

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “MENJELANG MALAM” UNTUK MEMBANGUN QUALITY TIME ORANG TUA DAN ANAK

(3D Asset Modeller, 3D Animator, Lighting Artist, dan Renderer)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

Intan Aisyah Hesdia

NIM: 20230104

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

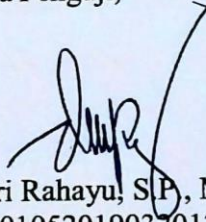
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D
“MENJELANG MALAM” UNTUK MEMBANGUN
QUALITY TIME ORANG TUA DAN ANAK**

Penulis : Intan Aisyah Hesdia
NIM : 20230058
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

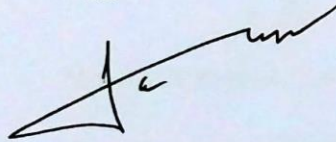
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim
Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif
pada hari jumat, tanggal 22 Juli 2024.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M.
NIP. 198801052019032012

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sn

Anggota 2



Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN FILM PENDEK
ANIMASI 3D “MENJELANG MALAM”
UNTUK MEMBANGUN QUALITY TIME
ORANG TUA DAN ANAK

Penulis : Intan Aisyah Hesdiah

NIM : 20230058

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

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

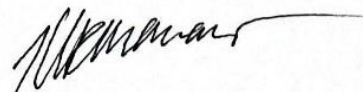
Pembimbing 1



Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom

NIP. 198405092019031011

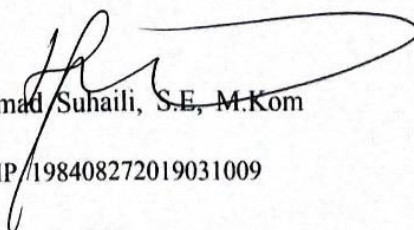
Pembimbing 2



Oki Kurniawan M.Ds

NIP. 0903450013

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 : Intan Aisyah Hesdia
NIM : 20230058
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Film Pendek Animasi 3D “Menjelang Malam” Untuk
Membangun Quality Time Orang Tua dan 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, 12 Juli 2024

Yang menyatakan,


20230058

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Intan Aisyah Hesdia

NIM : 20230058

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik: 2024

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 “Menjelang Malam”
Untuk Membangun Quality Time Orang Tua dan Anak

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, 12 Juli 2024

Yang menandatangani,


Intan Aisyah Hesdia
20230058

ABSTRAK

This research discusses the design of the 3D animated short film "Menjelang Malam" as a learning medium to build quality time between parents and children. The aim of making this film is to increase parents' and children's awareness of the importance of quality time. In making this film, 3D Asset modeling, 3D Animating, Lighting, and Rendering were part of the animation pipeline as research subjects during the eighth semester. The design thinking creation method was used in this research. 48 respondents stated that they strongly agreed with this film which succeeded in conveying a message about quality time. The results of this research show that the 3D animated short film "Menjelang Malam" is effective as a learning medium for improving quality time for parents and children.

Keywords: Children, 3D Animation, Learning Medium, Parents, Quality Time

Penelitian ini membahas perancangan film pendek animasi 3D “Menjelang Malam” sebagai media pembelajaran untuk membangun *quality time* antara orang tua dan anak. Tujuan pembuatan film ini adalah untuk meningkatkan kesadaran orang tua dan anak akan pentingnya *quality time*. Dalam pembuatan film ini *modelling 3D Asset*, *3D Animating*, *Lighting*, dan *Rendering* adalah bagian dari *pipeline* animasi sebagai subjek penelitian selama semester delapan. Metode penciptaan *design thinking* digunakan dalam penelitian ini. 48 responden menyatakan sangat setuju dengan film ini yang berhasil menyampaikan pesan tentang *quality time*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film pendek animasi 3D “Menjelang Malam” efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan *quality time* orang tua dan anak.

Kata Kunci: Anak, Animasi 3D, Orang tua, Media Pembelajaran, Quality Time

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Tujuan Proposal Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan penulis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Proposal Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak yang telah membantu dalam proses persiapan, pembekalan, pelaksanaan tugas akhir. Adapun pada kesempatan ini, dengan segala hormat penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu, khususnya kepada :

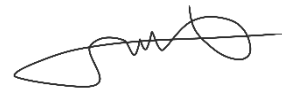
1. Dr. Tirpi Rose Kartika, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Ibu Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekertaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M., Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Nur Rahmansyah, M.Kom., Dosen Pembimbing I.
8. Oki Kurniawan M.Ds., Dosen Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini.
10. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis.
11. Rekan tim TA yang sudah bekerja sama dengan baik.
12. Teman-teman penulis yang selalu mendukung dan membantu penulis.

13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa proposal tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan dalam proposal ini. Akhir kata, penulis berharap proposal tugas akhir ini dapat memberikan manfaat untuk para pembaca dan pengembangan ilmu di bidang Animasi.

Depok, 8 Juli 2024

Penulis,



Intan Aisyah Hesdia

20230058

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
LEMBAR PERNYATAAN N PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	xvi
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	7
A. Animasi	7
1. Pengertian Animasi	7
2. Pengertian 12 Prinsip Animasi	7

3. <i>Pipeline Animasi</i>	13
B. Peran Penulis.....	13
1. Pengertian Proses 3D <i>Modelling</i>	13
2. Pengertian Proses 3D <i>Animating</i>	13
3. Pengertian <i>Lighting</i> dan <i>Rendering</i>	14
C. <i>Genre</i>	15
D. Media Pembelajaran	15
E. <i>Quality Time</i>	15
F. Keluarga	15
1. Pengertian Keluarga	15
2. Pola Asuh	16
G. Referensi Cerita Wewe Gombel.....	16
H. Penelitian yang Relevan.....	16
I. Pengumpulan Data	17
1. Pengumpulan Data	17
2. Kuesioner.....	18
3. Wawancara	18
BAB III METODE PENCIPTAAN	19
A. Objek Penulisan	19
1. Metodologi Penciptaan Karya Seni	19
B. Objek Karya	21
1. Konsep Cerita	21
2. Proses Pembuatan Karya	23
C. Ruang Lingkup.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36

A. Hasil Produksi Animasi	36
1. 3D Asset Modelling	36
2. 3D Animating	39
3. Lighting dan Rendering	43
B. Pengolahan Data.....	54
1. Kuesioner dengan Orang Tua dan Anak	55
2. Kuesioner dengan Pegiat Animasi	58
3. Wawancara	60
4. Diagram Hasil Kuesioner	61
BAB V PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Timeline</i> pengerjaan tahun 2022	34
Tabel 3. 2 <i>Timeline</i> pengerjaan tahun 2023	34
Tabel 3. 3 <i>Timeline</i> pengerjaan tahun 2024	35
Tabel 4. 1 Total Skor hasil pengisian kuesioner orang tua dan anak	56
Tabel 4. 2 Total Skor hasil pengisian kuesioner dengan pegiat animasi	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Anticipation</i>	8
Gambar 2. 2 <i>Staging</i>	8
Gambar 2. 3 <i>Arc</i>	9
Gambar 2. 4 <i>Follow Through</i>	9
Gambar 2. 5 <i>Timing and Spacing</i>	10
Gambar 2. 6 <i>Secondary Action</i>	10
Gambar 2. 7 <i>Slow In Slow Out</i>	11
Gambar 2. 8 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	11
Gambar 2. 9 <i>Appeal</i>	12
Gambar 2. 10 <i>Solid Drawing</i>	12
Gambar 2. 11 <i>Pipeline Animasi</i>	13
Gambar 3. 1 <i>Metode Design Thinking</i>	20
Gambar 3. 2 <i>Blocking</i>	24
Gambar 3. 3 <i>Extrude</i>	24
Gambar 3. 4 <i>Pintu Lemari</i>	25
Gambar 3. 5 <i>Laci</i>	25
Gambar 3. 6 <i>Lemari</i>	26
Gambar 3. 7 <i>import character</i>	27
Gambar 3. 8 <i>Membuat Pose</i>	27
Gambar 3. 9 <i>Graph Editor</i>	28
Gambar 3. 10 <i>Import Environment</i>	28
Gambar 3. 11 <i>aiSkyDomeLight</i>	29
Gambar 3. 12 <i>aiAreaLight</i>	30
Gambar 3. 13 <i>Hide Controller</i>	30
Gambar 3. 14 <i>add toon</i>	31
Gambar 3. 15 <i>aktifkan</i>	31
Gambar 3. 16 <i>pengaturan playblast</i>	32
Gambar 4. 1 <i>Referensi Ruang Tamu</i>	36

Gambar 4. 2 Referensi Laci	37
Gambar 4. 3 Referensi Rumah	37
Gambar 4. 4 Hasil <i>Modelling</i> Kamar	38
Gambar 4. 5 Hasil <i>Modelling</i> Ruang Tamu	38
Gambar 4. 6 Hasil <i>Modelling</i> Rumah	39
Gambar 4. 7 Hasil <i>Animating Scene 4 Shot 2</i>	40
Gambar 4. 8 Hasil <i>Animating Scene 4 Shot 5</i>	40
Gambar 4. 9 Hasil <i>Animating Scene 4 Shot 6</i>	41
Gambar 4. 10 Hasil <i>Animating Scene 4 Shot 7</i>	41
Gambar 4. 11 Hasil <i>Animating Scene 4 Shot 8</i>	42
Gambar 4. 12 Hasil <i>Animating Scene 4 Shot 35</i>	42
Gambar 4. 13 Hasil <i>Animating Scene 4 Shot 36</i>	43
Gambar 4. 14 Contoh <i>Render</i> dengan <i>Arnold</i>	44
Gambar 4. 15 Contoh <i>Render</i> dengan <i>Playblast</i>	45
Gambar 4. 16 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 1</i>	45
Gambar 4. 17 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 2</i>	46
Gambar 4. 18 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 3</i>	46
Gambar 4. 19 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 8</i>	46
Gambar 4. 20 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 18</i>	47
Gambar 4. 21 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 19</i>	47
Gambar 4. 22 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 35</i>	47
Gambar 4. 23 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 36</i>	48
Gambar 4. 24 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 37</i>	48
Gambar 4. 25 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 38</i>	48
Gambar 4. 26 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 39</i>	49
Gambar 4. 27 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 43</i>	49
Gambar 4. 28 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 46</i>	49
Gambar 4. 29 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 48</i>	50
Gambar 4. 30 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 49</i>	50
Gambar 4. 31 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 54</i>	50
Gambar 4. 32 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 56</i>	51

Gambar 4. 33 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 63</i>	51
Gambar 4. 34 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 64</i>	51
Gambar 4. 35 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 65</i>	52
Gambar 4. 36 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 66</i>	52
Gambar 4. 37 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 67</i>	52
Gambar 4. 38 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 68</i>	53
Gambar 4. 39 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 4 Shot 69</i>	53
Gambar 4. 40 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 9 Shot 1-2</i>	53
Gambar 4. 41 Hasil <i>Render</i> dan <i>Lighting Scene 9 Shot 3</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	74
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing TA	75
Lampiran 3. Dokumen Pendukung TA	77
Lampiran 4. Dokumentasi Uji Proposal TA	92
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	94
Lampiran 6. Surat Kontrak & Penerimaan PI	97
Lampiran 7. Sertifikat TOEFL	101