

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “REGRET”
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PARENTING BAGI MAHASISWA
POLIMEDIA
(SCRIPT WRITER, 3D MODELLING, DAN RIGGING)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh
MUHAMMAD SAYYID BINTANG RAHENDRA
NIM: 20230092

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 3d "Regret" Sebagai Media Edukasi Parenting Bagi Mahasiswa Polimedia
Penulis : M Sayyid Bintang Rahendra
NIM : 20230092
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

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

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



(Suratni, S.S., M.Hum)

NIP. 198310242009122002

Penguji 1



(Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom)
NIDN: 0903450007

Penguji 2



(Regina Angelica, S.Hum, M.Sos)



Mengetahui, Ketua Jurusan



Trifajar Yumnama S, M.T
NIP. 198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan Film Pendek Animasi 3d
Sebagai Media Edukas Parenting Bagi
Mahasiswa Polimedia "

Penulis : M Sayyid Bintang R
NIM : 20230092
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di *Jakarta*, *Kamis* / *11 Juli* 2024

Pembimbing 1



Regina Angelica K, S.Hum, M.Sos

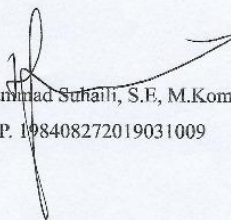
Pembimbing 2



Moses Graceivan S.Ds. M.MT

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Muhammad Sufaili, S.E, M.Kom
NIP. 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Sayyid Bintang Rihanara
NIM : 20230092
Program Studi : Animasi
Jurusan : Peserta Gratis
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perencanaan Film Animasi 3D "Rogers" sebagai media
edukasi parenting bagi mahasiswa Polinema

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,



M Sayyid Bintang R

NIM: 20230092

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Sayyid Bintang Rahendra
NIM : 20230092
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/24

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 PENDEK ANIMASI 3D "REGRET" SEBAGAI MEDIA EDUKASI PARENTING BAGI MAHASISWA POLIMEDIA

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

(Muhammad Sayyid Bintang Rahendra)
NIM.20230092

ABSTRAK

Parenting is the pattern of parenting applied by parents. It is an aspect that needs to be considered because it can affect the development and mental health of children. This mental illness results in various factors such as social behavior, communication and causes juvenile delinquency. Parents play an important role in preventing juvenile delinquency in their children. Juvenile delinquency is the main case that parents should pay attention to in this era. This study aims to use the animated movie "Regret" as a tool for education about parenting patterns. The method used is a quantitative approach with a pretest-posttest design. The research respondents consisted of Polimedia students who attended the screening of the movie "Regret". The author acts as 3D Modeling, Scriptwriter, Rigging to ensure that every aspect of information can be conveyed properly and correctly, especially in story and character development. Hopefully, this research will not only be a source of information but also an educational tool about parenting and educating children.

Keywords: *Animation, Parenting, Modeling, Scriptwriting, Rigging*

Parenting adalah pola asuh anak yang diterapkan oleh orang tua. Pola asuh ini menjadi aspek yang perlu diperhatikan karena dapat memengaruhi perkembangan serta kesehatan mental anak. Penyakit mental ini berakibat terhadap berbagai faktor seperti, perilaku sosial, komunikasi hingga menyebabkan kenakalan remaja. Orang tua sangat berperan penting dalam mencegah kenakalan remaja kepada anak-anak mereka. Kenakalan remaja menjadi kasus utama yang harus diperhatikan orang tua pada era sekarang ini. Penelitian ini bertujuan untuk menggunakan film animasi "Regret" sebagai alat untuk pendidikan tentang pola *parenting*. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pretest-posttest. Responden penelitian terdiri dari mahasiswa Polimedia yang menghadiri pemutaran film "Regret". Penulis berperan sebagai 3D *Modelling*, Pembuat Naskah, *Rigging* untuk memastikan setiap aspek informasi dapat tersampaikan dengan baik dan benar terutama dalam pengembangan cerita dan karakter. Diharapkan, Penelitian ini tidak hanya menjadi sumber informasi tetapi juga menjadi alat edukasi tentang pola mengasuh dan mendidik anak.

Kata Kunci : *Animasi, Parenting, Modelling, Pembuat Naskah, Rigging*

PRAKATA

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

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

1. Dr. Tripi Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT., Selaku Kepala Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarata
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M., Selaku Sekretaris Program Studi Animasi
7. Regina Angelica K, S.Hum, M.Sos., selaku Dosen Pembimbing 1, Karena telah memberikan bimbingan yang sangat membantu kepada penulis dalam pengerjaan laporan tugas akhir.
8. Moses Graceivan S.Ds. M.MT., selaku Dosen Pembimbing 2, Karena telah memberikan bimbingan yang sangat membantu kepada penulis dalam pembuatan karya tugas akhir.
9. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah dengan penuh memberikan dedikasi terhadap mahasiswa. Penulis berterima kasih atas ilmu dan pengetahuan yang telah penulis terima dari kalian.
10. Orang tua dan Keluarga Penulis yang selalu memberi dukungan, doa serta pengorbanan kasih sayang selama menyelesaikan tugas akhir ini.

11. Prasetyo alief dan Habi Burahim sebagai sesama anggota tim Tugas Akhir.
12. Ailsa Dzakiyah Dzahabiyah Hibatullah yang telah menedukung tim penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk Proposal Tugas Akhir di masa mendatang.

Penulis berharap laporan ini dapat menyampaikan pesan, informasi serta edukasi tentang pentingnya pola *parenting* untuk para calon maupun orang tua di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarata. Akhir kata, penulis berterima kasih yang sebesar besarnya semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmatnya kepada kita semua.

Jakarta, 15 Juli 2024

Penulis,



Muhammad Sayyid Bintang Rahendra

NIM. 20230092

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN SUMBER	8
A. Penelitian yang Relevan	8
B. Landasan Teori	10
C. Kerangka Berpikir	17
BAB III METODE PENCIPTAAN	18
A. Jenis Penelitian	18
B. Populasi dan Sampel Penelitian	18
C. Definisi Operasional Variabel	19
D. Langkah Penciptaan Karya	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22

A.	Hasil Analisis Data	22
B.	Konsep Pembuatan Film	32
C.	Tahap Teknik Pembuatan Animasi	36
BAB V PENUTUP		49
A.	Simpulan.....	49
B.	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		51
DAFTAR LAMPIRAN		54

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian yang relevan	8
Tabel 2 Definisi Operasional	20
Tabel 3 Hasil Uji Validitasi.....	22
Tabel 4 Tabel Signifikasi	23
Tabel 5 Hasil Hitung R Tabel	24
Tabel 6 Hasil Uji Reabilitas	24
Tabel 7 Tabel Realibility.....	25
Tabel 8 Distribusi Nilai R	26
Tabel 9 Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	27
Tabel 10 Hasil Uji Normalitas	28
Tabel 11 Hasil Uji ANOVA.....	30
Tabel 12 Hasil Uji Coefficients.....	30
Tabel 13 Titik Distribusi T.....	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Langkah Pembuatan Animasi.....	11
Gambar 2 Kerangka Berfikir.....	17
Gambar 3 Pre Test Pertanyaan 1 dan 2	34
Gambar 4 Pertanyaan 3 dan 4	34
Gambar 5 Post Test Pertanyaan	35
Gambar 6 Tampilan Awal Autodesk Maya	38
Gambar 7 Tampilan Project Menu.....	39
Gambar 8 Image reference	39
Gambar 9 Import Image	40
Gambar 10 Image Reference.....	40
Gambar 11 Base Modelling	41
Gambar 12 Topology	41
Gambar 13 Smooth Edge	42
Gambar 14 Sculpting.....	42
Gambar 15 Base Head.....	43
Gambar 16 Save	43
Gambar 17 Advance Skeleton.....	44
Gambar 18 Outliner.....	44
Gambar 19 Menu Outliner	45
Gambar 20 Simetry	45
Gambar 21 Clear Model.....	46
Gambar 22 Import Skeleton	46
Gambar 23 Skeleton.....	47
Gambar 24 Controller	47
Gambar 25 Skin Cage	48

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	54
LAMPIRAN 2	55
LAMPIRAN 3	57
LAMPIRAN 4	77
LAMPIRAN 5	79
LAMPIRAN 6	86
LAMPIRAN 7	87
LAMPIRAN 8	89
LAMPIRAN 9	90
LAMPIRAN 10	91
LAMPIRAN 11	92