

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGARUH FILM ANIMASI “PLANT OF MYSELF” SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PENTINGNYA MERAWAT TANAMAN DI
LINGKUNGAN RUMAH BAGI ANAK

(3D Modelling Layout & Render)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana terapan



Disusun Oleh :

Usman Abdurrahman

20230141

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 : Usman Abdurrahman
NIM : 20230141
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,

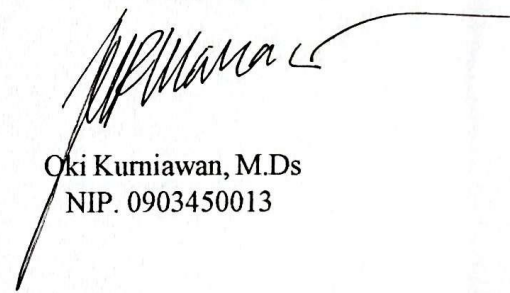

Nur Rahmawati, M.Kom
NIP. 198405092019031011

Anggota 1

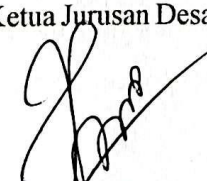


Dessy Wahyuni, S.Sn

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 : Pembuatan Film Pendek Animasi "Plant of Myself" Dalam Edukasi Pentingnya Merawat Tanaman di Lingkungan Rumah Bagi Anak
Penulis : Usman Abdurrahman
NIM : 20230141
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

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

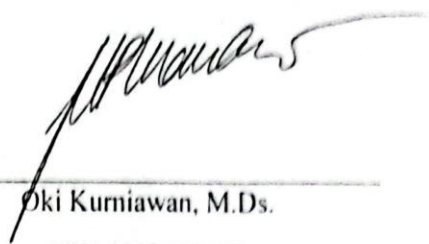
Pembimbing I,



Prilly Fitria, M.Kom.

NIP.199104192019032015

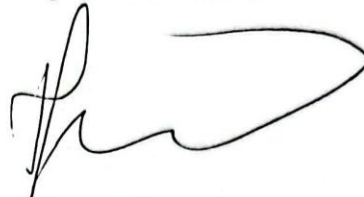
Pembimbing II



Oki Kurniawan, M.Ds.

NIP. 0903450013

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 : Usman Abdurrahman
NIM : 20230141
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan *3d Layout*, Texturing, dan Render Pada Video Animasi Film Pendek
"Iant Of Myself" tentang pendidikan merawat 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, 10 Juli 2024

Yang menyatakan,



Usman Abdurrahman

NIM: 20230141

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Usman Abdurrahman

NIM : 20230141

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:

Perancangan *3d Modeling*, *Texturing*, *Rigging*, Dan *3d Animating* Pada Video Animasi “ *Plant Of Myself* ” Dalam Edukasi Merawat Tanaman bagi anak-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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar - benarnya.

Jakarta, 09 Juli 2024

Saya menyatakan,



Usman Abdurrahman

NIM: 20230141

ABSTRACT

This study is motivated by the role of educators from parents as an example in studying environmental and nature education. Education in the home environment is one of the first roles of parents in forming ecological awareness of children since childhood, but is often hampered by the availability of time and environment so that there is a lack of supervision for children about education. The way to overcome this problem, animation as one of the alternative educational media that is interesting and effective. The purpose of this study is to increase parental awareness of the importance of planting and caring for plants in children since childhood. The author created a 3D Layout and Render into an attractive visual for parents and children through a short 3D animated film entitled "Plant of Myself." The results of the study showed that this animated film was well received and received a positive response from the community in the form of moral messages and also educational media as well as motivating children to care for plants in the home environment.

Keywords: Education, Film, Animation, Plants, Home Environment

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peran pendidik dari orang tua sebagai contoh dalam mempelajari edukasi pengenalan lingkungan dan alam. Pendidikan di lingkungan rumah adalah salah satu peran pertama orang tua membentuk kesadaran ekologis anak sejak kecil, Namun sering terhambatnya ketersediaan waktu dan lingkungan sehingga kurangnya pengawasan bagi anak-anak tentang pendidikan. Cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, animasi sebagai salah satu media alternatif edukasi yang menarik dan efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran orang tua tentang pentingnya menanam dan merawat tanaman pada anak sejak kecil. Penulis menciptakan sebuah 3D Layout dan Render menjadi sebuah visual yang menarik bagi orang tua dan anak melalui film pendek animasi 3D berjudul

“Plant of Myself.” Metode penelitian yang digunakan adalah melakukan observasi dan wawancara. Proses Hasil penelitian menunjukkan bahwa film animasi ini diterima baik dan respon positif dari Masyarakat dalam bentuk pesan moral melalui visual animasi yang baik sekaligus memunculkan motivasi bagi anak untuk merawat tanaman di lingkungan rumah.

Kata Kunci : Pendidikan, Film, Animasi, Tanaman, Lingkungan Rumah

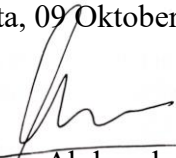
PRAKARTA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berkat karunianya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir menuju kelulusan. Tidak lupa, penulis juga menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan karya ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada bapak/ibu selaku pihak yang telah terlibat dalam membantu memberikan arahan, saran, bantuan dan bimbingannya selama menyusun penulisan karya tugas akhir. Banyak terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM.Sekretaris Jurusan Desain Grafis
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, Koordinator Program Studi Animasi
6. Prilly Fitria Aziz, S.Kom, M.Kom Pembimbing I Teknis Tugas Akhir.
7. Oki Kurniawan M.Ds Pembimbing II Teknis 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. Daffa Naufal dan Qais Naufal rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.

Teman-teman Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini. Semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi kita semua yang membacanya.

Jakarta, 09 Oktober 2024


Usman Abdurrahman
NIM. 20230141

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
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.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. Animasi	4
1. Pengertian Animasi.....	6
2. Pengertian Tahap Pembuatan Animasi	6
3. Pipeline Produksi Animasi	13
B. 3D Layout.....	12
C. Tekstur	13
D. Render	13

E. Teori Pentingnya Menanam Tanaman Bagi Anak.....	14
F. Journal Penelitian Mengenai Film Tanaman.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Metode Penciptaan	18
B. Metode Produksi	18
C. Subjek Penciptaan	24
D. Jenis Atau Desain Penelitian	24
E. Pengumpulan Data	24
F. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	25
G. Populasi Dan Sampel Penelitian	25
H. Operasional Variabel	26
H. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	26
I. Validasi Dan Reabilitas Instrumen	27
J. Teknik Analisis Data	28
K. Timeline Pembuatan Animasi Plant Of Myself.....	28
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN	30
A. Hasil Kajian.....	30
B. Pembahasan.....	30
1. Proses Pembuatan Layout	30
2. Proses Tekstur	32
3. Proses Render	33
4. Screening Film	35
C. Keterbatasan Kajian	38
BAB V PENUTUP.....	39
A. Kesimpulan	39
B. Implikasi.....	39
C. Saran.....	40
1. Saran bagi Penulis	40

2. Saran bagi Mahasiswa	40
3. Saran bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	40
4. Saran bagi Masyarakat	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jurnal Penelitian Mengenai Film Tanaman	16
Tabel 3.1 Spesifikasi Karya	20
Tabel 3.2 Timeline Produksi	28
Tabel 4.1 Wawancara kepada murid sekolah TK	36
Tabel 4.2 Wawancara kepada guru kelas B	37

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar Pipeline Produksi	6
2.2 Gambar Sketsa Karakter	7
2.3 Gambar Storyboard	8
2.4 Gambar Rendering	10
2.5 Gambar Primitive Modelling	12
2.6 Gambar Pipeline Texture.....	13
2.7 Gambar Pipeline Render	13
2.8 Gambar Render Layout	14
3.1 Poster Film “Plant Of Myself”	19
3.2 Gambar laptop Acer Nitro 5	21
3.3 Gambar Mouse Divipard.....	21
3.4 Gambar logo Blender	22
3.5 Gambar logo Autodesk Maya	22
3.6 Gambar logo Google Drive	23
4.1 Gambar Polygon Cube sebelum diubah	31
4.2 Gambar Blocking rumah	31
4.3 Gambar Layout sebelum direvisi	31
4.4 Gambar 3D Layout yang sudah direvisi	32
4.5 Gambar 3D Layout yang sudah direvisi	32
4.6 Gambar Pemberian warna pada objek.....	33
4.7 Gambar Pemberian warna pada objek.....	33

4.8 Gambar Proses Lighting sebelum di render	34
4.9 Gambar Proses Render	34
4.10 Gambar hasil Render.....	35
4.11 Kunjungan ke TK Bina Mutiara.....	35
4.12 Diskusi bersama anak TK Bina Mutiara	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	43
Lampiran 2. Salinan Lembar Bimbingan TA	44
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA	46
Lampiran 4. Dokumentansi Kegiatan Sidang	66
Lampiran 5. Hasil Cek Plagiarisme	67
Lampiran 6. Surat Kontrak KKN	69
Lampiran 7. Sertifikat Uji Kompetensi	70