Gambar 4.12 Pembuat Desain Karakter	40
Gambar 4.13 Desain Karakter Adry	40
Gambar 4.14 Desain Karakter Pionya	41
Gambar 4.15 Desain Karakter Zara	41

Gambar 4.16 Desain Karakter Andi	42
Gambar 4.17 Pembuatan <i>Storyboard Plant of Myself</i> di Clip Studio Paint.....	42
Gambar 4.18 <i>Storyboard Plant of Myself Shot 1 – 8</i>	43
Gambar 4.19 <i>Storyboard Plant of Myself Shot 9 – 16</i>	43
Gambar 4.20 <i>Storyboard Plant of Myself Shot 17 – 24</i>	44
Gambar 4.21 <i>Storyboard Plant of Myself Shot 25 – 32</i>	44
Gambar 4.22 <i>Storyboard Plant of Myself Shot 33 – 40</i>	45
Gambar 4.23 <i>Storyboard Plant of Myself Shot 41 – 48</i>	45
Gambar 4.24 <i>Storyboard Plant of Myself Shot 49 – 56</i>	46
Gambar 4.25 <i>Storyboard Plant of Myself Shot 57 – 64</i>	46
Gambar 4.26 <i>Storyboard Plant of Myself Shot 65 – 78</i>	47
Gambar 4.27 Pembuatan 3D Model Pionya di Maya	47
Gambar 4.28 3D Model Pionya	50
Gambar 4.29 3D Model Adry	51
Gambar 4.30 3D Model Zara	51
Gambar 4.31 Pembuatan <i>Rigging</i> pada Objek 3D Pionya.....	52
Gambar 4.32 Penyesuaian <i>Rigging Skeleton</i> pada Objek 3D Pionya	53
Gambar 4.33 <i>Skinning rigging</i> objek 3D Pionya.....	53
Gambar 4.34 <i>Facial rigging</i> objek 3D Pionya	54
Gambar 4.35 <i>Screening Plant of Myself</i> kepada murid di TK Bina Mutiara.....	55
Gambar 4.36 Wawancara kepada Bu Yani selaku guru kelas B	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	63
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbing TA	64
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA	66
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	91
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme	93
Lampiran 6 Surat Kontrak Magang.....	96
Lampiran 7 Sertifikat TOEFL	97