



**PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN MENGENAI FATHERLESS
DALAM PENGASUHAN ANAK**

SKRIPSI

**MUHAMMAD FADLAN AFWAN
2207431057**

**PROGRAM STUDI D-IV TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2026



**PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN MENGENAI FATHERLESS
DALAM PENGASUHAN ANAK**

SKRIPSI

**Dibuat untuk melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

**MUHAMMAD FADLAN AFWAN
2207431057**

**PROGRAM STUDI D-IV TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2026



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Fadlan Afwan
NIM : 2207431057
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer /T.Multimedia Digital
Judul Skripsi : Perancangan Animasi 2D sebagai Media
Pengenalan Mengenai *Fatherless* dalam
Pengasuhan Anak

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Jakarta, 10 Juli 2026

Yang membuat pernyataan



Muhammad Fadlan Afwan

NIM. 2207431057



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

HALAMAN PENGESAHAN

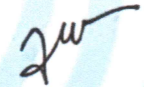
Skripsi diajukan oleh :

Nama : Muhammad Fadlan Afwan
NIM : 2207431057
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Perancangan Animasi 2D sebagai Media Pengenalan Mengenai *Fatherless* dalam Pengasuhan Anak

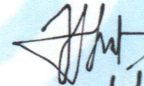
Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Jumat, Tanggal 17 Bulan Juli, Tahun 2026 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

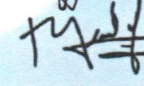
Pembimbing I : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds.

()

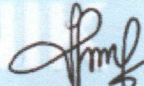
Penguji I : Hata Maulana, S.Si., M.T.I.

()

Penguji II : Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T.

()

Penguji III : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom.

()

Mengetahui,

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Dr. Anita Hidayati, S.Kom, M.Kom.

NIP. 197908032003122003



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Animasi 2D sebagai Media Pengenalan Mengenai *Fatherless* dalam Pengasuhan Anak”. Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari kekurangan. Banyak pihak yang memberikan dukungan, bantuan, dan doa kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Oleh karenanya, ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
2. Ibu Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital (D4 TMD).
3. Ibu Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. selaku dosen pembimbing atas arahan, bimbingan, dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Rendasih S., M.Psi., selaku Psikolog di Puskesmas Kec. Pasar Rebo dan Ibu Amallia Putri Kartika Sari, M.Psi, atas bantuan dalam proses pengumpulan data dan validasi materi penelitian.
5. Orang tua, yang tidak pernah berhenti percaya pada anaknya untuk terus mengarungi arus mimpinya.
6. Teman-teman dan sahabat penulis atas dukungan akademik, moral, maupun material selama menjalani penyusunan laporan skripsi.
7. Serta kepada diri sendiri, yang telah berusaha, bertahan, dan menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini dengan segala tantangan yang dihadapi.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi pembacanya serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Jakarta, 10 Juli 2026


Muhammad Fadlan Afwan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Fadlan Afwan
NIM : 2207431057
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
MENGENAI *FATHERLESS* DALAM PENGASUHAN ANAK”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 10 Juli 2026

Yang Menyatakan



Muhammad Fadlan Afwan
NIM. 2207431057



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PENGENALAN MENGENAI *FATHERLESS* DALAM PENGASUHAN ANAK

Abstrak

Fenomena *fatherless* merupakan kondisi kurang optimalnya peran ayah dalam keluarga, baik secara fisik, psikologis, maupun emosional, yang berpotensi memengaruhi pola pengasuhan anak. Masih terbatasnya perhatian orang tua terhadap dimensi emosional fenomena ini menunjukkan perlunya media pengenalan yang mampu menyampaikan pesan secara lebih komunikatif dan mudah dipahami, alih-alih bersifat menghakimi atau instruktif seperti media *parenting* konvensional. Penelitian ini bertujuan merancang animasi 2D berjudul "nanti, yah" sebagai media pengenalan untuk membangun pemahaman dan refleksi orang tua serta calon orang tua terhadap fenomena *fatherless* dalam dimensi emosional, melalui pendekatan visual naratif yang empatik. Penelitian menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) dengan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi tahap *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Objek penelitian berupa animasi 2D noninteraktif berdurasi sekitar 3 menit. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, wawancara ahli, serta kuesioner respons audiens berskala Likert empat poin terhadap 61 responden yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Hasil pengujian menunjukkan indeks validasi ahli materi sebesar 96,88% dan ahli media sebesar 78,33%, keduanya berkategori Sangat Sesuai, serta respons audiens sebesar 89,12% berkategori Sangat Setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa animasi yang dirancang layak digunakan sebagai media pengenalan mengenai fenomena *fatherless* dalam pengasuhan anak, sekaligus menjadi acuan pendekatan visual naratif empatik bagi pengembangan media edukasi keluarga sejenis di masa mendatang.

Kata kunci: Animasi 2D, *fatherless*, media pengenalan, multimedia, MDLC, visual naratif empatik.



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
<i>Abstrak</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Animasi 2D.....	5
2.2 Prinsip Animasi	5
2.3 Media Pengenalan	14
2.4 Fenomena <i>Fatherless</i>	15
2.4.1 Pengertian <i>Fatherless</i>	15
2.4.2 Bentuk <i>Fatherless</i>	15
2.4.3 Faktor Penyebab <i>Fatherless</i>	15
2.4.4 Dampak <i>Fatherless</i>	15
2.5 Keterlibatan Ayah dalam Pengasuhan Anak	16
2.6 Pendekatan Visual Naratif yang Empatik.....	16
2.7 Struktur Tiga Babak (<i>Three-act structure</i>).....	17

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.8 Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	18
2.9 Teknik <i>Puppet Pin Rigging</i>	19
2.10 Teknik Keyframing	20
2.11 Perangkat Lunak Produksi Animasi	20
2.11.1 Clip Studio Paint.....	20
2.11.2 Adobe Audition.....	20
2.11.3 Adobe After Effects	21
2.11.4 CapCut	21
2.12 Skala Likert	21
2.13 Penelitian Terdahulu.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Rancangan Penelitian	26
3.2 Tahapan Penelitian	28
3.2.1 Konsep (Concept)	28
3.2.2 Perancangan (Design)	28
3.2.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	29
3.2.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	29
3.2.5 Pengujian (<i>Testing</i>).....	30
3.2.6 Distribusi (<i>Distribution</i>)	30
3.3 Objek Penelitian	30
3.4 Teknik Pengumpulan Data	32
3.5 Teknik Analisis Data	33
3.5.1 Analisis Data Kualitatif	33
3.5.2 Analisis Data Kuantitatif	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Analisis Kebutuhan	34
4.2 Perancangan Aset Animasi 2D	36
4.2.1 Storyline.....	36
4.2.2 Naskah Animasi 2D	39
4.2.3 Referensi Visual.....	45
4.2.4 Perancangan Karakter	47
4.2.5 Storyboard.....	52



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.3 Implementasi Animasi 2D	62
4.3.1 Pembuatan Karakter	62
4.3.2 Pembuatan Background	63
4.3.3 Pengumpulan Aset	66
4.3.4 Pembuatan Animasi 2D	72
4.3.5 Penerapan Visual Naratif Empatik	74
4.3.6 <i>Dubbing Audio</i>	78
4.3.7 <i>Compositing</i>	78
4.4 Pengujian	79
4.4.1 Deskripsi Pengujian	79
4.4.2 Prosedur Pengujian	80
4.4.3 Data Hasil Pengujian	80
4.4.4 Karakteristik Responden	90
4.4.5 Analisis Hasil Pengujian	92
4.5 Distribusi	94
BAB V PENUTUP	96
5.1 Kesimpulan	96
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	98



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Interval Skala Likert.....	22
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3.1 Objek dan Subjek Penelitian.....	31
Tabel 3.2 Interval Penilaian Skala Likert.....	33
Tabel 4.1 Konsep Pengembangan Produk	35
Tabel 4.2 <i>Storyline</i>	37
Tabel 4.3 Naskah Animasi	39
Tabel 4.4 Referensi Visual.....	45
Tabel 4.5 Rancangan Karakter	48
Tabel 4.6 Storyboard Animasi “nanti, yah”	52
Tabel 4.7 Pengumpulan Aset	66
Tabel 4.8 Hasil <i>Alpha Testing</i>	81
Tabel 4.9 Hasil <i>Beta Testing</i> Audiens per Butir	83
Tabel 4.10 Hasil <i>Beta Testing</i> Audiens per Aspek	85
Tabel 4.11 Hasil <i>Beta Testing</i> Ahli Materi	86
Tabel 4.12 Hasil Rata-rata dari Indeks Per Aspek dari Ahli Materi	87
Tabel 4.13 Hasil <i>Beta Testing</i> Ahli Media.....	88
Tabel 4.14 Hasil Rata-rata Indeks Per Aspek Ahli Media.....	89
Tabel 4.15 Karakteristik Responden Berdasarkan Kelompok Usia.....	90
Tabel 4.16 Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili	91
Tabel 4.17 Karakteristik Responden Berdasarkan Status, Jenis Kelamin, dan Pengetahuan Istilah <i>Fatherless</i>	91
Tabel 4.18 Ringkasan Hasil Pengujian Animasi "nanti, yah"	93

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Prinsip <i>Squash and Stretch</i>	6
Gambar 2.2 Prinsip Anticipation Sumber : Creativity School, 2021	7
Gambar 2.3 Prinsip <i>Staging</i>	7
Gambar 2.4 Prinsip <i>Straight Ahead Action</i> dan <i>Pose to Pose</i>	8
Gambar 2.5 Prinsip <i>Follow Through</i> dan <i>Overlapping Action</i>	9
Gambar 2.6 Prinsip Slow In dan Slow Out	9
Gambar 2.7 Prinsip <i>Arcs</i>	10
Gambar 2.8 Prinsip <i>Secondary Action</i>	11
Gambar 2.9 Prinsip <i>Timing and Spacing</i>	11
Gambar 2.10 Prinsip <i>Exaggeration</i>	12
Gambar 2.11 Prinsip <i>Solid Drawing</i>	13
Gambar 2.12 Prinsip <i>Appeal</i>	13
Gambar 2.13 Diagram Lingkaran Tahapan MDLC	18
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	27
Gambar 4.1 Palet Warna Karakter	47
Gambar 4.2 Sketsa Awal Karakter.....	47
Gambar 4.3 Proses Pembuatan salah satu karakter Anak pada Scene 2	63
Gambar 4.4 Hasil salah satu pembuatan <i>Background</i> yang digambar digital menggunakan <i>Clip Studio Paint</i>	64
Gambar 4.5 Alur Pembuatan Salah Satu Background dengan Bantuan AI Generatif	65
Gambar 4.6 Proses Animasi dengan Teknik <i>Keyframing</i>	73
Gambar 4.7 Proses Animasi dengan Teknik <i>Puppet Pin Tool</i>	73
Gambar 4.8 Sudut Pandang Anak pada Scene 1	74
Gambar 4.9 Momen Pengabaian Kecil pada Scene 2	75
Gambar 4.10 Penyajian Data dan Elemen Grafis pada Scene 3	75
Gambar 4.11 Salah satu dampak <i>Fatherless</i> pada Scene 4 Tokoh Anak 17 tahun	76
Gambar 4.12 Momen <i>Flashback Grayscale</i> pada Scene 5	77
Gambar 4.13 Penutup Hangat pada Scene 6	77
Gambar 4.14 Perekaman dan Penyuntingan Narasi di Adobe Audition	78
Gambar 4.15 Proses <i>Compositing</i> pada software CapCut PC.....	79
Gambar 4.16 Tampilan Publikasi Animasi di <i>YouTube</i>	95

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan dinamika keluarga saat ini turut memengaruhi pola pengasuhan anak. Salah satu fenomena yang muncul adalah *fatherless*, yaitu kondisi kurang optimalnya peran ayah dalam keluarga baik secara fisik, psikologis, maupun emosional, yang dapat dipengaruhi oleh tuntutan pekerjaan, perceraian, serta budaya patriarki yang masih menempatkan pengasuhan sebagai tanggung jawab utama ibu (Halizah et al., 2023; Dasalinda dan Karneli, 2021). Kondisi ini tidak selalu berarti ketiadaan ayah secara fisik; *fatherless* juga terjadi ketika ayah hadir secara fisik namun kurang terlibat dalam interaksi emosional sehari-hari dengan anak. Dimensi emosional inilah yang menjadi fokus penelitian ini, karena sering kali tidak disadari dibandingkan ketiadaan ayah secara fisik.

Data mikro Susenas BPS Maret 2024 menunjukkan sekitar 20,1 persen atau 15,9 juta anak di Indonesia berpotensi tumbuh dalam kondisi *fatherless* (Rosalina et al., 2025). Dari jumlah tersebut, 4,4 juta anak tinggal tanpa ayah, sementara 11,5 juta anak lainnya hidup bersama ayah yang bekerja lebih dari 60 jam per minggu, kelompok yang jauh lebih besar ini menggambarkan dimensi emosional yang menjadi fokus penelitian. Dampaknya nyata: anak usia 5–11 tahun yang mengalaminya menunjukkan keterikatan rendah dengan ayah, kontrol emosi kurang optimal, serta motivasi belajar rendah (Mahendra dan Rahayu, 2024), yang menegaskan pentingnya keterlibatan emosional ayah dipahami sejak dini oleh orang tua maupun calon orang tua.

Urgensi dari dimensi emosional ini turut diperkuat oleh data resmi pemerintah. Pemutakhiran Pendataan Keluarga 2025 (PK-25), yang mencatat bahwa 25,8 persen keluarga di Indonesia terindikasi mengalami kondisi *fatherless*, bahkan menyentuh angka 29,5 persen di wilayah Jawa Barat akibat minimnya keterlibatan ayah secara emosional (Kementerian Kependudukan dan Pembangunan Keluarga, 2025). Berdasarkan penelusuran berbagai literatur dan publikasi nasional hingga



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

penyusunan skripsi ini pada tahun 2026, belum terdapat rilis pemutakhiran data yang mengupas fenomena *fatherless* secara lebih mendetail. Oleh karena itu, olahan data mikro Susenas 2024 dan laporan PK-25 tersebut menjadi rujukan faktual paling mutakhir yang tersedia untuk merepresentasikan kondisi darurat pengasuhan ini.

Kondisi tersebut menunjukkan masih terbatasnya perhatian orang tua terhadap dimensi emosional pengasuhan, sehingga diperlukan media pengenalan yang mudah dipahami dan dekat dengan keseharian. Intervensi *parenting* berbasis digital dengan pendekatan visual terbukti mendapat respons positif dari orang tua (Novianti et al., 2023). Animasi 2D dipilih karena media konvensional dinilai kurang efektif menyampaikan informasi (Afif, 2021), sementara penggabungan visual, ilustrasi, dan narasi terbukti membantu audiens memahami informasi lebih jelas dan sistematis (Lionardi, 2021). Pendekatan ini relevan untuk menyampaikan isu pengasuhan tanpa kesan instruktif, sehingga pesan tersampaikan secara reflektif dan tidak menghakimi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan merancang animasi 2D sebagai media pengenalan yang membangun pemahaman dan refleksi orang tua terhadap fenomena *fatherless*, khususnya dimensi emosional, melalui pendekatan visual naratif yang empatik. Metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), meliputi tahap *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Luaran penelitian berupa video animasi 2D yang diharapkan menjadi media pengenalan alternatif mengenai fenomena *fatherless* bagi orang tua.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai bagaimana merancang animasi 2D sebagai media pengenalan untuk membangun pemahaman dan refleksi orang tua terhadap fenomena *fatherless* dalam dimensi emosional, bagaimana pendekatan visual naratif yang empatik diterapkan agar pesan tersampaikan secara reflektif dan tidak menghakimi, serta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

bagaimana respons audiens terhadap animasi yang dirancang sebagai media pengenalan mengenai fenomena *fatherless*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada perancangan media animasi 2D non-interaktif sebagai media pengenalan.
2. Materi animasi dibatasi pada fenomena *fatherless* dalam dimensi emosional, yaitu kondisi ketika ayah hadir secara fisik tetapi tidak terlibat secara emosional dalam kehidupan anak, yang disampaikan melalui pendekatan visual naratif yang empatik tanpa melakukan diagnosis klinis terhadap dampak psikologis yang ditampilkan dalam narasi.
3. Target audiens penelitian ini adalah orang tua dan calon orang tua dengan rentang usia 20-35 tahun.
4. Evaluasi media difokuskan pada penilaian respons audiens terhadap animasi yang dihasilkan, yang mencakup tiga aspek, yaitu kejelasan penyampaian pesan, kesesuaian visual dan narasi dengan pesan, serta refleksi audiens terhadap pentingnya kehadiran emosional ayah dalam pengasuhan.
5. Penelitian ini tidak mengukur perubahan sikap maupun perilaku audiens dalam jangka panjang setelah menonton animasi, evaluasi dibatasi pada respons audiens yang dikumpulkan segera setelah menonton.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Penelitian ini bertujuan merancang animasi 2D sebagai media pengenalan berbasis pendekatan visual naratif yang empatik untuk membangun pemahaman dan refleksi orang tua terhadap fenomena *fatherless* dalam dimensi emosional, serta mengevaluasi respons audiens terhadap media yang dirancang.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1. Sebagai media pengenalan yang membantu orang tua memahami fenomena *fatherless* secara lebih komunikatif.
2. Sebagai referensi perancangan animasi 2D dengan pendekatan visual naratif yang empatik dalam bidang multimedia.
3. Sebagai bahan rujukan akademik bagi pengembangan penelitian dan karya ilmiah di bidang animasi dan media pengenalan.

1.5 Sistematika Penulisan

Skripsi ini akan disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat landasan teori yang relevan dengan penelitian, meliputi teori animasi 2D, media pengenalan, pendekatan visual naratif yang empatik, fenomena *fatherless*, serta penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan rancangan penelitian, tahapan penelitian menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), objek penelitian, serta teknik pengumpulan dan evaluasi data dalam proses pengembangan animasi 2D sebagai media pengenalan

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil perancangan animasi 2D beserta pembahasannya, meliputi analisis kebutuhan, pengembangan konsep visual dan narasi, implementasi animasi, pengujian, serta evaluasi media yang dihasilkan.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan simpulan dari hasil penelitian serta saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Animasi 2D

Animasi merupakan teknik visual yang menghasilkan ilusi gerak melalui penyajian rangkaian gambar atau objek secara berurutan dalam interval waktu tertentu. Melalui pengaturan urutan gambar dan waktu penayangan, objek yang semula bersifat statis dapat terlihat hidup dan bergerak (Afif et al., 2025).

Animasi terbentuk dari kumpulan gambar statis yang ditampilkan secara berkesinambungan sehingga menciptakan persepsi gerak pada mata manusia. Proses tersebut menjadikan animasi sebagai bentuk visual yang mampu merepresentasikan gerakan, perubahan ekspresi, maupun suatu peristiwa dalam bentuk yang dinamis (Kisworo et al., 2022).

Salah satu bentuk animasi yang banyak digunakan adalah animasi dua dimensi atau animasi 2D. Animasi 2D merupakan teknik animasi yang bekerja pada bidang datar dengan memanfaatkan sumbu horizontal (X) dan vertikal (Y) tanpa unsur kedalaman ruang. Gerakan dihasilkan melalui penyusunan gambar atau objek visual secara berurutan sehingga menciptakan ilusi pergerakan pada layar. Karakteristik tersebut menjadikan animasi 2D sebagai bentuk animasi yang merepresentasikan gerak dalam ruang dua dimensi (Hanif et al., 2022).

2.2 Prinsip Animasi

Prinsip animasi merupakan prinsip dasar yang digunakan sebagai pedoman dalam proses perancangan dan pembuatan animasi. Prinsip-prinsip tersebut membantu animator dalam mengatur gerakan, tempo, ekspresi, serta komposisi visual agar sesuai dengan kebutuhan adegan. Dua belas prinsip animasi diperkenalkan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston melalui buku *The Illusion of Life: Disney Animation* dan hingga saat ini masih digunakan sebagai acuan dalam produksi animasi (Thomas dan Johnston dalam Suyadi et al., 2023; Zega et al., 2022). Adapun kedua belas prinsip animasi tersebut adalah sebagai berikut:



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1. *Squash and Stretch* (Penyusutan dan Peregangan)



Gambar 2.1 Prinsip *Squash and Stretch*
Sumber : IDS Education, 2024

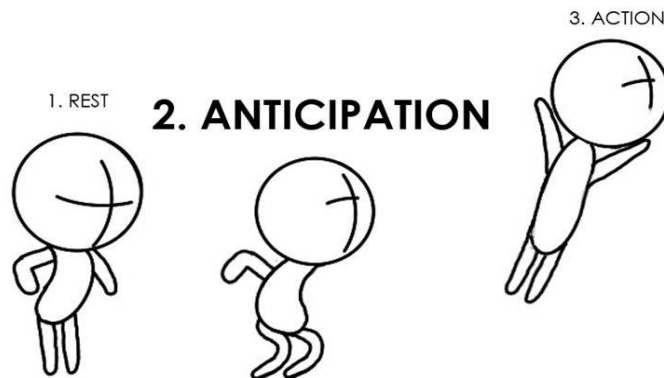
Squash and Stretch merupakan prinsip dasar yang memberikan ilusi kelenturan, bobot, dan volume pada suatu objek yang bergerak. Penerapan prinsip ini membuat gerakan tampak lebih dinamis dan tidak kaku dengan memanipulasi bentuk objek saat mengalami momentum, seperti saat berbenturan atau bergerak cepat, namun tetap mempertahankan volume aslinya (Allesandro et al., 2025). Dalam perancangan karakter animasi 2D, prinsip ini umumnya diaplikasikan pada perubahan elemen wajah karakter untuk mempertegas ekspresi emosional, maupun pada proporsi tubuh ketika karakter melakukan aksi mendadak, sehingga visual karakter terlihat lebih hidup dan meyakinkan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. *Anticipation* (Gerak Ancang-Ancang)



Gambar 2.2 Prinsip Anticipation
Sumber : Creativity School, 2021

Anticipation adalah gerakan persiapan yang dilakukan oleh karakter sebelum aksi utama berlangsung, yang berfungsi untuk memandu mata penonton agar siap menerima pergerakan selanjutnya. Tanpa adanya ancang-ancang, sebuah gerakan yang cepat akan terasa tiba-tiba, kurang realistis, dan berpotensi membuat audiens kehilangan fokus pada apa yang sedang terjadi di layar (Suyadi et al., 2023). Sebagai contoh, sebelum karakter berlari, ia akan sedikit membungkuk dan menarik tubuhnya ke belakang; atau dalam konteks emosional, karakter akan menarik napas dalam sebelum meluapkan kekecewaannya.

3. *Staging* (Penataan)



Gambar 2.3 Prinsip *Staging*
Sumber : VSQUAD Studio, 2026

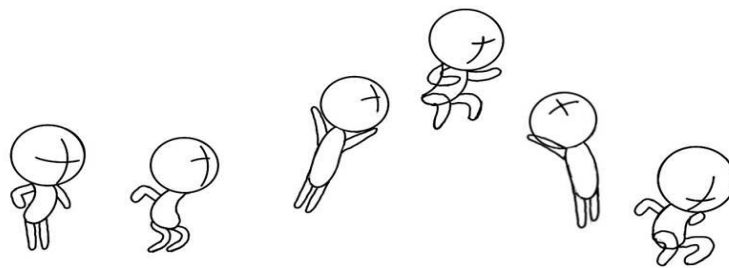


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Staging merupakan prinsip pengaturan komposisi visual, posisi objek, sudut pandang kamera, dan pencahayaan agar ide atau informasi dalam suatu adegan dapat tersampaikan dengan sangat jelas tanpa adanya ambiguitas. Prinsip ini memastikan bahwa perhatian audiens selalu tertuju pada elemen paling penting dalam *frame* pada waktu yang tepat (Zega et al., 2022). Penataan yang baik dalam animasi 2D dilakukan dengan menghindari elemen latar yang terlalu ramai saat karakter sedang menyampaikan emosi krusial, atau dengan mengatur siluet pose karakter agar maknanya langsung terbaca meskipun tanpa detail wajah.

4. *Straight Ahead Action dan Pose to Pose* (Aksi Langsung dan Pose ke Pose)



Gambar 2.4 Prinsip *Straight Ahead Action* dan *Pose to Pose*
Sumber : VSQUAD Studio, 2026

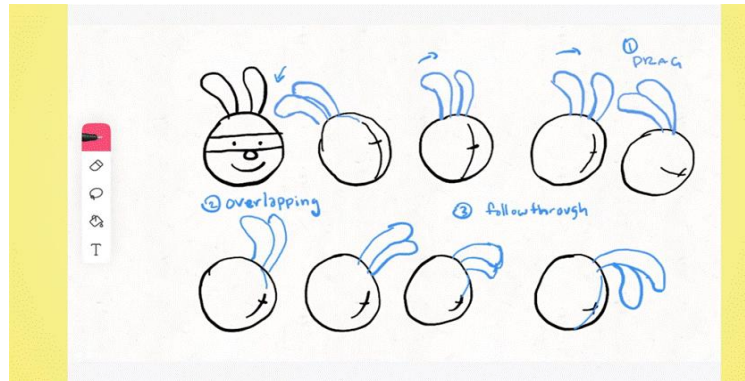
Prinsip ini merujuk pada dua metode utama dalam menganimasikan sebuah adegan. *Straight Ahead Action* dilakukan dengan menggambar gerakan secara berurutan *frame* demi *frame* dari awal hingga akhir, menghasilkan gerak yang sangat organik dan spontan. Sebaliknya, *Pose to Pose* dilakukan dengan menentukan pose-pose utama (*key poses*) terlebih dahulu pada titik waktu tertentu, kemudian menambahkan gambar transisi (*inbetweens*) di antaranya (Suyadi et al., 2023). Dalam produksi animasi digital yang terencana, metode *Pose to Pose* lebih dominan digunakan karena memberikan kontrol penuh terhadap pengaturan waktu dan kejelasan narasi visual.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

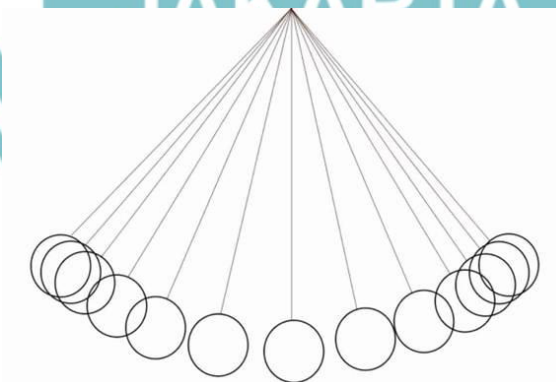
5. *Follow Through* dan *Overlapping Action*



Gambar 2.5 Prinsip *Follow Through* dan *Overlapping Action*
Sumber : Youtube Arree Chung, 2021

Prinsip ini menegaskan bahwa tidak semua bagian tubuh karakter berhenti bergerak pada saat yang bersamaan ketika sebuah aksi utama telah selesai. *Follow Through* adalah gerakan lanjutan pada bagian tubuh tertentu yang terus bergerak mengikuti momentum setelah tubuh utama berhenti, sedangkan *Overlapping Action* adalah perbedaan waktu (*timing*) pergerakan antar bagian tubuh yang berbeda (Zega et al., 2022). Contoh penerapannya adalah ayunan rambut, juntaian pakaian, atau pergerakan bahu yang masih sedikit berayun sesaat setelah karakter berhenti melangkah, sehingga menghindari kesan kaku layaknya robot.

6. *Slow In* dan *Slow Out* (Percepatan dan Perlambatan)



Sumber : darvideo, 2026

Gambar 2.6 Prinsip *Slow In* dan *Slow Out*

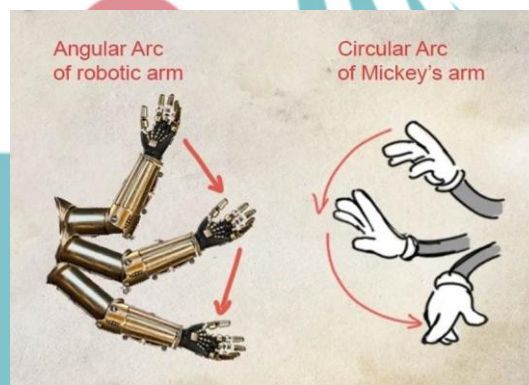


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hampir seluruh objek di dunia nyata memerlukan waktu untuk berakselerasi dan melambat akibat adanya hukum gravitasi dan resistensi. Prinsip *Slow In* dan *Slow Out* mengatur jumlah *frame* di awal dan di akhir sebuah gerakan, di mana penambahan *frame* di titik mula dan akhir akan menciptakan efek percepatan dan perlambatan yang halus (Suyadi et al., 2023). Pengaturan ini membuat pergerakan lengan karakter, lirikan mata, atau transisi pose terlihat lebih natural dan tidak menghentak secara kasar.

7. *Arcs* (Pola Lengkungan)



Gambar 2.7 Prinsip *Arcs*

Sumber : Animation mentor, 2017

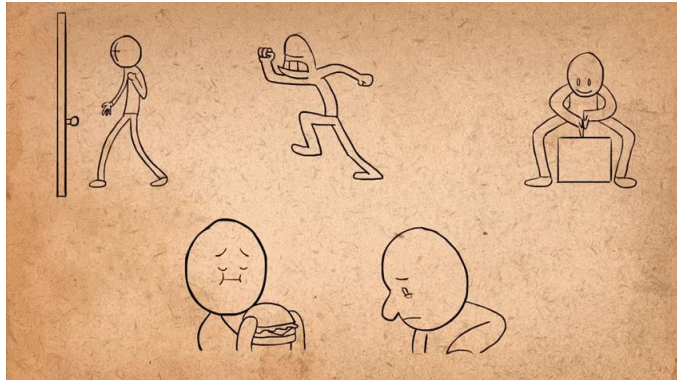
Berdasarkan anatomi makhluk hidup, sebagian besar gerakan alami mengikuti lintasan yang melengkung (*arcs*), bukan bergerak dalam garis lurus yang mekanis. Pergerakan yang mengikuti pola lengkung umumnya terasa lebih organik, berbobot, dan lebih dekat dengan gerak di dunia nyata (Zega et al., 2022). Dalam animasi 2D, lintasan tangan karakter saat menunjuk, putaran kepala saat menoleh, hingga pergeseran berat badan saat berjalan harus dianimasikan dengan membentuk pola kurva untuk menjaga keluwesan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

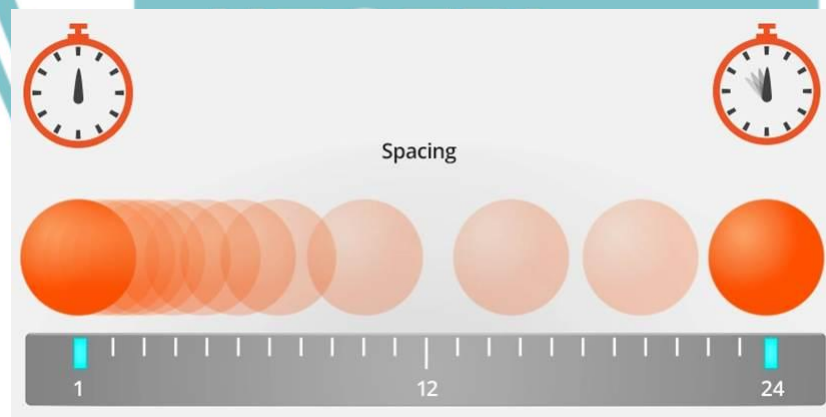
8. *Secondary Action* (Gerakan Pendukung)



Gambar 2.8 Prinsip *Secondary Action*
Sumber : Youtube AlanBeckerTutorials, 2015

Secondary Action adalah gerakan tambahan yang mendukung aksi utama dan berfungsi untuk menambah dimensi, tekstur, serta mempertegas ekspresi emosional karakter tanpa mengalihkan fokus audiens dari aksi utama tersebut (Suyadi et al., 2023). Misalnya, jika aksi utama karakter adalah berjalan gontai karena sedih, maka gerakan pendukungnya bisa berupa tangan yang mengusap wajah atau pandangan mata yang terus menunduk. Gerakan ini krusial dalam animasi naratif karena memberikan kedalaman psikologis pada tokoh yang ditampilkan.

9. *Timing and Spacing* (Pengaturan Waktu)



Gambar 2.9 Prinsip *Timing and Spacing*
Sumber : Pluralsight, 2022

Timing and Spacing berkaitan dengan jumlah *frame* total yang digunakan untuk sebuah aksi, yang secara langsung akan menentukan durasi,



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

kecepatan, serta kesan berat atau ringannya objek tersebut. Sementara itu, *Spacing* adalah jarak antar objek pada setiap *frame* yang membentuk akselerasi gerakan (Zega et al., 2022). Penguasaan *timing* yang tepat sangat berpengaruh terhadap penyampaian ritme emosi; di mana *timing* yang lambat bisa menciptakan suasana dramatis dan melankolis, sedangkan *timing* yang cepat menghasilkan kesan tergesa-gesa atau komedik.

10. Exaggeration (Melebih-lebihkan)



Gambar 2.10 Prinsip *Exaggeration*
Sumber : Youtube AlanBeckerTutorials, 2015

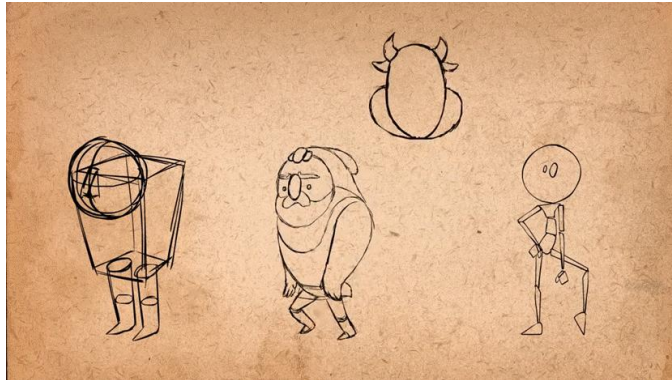
Exaggeration adalah upaya sengaja untuk melebihkan pose, ekspresi wajah, atau gerak tertentu dari batasan realisme demi memperjelas pesan visual dan emosional kepada audiens. Dalam animasi 2D, prinsip ini digunakan bukan untuk membuat gerak menjadi tidak masuk akal atau aneh, melainkan untuk mempertegas esensi dari suatu adegan agar tidak terlihat datar (Allesandro et al., 2025). Karakter yang sedang terkejut atau lelah dapat dianimasikan dengan postur yang lebih merosot dari anatomi aslinya untuk memastikan emosi tersebut benar-benar dirasakan oleh penonton.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

11. *Solid Drawing* (Gambar Solid)



Gambar 2.11 Prinsip *Solid Drawing*
Sumber : Youtube AlanBeckerTutorials, 2015

Meskipun animasi 2D dikerjakan dalam ruang dua dimensi yang datar, *Solid Drawing* menuntut animator untuk tetap memahami dan menerapkan prinsip dasar ruang tiga dimensi, anatomi, proporsi, volume, pencahayaan, serta perspektif. Prinsip ini mencegah karakter terlihat seperti potongan kertas pipih yang melayang (Suyadi et al., 2023). Kemampuan membangun gambar yang solid memastikan karakter tetap memiliki struktur dan berat yang meyakinkan ketika dirotasi atau dianimasikan dari berbagai sudut pandang (seperti tampak depan, samping, hingga tiga perempat).

12. *Appeal* (Daya Tarik)



Gambar 2.12 Prinsip *Appeal*
Sumber : Youtube AlanBeckerTutorials, 2015

Appeal merujuk pada kualitas visual dan karisma yang membuat sebuah karakter menarik dan menyenangkan untuk dilihat oleh audiens. Daya tarik ini tidak selalu berarti karakter harus terlihat tampan atau cantik secara



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

konvensional, melainkan memiliki desain yang jelas, mudah diingat, dan memiliki kepribadian yang menonjol (Allesandro et al., 2025). Desain yang memiliki *appeal* memudahkan audiens untuk membangun koneksi emosional dengan karakter, yang merupakan aspek fundamental dalam keberhasilan animasi yang mengangkat tema-tema psikologis dan sosial.

2.3 Media Pengenalan

Media berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara atau penghubung. Dalam proses komunikasi, media digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Media pengenalan merupakan sarana yang digunakan untuk memperkenalkan suatu informasi atau isu kepada audiens melalui bentuk komunikasi yang dapat diterima oleh pancaindra, sehingga audiens memperoleh pemahaman awal tanpa dimaksudkan untuk mengukur peningkatan pengetahuan secara formal (Fadilah et al., 2023).

Media pengenalan berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi serta membantu mengubah konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, media juga berfungsi memberikan kejelasan pesan dan mereduksi perbedaan penafsiran yang dapat terjadi pada audiens (Fadilah et al., 2023).

Salah satu bentuk media pengenalan adalah media audiovisual yang menggabungkan unsur visual dan audio dalam penyampaian informasi. Berdasarkan pengkategoriannya, animasi 2D termasuk ke dalam ranah multimedia karena merupakan sarana yang memadukan teks, gambar, suara, video, dan animasi dalam satu kesatuan (Tamba et al., 2024). Dalam perancangan ini, animasi 2D digunakan sebagai media pengenalan audiovisual yang mengantarkan informasi secara linear (satu arah), di mana perpaduan unsur visual dan audio difokuskan untuk mengoptimalkan penerimaan pesan secara utuh oleh audiens.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.4 Fenomena *Fatherless*

2.4.1 Pengertian *Fatherless*

Fatherless merupakan kondisi ketika anak tumbuh tanpa kehadiran atau keterlibatan yang bermakna dari sosok ayah. Kondisi ini tidak terbatas pada ketidakhadiran ayah secara fisik tetapi juga mencakup keadaan ketika ayah secara emosional tidak tersedia atau tidak terlibat meskipun tinggal di bawah satu atap dengan anak (Kementerian Kependudukan dan Pembangunan Keluarga, 2025). Dengan demikian, *fatherless* tidak selalu berarti ketiadaan ayah secara fisik, melainkan juga kurang optimalnya peran ayah secara psikologis dan emosional dalam kehidupan anak (Dasalinda & Karneli, 2021; Fajriyanti et al., 2024).

2.4.2 Bentuk *Fatherless*

Kondisi *fatherless* dapat ditemukan dalam berbagai bentuk, seperti kematian ayah, perceraian orang tua, perpisahan tempat tinggal, serta rendahnya keterlibatan ayah dalam kehidupan anak. Selain itu, anak yang tinggal bersama ayahnya tetap dapat mengalami *fatherless* apabila interaksi dan keterlibatan ayah dalam pengasuhan sangat terbatas (Fajriyanti et al., 2024; Hanifah et al., 2024).

2.4.3 Faktor Penyebab *Fatherless*

Fenomena *fatherless* dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kesibukan kerja yang mengurangi waktu interaksi antara ayah dan anak. Selain itu, budaya patriarki yang menempatkan ayah sebatas pencari nafkah dan membenbankan pengasuhan kepada ibu sehingga keterlibatan ayah menjadi terbatas. Faktor lain meliputi perceraian, serta rendahnya literasi pengasuhan ayah (Hanifah et al., 2024; Ramadhina & Salim, 2024).

2.4.4 Dampak *Fatherless*

Fatherless berdampak pada aspek psikologis, sosial, dan akademik anak. Pada aspek psikologis, anak dapat mengalami rendahnya harga diri, kesepian, kecemasan, dan kesulitan mengelola emosi. Dari aspek sosial, anak dapat mengalami hambatan berinteraksi serta berisiko menunjukkan perilaku agresif. Pada aspek akademik,



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

fatherless dikaitkan dengan rendahnya motivasi belajar, penurunan prestasi (Hanifah et al., 2024; Nurmalasari et al., 2024; Ramadhina & Salim, 2024).

2.5 Keterlibatan Ayah dalam Pengasuhan Anak

Keterlibatan ayah dalam pengasuhan anak mengacu pada partisipasi ayah dalam kehidupan anak melalui interaksi, komunikasi, pendampingan, serta pemberian dukungan emosional. Kehadiran ayah tidak hanya ditentukan oleh keberadaan fisik dalam keluarga, tetapi juga oleh keterlibatannya dalam memenuhi kebutuhan perkembangan anak. Rendahnya keterlibatan ayah dapat menyebabkan anak kehilangan figur yang berperan dalam proses pengasuhan dan pembentukan karakter. (Fajriyanti et al., 2024).

Keterlibatan ayah dapat diwujudkan melalui komunikasi yang aktif, keterlibatan dalam aktivitas sehari-hari anak, pemberian perhatian, serta partisipasi dalam proses pengasuhan. Ayah juga berperan sebagai pelindung, pendidik, dan teladan bagi anak. Namun, keterlibatan tersebut sering kali berkurang akibat kesibukan kerja maupun pandangan bahwa pengasuhan merupakan tanggung jawab utama ibu. (Ramadhina & Salim, 2024).

Rendahnya keterlibatan ayah terhadap anak juga muncul berbagai permasalahan terhadap perkembangan psikologis, sosial, dan akademik anak. Seperti kesulitan mengelola emosi, rendahnya harga diri, hambatan dalam bersosialisasi, serta penurunan motivasi belajar (Nurmalasari et al., 2024). Sebaliknya, kehadiran ayah yang terlibat dalam pengasuhan dapat membantu anak membangun rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan sosial, serta memperoleh dukungan emosional.

2.6 Pendekatan Visual Naratif yang Empatik

Pendekatan visual naratif memanfaatkan elemen visual dan audio sebagai sarana penyampaian pesan dalam bentuk cerita. Narasi dibangun melalui proses *encoding*, yaitu penerjemahan pesan ke dalam elemen visual seperti warna, gambar, tipografi, tata letak, bentuk, dan ruang, serta elemen audio berupa vokal, musik, dan efek suara (Wardani et al., 2023). Unsur-unsur tersebut disusun menjadi sebuah narasi



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

yang mengandung makna dan dapat dikomunikasikan kepada audiens melalui media audio visual.

Aspek empatik dalam pendekatan ini berkaitan dengan penggunaan cerita yang mengandung makna dan pesan moral sehingga mampu menghadirkan pengalaman yang lebih menyentuh dan relevan bagi audiens (Nalia et al., 2024). Dalam perancangan ini, pendekatan visual naratif yang empatik diwujudkan melalui tiga aspek. Pertama, konstruksi alur cerita yang disusun menggunakan struktur tiga babak agar konflik berkembang secara bertahap dan diakhiri dengan penyelesaian yang bersifat reflektif. Kedua, perancangan karakter dan sudut pandang yang memungkinkan audiens memahami pengalaman tokoh dari beberapa sisi, sehingga seperti warna, ekspresi, serta musik untuk membangun suasana emosional tanpa menyampaikan pesan secara menggurui. Melalui ketiga aspek tersebut, pesan mengenai fenomena *fatherless* disampaikan secara reflektif dan tidak menghakimi orang tua maupun keluarga tertentu.

Animasi sebagai media visual juga memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak ke dalam bentuk yang lebih konkret. Karakteristik tersebut mendukung penggunaan cerita dan visual sebagai sarana penyampaian pesan dalam media pengenalan. (Nalia et al., 2024).

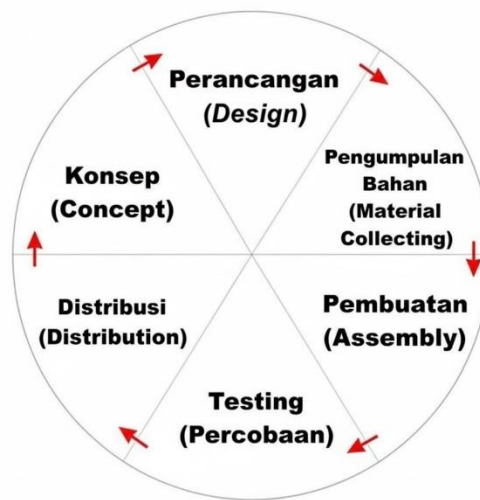
2.7 Struktur Tiga Babak (*Three-act structure*)

Struktur Tiga Babak (*Three-Act Structure*) merupakan model penceritaan yang membagi alur cerita ke dalam tiga tahapan utama, yaitu *setup*, *confrontation*, dan *resolution*. Tahap *setup* berfungsi untuk memperkenalkan tokoh, latar, dan konflik awal yang menjadi dasar perkembangan cerita. Tahap *confrontation* berisi pengembangan konflik melalui berbagai hambatan yang dihadapi tokoh, sedangkan tahap *resolution* digunakan untuk menyelesaikan konflik dan memberikan penutup terhadap cerita (Fadhilah & Manesah, 2025).

Pembagian cerita ke dalam tiga tahapan tersebut membantu membangun alur yang terstruktur dan mudah dipahami oleh audiens. Perkembangan karakter dan konflik dapat disampaikan secara bertahap sehingga hubungan antarperistiwa dalam cerita menjadi lebih logis dan koheren (Putri Aditiya et al., 2025).



2.8 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)



Gambar 2.13 Diagram Lingkaran Tahapan MDLC

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) merupakan metode pengembangan multimedia yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan produk multimedia dengan mengintegrasikan berbagai elemen seperti gambar, suara, video, dan animasi. Metode ini terdiri atas enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. MDLC banyak digunakan dalam pengembangan produk multimedia karena menyediakan alur kerja yang sistematis mulai dari tahap perencanaan hingga distribusi produk (Prasetya & Ramadhan, 2024; Yusmaningsih et al., 2024).

1. *Concept* (Konsep)

Tahap *concept* merupakan tahap awal yang dilakukan untuk menentukan tujuan pengembangan, target audiens, jenis media yang akan dibuat, serta kebutuhan konten yang diperlukan dalam produk multimedia.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. *Design* (Perancangan)

Tahap *design* merupakan proses penyusunan rancangan produk multimedia yang meliputi perancangan tampilan visual, penyusunan *flowchart*, dan pembuatan *storyboard* sebagai pedoman dalam proses pengembangan media.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap *material collecting* merupakan proses pengumpulan berbagai bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan aset pendukung lainnya.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* merupakan proses penggabungan seluruh elemen multimedia yang telah dikumpulkan menjadi produk yang utuh sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

5. *Testing* (Pengujian)

Tahap *testing* dilakukan untuk memastikan bahwa produk multimedia telah berfungsi dengan baik, sesuai dengan tujuan pengembangan, serta layak digunakan oleh pengguna.

6. *Distribution* (Distribusi)

Tahap *distribution* merupakan tahap akhir yang dilakukan dengan mengonversi produk multimedia ke format yang sesuai dan mendistribusikannya kepada pengguna melalui media atau platform yang telah ditentukan.

2.9 Teknik *Puppet Pin Rigging*

Teknik *Puppet Pin Rigging* merupakan metode animasi 2D yang menggunakan titik kontrol (*pin*) sebagai sendi virtual untuk menggerakkan objek atau karakter. Menurut (Rachmawan et al., 2021), teknik ini menerapkan konsep *rigging* yang menghubungkan *mesh* sebagai permukaan objek dengan kerangka kontrol (*rig*) sehingga pergerakan dapat dilakukan tanpa menggambar ulang setiap pose. Pada penerapannya, *pin* ditempatkan pada bagian tertentu dari objek dan terhubung dengan *mesh* yang mengatur area pengaruh gerakan, sehingga perubahan bentuk



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

objek dapat dikendalikan saat dianimasikan. Teknik ini digunakan untuk menggerakkan berbagai bagian karakter atau objek 2D melalui manipulasi titik kontrol pada satu *layer* (Puriningsih et al., 2025).

2.10 Teknik Keyframing

Teknik *keyframing* merupakan metode animasi digital yang menggunakan *keyframe* sebagai penanda perubahan gerakan atau transformasi pada suatu objek. *Keyframe* berfungsi sebagai titik acuan yang menentukan perubahan posisi atau kondisi objek pada waktu tertentu sehingga menghasilkan pergerakan dalam animasi (Allesandro et al., 2025). Dalam penerapannya, teknik ini digunakan untuk mengatur berbagai properti transformasi, seperti *position*, *scale*, *rotation*, dan *opacity*, serta umum diterapkan pada perangkat lunak animasi digital seperti Adobe After Effects (Allesandro et al., 2025).

2.11 Perangkat Lunak Produksi Animasi

2.11.1 Clip Studio Paint

Clip Studio Paint merupakan perangkat lunak ilustrasi dan animasi digital yang digunakan untuk membuat ilustrasi, komik, dan animasi. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti *brush* digital, sistem *layer*, *timeline animation*, serta dukungan objek 3D yang membantu proses perancangan visual (CELSYS, 2025). Dalam penelitian ini, *Clip Studio Paint* dimanfaatkan untuk membuat aset visual animasi pada tahap produksi.

2.11.2 Adobe Audition

Adobe Audition merupakan perangkat lunak pengolah audio yang digunakan untuk proses perekaman, penyuntingan, pencampuran, dan perbaikan kualitas suara. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti *multitrack editing*, *audio mixing*, dan *noise reduction* yang mendukung pengolahan narasi, efek suara, serta musik latar dalam produksi multimedia (Adobe, 2025).



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.11.3 Adobe After Effects

Adobe After Effects merupakan perangkat lunak animasi dan *motion graphics* yang digunakan untuk membuat animasi berbasis *keyframe*, *compositing*, dan efek visual. Perangkat lunak ini mendukung pengaturan gerak objek, transisi, serta penggabungan berbagai elemen visual dalam satu komposisi video (Maharani et al., 2024).

2.11.4 CapCut

CapCut merupakan perangkat lunak penyuntingan video yang menyediakan berbagai fitur seperti pemotongan klip, penambahan teks, transisi, efek visual, serta penyelarasan audio dan video dalam satu antarmuka (ByteDance, 2026). Perangkat lunak ini mendukung proses penyuntingan akhir secara praktis sehingga sering digunakan dalam produksi konten video digital. Dalam penelitian ini, *CapCut* dimanfaatkan pada tahap penyuntingan akhir untuk menggabungkan adegan, menyelaraskan narasi dan musik latar, serta menyesuaikan durasi sebelum animasi di render menjadi video utuh.

2.12 Skala Likert

Skala Likert merupakan skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat individu maupun kelompok terhadap suatu objek atau fenomena (Sumartini et al., 2020). Skala ini banyak dipilih karena kemudahannya dalam penyusunan serta kemampuannya mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif sehingga dapat dianalisis secara statistik. Dalam penelitian ini digunakan skala Likert empat poin untuk mengurangi kecenderungan responden memilih jawaban netral, dengan tingkat respons sebagai berikut: Sangat Setuju (SS) bernilai 4, Setuju (S) bernilai 3, Tidak Setuju (TS) bernilai 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1.

Hasil penilaian responden kemudian dihitung menggunakan rumus indeks persentase untuk mengetahui tingkat penerimaan responden terhadap media yang dikembangkan. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

$$\text{Total Skor} = \text{Jumlah Responden} \times \text{Nilai Skala}$$

$$\text{Skor Maksimum} = \text{Jumlah Responden} \times \text{Bobot Tertinggi (4)}$$

$$\text{Indeks (\%)} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan indeks persentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan ke dalam kategori penilaian sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Interval Skala Likert

Interval Penelitian	Skor	Skala
0% – 25%	1	Sangat Tidak Setuju
26% – 50%	2	Tidak Setuju
51% – 75%	3	Setuju
76% – 100%	4	Sangat Setuju

2.13 Penelitian Terdahulu

Dalam konteks perkembangan media pembelajaran, beberapa penelitian terdahulu yang membahas perancangan animasi 2D sebagai media pengenalan menunjukkan bahwa animasi memiliki potensi yang kuat dalam menyampaikan pesan sosial dan edukatif kepada masyarakat.



Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan & Perbedaan
1	Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi (Lionardi, 2021)	Animasi 2D efektif digunakan sebagai media edukasi karena mampu menyederhanakan informasi melalui visual dan narasi yang mudah dipahami.	Berfokus pada perancangan animasi 2D sebagai media edukasi. Perbedaan Penelitian ini membahas topik edukasi lingkungan, sedangkan penelitian yang diusulkan mengangkat isu pengasuhan dan fenomena <i>fatherless</i> .
2	Perancangan Animasi 2D Pemahaman Self Control sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter untuk Remaja (Yudiantari dan Catya, 2024)	Penelitian ini menghasilkan video animasi 2D sebagai media edukasi pendidikan karakter untuk remaja usia 13–18 tahun. Animasi 2D dinilai mampu menyampaikan pesan pemahaman self control secara jelas, menarik, dan sesuai dengan situasi nyata sehingga membantu remaja memahami pentingnya pengendalian diri dalam pembentukan karakter.	Menggunakan animasi 2D sebagai media edukasi untuk menyampaikan pesan psikologis dan pembentukan karakter kepada audiens. Perbedaan penelitian ini berfokus pada peningkatan pemahaman self control pada remaja, sedangkan penelitian yang diusulkan berfokus pada peningkatan kesadaran orang tua terhadap fenomena <i>fatherless</i> melalui animasi 2D sebagai media pengenalan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan & Perbedaan
3	The Impact of <i>Fatherless</i> on Child Development (Dasalinda dan Karneli, 2021)	Penelitian ini menyimpulkan bahwa kondisi <i>fatherless</i> berdampak negatif terhadap perkembangan emosional, perilaku, dan akademik anak.	Membahas fenomena <i>fatherless</i> dan dampaknya terhadap anak. Perbedaan Penelitian ini bersifat kajian teori tanpa perancangan media, sedangkan penelitian yang diusulkan merancang animasi 2D sebagai media edukasi.
4	<i>Fatherless</i> Phenomenon After Divorce and Its Impact on Children Aged 5–11 Years (Mahendra & Rahayu, 2024)	Anak yang mengalami <i>fatherless</i> akibat perceraian menunjukkan keterikatan emosional yang rendah, kontrol emosi yang kurang optimal, serta motivasi belajar yang rendah.	Menyoroti dampak <i>fatherless</i> terhadap perkembangan anak. Perbedaan penelitian ini menitikberatkan pada kondisi pasca perceraian, sedangkan penelitian yang diusulkan membahas <i>fatherless</i> secara umum dan berfokus pada peningkatan kesadaran orang tua.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan & Perbedaan
5	Internet-Based Parenting Intervention: A Systematic Review (Novianti et al., 2023).	Intervensi parenting berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterlibatan orang tua.	Membahas peran orang tua dan media sebagai sarana edukasi. Perbedaan penelitian ini terletak pada bentuk kajian sistematis tanpa perancangan animasi, sedangkan penelitian yang diusulkan menghasilkan animasi 2D sebagai media pengenalan.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

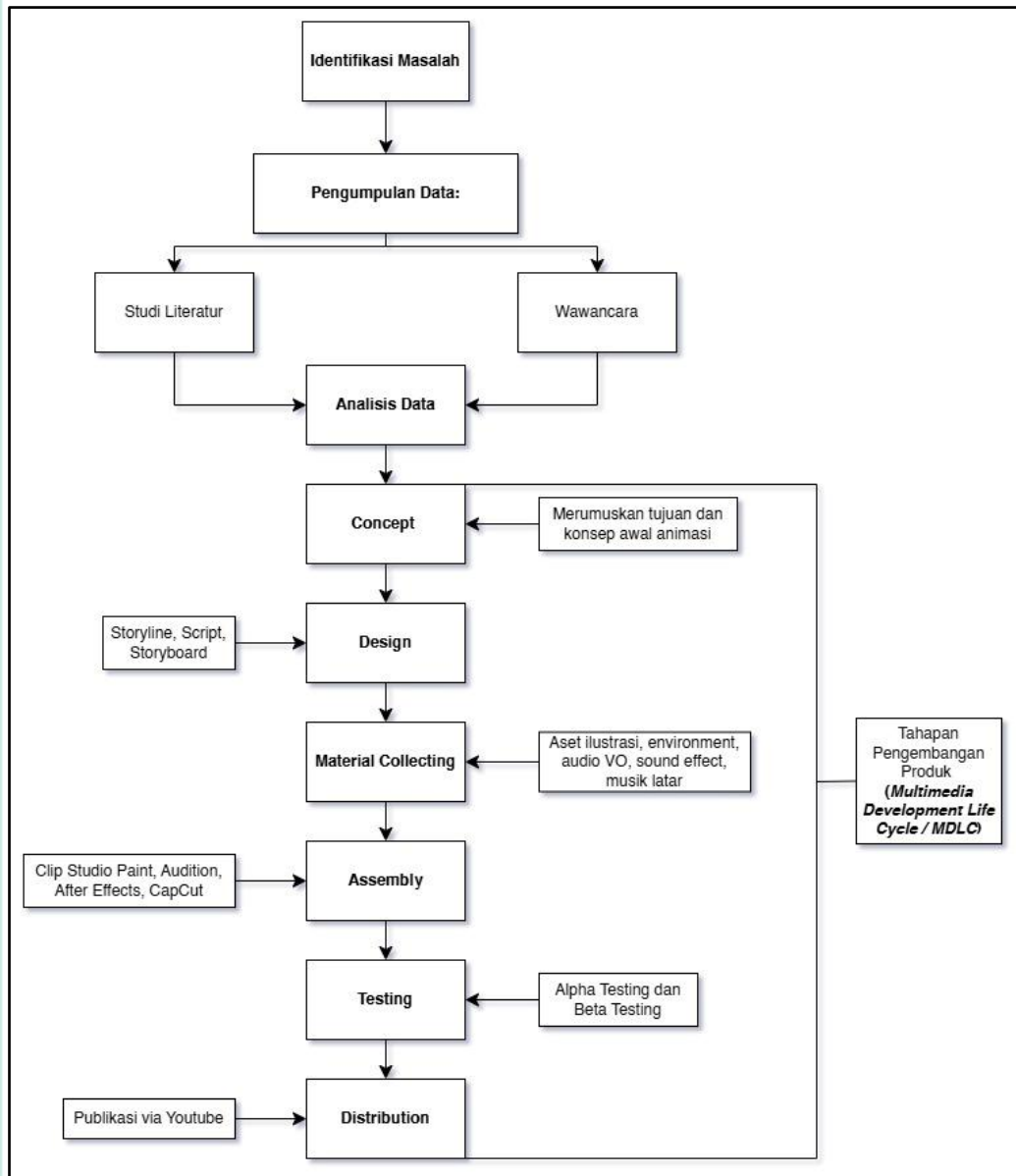
Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) yang mengombinasikan metode kualitatif dan kuantitatif untuk merancang serta menguji kelayakan sebuah produk, yakni video animasi 2D "*nanti, yah*" sebagai media pengenalan mengenai fenomena *fatherless* dalam pengasuhan anak pada dimensi emosional. Pendekatan kualitatif digunakan pada tahap awal untuk menggali dan memvalidasi bahan konten animasi melalui studi literatur dan wawancara ahli, sedangkan pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan pada tahap evaluasi untuk mengukur kelayakan produk dan respons audiens melalui validasi ahli serta kuesioner dengan Skala Likert empat poin.

Produk dirancang dengan pendekatan visual naratif empatik agar pesan tersampaikan secara reflektif dan tidak menghakimi. Model pengembangan produk yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri atas enam tahapan, yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Model MDLC dipilih karena menyediakan tahapan pengembangan multimedia yang sistematis dan sesuai dengan kebutuhan produksi animasi. Alur sistematis penelitian, mulai dari identifikasi masalah hingga distribusi produk, divisualisasikan dalam bentuk diagram alur pada Gambar 3.1 agar hubungan antartahap dapat dipahami secara jelas dan terstruktur.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

Alur penelitian diawali dari identifikasi masalah, dilanjutkan dengan pengumpulan data melalui studi literatur dan wawancara. Data yang diperoleh kemudian dianalisis sebagai dasar pengembangan produk. Pengembangan animasi dilakukan menggunakan model MDLC yang mencakup enam tahap secara berurutan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Pada tahap *testing* dilakukan pengujian *alpha* dan *beta*, dan produk akhir didistribusikan melalui platform YouTube.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.2 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian mengikuti enam fase MDLC sebagai berikut:

3.2.1 Konsep (Concept)

Tahap ini menetapkan tujuan produk, sasaran audiens, jenis produk, dan deskripsi konsep. Produk yang dikembangkan adalah video animasi 2D non-interaktif berdurasi sekitar 3 menit 15 detik berjudul "*nanti, yah*", ditujukan bagi orang tua dan calon orang tua usia 20–35 tahun di wilayah Jabodetabek. Konsep diarahkan untuk membangun pemahaman dan refleksi audiens terhadap fenomena *fatherless* pada dimensi emosional, yaitu kondisi ketika ayah hadir secara fisik tetapi absen secara emosional.

3.2.2 Perancangan (Design)

Tahap perancangan menerjemahkan konsep ke dalam rancangan naratif dan visual. Pada tahap ini dihasilkan alur cerita (*storyline*), naskah (*script*), dan papan cerita (*storyboard*), serta dilakukan perancangan karakter, penentuan sudut pandang penceritaan, dan penetapan gaya visual serta elemen audio.

Seluruh perancangan didasarkan pada pendekatan visual naratif empatik agar pesan mengenai *fatherless* dimensi emosional tersampaikan secara reflektif dan tidak menghakimi. Penerapan ini dijabarkan ke dalam tiga aspek berikut:

1. Konstruksi Alur Naratif

Alur cerita disusun mengikuti struktur tiga babak (*Three-Act-Structure*):

1. Babak 1 (*Setup*), Tokoh anak usia tujuh tahun diperkenalkan dalam keseharian bersama ayah yang hadir secara fisik namun absen secara emosional, ditandai dengan penolakan kecil melalui kata "nanti" yang berulang.
2. Babak 2 (Konfrontasi), Dampak ketidakhadiran emosional berkembang seiring anak tumbuh hingga usia remaja, tokoh anak menjadi tumbuh diperkenalkan beranjak usia tujuh belas tahun. Disertai penyajian data fenomena *fatherless* di Indonesia untuk menunjukkan bahwa ini bukan kisah satu anak.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Babak 3 (Resolusi), Tokoh anak remaja kini telah dewasa dan menjadi ayah, dihadapkan pada situasi yang sama. Ia memilih memutuskan pola ketidakhadiran emosional dengan hadir untuk anaknya sendiri.

2. Perancangan Karakter dan Sudut Pandang

Penceritaan menggunakan sudut pandang bergantian, dari perspektif anak kecil, ayah, anak remaja, hingga anak yang telah menjadi ayah. Pilihan ini dirancang agar audiens dapat menempatkan diri pada posisi tokoh di berbagai tahap kehidupan. Ayah digambarkan bukan sebagai antagonis, melainkan sebagai sosok yang mungkin lelah dan berniat baik, sejalan dengan prinsip tidak menghakimi.

3. Elemen Visual dan Audio

Tone visual dirancang semakin serius seiring perkembangan cerita, dengan teknik *POV* (*point of view*) untuk mempererat kedekatan emosional penonton dengan tokoh.

Pada babak resolusi, palet visual bergeser ke suasana hangat untuk menandai momen pilihan dan harapan. *Voice over* dan tata suara dirancang dengan nada tenang, menegaskan bahwa *fatherless* adalah pola yang dapat diputus, bukan kutukan.

3.2.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Tahap ini mengumpulkan seluruh bahan yang diperlukan untuk produksi. Bahan substansi diperoleh melalui studi literatur mengenai *fatherless*, animasi 2D, dan media pengenalan, serta melalui wawancara dengan narasumber ahli, yaitu Bu Rendasih, Psikolog Puskesmas Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur, untuk memperoleh bahan konten yang akurat sebagai dasar penyusunan cerita. Selain itu dikumpulkan bahan visual dan audio berupa aset ilustrasi, latar, serta materi pendukung lainnya.

3.2.4 Pembuatan (*Assembly*)

Tahap pembuatan merealisasikan rancangan menjadi produk animasi utuh. Ilustrasi dan aset visual dibuat menggunakan *Clip Studio Paint*, penganimasian dilakukan dengan teknik *puppet pin rigging* dan *keyframing* pada *Adobe After*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Effects, pengolahan audio menggunakan *Adobe Audition*, serta penyuntingan akhir menggunakan *CapCut*. Penerapan prinsip-prinsip animasi diintegrasikan pada tahap ini sesuai kebutuhan tiap adegan.

3.2.5 Pengujian (*Testing*)

Tahap pengujian dilakukan untuk menilai kelayakan dan respons terhadap produk. Pengujian dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu pengujian *alpha* dan *beta*. Pengujian *alpha* dilakukan oleh perancang untuk memeriksa kesesuaian teknis hasil produksi dengan rancangan. Pengujian *beta* dilakukan oleh pihak eksternal, mencakup tiga jenis pengujian: (1) uji ahli materi oleh psikolog untuk menilai kesesuaian substansi konten dengan teori *fatherless*; (2) uji ahli media oleh animator untuk menilai aspek visual, animasi, dan teknis penyajian; serta (3) uji respons audiens untuk mengukur pemahaman dan refleksi sasaran setelah menonton animasi. Pengujian respons audiens dibatasi pada respons segera setelah menonton dan tidak mengukur perubahan sikap atau perilaku jangka panjang.

3.2.6 Distribusi (*Distribution*)

Tahap distribusi mempublikasikan produk akhir kepada audiens melalui YouTube sebagai platform utama, dengan kemungkinan dukungan media sosial lain seperti Instagram, TikTok, Facebook. Produk yang telah dinyatakan layak didistribusikan sebagai media pengenalan.

3.3 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah video animasi 2D berjudul “nanti, yah” yang dikembangkan sebagai media pengenalan mengenai fenomena *fatherless* pada dimensi emosional.

Subjek penelitian terdiri atas ahli dan audiens. Ahli mencakup satu orang ahli materi, yaitu psikolog, dan satu orang ahli media, yaitu animator, yang berperan menilai kelayakan produk. Audiens merupakan populasi sasaran, yaitu orang tua dan calon orang tua berusia 20-35 tahun di wilayah Jabodetabek, baik laki-laki maupun perempuan, dengan karakteristik tertarik pada isu pengasuhan, terbuka terhadap konten edukatif, dan terbiasa menggunakan media digital.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pengambilan sampel audiens dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria responden adalah orang tua dan calon orang tua berusia 20-35 tahun yang berdomisili di Jabodetabek serta bersedia menonton animasi dan mengisi kuesioner. Jumlah responden ditetapkan minimal sebanyak 50 orang, mempertimbangkan keterbatasan waktu penelitian serta kesesuaian dengan teknik *purposive sampling* yang diterapkan pada audiens dengan kriteria tertentu. Jumlah ini dianggap memadai untuk memperoleh gambaran awal mengenai penerimaan dan pemahaman audiens terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 3.1 Objek dan Subjek Penelitian

Kategori	Keterangan
Objek Penelitian	Video animasi 2D berjudul " <i>nanti, yah</i> " sebagai media pengenalan mengenai fenomena <i>fatherless</i> pada dimensi emosional
Subjek: Ahli Materi	1 orang psikolog, berperan menilai kelayakan produk dari sisi ketepatan dan keamanan materi
Subjek: Ahli Media	1 orang animator, berperan menilai kelayakan produk dari sisi kualitas visual dan teknis animasi
Subjek: Audiens	Orang tua dan calon orang tua usia 20 hingga 35 tahun di wilayah Jabodetabek, laki-laki maupun perempuan
Karakteristik Audiens	Tertarik pada isu pengasuhan, terbuka terhadap konten edukatif, dan terbiasa menggunakan media digital
Teknik Pengambilan Sampel	<i>Purposive sampling</i> (pemilihan berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu sesuai tujuan penelitian)



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kriteria Responden	Orang tua dan calon orang tua usia 20 hingga 35 tahun, berdomisili di Jabodetabek, bersedia menonton animasi dan mengisi kuesioner
Jumlah Sampel	Minimal 50 responden

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik berikut.

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan menelaah sumber ilmiah berupa jurnal, buku, dan publikasi yang relevan dengan *fatherless*, animasi 2D, serta media pengenalan. Teknik ini bertujuan memperoleh landasan teori dan data pendukung sebagai dasar perancangan animasi.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada narasumber ahli untuk dua keperluan. Pertama, wawancara dengan Bu Rendasih, psikolog Puskesmas Kecamatan Pasar Rebo untuk menggali bahan konten animasi. Kedua, wawancara dengan ahli materi untuk menilai kesesuaian substansi animasi dengan teori *fatherless*. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara yang memuat daftar pertanyaan terbuka.

3. Kuesioner

Kuesioner digunakan pada tahap pengujian untuk memperoleh data kuantitatif. Kuesioner validasi diberikan kepada ahli media untuk menilai kelayakan aspek visual dan teknis, sedangkan kuesioner respons diberikan kepada audiens untuk mengukur pemahaman dan refleksi setelah menonton animasi. Kuesioner respons audiens disusun berdasarkan tiga aspek evaluasi, yaitu kejelasan penyampaian pesan, kesesuaian visual dan narasi dengan pesan, serta refleksi audiens terhadap pentingnya kehadiran emosional ayah. Seluruh kuesioner disusun menggunakan Skala Likert empat poin dengan bobot Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Setuju (3), dan Sangat Setuju (4).



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.5 Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan dua teknik sesuai jenis datanya.

3.5.1 Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dari studi literatur dan wawancara dianalisis secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan, untuk menghasilkan konten yang akurat sebagai dasar perancangan animasi.

3.5.2 Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari validasi ahli dan kuesioner audiens dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase. skor tiap pernyataan dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Total Skor} = \text{Jumlah Responden} \times \text{Nilai Skala}$$

$$\text{Skor Maksimum} = \text{Jumlah Responden} \times \text{Bobot Tertinggi (4)}$$

$$\text{Indeks (\%)} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil indeks persentase kemudian diinterpretasikan menggunakan tabel interval pada 3.2

Tabel 3.2 Interval Penilaian Skala Likert

Interval	Kategori
0% - 25%	Sangat Tidak Setuju
26% - 50%	Tidak Setuju
51% - 75%	Setuju
76% - 100%	Sangat Setuju

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan realisasi tahap *concept* dalam metode MDLC. Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dasar pengembangan produk secara menyeluruh, meliputi tujuan, sasaran audiens, jenis media, kebutuhan konten, serta spesifikasi perangkat yang digunakan dalam proses produksi.

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini disusun berdasarkan dua sumber, yaitu studi literatur mengenai fenomena *fatherless* beserta dampaknya terhadap perkembangan anak, serta wawancara pra-penelitian dengan praktisi psikologi. Wawancara dilakukan dengan Rendasih S., M.Psi., Psikolog pada 7 April 2026 untuk memvalidasi urgensi isu, batasan konsep, dan arah pendekatan konten yang akan dikembangkan.

Hasil wawancara menegaskan beberapa poin yang menjadi dasar perancangan produk. Pertama, *fatherless* merupakan sebuah fenomena yang dapat dipelajari, dikonsultasikan, dan dicegah, bukan penyakit medis yang dapat divonis secara kasat mata. Hal ini mendasari pemilihan pendekatan media pengenalan yang bersifat reflektif dan preventif, bukan diagnostik. Kedua, narasumber menekankan bahwa *fatherless* beririsan erat dengan kondisi anak yang tidak terkoneksi secara hangat dengan orang tuanya, yang memperkuat fokus penelitian pada dimensi emosional, yaitu kehadiran ayah secara fisik namun tidak secara emosional. Ketiga, pengetahuan mengenai *fatherless* dinilai penting terutama bagi mereka yang belum menikah maupun orang tua muda, sehingga mendukung penetapan sasaran audiens pada orang tua dan calon orang tua. Keempat, narasumber menjelaskan bahwa dampak *fatherless* pada anak laki-laki cenderung mengarah pada perilaku agresif dan permasalahan identitas, yang menjadi dasar penggambaran tokoh dan dampak dalam alur cerita. Kelima, narasumber menegaskan bahwa pola *fatherless* tidak selalu diwariskan secara otomatis dan dapat diputus melalui kesadaran serta pembelajaran berkelanjutan, yang menjadi landasan pesan resolusi dalam animasi.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Berdasarkan studi literatur dan hasil wawancara tersebut, dirumuskan konsep pengembangan produk yang disajikan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Konsep Pengembangan Produk

Kategori	Keterangan
Jenis Produk	Animasi 2D
Nama Produk	"nanti, yah"
Tujuan Produk	Membangun pemahaman dan refleksi orang tua serta calon orang tua mengenai pentingnya kehadiran emosional ayah dalam pengasuhan anak melalui pendekatan visual naratif empatik.
Materi	Fenomena <i>fatherless</i> emosional, dampak psikologis ketidakhadiran emosional ayah, dan kesadaran untuk memutus pola melalui keterlibatan emosional dalam keluarga.
Sumber Materi	Literatur psikologi perkembangan dan wawancara pra-penelitian dengan praktisi psikologi
Target Audiens	Orang tua dan calon orang tua berusia 20–35 tahun di wilayah Jabodetabek
Durasi Produk	±3 menit
Luaran Produk	Animasi 2D dengan format video (.mp4), resolusi 1920×1080 piksel (<i>Full HD</i>), 30fps



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<i>Software</i>	Clip Studio Paint, Adobe After Effects, Adobe Audition, CapCut PC
<i>Hardware</i>	1. Laptop ASUS Vivobook Pro 15 (Intel Core i5-12450H, RAM 16GB, NVIDIA GeForce RTX 3050) 2. Huion RTS-300 Pen Tablet

Tabel 4.1 menjabarkan konsep dasar produk yang dikembangkan. Produk berupa video animasi 2D berdurasi sekitar tiga menit yang ditujukan sebagai media pengenalan bagi orang tua dan calon orang tua. Penetapan tujuan, materi, dan sasaran audiens didasarkan pada hasil analisis kebutuhan, di mana fokus produk diarahkan pada dimensi emosional *fatherless* sesuai temuan wawancara dan studi literatur. Materi disusun mengikuti tiga inti pesan, yaitu pengenalan bentuk ketidakhadiran emosional, dampaknya terhadap anak, serta kesadaran untuk memutus pola tersebut.

Pemilihan format video animasi 2D non-interaktif didasarkan pada kebutuhan penyampaian pesan yang naratif dan emosional, sehingga audiens dapat menerima pesan melalui rangkaian visual dan narasi tanpa memerlukan interaksi langsung dengan media.

4.2 Perancangan Aset Animasi 2D

Tahap perancangan merupakan tahap kedua dalam metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Pada tahap ini dilakukan penyusunan kerangka naratif dan visual yang menjadi acuan produksi animasi, meliputi penulisan naskah, penentuan referensi visual, perancangan karakter, dan pembuatan *storyboard*.

4.2.1 Storyline

Storyline dikembangkan sebagai kerangka alur cerita yang memberikan gambaran urutan kejadian dalam animasi secara garis besar sebelum diterjemahkan menjadi naskah. Animasi ini diberi judul "*nanti, yah*" dengan huruf kecil secara disengaja. Pemilihan huruf kecil mencerminkan sifat percakapan yang intim dan tidak formal antara anak dan ayah, sekaligus merepresentasikan suara anak kecil yang tidak



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

dominan dan sering diabaikan. Kata "nanti" merujuk pada respons penundaan yang berulang dari figur ayah dalam keseharian, sementara kata "yah" adalah panggilan anak kepada ayahnya dalam bahasa sehari-hari. Secara keseluruhan, judul ini merangkum premis utama animasi: pola kecil berupa penundaan perhatian yang, bila terus berulang, membentuk jarak emosional antara ayah dan anak.

Animasi "nanti, yah" menggunakan alur struktur tiga babak (*three-act*) dengan sudut pandang yang bergantian antara perspektif anak dan perspektif ayah, mengikuti satu tokoh anak laki-laki pada tiga fase usia. Kerangka *storyline* disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 *Storyline*

Babak	Adegan (scene)	Sinopsis	Fungsi Naratif
1. Pengenalan Masalah (setup)	Scene 1	Interior rumah, POV anak (~7 tahun) menggambar di meja lesehan, ayah lewat sambil menelepon dan bergegas pergi tanpa menyapa	Memperkenalkan tokoh dan konflik utama: ketidakhadiran emosional ayah dalam keseharian
	Scene 2	Montase tiga momen pengabaian: nilai ujian yang tidak ditanggapi, ajakan bermain yang ditunda, minimnya komunikasi di rumah tanpa menyapa dan senda gurau.	Memperkuat pola pengabaian emosional melalui momen kecil yang berulang
	Scene 3	Perluasan skala dari satu anak ke data nasional, infografik ketidakhadiran	Menunjukkan bahwa fenomena ini struktural dan bukan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Babak	Adegan (scene)	Sinopsis	Fungsi Naratif
2. Pengembangan konflik (<i>confrontation</i>)		fisik dan emosional berdasarkan olahan data Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) BPS	kesalahan satu individu
	Scene 4	Tokoh yang sama, kini (~17 tahun); tiga dampak: kebingungan arah hidup (<i>overthinking</i>), kesepian dan rendahnya kepercayaan diri (<i>insecure</i>), serta terlibat dalam perundungan (<i>bullying</i>)	Memperlihatkan dampak kumulatif pengabaian emosional tanpa menghakimi
3.Resolusi (<i>resolution</i>)	Scene 5	Tokoh kini ~27 tahun; dihadapkan pilihan antara mengambil handphone (notifikasi kerja) atau tetap bermain bersama anaknya yang sedang menikmati hari libur di rumah, <i>flashback</i> ke masa kecil sebagai titik kesadaran	Menampilkan momen memutuskan pola sebagai pilihan sadar, bukan keharusan sempurna
	Scene 6	<i>Wide shot</i> keluarga kecil piknik bersama; transisi dari <i>selfie</i> ke bingkai foto di	Menutup dengan nada harapan, memperkuat pesan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Babak	Adegan (scene)	Sinopsis	Fungsi Naratif
		dinding sekaligus sebagai penutup	reflektif tanpa rasa bersalah

Storyline pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa keenam *scene* disusun mengikuti struktur tiga babak, dengan Babak 1 memperkenalkan konflik dari sudut pandang anak, Babak 2 memperluas skala persoalan melalui data serta memperlihatkan dampak jangka panjang, dan Babak 3 menghadirkan resolusi melalui pilihan sadar tokoh sebagai orang tua. Alur ini dirancang agar audiens mengikuti pengalaman satu tokoh secara utuh, dari posisi sebagai anak yang terdampak *fatherless* hingga posisi sebagai orang tua yang dihadapkan pada pilihan yang sama.

4.2.2 Naskah Animasi 2D

Naskah disusun berdasarkan storyline yang telah ditetapkan, memuat keterangan visual per *shot* dan teks *voice over* narator untuk setiap adegan sebagai panduan utama proses produksi. Animasi "nanti, yah" menggunakan pendekatan narasi satu arah melalui *voice over* tunggal tanpa *dubbing* karakter. Pendekatan ini dipilih secara sadar karena narasi tunggal memperkuat gaya penceritaan empatik, di mana narator berfungsi sebagai pengamat yang netral sekaligus reflektif, sehingga tidak memposisikan satu karakter tertentu, khususnya karakter ayah, sebagai pihak yang dihakimi atau disalahkan. Hal ini selaras dengan prinsip visual naratif empatik yang menjadi landasan perancangan animasi ini. Naskah animasi disajikan secara lengkap pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Naskah Animasi

Judul: <i>nanti, yah</i> <i>Directed, Written, Narrator Voice Over, and Editing by</i>
--



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Muhammad Fadlan Afwan

SCENE 1 | INT. RUMAH | SIANG | 0:00 – 0:20 (~20 dtk)

SHOT 1: *Wide to Medium Shot*

Ayah berdiri di ruang tamu, menelepon dengan ekspresi marah dan emosional. Di latar, anak (~7 tahun) duduk di meja sambil menggambar. Ayah bergerak pergi sambil terus menelepon.

SHOT 2: *POV Anak*

Anak memandang ayahnya yang lewat sambil menelepon, lalu bergegas berangkat kerja tanpa menyapa atau menoleh ke arah anak.

SHOT 3: *Close-Up*

Anak ekspresi sedih dan kecewa.

VOICE OVER

"Anak tidak selalu meminta banyak. Mereka hanya butuh tahu, ada seseorang yang melihat mereka."

SHOT 4: *Title Card Transition*

Transisi ke *opening title*. Teks judul "*nanti, yah*" muncul di layar.

SCENE 2 | INT. RUMAH | MALAM dan SIANG | 0:20 – 0:45 (~25 dtk)

Montase dua momen pengabaian emosional.

SHOT 1 : *Establishing Shot*

Latar bulan sabit dan bintang di langit malam. penanda perpindahan waktu dari siang ke malam

SHOT 2 – *MOMEN 1: Wide to Medium Shot*

Malam hari. Ayah pulang kerja tanpa menyapa Anak di ruang tamu, bergegas ke ruang kerja rumah.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SHOT 3 - MOMEN 2: *Medium Shot*

Ayah langsung membuka laptop di meja. Anak datang menghampiri membawa kertas nilai.

Ayah mengucapkan tanpa mengangkat muka dari layar laptop. Anak kembali ke kamar.

VOICE OVER

"Yang tidak disadari banyak orang tua, anak tidak selalu menangis. Mereka tidak selalu marah. Namun, perlahan mereka mulai belajar berhenti berharap, dan tumbuh menjadi seseorang yang sulit percaya, bahwa dirinya layak diperhatikan."

SCENE 3 | DATA WITH MOTION GRAPHIC AND RECYCLED FOOTAGE | 0:45 - 2:00 (~75 dtk)

Tone semakin serius.

SHOT 1: *Wide Shot*

Hari libur, siang hari. Ayah berbaring di sofa bermain HP. Anak bermain mobil-mobilan sendirian setelah mengajak ayah nya bermain bersama

SHOT 2: *Close-Up*

Teks muncul di layar: "Kamu pikir ini cuma cerita satu anak?" Siluet anak tadi perlahan dikelilingi siluet anak-anak lain yang berbeda.

SHOT 3: *Zoom Out*

Gerakan *zoom out*. Adegan yang sama, anak-anak berbeda, semakin jauh semakin banyak. Angka "15,9 juta" muncul. *Motion graphic* data ditampilkan beserta sumber.

SHOT 4 : *Recycled Footage from SHOT 1*

Hari libur, siang hari. Ayah berbaring di sofa bermain HP. Anak bermain mobil-mobilan sendirian setelah mengajak ayah nya bermain bersama.

SHOT 5 : *Recycled Footage from SCENE 2 SHOT 1*

Malam hari. Ayah pulang kerja tanpa menyapa Anak di



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ruang tamu, bergegas ke ruang kerja rumah.

SHOT 6 : *ELEMENT POP-UP*

Otak Lelah dan ikon Low Battery

SHOT 7 : *Recycled Footage from SCENE 2 SHOT 2*

Ayah sedang sibuk laptop di meja. Anak datang menghampiri membawa kertas nilai.

Ayah mengucapkan tanpa mengangkat muka dari layar laptop. Anak kembali ke kamar.

VOICE OVER

"*Fatherless* tidak selalu berarti ayah yang benar-benar pergi.

Kamu pikir, ini cuma cerita satu anak?

Ini bukan hanya cerita satu anak,

Mengacu pada olahan Tim Jurnalisme Data Harian Kompas terhadap data Mikro Susenas BPS 2024, sekitar seperlima anak Indonesia berpotensi tumbuh dalam kondisi *fatherless*.

Sebagian anak memang tumbuh tanpa ayah secara fisik, karena perpisahan atau keadaan yang tidak bisa mereka pilih.

Namun sebagian besar berasal dari anak-anak yang ayahnya masih ada di rumah, tetapi memiliki waktu bersama yang sangat terbatas.

Mereka mungkin ayah yang berjuang. Ayah yang juga bisa lelah. Tapi mungkin, ayah yang merasa mencari nafkah sudah cukup.

Padahal anak tidak hanya membutuhkan ayah yang pulang. Mereka juga membutuhkan ayah yang hadir."

SCENE 4 | INT. KAMAR dan SEKOLAH | 2:00 – 2:18 (~18 dtk)

Montase tiga momen. Tokoh yang sama, kini ~17 tahun.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SHOT 1: Medium Shot

Anak duduk di bangku kelas, *brainfog*. *Thought bubble* menampilkan ilustrasi pilihan: kerja atau kuliah.

SHOT 2: Medium Shot

Malam hari. Anak sendirian di kamar, *scroll* HP. Foto keluarga bahagia lewat di *feed*. Jempol berhenti sebentar. Lalu *scroll* lagi. Anak menoleh.

SHOT 3: Luar Kelas, *Wide Back Shoulder Angle*

Adegan perundungan. Sudut kamera dari belakang bahu korban. Anak ini berperilaku arogan dan sombong menjadi pelaku *bully*.

VOICE OVER

"Efeknya tidak selalu kelihatan. Tidak selalu bisa dijelaskan. Ia tumbuh jadi seseorang yang bingung harus melangkah ke mana, dan tidak tahu harus melampiaskan ke siapa."

SCENE 5 | INT. RUMAH | SIANG | 2:18 - 2:48 (~30 dtk)

SHOT 1: *Wide Shot*

Siang hari minggu. Tokoh kini ~27 tahun, bermain *building blocks* bersama anak perempuannya di lantai ruang keluarga.

SHOT 2: *Close-Up*

HP di meja berbunyi. Notifikasi pekerjaan. Tokoh menoleh ke arah HP.

SHOT 3: *Close-Up Tangan*

Tangan tokoh hampir menyentuh HP. Berhenti.

SHOT 4: *Flashback Grayscale*

Tokoh anak ingin mengambil HP. Kilat *flashback* singkat dalam warna abu-abu: dirinya kecil, diabaikan ayahnya.

SHOT 5: *Close-Up Tangan*



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Tokoh menarik tangannya kembali. Memilih tidak mengambil HP.

SHOT 6: *Wide Shot*

Tokoh kembali bermain bersama anaknya. Ekspresi lebih hangat.

VOICE OVER

"Fenomena *fatherless* bukan kutukan. Ia adalah pola. Yang bisa tumbuh dari kebiasaan kecil yang tidak disadari. Tapi pola ini, tidak harus diwariskan, bisa diputus. Bukan karena harus menjadi ayah yang sempurna. Tetapi bisa dengan memilih hadir dalam satu momen kecil, satu kesempatan, dan ada di waktu yang tepat."

SCENE 6 | EXT. TAMAN dan INT. RUMAH | 2:48 – 3:08 (~20 dtk)

SHOT 1: *Wide Shot*

Taman, siang hari. Keluarga kecil piknik bersama, Tokoh anak dan yang sekarang sudah punya istri duduk lesehan, anak perempuan kecilnya mengejar kupu-kupu.

SHOT 2: *POV Viewfinder Kamera HP*

Tampilan UI kamera HP saat akan *selfie* bersama.

SHOT 3: *Transisi*

Momen "cekrek" langsung bertransisi ke bingkai foto fisik yang terpajang di dinding ruang tamu, mengabadikan momen kebersamaan keluarga.

VOICE OVER

"Suatu hari nanti, anakmu mungkin tidak ingat semua yang pernah kau berikan. Tapi mereka akan ingat, apakah kamu hadir saat mereka membutuhkanmu."

PENUTUP / Credit scene 3:08 – 3:31 (23 detik)

Naskah pada Tabel 4.3 menerjemahkan storyline ke dalam susunan *shot* dan *voice over* yang lebih rinci untuk memandu proses produksi. Setiap *scene* disusun dengan



Hak Cipta :

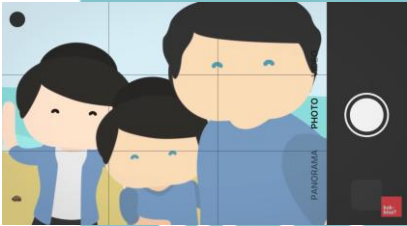
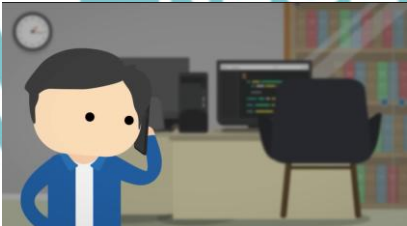
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

mempertimbangkan durasi, transisi antar *scene*, serta penekanan emosional pada tiap *voice over*, sehingga pesan dapat tersampaikan secara bertahap tanpa terkesan menggurui.

4.2.3 Referensi Visual

Referensi visual digunakan sebagai acuan gaya gambar, palet warna, dan pendekatan visual yang diterapkan pada animasi "Nanti, Yah". Referensi utama gaya karakter diambil dari kanal YouTube KokBisa?, yang menampilkan gaya ilustrasi *2D flat design* dengan karakteristik *outline* tipis, proporsi tubuh yang disederhanakan, ekspresi wajah minimal namun ekspresif, serta palet warna solid tanpa gradasi kompleks.

Tabel 4.4 Referensi Visual

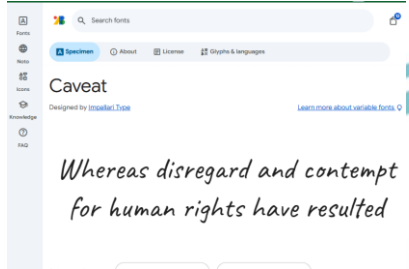
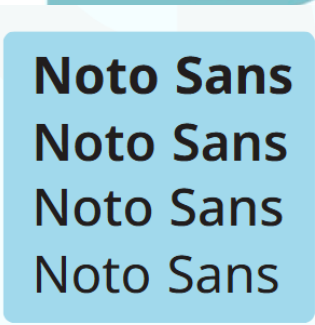
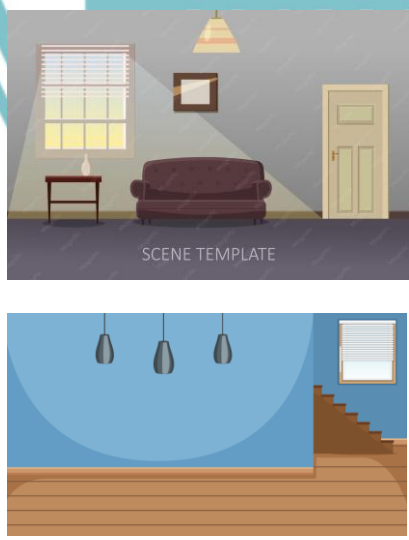
No	Aset Visual	Referensi	Sumber	Penerapan dalam Animasi
1.	Gaya karakter (<i>flat</i> 2D)	  	https://www.youtube.com/@KokBisa	Karakter dirancang dengan proporsi sederhana, <i>outline</i> bersih, ekspresi minimal namun terbaca



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

N o	Aset Visual	Referensi	Sumber	Penerapan dalam Animasi
2.	Tipografi (opening title and heading)		Caveat on Google Fonts	Font Caveat dipilih untuk judul pembuka karena karakternya yang personal, organik, dan hangat, selaras dengan pendekatan empatik animasi.
3.	Tipografi (body dan statistik)		Noto Sans on Google Fonts	Font Noto Sans digunakan pada teks narasi subtitle, dan tampilan infografik data statistik.
4.	Desain latar dan lingkungan		"vectorup" "brgfx" on Magnific.com	Warna latar disesuaikan per adegan: hangat untuk momen keluarga, redup/desaturasi untuk momen pengabaian



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

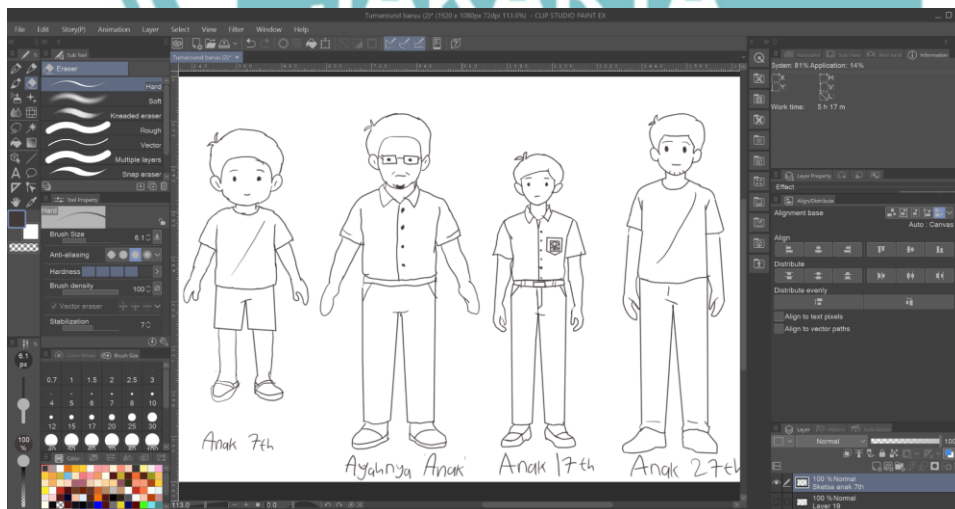
4.2.4 Perancangan Karakter

Perancangan karakter dilakukan menggunakan Clip Studio Paint dengan mengacu pada gaya visual *flat 2D* yang telah ditetapkan pada referensi visual. Setiap karakter dirancang dalam empat tampak (depan, $\frac{3}{4}$, samping, dan belakang) untuk menjaga konsistensi proporsi dan warna selama proses produksi.



Gambar 4.1 Palet Warna Karakter

Palet warna karakter ditetapkan berdasarkan pertimbangan suasana emosional yang ingin dibangun dalam animasi. Warna biru tua dan biru abu-abu dipilih untuk mencerminkan kesan serius, dingin, dan jarak emosional yang menjadi inti konflik cerita, selaras dengan topik *fatherless* yang bersifat sensitif dan reflektif. Warna kuning dipilih sebagai aksen kehangatan dan harapan, hadir pada kostum tokoh anak di fase muda dan fase dewasa untuk menghubungkan keduanya secara visual sekaligus merepresentasikan potensi perubahan. Kombinasi kedua kelompok warna ini dirancang untuk mendukung nada emosional animasi secara konsisten dari awal hingga akhir cerita.



Gambar 4.2 Sketsa Awal Karakter



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sketsa awal dirancang untuk menetapkan proporsi dasar, ekspresi, dan bahasa tubuh tiap karakter sebelum masuk ke tahap visualisasi final berwarna. Animasi "nanti, yah" menampilkan empat karakter utama yang mengikuti satu tokoh anak laki-laki pada tiga fase usia (7 tahun, 17 tahun, 27 tahun), serta tokoh ayah, sementara tiga karakter pendukung dirancang sesuai kebutuhan tampilan dalam adegan tempat mereka muncul. Berdasarkan sketsa tersebut, setiap karakter kemudian dikembangkan menjadi *character sheet* final dalam empat tampak beserta deskripsi dan visualisasi dari tiap karakter yang disajikan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Rancangan Karakter

No	Karakter	Visualisasi	Deskripsi
1	Tokoh Anak (7 tahun)		Proporsi gaya <i>chibi</i> ringan. Kostum kaus kuning dan celana pendek gelap mencerminkan kesan polos yang kontras. Palet: kuning, abu-abu gelap, kulit, hitam
2	Tokoh Anak (17 tahun)		Proporsi lebih tinggi dan langsing. Kostum seragam SMA putih dan celana abu-abu. Ekspresi lebih datar dibanding fase



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

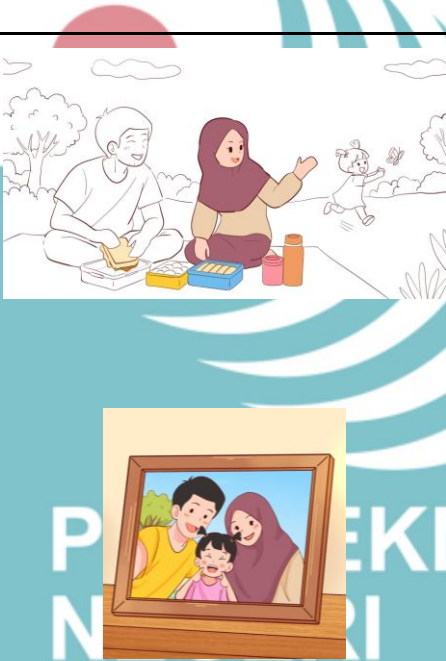
No	Karakter	Visualisasi	Deskripsi
			anak-anak, Palet: putih, abu-abu, kulit, hitam
3	Tokoh Anak (27 tahun)	Visualisasi karakter Tokoh Anak (27 tahun) menunjukkan empat ilustrasi karakter dari sisi depan, samping kiri, samping kanan, dan belakang. Karakter memiliki postur dewasa tegap, mengenakan kostum kaus kuning dan celana panjang gelap. Terdapat palet warna di atas kepala karakter.	Postur dewasa tegap. Kostum kaus kuning dan celana panjang gelap, menghubungkan secara visual dengan versi kecilnya di Scene 1 untuk memperkuat kesinambungan narasi. Palet: kuning, hitam, kulit, abu-abu gelap.
4	Tokoh Ayah "Anak"	Visualisasi karakter Tokoh Ayah "Anak" menunjukkan empat ilustrasi karakter dari sisi depan, samping kiri, samping kanan, dan belakang. Karakter memiliki proporsi badan lebih besar dan berisi, mengenakan kumis dan jenggot kecil, kacamata, dan kemeja biru muda. Terdapat palet warna di atas kepala karakter.	Proporsi badan lebih besar dan berisi. Terdapat kumis dan jenggot kecil. Kacamata dan kemeja biru muda mencerminkan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

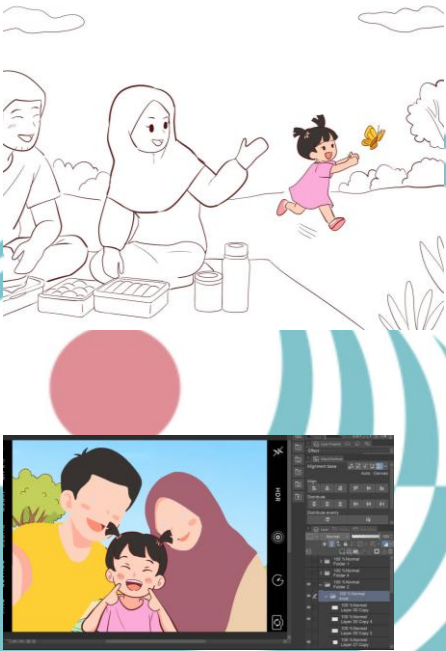
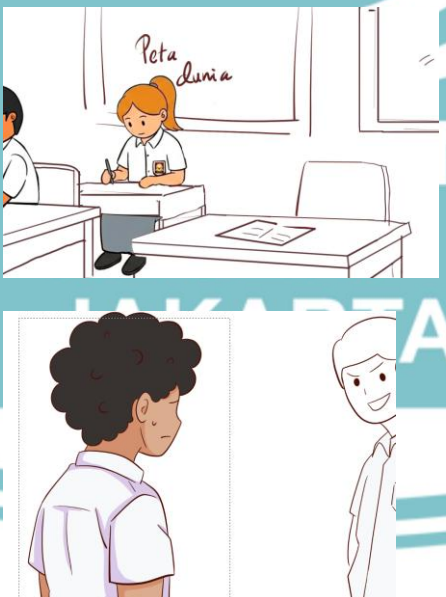
No	Karakter	Visualisasi	Deskripsi
			sosok pekerja keras yang tertutup secara emosional. Ekspresi cenderung datar.
5	istri dari tokoh “Anak”		Karakter pendamping tokoh Anak yang sudah dewasa (~27 tahun). Dirancang dengan kesan hangat dan suportif, muncul di Scene 5 dan Scene 6 sebagai bagian dari unit keluarga yang utuh.
6	Anak perempuan dari Tokoh “Anak”		Karakter anak kecil tokoh dewasa. Dirancang dengan proporsi <i>chibi</i> ceria, muncul di Scene 5 dan Scene 6 sebagai



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Karakter	Visualisasi	Deskripsi
			representasi siklus baru yang berbeda dari masa kecil tokoh utama.
7	Karakter figuran siswa SMA		Karakter figuran yang muncul di Scene 4 sebagai siswa sekelas dan pelibat adegan perundungan. Tidak dirancang dengan <i>turnaround</i> penuh karena perannya terbatas pada konteks latar adegan.



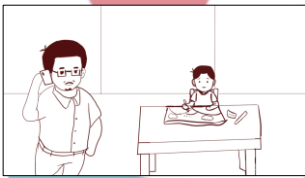
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.2.5 Storyboard

Storyboard disusun berdasarkan naskah yang telah ditetapkan dan berfungsi sebagai panduan visual produksi per *shot*. Animasi “nanti, yah” terdiri dari 6 scene dengan total 34 shot. Berikut ini rincian *storyboard* per *shot*:

Tabel 4.6 Storyboard Animasi “nanti, yah”

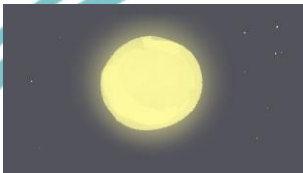
No	Scene	Shot	Visual	Keterangan Adegan	Voice Over
1	1	1		Interior rumah, POV anak (~7 th), ayah berdiri sambil menelepon dengan ekspresi marah, anak menggambar di meja makan	"Anak itu tidak selalu meminta banyak. Mereka hanya butuh tahu, ada seseorang yang melihat mereka."
2		2		Ayah bergegas pergi sambil masih menelepon, melewati anak tanpa menyapa.	
3		3		<i>Close-up</i> anak yang kembali memandangi gambarnya, ekspresi sedih, menghela napas.	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

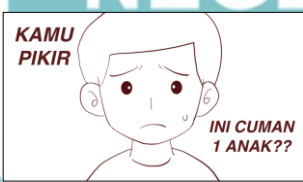
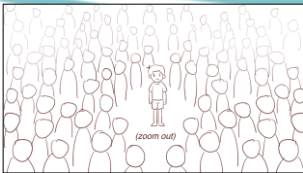
No	Scene	Shot	Visual	Keterangan Adegan	Voice Over
4		4		Transisi Teks Judul Animasi	
5		1		Malam hari tiba, menandakan ayah pulang kerja	
6	2	2		Ayah pulang kerja, langsung membuka laptop di meja, anak datang menghampiri membawa kertas nilai.	"Yang tidak disadari banyak orang tua, anak tidak selalu menangis, mereka tidak selalu marah".
7		3		Anak menyodorkan kertas nilai, ayah melihat sekilas tanpa mengangkat muka dari layar laptop.	"Namun, perlahan mereka mulai belajar berhenti
8		4		<i>Close-up</i> wajah ayah yang tetap fokus ke laptop	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

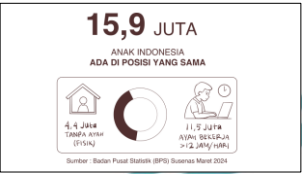
No	Scene	Shot	Visual	Keterangan Adegan	Voice Over
					berharap bahwa dirinya layak di perhatikan ”.
9	3	1		Latar di hari minggu, Ayah di sofa main HP, anak duduk di lantai ruang tamu yang sebelumnya mengajak main mobil-mobilan bersamanya, ayah seolah-olah "nanti, yah"	" <i>Fatherless</i> s tidak selalu berarti ayah yang benar-benar pergi. Kamu pikir ini cuma cerita 1 anak??"
10		2		Close-up wajah anak dengan <i>headline teks</i>	
11		3		<i>Zoom out shot</i> siluet anak dikelilingi siluet anak-anak lain yang semakin banyak	“Ini bukan hanya cerita satu anak”



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Scene	Shot	Visual	Keterangan Adegan	Voice Over
12		4		Membahas data, dengan visualisasi data infografik berdasarkan data yang di teliti. Infografik data muncul: angka 15,9 juta, lingkaran proporsi 4,4 juta (tanpa ayah fisik) dan 11,5 juta (ayah bekerja >12 jam sehari), sumber BPS Susenas 2024 melalui Kompas.id	"Mengacu pada olahan Tim Jurnalisme Data Harian Kompas terhadap data Mikro Susenas BPS 2024, sekitar seperlima anak di Indonesia tumbuh berpotensi <i>fatherless</i>. Sebagian anak memang tumbuh tanpa ayah secara fisik karena perpisahan atau



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

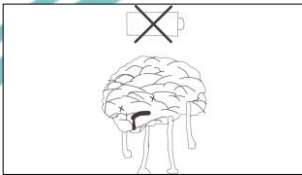
No	Scene	Shot	Visual	Keterangan Adegan	Voice Over
					keadaan yang tidak bisa mereka pilih, namun sebagian besar berasal dari anak-anak yang ayahnya masih ada dirumah, tapi memiliki waktu bersama yang sangat terbatas".
13		5		Tampilan dua bentuk ketidakhadiran berdampingan,	"Mereka ayah yang berjuang,



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

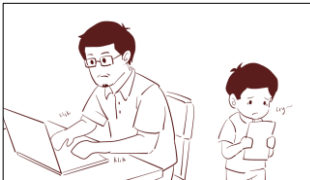
No	Scene	Shot	Visual	Keterangan Adegan	Voice Over
14		6		kamera sedikit <i>pull back</i> . Transisi ke fade atau wipe	ayah yang juga bisa lelah. Tapi mungkin,
15		7			ayah yang merasa mencari nafkah sudah cukup. Padahal anak tidak hanya membutuhkan ayah yang pulang, Mereka juga membutuhkan ayah yang hadir."
16		8			



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Scene	Shot	Visual	Keterangan Adegan	Voice Over
17		9			
18	4	1		Anak (~17 th) duduk di bangku kelas, <i>brainfog</i> , <i>thought bubble</i> berisi ilustrasi pilihan kerja atau kuliah.	"Efeknya tidak selalu
19		2		<i>Close-up</i> layar HP: <i>scroll</i> berhenti di foto keluarga bahagia di <i>feed</i> media sosial	kelihatan. Tidak selalu bisa dijelaskan.
20		3		Jempol yang berhenti sejenak, lalu <i>scroll</i> lagi anak menoleh ke arah lain	"
21		4		Anak berbaring di tempat tidur, menatap langit-langit kamar	"Ia tumbuh jadi seseorang yang



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Scene	Shot	Visual	Keterangan Adegan	Voice Over
					bingung harus melangkahkan ke mana..."
22		5		Di hari sekolah, luar kelas, adegan perundungan <i>split frame</i> : panel atas sudut korban, panel	
23		6		bawah menunjukkan anak ini sebagai pelaku.	"...dan tidak tahu harus melampiaskan ke siapa?"
24	5	1		Siang hari, interior rumah, tokoh (~27 th yang sudah menjadi ayah) bermain <i>building blocks</i> bersama anak perempuannya	"Fenomena <i>fatherless</i> bukanlah
25		2		HP di meja berbunyi, notifikasi pekerjaan, tokoh menoleh dengan ekspresi ragu	kutukan. Bukanlah vonis medis. Ia



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Scene	Shot	Visual	Keterangan Adegan	Voice Over
26		3		Tangan hampir menyentuh HP, lalu berhenti	adalah pola. Yang bisa tumbuh dari kebiasaan kecil yang tidak disadari.
27		4		Flashback singkat dalam grayscale: dirinya kecil diabaikan ayahnya, adegan dari Scene 2	Tapi pola ini, tidak harus diwariskan. Ini bisa diputus".
28		5		Kembali ke masa kini tokoh menarik tangannya, memilih tidak mengambil HP	"Bukan karena harus menjadi ayah yang sempurna.
29		6			
30		7		Tokoh kembali bermain bersama	Tapi cukup dengan memilih



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Scene	Shot	Visual	Keterangan Adegan	Voice Over
				anaknya, ekspresi lebih hangat	hadir di satu momen, satu kesempatan, dan ada di waktu yang tepat".
31	6	1		Wide shot taman, siang keluarga kecil piknik bersama (tokoh, istri, anak perempuan)	"Suatu hari nanti, anakmu mungkin tidak ingat semua yang pernah kau berikan.
32		2		POV viewfinder kamera HP, tampilan UI kamera saat akan selfie bersama	
33		3		Transisi dari cekrek ke bingkai foto fisik yang terpajang di dinding ruang tamu.	Tapi mereka akan ingat, apakah kamu hadir saat mereka



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Scene	Shot	Visual	Keterangan Adegan	Voice Over
					membutuh kanmu”.
34	Credits			Berisi informasi pembuat animasi, dosen pembimbing, para validator dan institusi.	

Storyboard pada Tabel 4.6 menerjemahkan naskah animasi ke dalam visualisasi tiap *shot* secara berurutan, mencakup komposisi gambar, pergerakan kamera, serta keterangan *voice over*, sehingga memberikan panduan visual yang jelas bagi proses produksi animasi.

4.3 Implementasi Animasi 2D

Tahap ini merupakan realisasi dari rancangan yang telah disusun pada tahap perancangan. Tahap ini mencakup dua fase dalam metode MDLC, yaitu pengumpulan bahan (*material collecting*) dan penggabungan (*assembly*). Pada tahap ini, seluruh aset visual dirancang, aset pendukung dikumpulkan, kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan animasi 2D yang utuh.

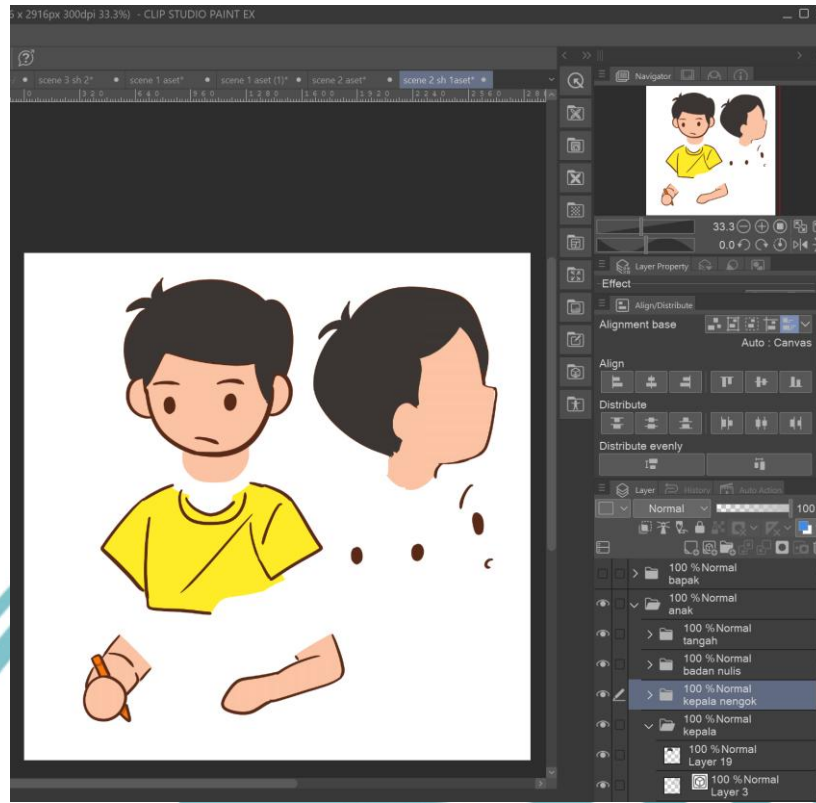
4.3.1 Pembuatan Karakter

Pembuatan karakter dilakukan menggunakan perangkat lunak Clip Studio Paint berdasarkan *character sheet* yang telah dirancang pada tahap perancangan. Empat karakter utama, yaitu tokoh anak pada tiga fase usia dan tokoh ayah, digambar dalam empat tampak untuk menjaga konsistensi proporsi dan warna. Untuk keperluan animasi, pendekatan pemisahan elemen karakter disesuaikan dengan kebutuhan gerak pada tiap adegan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.3 Proses Pembuatan salah satu karakter Anak pada Scene 2

Pada adegan yang membutuhkan gerak lebih kompleks, bagian tubuh karakter seperti badan, mata, dan bagian kepala dipisahkan menjadi *layer* atau berkas tersendiri agar dapat digerakkan secara mandiri menggunakan *puppet pin tool* di Adobe After Effects. Sementara itu, pada adegan yang tidak membutuhkan gerak kompleks, karakter digunakan sebagai satu kesatuan gambar utuh tanpa pemisahan.

4.3.2 Pembuatan Background

Background dibuat untuk mendukung latar tiap adegan sesuai *storyboard*, mencakup ruang tamu, ruang kelas, area luar atau koridor sekolah, kamar tidur, dan taman *outdoor*. Secara keseluruhan digunakan 16 *background* unik yang dikerjakan melalui dua jalur.

Sebanyak 12 *background* digambar penuh secara manual oleh peneliti menggunakan Clip Studio Paint, salah satunya memanfaatkan *material asset* bawaan Clip Studio Paint sebagai elemen dasar. Sebanyak 4 *background* dikerjakan dengan bantuan AI generatif, yaitu *background* pada Scene 1 (ayah menelepon),



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

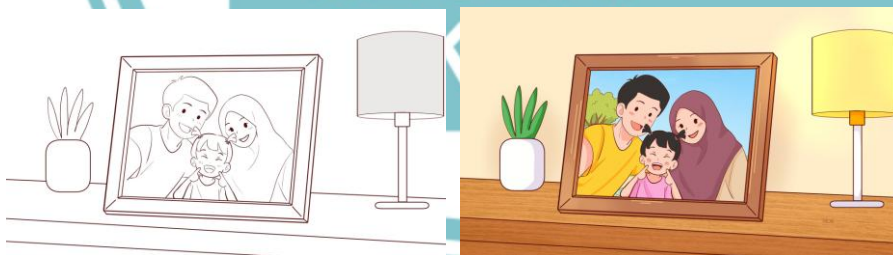
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Scene 2 (ayah pulang malam hari), Scene 3 (anak bermain sendiri sementara ayah di sofa), dan Scene 4 (adegan *brain fog* di kelas).

Pada keempat *background* tersebut, peneliti terlebih dahulu membuat sketsa awal, kemudian menggunakan AI generatif (*ChatGPT*) untuk menghasilkan acuan visual berdasarkan sketsa tersebut. Hasil yang diperoleh kemudian dijadikan *editable design* melalui Canva untuk penyesuaian posisi elemen. Karena hasil AI masih memiliki sejumlah ketidaksesuaian, seperti posisi objek yang kurang tepat, bayangan yang kurang sesuai, dan *outline* yang tidak konsisten, seluruh *background* ini diperbaiki dan disesuaikan kembali secara manual di perangkat lunak Clip Studio Paint agar konsisten dengan gaya visual *flat 2D* karakter dan keseluruhan animasi.

Penggunaan AI generatif dalam tahap ini diposisikan sebagai alat bantu produksi pada elemen pendukung, bukan pada elemen inti visual. Karakter merupakan pembawa identitas naratif yang muncul berulang di berbagai adegan dan menuntut konsistensi proporsi, warna, serta ekspresi yang tinggi antar-adegan, sehingga seluruh proses pembuatannya dikontrol penuh secara manual. Sementara itu, *background* bersifat spesifik pada masing-masing adegan dan tidak menuntut konsistensi lintas-adegan yang sama, sehingga lebih memungkinkan untuk memanfaatkan AI generatif sebagai acuan visual awal.



Gambar 4.4 Hasil salah satu pembuatan *Background* yang digambar digital menggunakan *Clip Studio Paint*

Meskipun demikian, seluruh kontribusi kreatif utama pada *background*, meliputi penyusunan sketsa awal, koreksi *outline*, penyesuaian komposisi, dan penyelarasan gaya visual, tetap dikerjakan secara manual oleh peneliti. Hal ini diperkuat oleh mayoritas *background* (12 dari 16) yang dikerjakan penuh secara manual, sehingga



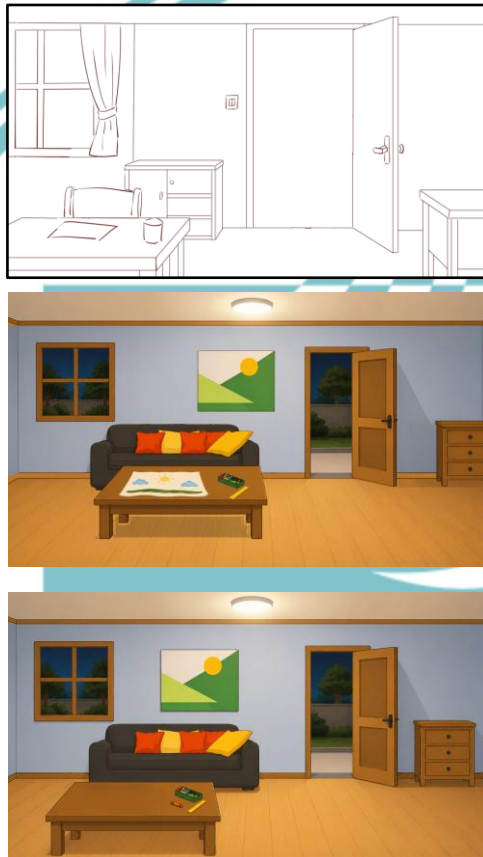
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

penggunaan AI bersifat selektif dan bukan merupakan pengganti kompetensi perancangan visual peneliti.

Gambar 4.4 menunjukkan salah satu contoh *background* yang digambar sepenuhnya oleh peneliti menggunakan Clip Studio Paint, tanpa bantuan AI generatif. *Background* ini mewakili mayoritas latar dalam animasi yang dikerjakan dengan cara yang sama.



Gambar 4.5 Alur Pembuatan Salah Satu Background dengan Bantuan AI Generatif

Gambar 4.5 menunjukkan tahapan pembuatan salah satu *background* yang memanfaatkan AI generatif. Proses dimulai dari sketsa kasar buatan peneliti sebagai acuan komposisi, dilanjutkan dengan visualisasi warna oleh *ChatGPT*, penyesuaian posisi elemen melalui Canva, hingga perbaikan akhir seperti perbaikan *shadow* pada objek meja di Clip Studio Paint. Tahapan ini memperlihatkan bahwa AI hanya berperan pada tahap tengah, sementara komposisi awal dan penyempurnaan akhir tetap dikerjakan oleh peneliti.



4.3.3 Pengumpulan Aset

Setelah aset visual utama dibuat, seluruh aset yang dibutuhkan dalam produksi dikumpulkan, baik aset yang dibuat sendiri oleh peneliti maupun aset yang diperoleh dari pihak ketiga. Aset buatan peneliti meliputi karakter, background, dan aset 2D pendukung seperti properti dan elemen grafis. Aset pihak ketiga meliputi musik latar dari Epidemic Sound, sound effect dari Mixkit, Pixabay, dan CapCut, serta font dari Google Fonts. Rincian seluruh aset disajikan pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Pengumpulan Aset

No	Aset	Kategori/Deskripsi
1		Set Karakter: 1. Ayah, 2. Anak7th, 3. Anak17th, 4. Anak27th, 5. istri dari Anak27th, 6. Anak perempuan, 7. 3 Figuran Jumlah Set Karakter : 7 Sumber : Aset Pribadi
2		Latar 1 Sumber : Aset Pribadi
3		Latar 2 Sumber : Aset Pribadi

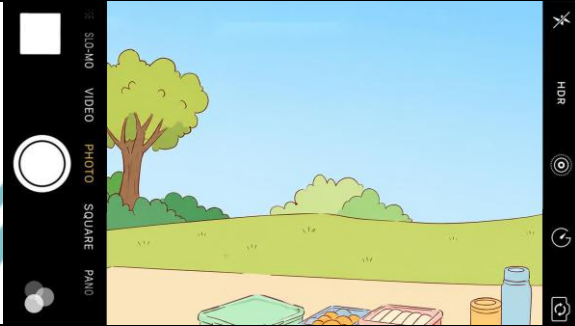
- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

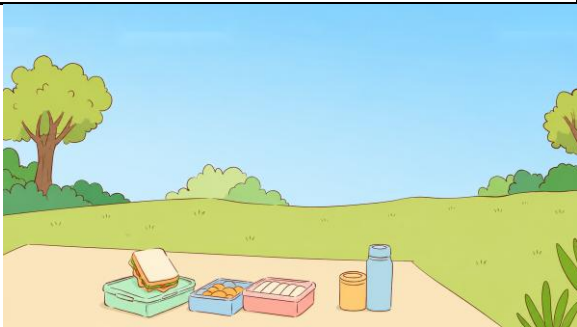
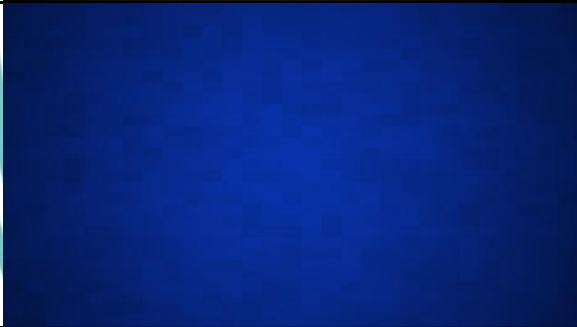
No	Aset	Kategori/Deskripsi
4		Latar 3 Sumber : AI Generatif yang dimodifikasi manual
5		Latar 4 Sumber : Aset Pribadi
6		Latar 5 Sumber : Aset Pribadi
7		Latar 6 Sumber : AI Generatif yang dimodifikasi manual
8		Latar 7 Sumber : Clip Studio Materials (<i>free license</i>)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

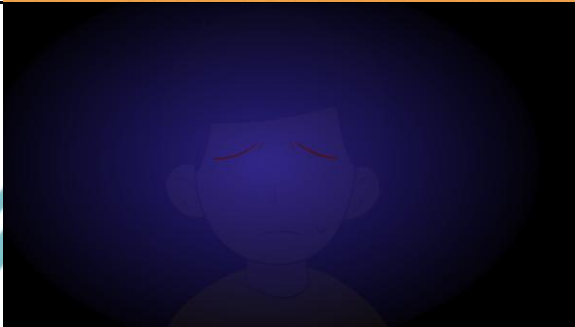
No	Aset	Kategori/Deskripsi
9		Latar 8 Sumber : Aset Pribadi
10		Latar 9 Sumber : Aset Pribadi
11		Latar 10 Sumber : Aset Pribadi
12		Latar 11 Sumber : Aset Pribadi
13		Latar 12 Sumber : Aset Pribadi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Aset	Kategori/Deskripsi
14		Latar 13 Sumber : AI Generatif yang dimodifikasi manual
15		Latar 14 Sumber : Aset Pribadi
16		Latar 15 Sumber : AI Generatif yang dimodifikasi manual
17		Latar 16 Sumber : Aset Pribadi
18		icon dan elemen grafis pendukung Sumber : icons8.com, dan kompas.id/brand-guidelines



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

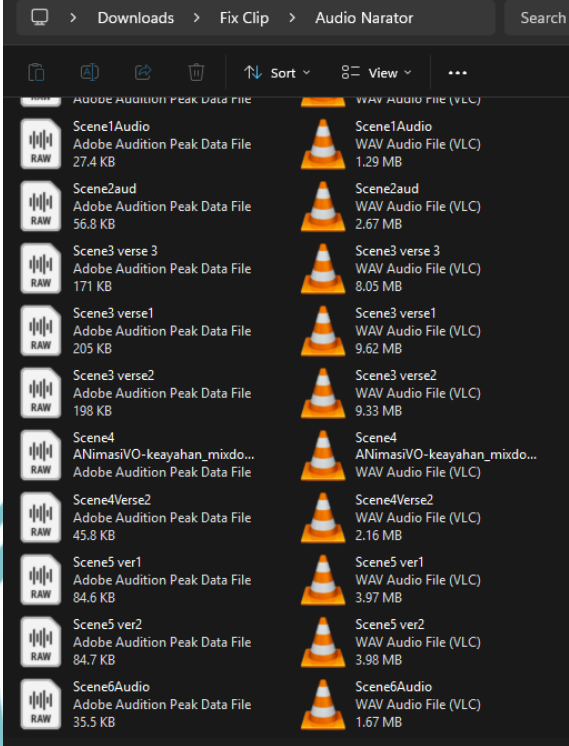
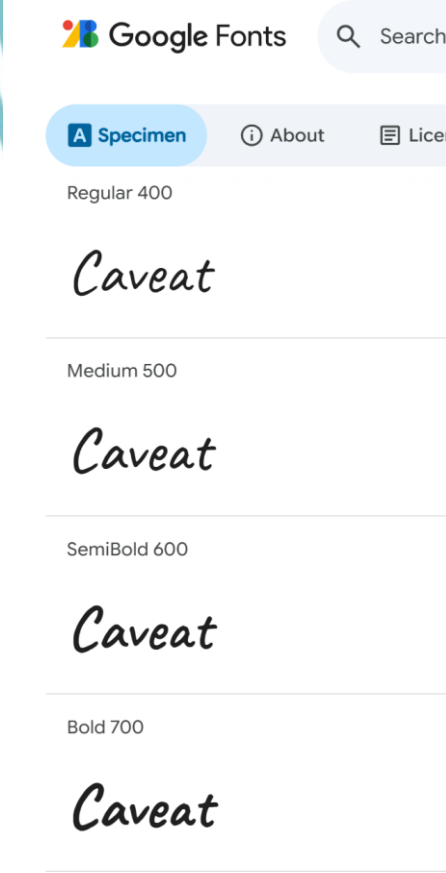
No	Aset	Kategori/Deskripsi
19		Audio / Sound Effect Sumber : Epidemicsound.com, Pixabay.com, Mixkit.com, CapCut PC sound asset
20	<i>Sucker Punch - Flux Vortex - Instrumental</i>	Audio / Background Music Sumber : Epidemicsound.com
21	<i>In an Infant's Eyes - More than Family</i>	Audio / Background Music Sumber :Epidemicsound.com



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

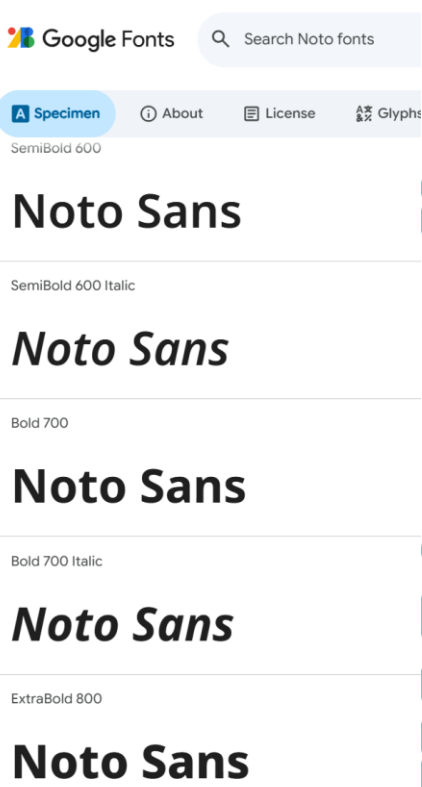
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Aset	Kategori/Deskripsi
22		Audio Narator (.WAV file) Sumber : Aset Pribadi
23		Font 1 / <i>Heading & opening text</i> Sumber : fonts.google.com



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Aset	Kategori/Deskripsi
24	 Sumber : fonts.google.com	Font 2 / <i>body, emphasis statistic text</i>

4.3.4 Pembuatan Animasi 2D

Tahap pembuatan animasi merupakan proses menggerakkan aset statis menjadi gerak yang utuh sesuai *storyboard*. Proses ini dilakukan menggunakan Adobe After Effects, dikerjakan per *scene*. Dua teknik utama yang digunakan adalah *keyframing* dan *puppet pin tool*.

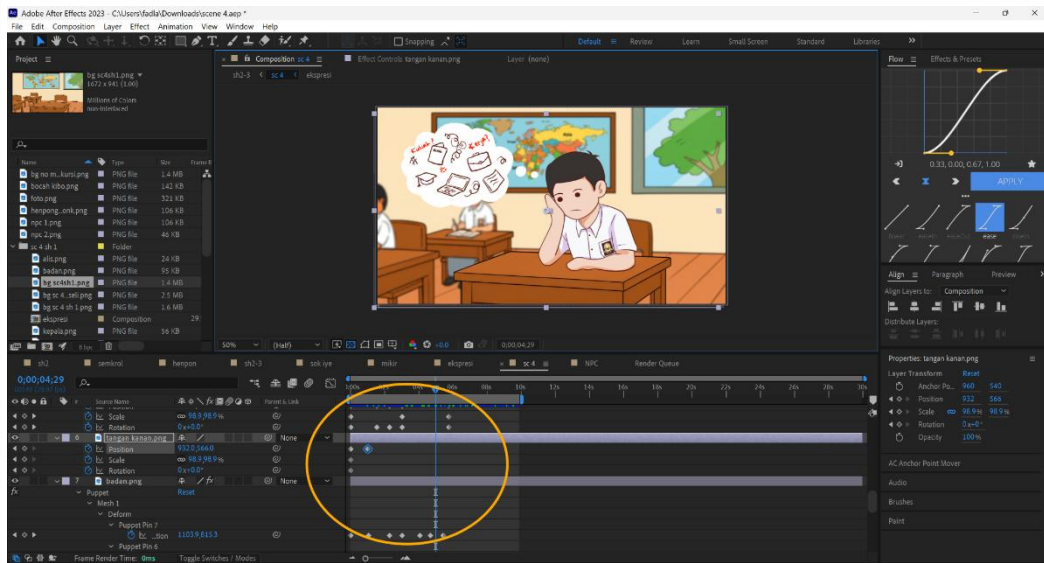
Teknik *keyframing* digunakan untuk mengatur pergerakan, skala, rotasi, dan posisi objek dari satu titik waktu ke titik waktu berikutnya. Peneliti menandai posisi awal dan posisi akhir sebuah objek pada *timeline*, lalu After Effects menghasilkan gerak transisi di antara kedua titik tersebut secara otomatis. Teknik ini digunakan untuk menggerakkan objek seperti perpindahan karakter, pergerakan properti, dan pergerakan elemen grafis.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

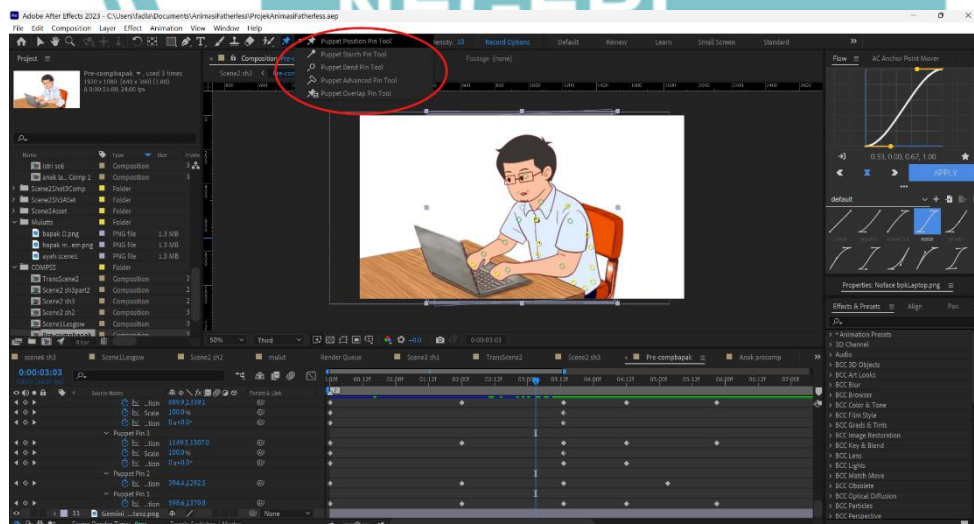
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.6 Proses Animasi dengan Teknik *Keyframing*

Gambar 4.6 menunjukkan pengaturan *keyframe* pada *timeline* untuk mengatur pergerakan objek antar-*frame*. Titik-titik *keyframe* menandai perubahan posisi dan properti objek sepanjang durasi adegan.

Teknik *puppet pin tool* digunakan untuk menciptakan gerakan yang lebih luwes pada bagian tubuh karakter, seperti gerakan tangan dan kepala. Teknik ini bekerja dengan menempatkan titik-titik sendi (*pin*) pada gambar karakter, sehingga bagian tertentu dapat digerakkan menyerupai gerak sendi tanpa merusak bentuk keseluruhan karakter.



Gambar 4.7 Proses Animasi dengan Teknik *Puppet Pin Tool*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.7 menunjukkan penempatan titik *pin* pada bagian tubuh karakter yang memungkinkan gerakan luwes pada area tersebut saat dianimasikan. Pada beberapa adegan, seperti Scene 4 dan Scene 5, digunakan pula efek *blur* bawaan After Effects untuk mengarahkan fokus penonton pada objek utama.

4.3.5 Penerapan Visual Naratif Empatik

Pendekatan visual naratif empatik diterapkan agar penonton, khususnya orang tua dan calon orang tua, dapat merefleksikan pesan animasi tanpa merasa dihakimi atau disalahkan. Pendekatan ini diwujudkan melalui pemilihan sudut pandang, komposisi visual, pemilihan momen, dan nada narasi pada tiap adegan. Penerapannya per adegan dijabarkan sebagai berikut.

1. Pada Scene 1, adegan dibuka dengan sudut pandang anak (*POV*) yang menunggu sambil menggambar, sementara ayah menelepon dengan ekspresi marah lalu bergegas pergi tanpa menyapa. Penggunaan *POV* anak menempatkan penonton pada posisi anak yang diabaikan, bukan sebagai pengamat luar. Adegan *close-up* pada ekspresi sedih anak membangun empati melalui pengalaman emosional langsung, bukan melalui tuduhan terhadap ayah.



Gambar 4.8 Sudut Pandang Anak pada Scene 1

2. Pada Scene 2, ditampilkan momen ayah yang pulang kerja malam hari lalu langsung menghadap laptop, mengabaikan anak yang menyodorkan kertas



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

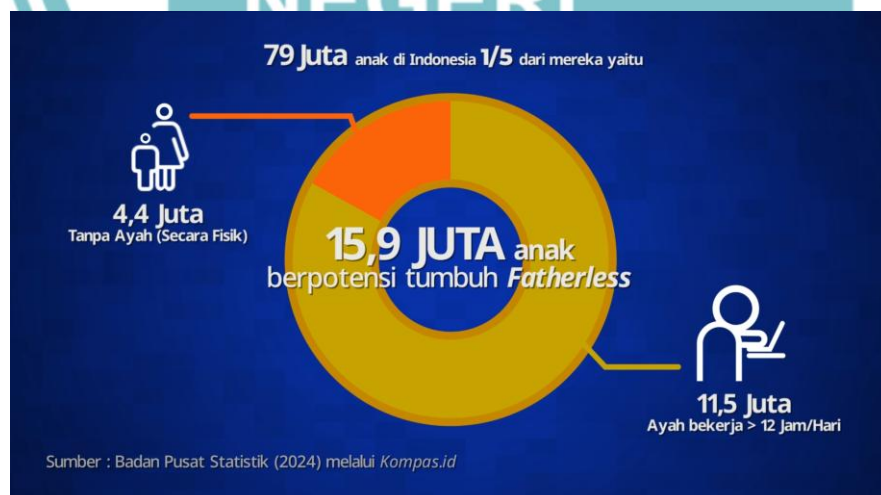
nilai ujian. Pemilihan momen kecil yang biasa terjadi dalam keseharian, bukan bentuk kekerasan yang dramatis, merupakan inti pendekatan empatik.



Gambar 4.9 Momen Pengabaian Kecil pada Scene 2

Penonton diajak mengenali bentuk pengabaian yang sering dianggap wajar. Ayah digambarkan sebagai sosok yang lelah dan sibuk, bukan sosok jahat, sehingga penonton yang mungkin pernah melakukan hal serupa tidak merasa diserang.

3. Pada Scene 3, perspektif diperluas dari satu anak ke skala nasional melalui pertanyaan retorik "Kamu pikir ini cuma cerita satu anak?" dan penyajian data Susenas BPS 2024.



Gambar 4.10 Penyajian Data dan Elemen Grafis pada Scene 3



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Penggunaan elemen grafis seperti ikon otak lelah dan indikator baterai lemah memperkuat penggambaran kondisi ayah yang kelelahan tanpa menyalahkannya. Narasi yang menyebut "ayah yang berjuang" dan "ayah yang lelah" menjaga nada non-menghakimi, sekaligus menormalisasi bahwa fenomena ini bersifat struktural dan bukan kesalahan satu individu. Penggunaan cuplikan adegan yang telah muncul sebelumnya, dari Scene 2 dan Scene 3, memperkuat keterkaitan antara pengalaman personal anak dan data yang bersifat umum, tanpa perlu menambahkan adegan baru yang berpotensi terasa menggurui.

4. Pada Scene 4, tokoh yang telah remaja ditampilkan mengalami tiga dampak, yaitu kebingungan arah hidup, kesepian saat menatap unggahan keluarga bahagia di media sosial, dan keterlibatan dalam perundungan.



Gambar 4.11 Salah satu dampak *Fatherless* pada Scene 4 Tokoh Anak 17 tahun

Dampak-dampak ini ditampilkan tanpa narasi yang menyalahkan tokoh. Adegan perundungan disajikan melalui ekspresi wajah dan bahasa tubuh kedua tokoh, menampilkan pergeseran sikap tokoh utama dari korban menjadi pelaku tanpa penggambaran kekerasan yang eksplisit. Ketiga momen ini secara keseluruhan membangun empati terhadap kompleksitas dampak, memperlihatkan bahwa anak yang mengalami pengabaian dapat tumbuh menjadi sosok yang juga bermasalah, tanpa menghakimi tokoh atas kondisi yang dialaminya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5. Pada Scene 5, tokoh dewasa dihadapkan pada pilihan mengambil *handphone* atau tetap hadir untuk anaknya. *Flashback* dalam warna abu-abu (*grayscale*) yang menampilkan cuplikan dirinya kecil diabaikan ayahnya menghubungkan kesadaran tokoh dengan pengalaman penonton. Pesan bahwa pola ini "tidak harus diwariskan" dan tidak menuntut "ayah yang sempurna" disampaikan sebagai tawaran harapan, bukan kewajiban moral, sehingga penonton terdorong merefleksikan diri secara sukarela.



Gambar 4.12 Momen *Flashback Grayscale* pada Scene 5

6. Pada Scene 6, adegan penutup menampilkan kehangatan keluarga melalui *wide shot* piknik dan transisi dari momen *selfie* ke bingkai foto fisik di ruang tamu. Penutup yang positif memberikan penonton gambaran tujuan yang dapat dicapai, memperkuat sikap reflektif tanpa meninggalkan rasa bersalah.



Gambar 4.13 Penutup Hangat pada Scene 6

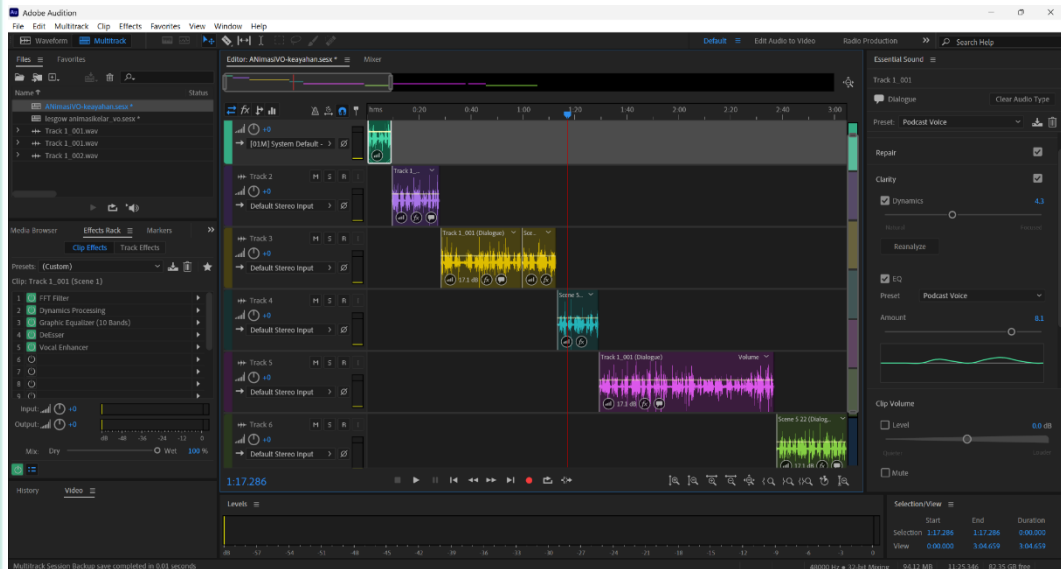


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.3.6 Dubbing Audio

Voice over narasi direkam sendiri oleh peneliti sebagai narator menggunakan Adobe Audition. Penyuntingan di Audition meliputi pembersihan *noise* dan penyelarasan kualitas suara agar terdengar jernih dan bersih.



Gambar 4.14 Perekaman dan Penyuntingan Narasi di Adobe Audition

Gambar 4.14 menunjukkan proses perekaman narasi beserta tampilan *waveform* hasil rekaman yang telah disunting untuk menghilangkan *noise*.

Hasil rekaman narasi yang telah disunting akan digabungkan dengan musik latar (*background*) dan *sound effect* pada tahap penyuntingan akhir di CapCut. Penataan volume dilakukan agar narasi, musik latar, dan efek suara terdengar seimbang, tanpa ada elemen audio yang saling menutupi.

4.3.7 Compositing

Tahap *compositing* dilakukan menggunakan CapCut versi PC sebagai proses penggabungan seluruh elemen dan *render* akhir. Seluruh *scene* yang telah dianimasikan di After Effects digabungkan menjadi satu kesatuan video, ditata urutannya sesuai *storyboard*, kemudian ditambahkan transisi antar-adegan, teks, dan *subtitle*. Transisi antar-adegan sebagian memanfaatkan *template* transisi bawaan CapCut untuk memperhalus perpindahan antar-*scene*.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4.15 Proses *Compositing* pada software CapCut PC

Gambar 4.15 menunjukkan susunan *scene* pada *timeline* CapCut beserta transisi yang diterapkan antar-adegan. Setelah seluruh elemen visual, teks, *subtitle*, dan audio tergabung, video dirender dalam resolusi 1920×1080 piksel dengan *frame rate* 30 fps. Pemilihan *frame rate* ini mengikuti standar umum distribusi konten daring seperti YouTube, sekaligus mempertimbangkan karakteristik animasi yang menggunakan teknik *rig-based animation* (*puppet pin* dan *keyframing*), di mana 30 fps sudah memberikan interpolasi gerak yang halus tanpa membebani proses *render* secara berlebihan, mengingat produksi dikerjakan secara mandiri oleh satu peneliti dengan keterbatasan waktu dan sumber daya.

4.4 Pengujian

4.4.1 Deskripsi Pengujian

Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi kualitas media animasi 2D "nanti, yah" yang telah dikembangkan, baik dari aspek teknis maupun kesesuaian isi materi dengan tujuan penelitian. Selain itu, pengujian juga bertujuan mengetahui respons audiens terhadap media animasi sebagai media pengenalan mengenai dampak *fatherless*. Tahap pengujian dalam penelitian ini terdiri atas *Alpha Testing* dan *Beta Testing*. *Alpha Testing* dilakukan secara internal oleh peneliti untuk memastikan hasil animasi telah sesuai dengan perancangan yang telah disusun. Selanjutnya, *Beta Testing* dilakukan kepada tiga kelompok: ahli materi (psikolog), ahli media



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(animator), dan audiens target (orang tua dan calon orang tua usia 20–35 tahun di wilayah Jabodetabek).

4.4.2 Prosedur Pengujian

Pengujian dilakukan setelah seluruh proses produksi dan penyusunan media animasi selesai. Tahapan pengujian terdiri atas *Alpha Testing* dan *Beta Testing* yang dilaksanakan secara berurutan.

a. *Alpha Testing*

Alpha Testing dilakukan secara internal oleh peneliti dengan mengevaluasi hasil akhir animasi berdasarkan dua indikator: (1) kesesuaian visual dan narasi dengan naskah serta *storyboard* yang telah dirancang, (2) penerapan 12 prinsip animasi per adegan. Kekurangan yang ditemukan langsung direvisi sebelum animasi memasuki tahap *Beta Testing*.

b. *Beta Testing*

Beta Testing dilakukan kepada tiga jenis responden. Pertama, ahli materi yang merupakan seorang psikolog, diminta mengisi lembar validasi 8 butir yang mencakup 3 aspek (kesesuaian pesan, kedalaman materi, dan ketepatan pendekatan non-menghakimi). Kedua, ahli media yang merupakan seorang animator, diminta mengisi lembar validasi 15 butir yang mencakup 4 aspek teknis animasi. Ketiga, audiens target sebanyak 66 responden mengisi kuesioner 11 butir Likert 4 poin melalui Google Form, yang mencakup 3 aspek: kejelasan pesan, kesesuaian visual-narasi, dan refleksi.

4.4.3 Data Hasil Pengujian

a. Hasil *Alpha Testing*

Alpha testing terhadap animasi "nanti, yah" dilakukan berdasarkan indikator kesesuaian hasil akhir dengan naskah dan *storyboard*, sinkronisasi audio dengan visual, kelancaran transisi antar-adegan, serta penerapan prinsip animasi. Evaluasi dilakukan secara internal oleh peneliti sebelum animasi diujikan kepada responden eksternal. Hasil evaluasi dirangkum dalam tabel berikut.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Tabel 4.8 Hasil *Alpha Testing*

No	Aspek Evaluasi	Hasil yang diharapkan	Hasil yang dicapai	Kesimpulan
1	Kesesuaian dengan naskah dan <i>storyboard</i>	Seluruh adegan, dan elemen visual sesuai dengan naskah dan <i>storyboard</i> yang telah dirancang	Seluruh adegan telah sesuai dengan naskah dan <i>storyboard</i>	Berhasil
2	Sinkronisasi audio dan visual	<i>Voice over</i> narasi tersinkronisasi dengan elemen visual tanpa jeda atau ketidaksesuaian <i>timing</i>	<i>Voice over</i> dan visual telah tersinkronisasi dengan baik di seluruh scene	Berhasil
3	Kelancaran transisi antar- <i>scene</i>	Perpindahan antar- <i>scene</i> terasa halus dan tidak mengganggu alur cerita	Ditemukan beberapa transisi yang belum halus dan telah diperbaiki	Berhasil
4	Visualisasi data statistik	Infografis data <i>fatherless</i> pada Scene 3 terbaca jelas dan mudah dipahami	Tampilan infografis dinilai belum optimal dan telah direvisi	Berhasil
5	Penerapan prinsip animasi	12 prinsip animasi diterapkan sesuai kebutuhan tiap adegan	12 prinsip animasi telah diterapkan dengan baik; teknik <i>Pose to Pose</i>	Berhasil



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

			digunakan pada prinsip <i>Straight Ahead & Pose to Pose</i>	
--	--	--	---	--

Dari hasil *alpha testing* yang dilakukan, ditemukan dua kekurangan teknis, yaitu beberapa transisi antar-*scene* yang belum halus dan visualisasi data statistik pada Scene 3 yang belum optimal secara visual. Kedua kekurangan tersebut telah diperbaiki sehingga sebelum memasuki tahap *beta testing*, animasi telah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam proses animasi, dari 12 prinsip animasi yang ada, seluruhnya diterapkan dalam animasi "Nanti, Yah", yaitu *Squash & Stretch*, *Staging*, *Slow In & Slow Out*, *Timing*, *Secondary Action*, *Anticipation*, *Straight Ahead & Pose to Pose* (dengan teknik *Pose to Pose*), *Follow Through & Overlapping Action*, *Arcs*, *Exaggeration*, *Solid Drawing*, dan *Appeal*. Seluruh prinsip dinilai telah diterapkan dengan baik sesuai kebutuhan naratif tiap adegan.

b. *Beta Testing* oleh Audiens

Pengujian *beta testing* oleh audiens dilakukan kepada 61 responden valid dari total 66 responden yang mengisi kuesioner. Sebanyak 5 responden dikeluarkan dari analisis karena tidak memenuhi kriteria inklusi: 3 responden berdomisili di luar Jabodetabek dan 2 responden berusia di bawah 20 tahun. Seluruh penyaringan dilakukan berdasarkan jawaban responden sendiri pada pertanyaan skrining di bagian awal kuesioner.

Kuesioner terdiri dari 11 butir pernyataan dengan skala Likert 4 poin (1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju), mencakup tiga aspek: kejelasan pesan (butir 1–3), kesesuaian visual-narasi (butir 4–7), dan refleksi (butir 8–11). Hasil penilaian per butir disajikan pada Tabel 4.9.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Tabel 4.9 Hasil *Beta Testing* Audiens per Butir

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS	Total Skor	Skor Maks	Indeks
1	Pesan utama dalam animasi ini mudah saya pahami	0	1	16	44	226	244	92,62%
2	Alur cerita animasi ini mudah saya ikuti	0	2	21	38	219	244	89,75%
3	Saya memahami bahwa animasi ini membahas ketidakhadiran peran ayah secara emosional, bukan sekedar ketidakhadiran ayah secara fisik	1	1	17	42	222	244	90,98%
4	Gaya visual (gambar, warna, dan karakter) sesuai dengan suasana cerita	0	1	36	24	206	244	84,43%
5	Visual animasi membantu saya memahami pesan yang disampaikan	0	1	23	37	219	244	89,75%
6	Visual animasi membantu saya memahami pesan yang disampaikan	0	2	22	37	218	244	89,34%

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS	Total Skor	Skor Maks	Indeks
7	Visual animasi membantu saya memahami pesan yang disampaikan	0	1	24	36	218	244	89,34%
8	Animasi ini membuat saya memikirkan pentingnya kehadiran emosional ayah dalam pengasuhan anak	0	2	22	37	218	244	89,34%
9	Setelah menonton animasi ini, saya terdorong untuk merefleksikan pentingnya kehadiran emosional dalam keluarga	0	4	18	39	218	244	89,34%
10	Cerita dalam animasi ini terasa relevan dengan kehidupan nyata	2	6	20	33	206	244	84,43%
11	Menurut saya, animasi ini layak digunakan sebagai media pengenalan mengenai <i>fatherless</i>	0	0	22	39	222	244	90,98%
Total		3	21	221	406	2392	2684	89,12%

Tabel 4.10 Hasil *Beta Testing* Audiens per Aspek

No	Aspek	Butir	Total Skor	Skor Maks	Indeks	Kategori
1	Kejelasan Pesan	1–3	667	732	91,12%	Sangat Setuju
2	Kesesuaian Visual-Narasi	4–7	861	976	88,22%	Sangat Setuju
3	Refleksi	8–11	864	976	88,52%	Sangat Setuju
	Rata-rata Keseluruhan	1–11	2.392	2.684	89,12%	Sangat Setuju

Hasil *beta testing* audiens menunjukkan rata-rata indeks keseluruhan sebesar 89,12%, yang berdasarkan tabel interval skala Likert termasuk dalam kategori Sangat Setuju. Indeks tertinggi diperoleh pada aspek Kejelasan Pesan (91,12%), diikuti aspek Refleksi (88,52%) dan Kesesuaian Visual-Narasi (88,22%). Hasil ini menunjukkan bahwa animasi "nanti, yah" dinilai berhasil menyampaikan pesan *fatherless* emosional secara jelas, mendukung pemahaman melalui elemen visual dan narasi, serta mendorong refleksi audiens terhadap pentingnya kehadiran emosional ayah dalam pengasuhan anak.

c. Pengujian oleh Ahli Materi (Validasi)

Pengujian *beta testing* oleh ahli materi dilakukan oleh Amallia Putri Kartika Sari, M.Psi., Psikolog, yang merupakan psikolog aktif dan juga sekaligus berprofesi di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Timur dengan bidang keahlian psikologi pendidikan. Pengujian dilaksanakan pada 15 Juni 2026 secara online via Google Meet dan Validator diminta mengisi lembar validasi 8 butir yang mencakup tiga aspek: akurasi substansi, sensitivitas dan keamanan pesan, serta kesesuaian dan kelayakan. Skala yang digunakan adalah 1 = Sangat Tidak Sesuai, 2 = Tidak Sesuai, 3 = Sesuai, 4 = Sangat Sesuai. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 4.11



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Tabel 4.11 Hasil *Beta Testing* Ahli Materi

No	Aspek	Butir Penilaian	Skor
1	Akurasi Substansi	Ketepatan konsep <i>fatherless</i> emosional; pembedaan ayah absen fisik vs. absen emosional jelas dan akurat	4
2	Akurasi Substansi	Akurasi dan proporsionalitas data yang ditampilkan (data Susenas, Kompas.id 2024), termasuk interpretasinya	4
3	Akurasi Substansi	Ketepatan penggambaran dampak psikologis pada anak sesuai psikologi perkembangan	4
4	Akurasi Substansi	Dampak yang ditampilkan (mis. perilaku <i>bully</i> , kebingungan arah) disajikan proporsional dan tidak mutlak	3
5	Sensitivitas & Keamanan Pesan	Pesan tidak menyalahkan atau menstigma orang tua maupun keluarga tertentu	4
6	Sensitivitas & Keamanan Pesan	Konten aman dan sensitif secara psikologis bagi penonton (tidak berlebihan memicu/ <i>triggering</i>)	4
7	Kesesuaian & Kelayakan	Kesesuaian materi dengan audiens sasaran (orang tua dan calon orang tua)	4
8	Kesesuaian & Kelayakan	Kelayakan animasi secara keseluruhan sebagai media pengenalan isu <i>fatherless</i>	4
Total Skor			31



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Skor Maksimal	32
Indeks	96,88%

Tabel 4.12 Hasil Rata-rata dari Indeks Per Aspek dari Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Skor Maks	Indeks	Kategori
1	Akurasi Substansi	15	16	93,75%	Sangat sesuai
2	Sensitivitas & Keamanan Pesan	8	8	100%	Sangat sesuai
3	Kesesuaian & Kelayakan	8	8	100%	Sangat sesuai
Rata-rata				96,88%	Sangat sesuai

Hasil validasi menunjukkan indeks keseluruhan sebesar 96,88%, yang berdasarkan tabel interval skala Likert termasuk dalam kategori Sangat Sesuai. Validator menyimpulkan animasi layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Saran yang diberikan adalah penambahan *subtitle* agar animasi lebih mudah diakses oleh audiens yang lebih luas, termasuk penyandang disabilitas tuli, sekaligus membantu kejelasan artikulasi narasi apabila terdapat suara lain yang dominan.

Berdasarkan saran tersebut, peneliti menambahkan *subtitle* pada seluruh durasi animasi beserta SFX saat teks *subtitle* muncul dan keluar, sehingga animasi dinyatakan layak untuk diujikan pada tahap berikutnya.

d. Pengujian oleh Ahli Media

Pengujian *beta testing* oleh ahli media dilakukan oleh Ahmad Hilmi, seorang *professional animator* pada Bunny Studio. Pengujian dilaksanakan pada 28 Juni 2026 secara *online* via *chat Whatsapp* dan Validator diminta mengisi



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

lembar validasi 15 butir yang mencakup empat aspek: visual, animasi, audio, serta penyajian dan teknis. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 4.13

Tabel 4.13 Hasil *Beta Testing* Ahli Media

No	Aspek	Butir Penilaian	Skor
1	Visual	Desain karakter konsisten dan mendukung penyampaian cerita	4
2		Pemilihan warna dan palet sesuai dengan suasana/ <i>mood</i> tiap adegan	3
3		Komposisi dan tata letak visual tiap adegan jelas dan mudah diikuti	3
4		Kualitas ilustrasi dan aset visual rapi serta layak secara estetika	3
5	Animasi	Gerakan animasi halus dan tidak mengganggu kenyamanan menonton	3
6		Penerapan prinsip animasi mendukung keterbacaan gerak dan emosi tokoh	3
7		Alur perpindahan antaradegan (transisi) berjalan lancar dan tidak membingungkan	3
8	Audio	Kualitas audio (musik, efek suara, narasi) jernih dan layak	3
9		Musik dan tata suara mendukung suasana emosional yang ingin dibangun	3
10		Sinkronisasi antara audio dan visual tepat	3
11	Penyajian & Teknis	Durasi dan tempo (<i>pacing</i>) animasi proporsional dan menjaga perhatian penonton	3



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

12		Teks/tipografi (jika ada) mudah dibaca dan sesuai dengan tampilan	3
13		Kualitas teknis video (resolusi, kestabilan, <i>rendering</i>) baik	3
14		Visual dan audio secara keseluruhan mendukung penyampaian pesan secara reflektif	3
15		Animasi secara keseluruhan layak sebagai media pengenalan dari sisi media dan penyajian	4
Total Skor			47
Skor Maksimal			60
Indeks			78,33%

Tabel 4. 14 Hasil Rata-rata Indeks Per Aspek Ahli Media

No	Aspek	Skor	Skor Maks	Indeks	Kategori
1	Visual	13	16	81,25%	Sangat sesuai
2	Animasi	9	12	75,00%	Sesuai
3	Audio	9	12	75,00 %	Sesuai
4	Penyajian & Teknis	16	20	80,00%	Sangat sesuai
Rata-rata				78,33%	Sangat sesuai

Hasil validasi menunjukkan indeks keseluruhan sebesar 78,33%, yang berdasarkan tabel interval termasuk dalam kategori Sangat Sesuai. Validator menyimpulkan animasi layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Terdapat dua catatan perbaikan yang diberikan: pertama, penerapan kaidah *Rules of Third* pada komposisi karakter dan latar di beberapa *shot* awal Scene 2 perlu



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ditingkatkan agar penyampaian pesan adegan lebih jelas; kedua, konsistensi pemilihan tipografi perlu dipertegas, khususnya pada teks yang muncul dalam adegan visualisasi data Scene 3.

Berdasarkan kedua catatan tersebut, peneliti melakukan penyesuaian komposisi pada *shot* yang dimaksud dan mempertegas pemilihan tipografi pada teks adegan data agar lebih konsisten dan mudah terbaca.

4.4.4 Karakteristik Responden

Responden *beta testing* audiens berjumlah 61 orang yang memenuhi kriteria inklusi, yaitu berusia 20–35 tahun dan berdomisili di wilayah Jabodetabek. Meskipun demikian, distribusi usia dan status responden yang terkumpul belum sepenuhnya proporsional terhadap target awal yang mencakup orang tua dan calon orang tua secara seimbang, sebagaimana telah disampaikan pada sidang sebelumnya. Karakteristik responden disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.15 Karakteristik Responden Berdasarkan Kelompok Usia

Kelompok Usia	Jumlah	Persentase
20–24 tahun	48	78,69%
25–29 tahun	8	13,11%
30–35 tahun	5	8,20%
Total	61	100%



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Tabel 4.16 Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili

Domisili	Jumlah	Persentase
Jakarta	31	50,82%
Depok	21	34,43%
Tangerang	4	6,56%
Bogor	3	4,92%
Bekasi	2	3,28%
Total	61	100%

Tabel 4.17 Karakteristik Responden Berdasarkan Status, Jenis Kelamin, dan Pengetahuan Istilah *Fatherless*

Kategori	Keterangan	Jumlah	Persentase
Status	Belum memiliki anak	53	86,89%
	Sudah memiliki anak	8	13,11%
Jenis Kelamin	Perempuan	35	57,38%
	Laki-laki	26	42,62%
Pengetahuan Istilah <i>Fatherless</i>	Pernah mendengar	58	95,08%
	Belum pernah mendengar	3	4,92%

Berdasarkan Tabel 4.15 hingga Tabel 4.17, responden didominasi oleh kelompok usia 20–24 tahun (78,69%) dan belum memiliki anak (86,89%), dengan mayoritas berdomisili di Jakarta (50,82%) dan Depok (34,43%). Hampir seluruh responden (95,08%) menyatakan pernah mendengar istilah *fatherless* sebelumnya. Mengingat dominasi kelompok usia muda dan calon orang tua dalam sampel, dilakukan analisis tambahan untuk memeriksa konsistensi hasil pengujian antarsubkelompok



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

demografis. Hasil menunjukkan indeks yang stabil di seluruh subkelompok, dengan rentang 86,90%–89,96%, tanpa perbedaan signifikan antara responden yang telah memiliki anak (89,77%) dan yang belum (89,02%), maupun antara kelompok usia 20–24 tahun (89,02%) dan 25–35 tahun (89,51%). Konsistensi ini menunjukkan bahwa penerimaan terhadap animasi tidak dipengaruhi secara signifikan oleh status maupun usia responden, sehingga dominasi kelompok usia muda dan calon orang tua dalam sampel tidak membiaskan hasil pengujian secara keseluruhan.

4.4.5 Analisis Hasil Pengujian

Berdasarkan seluruh tahap pengujian yang telah dilakukan, berikut adalah analisis dan evaluasi hasil secara menyeluruh.

Alpha Testing menunjukkan bahwa animasi "nanti, yah" telah memenuhi standar teknis yang direncanakan. Seluruh 12 prinsip animasi berhasil diterapkan dan kesesuaian dengan naskah serta *storyboard* terjaga dengan baik. Dua kekurangan yang ditemukan, yaitu beberapa transisi antar-*scene* yang belum halus dan visualisasi data pada Scene 3 yang belum optimal, telah selesai direvisi sebelum memasuki *beta testing*.

Beta Testing oleh ahli materi menghasilkan indeks 96,88% dengan kategori Sangat Sesuai. Hasil ini menunjukkan bahwa animasi yang dirancang telah sesuai dengan prinsip psikologi perkembangan, akurat dalam menggambarkan *fatherless* emosional, dan aman secara psikologis bagi audiens. Butir yang memperoleh skor paling rendah adalah butir 4 terkait proporsionalitas penggambaran dampak psikologis, yang dinilai sudah proporsional namun masih dapat diperkuat. Ahli materi juga memberikan saran penambahan *subtitle* untuk memperluas aksesibilitas animasi, termasuk bagi penyandang disabilitas tuli. Saran tersebut telah diimplementasikan sebelum pengujian audiens dilaksanakan.

Beta Testing oleh ahli media menghasilkan indeks 78,33% dengan kategori Sangat Sesuai. Aspek visual memperoleh indeks tertinggi sebesar 81,25%, sementara aspek animasi dan audio masing-masing memperoleh 75,00%. Validator memberikan dua catatan perbaikan, yaitu penerapan *Rules of Third* pada komposisi beberapa *shot* di bagian awal dan konsistensi pemilihan tipografi pada teks adegan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

data Scene 3. Ahli media juga menyarankan penguatan tipografi agar pesan pada adegan data lebih mudah terbaca. Kedua catatan tersebut telah dijadikan bahan perbaikan dan secara keseluruhan validator menyimpulkan animasi layak sebagai media pengenalan.

Beta Testing oleh audiens menghasilkan indeks keseluruhan 89,12% dengan kategori Sangat Setuju. Aspek kejelasan pesan memperoleh indeks tertinggi sebesar 91,12%, yang menunjukkan pesan mengenai *fatherless* emosional berhasil tersampaikan dengan jelas kepada audiens target. Aspek refleksi memperoleh indeks 88,52%, yang menunjukkan animasi berhasil mendorong audiens untuk merefleksikan pentingnya kehadiran emosional ayah dalam pengasuhan anak. Aspek kesesuaian visual-narasi memperoleh indeks 88,22%, yang menunjukkan elemen visual dan audio secara umum dinilai mendukung penyampaian pesan. Dua butir yang memperoleh indeks terendah adalah butir 4 terkait kesesuaian gaya visual dengan suasana cerita dan butir 10 terkait relevansi dengan kehidupan nyata, keduanya sebesar 84,43%. Hasil ini sejalan dengan catatan ahli media bahwa aspek visual masih memiliki ruang untuk peningkatan, dan menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut.

Ringkasan hasil ketiga tahap pengujian disajikan pada Tabel 4.18 berikut:

Tabel 4.18 Ringkasan Hasil Pengujian Animasi "nanti, yah"

Tahap Pengujian	Penguji	Indeks	Kategori	Catatan Utama
<i>Alpha Testing</i>	Internal (peneliti)	—	Sesuai rencana	12 prinsip animasi diterapkan; 2 kekurangan teknis direvisi
<i>Beta Testing</i>	Ahli materi	96,88%	Sangat Sesuai	Penambahan <i>subtitle</i> ; dampak psikologis dinilai proporsional
<i>Beta Testing</i>	Ahli media	78,33%	Sangat Sesuai	<i>Rules of Third</i> dan konsistensi tipografi Scene 3
<i>Beta Testing</i>	Audiens (61 responden)	89,12%	Sangat Setuju	Kejelasan pesan tertinggi (91,12%); gaya visual dan relevansi terendah (84,43%)

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.18, ketiga tahap pengujian menghasilkan penilaian positif dengan pola yang saling menguatkan. Aspek penyampaian pesan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

secara konsisten memperoleh penilaian tertinggi, baik dari sisi kesesuaian materi maupun kejelasan yang dirasakan audiens, sementara aspek visual menjadi bagian yang paling banyak memperoleh catatan perbaikan dari ahli media maupun audiens. Konsistensi temuan antar-penguji ini menunjukkan bahwa kekuatan utama animasi terletak pada penyampaian pesan, sedangkan penyempurnaan visual menjadi arah pengembangan yang paling relevan.

Secara keseluruhan, ketiga tahap pengujian menunjukkan bahwa animasi "nanti, yah" berhasil mengevaluasi penyampaian isu *fatherless* secara tepat sasaran. Tingginya indeks pada aspek kejelasan pesan (91,12%) serta indeks sensitivitas dan keamanan psikologis dari ahli materi (100%) menunjukkan bahwa audiens tidak hanya memahami *fatherless* sebagai ketiadaan ayah secara fisik, tetapi juga sebagai ketidakhadiran secara emosional, sesuai dengan fokus penelitian ini. Indeks refleksi yang tinggi (88,52%) turut mengindikasikan bahwa animasi berhasil mendorong audiens merenungkan pentingnya keterlibatan emosional ayah tanpa menimbulkan kesan menghakimi, sejalan dengan pendekatan visual naratif empatik yang menjadi landasan perancangan. Dengan demikian, animasi ini layak digunakan sebagai media pengenalan mengenai *fatherless* dalam pengasuhan anak, dengan tingkat penerimaan yang tinggi dari ahli materi, ahli media, maupun audiens target.

4.5 Distribusi

Tahap distribusi merupakan tahapan akhir dalam metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Setelah seluruh proses produksi dan pengujian selesai dilakukan, animasi 2D "nanti, yah" didistribusikan secara publik melalui platform YouTube. Video ini diunggah dalam format *landscape* dengan resolusi 1080p (Full HD), ukuran fail 282 MB, *frame rate* 30 fps, dan *bitrate* VBR 15 Mbps untuk menjaga kualitas visual dan audio agar tetap optimal saat ditayangkan secara daring.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Platform YouTube dipilih sebagai media publikasi karena memberikan kemudahan akses bagi audiens tanpa memerlukan proses pengunduhan, mendukung pemutaran di berbagai perangkat, serta memungkinkan penonton untuk memutar ulang animasi sesuai kebutuhan. Video tersebut diunggah dengan judul "*nanti, yah | Fatherless Educational Animation*". Pada kolom deskripsi, disematkan penjelasan mengenai konteks edukatif animasi, identitas peneliti, serta penggunaan tagar (*hashtag*) tematik guna memperluas jangkauan penyampaian pesan kepada target audiens yang relevan.



Gambar 4.16 Tampilan Publikasi Animasi di *YouTube*

Sebagai bentuk dokumentasi dan kemudahan akses bagi pembaca, hasil akhir dari perancangan animasi pengenalan ini dapat disaksikan secara langsung melalui *link* / tautan berikut, <https://youtu.be/Mjv9CBSY3c0?si=lzfSF32ht9XYPLx->

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan animasi 2D berjudul "nanti, yah" sebagai media pengenalan mengenai fenomena *fatherless* dalam pengasuhan anak, khususnya pada dimensi emosional. Produk dikembangkan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri atas enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*, dengan pendekatan visual naratif yang empatik sebagai landasan perancangan naskah dan visual.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Hasil *alpha testing* menunjukkan bahwa seluruh dua belas prinsip animasi berhasil diterapkan dan sesuai dengan naskah serta *storyboard*. Dua kekurangan yang ditemukan, yaitu transisi antaradegan yang belum halus dan visualisasi data pada Scene 3 yang belum optimal, telah ditindaklanjuti sebelum produk memasuki tahap *beta testing*.
- b. Hasil validasi ahli materi menunjukkan indeks sebesar 96,88% (kategori Sangat Sesuai), yang menegaskan bahwa animasi telah sesuai dengan prinsip psikologi perkembangan, akurat dalam menggambarkan *fatherless* dimensi emosional, dan aman secara psikologis bagi audiens. Ahli materi turut menyarankan penambahan *subtitle* untuk memperluas aksesibilitas, yang telah diimplementasikan sebelum pengujian audiens dilaksanakan.
- c. Hasil validasi ahli media menunjukkan indeks sebesar 78,33% (kategori Sangat Sesuai), dengan aspek visual memperoleh indeks tertinggi (81,25%) serta aspek animasi dan audio masing-masing memperoleh 75,00%. Validator memberikan catatan perbaikan terkait penerapan *rule of thirds* pada komposisi *shot* dan konsistensi tipografi pada adegan data Scene 3.
- d. Hasil *beta testing* bersama 61 responden audiens memperoleh indeks keseluruhan sebesar 89,12% (kategori Sangat Setuju), dengan indeks tertinggi pada aspek kejelasan pesan (91,12%). Hasil ini menunjukkan bahwa audiens memahami dengan jelas pesan mengenai *fatherless* dimensi



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

emosional yang disampaikan animasi, serta terdorong untuk merefleksikan pentingnya kehadiran emosional ayah dalam pengasuhan anak tercapai.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul "Perancangan Animasi 2D sebagai Media Pengenalan mengenai *Fatherless* dalam Pengasuhan Anak", didapatkan beberapa saran yang disampaikan untuk penyempurnaan pengembangan ke depannya sebagai berikut::

- a. Perbaikan komposisi *shot* dengan menerapkan *rule of thirds* serta konsistensi tipografi pada adegan data Scene 3 perlu dilakukan sesuai catatan ahli media untuk meningkatkan kualitas aspek animasi dan audio.
- b. Penyempurnaan gaya visual dan narasi agar lebih diselaraskan dengan pengalaman kehidupan nyata audiens perlu dilakukan pada pengembangan berikutnya, mengingat aspek relevansi kehidupan nyata memperoleh indeks terendah pada pengujian audiens (84,43%).
- c. Pengukuran dampak animasi secara berkelanjutan, misalnya melalui desain pra-uji dan pascauji, perlu dilakukan pada penelitian lanjutan untuk mengetahui pengaruh animasi terhadap perubahan sikap maupun perilaku audiens dalam jangka panjang.
- d. Perluasan cakupan responden di luar wilayah Jabodetabek perlu dipertimbangkan pada pengembangan berikutnya agar hasil evaluasi lebih representatif terhadap populasi orang tua dan calon orang tua di Indonesia secara umum.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29–37. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.29-37>
- Afif, R. T., Nuruddin, M. I., & Sumarlin, R. (2025). Perancangan Animasi 2D “Robek” Sebagai Media Edukasi Tentang Bakat dan Minat Anak. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1), 35–48. <https://doi.org/10.24821/jags.v11i1.11088>
- Aisyah Fadilah, Kiki Riki Nurakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, U. S. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Allesandro, Y. A., Sihotang, R. M., Sirait, R. A., Alam, W., Kampus, A., Padjadjaran, U., Jatinangor, K., & Barat, J. (2025). *Implementasi Prinsip Appeal, Exaggeration, dan Squash & Stretch dalam Video Animasi Edukasi Gizi : “MIGI: Makan Minum Bergizi” Universitas Padjadjaran, Indonesia Grafik 1. Data Stunting di Indonesia (Nuraini et al., 2024)*. Menurut data Survei St. 5.
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Maret 2024*. Badan Pusat Statistik Republik Indonesia.
- Dasalinda, D., & Karneli, Y. (2021). HUBUNGAN FATHERLESS DENGAN PENYESUAIAN SOSIAL REMAJA IMPLEMENTASI PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KONSELING DI SEKOLAH. *Counsnesia Indonesian Journal Of Guidance and Counseling*, 2(02), 98–105. <https://doi.org/10.36728/cijgc.v2i02.1461>
- Fadhilah, A. B., & Manesah, D. (2025). *Analisis Penerapan Struktur Tiga Babak Teori Aristoteles dalam Skenario Film “Key” untuk Meningkatkan Suspense*. 2.
- Fajriyanti, A., Desy Safitri, & Sujarwo. (2024). Fenomena Fatherless di Indonesia. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 7(1), 189–194. <https://doi.org/10.26740/ijss.v7n1.p189-194>
- Halizah, L. R., Faralita, E., Negeri, I., & Banjarmasin, A. (2023). BUDAYA PATRIARKI DAN KESETARAAN GENDER. *Wasaka Hukum*, 11(1), 14. <http://www.ojs.stihsa-bjm.ac.id/index.php/wasaka/article/view/84>
- Hanif, F., Nengah, I., Negara, S., Ketut, N., & Astuti, R. (2022). *ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN GIGI ANAK DI PT. PILAR KREATIF TEKNOLOGI DI DENPASAR* (Vol. 3, Nomor 2).
- Hanifah, G., Dhea M, G. R., Khaldi, B. S., Ulya, A. D., Aditya, N. N., & Hamidah,



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- S. (2024). Analisis Dampak Fatherless terhadap Kondisi Sosioemosional Remaja. *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling*, 8(1), 50. <http://doi.org/10.20961/jpk.v8i1.86944>
- Kisworo, B., Yusuf, A., Desmawaty, L., Shofwan, I., Kusumatuti, Z. R., Oktiva Sakti, A. B., & Setiawati, R. I. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker.com bagi Pendidik PAUD Nonformal di Kota Semarang. *Jurnal Abdimas*, 26(1), 15–23. <https://doi.org/10.15294/abdimas.v26i1.33745>
- Lionardi, A. (2021). Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak. *Nirmana*, 21(1), 17–28. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.17-28>
- Maharani, B. A., Pradana, F. B., Kholil, M., & Akhsani, R. (2024). Pembuatan Animasi 2D In The Zoo Menggunakan Adobe After Effect dan Adobe Illustrator. 1(1).
- Mahendra, J. P., & Rahayu, F. (2024). Fatherless Phenomenon After Divorce and Its Impact on Children's Social and Academic Behavior. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 7(4), 47. <https://doi.org/https://jurnal.peneliti.net/index.php/IJEIT/article/view/11051>
- Mardiyana Tamba, T., Dwi Maharani, E., Bintang, R., Maulida Sitepu, A., Yunita, S., & Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, J. (2024). IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn Dalam Memenuhi Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan. *Theresia Mardiyana Tamba*, 2(2), 1024–1027.
- Novianti, R., Mahdum, Suarman, Elmustian, Firdaus, Hadriana, Sumarno, Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). Internet-based parenting intervention: A systematic review. *Heliyon*, 9(3), e14671. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14671>
- Nurmalasari, F., Fitrayani, N., Paramitha, W. D., & Azzahra, F. (2024). Dampak Ketidadaan Peran Ayah (Fatherless) terhadap Pencapaian Akademik Remaja: Kajian Sistematis. *Jurnal Psikologi*, 1(4), 14. <https://doi.org/10.47134/pjp.v1i4.2567>
- Prasetya, I. A., & Ramadhan, I. (2024). Implementasi motion grafis video animasi 2D untuk pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat. *Academy of Education Journal*, 15(1), 34–52.
- Puriningsih, K. R., Astuti, A. D., Marwiyati, & Hakim, H. A. (2025). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANEMIA PADA REMAJA BERBASIS MOTION GRAPHYC. 5(2), 535–547.
- Putri Aditiya, A. N., Kokom Komariah, & Fajar Syuderajat. (2025). Struktur Tiga



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Babak : Pendekatan Naratif Dalam Penulisan Naskah Video Feature “Beauty After Life.” *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Indonesia (JPKMI)*, 5(2), 45–54. <https://doi.org/10.55606/jpkmi.v5i2.6201>

Rachmawan, W., Rante, H., & Zainuddin, M. A. (2021). *Animated Company Profile Video Using Puppet Pin Rigging for Character Movement*. 386–392.

Ramadhina, L., & Salim, A. (2024). *An Analysis of the Impact of Fatherlessness on Early Childhood Social- Emotional Development at Mutiara Cita Hati Kindergarten , Sidoarjo Analisis Dampak Fatherless pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Mutiara Cita Hati Sidoarjo*. 1–7.

Rosalina, M. P., Kresna, A., & Ramadhan, F. (2025, Oktober 9). *Tahukah Kamu, Apa Itu “Fatherless”?* Kompas Data, Kompas.id. <https://www.kompas.id/artikel/apa-itu-fatherless>

Sumartini, Harahap, K. S., & Stevany. (2020). Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Di Perusahaan Pembekuan Tuna X Study of Quality Control of Tuna Loin Precooked Frozen Products Using the Likert Scale Method. *Aurelia Journal*, 2(1), 29–38.

Suyadi, N. A., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K., & Ikhwan, A. (2023). Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia. *Jurnal Sains dan Teknologi (JSIT)*, 3(1), 6–11. <https://doi.org/10.47233/jsit.v3i1.446>

Vera Nalia, Sekar Sari Saptuti, Oi’ Kurniyati, & Supriyadi. (2024). *ANALISIS MANFAAT EDUKASI ANIMASI IBRA TERHADAP KECERDASAN SPIRITUAL DAN MORAL PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PAI (PENDIDIKAN AGAMA ISLAM) DI SEKOLAH DASAR*. 2(1), 68–74.

Wardani, W. P. putri, Larry Julianto, I. N., & Swandi, I. W. (2023). Analisis Hasil Evaluasi Remaja Generasi Z Di Karangasem Terhadap Narasi Visual Animasi 2D “Mengungkap Akar Peradaban Karangasem.” *Desain Komunikasi Visual Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 8(1), 43. <https://doi.org/10.25124/demandia.v8i1.5203>

Yudiantari, M. M., & Catya, K. (2024). Perancangan Animasi 2D Pemahaman Self Control Sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter Untuk Remaja. *Barik*, 6(2), 16–25. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v6i2.63163>

Yusmaningsih, Y., Delianti, V. I., Mursyida, L., & Marta, R. (2024). Development of Interactive Learning Media Based on Motion Graphic Animation for Basic Photography Subject Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Motion Graphic Animation. *Hypermedia & Technology-Enchanced Learning*, 2(3), 304–319.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Zega, S. A., Tambun, G. J. P., Adhitya, W., & Hamdi, I. N. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax.” *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 6(1), 1–11.
<https://doi.org/10.30871/jamn.v6i1.4179>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Muhammad Fadlan Afwan

Lahir di Jakarta, 02 Juni 2004. Lulus dari SDN Ciracas 03 pada tahun 2016. SMP Negeri 9 Jakarta pada tahun 2019, SMK Negeri 51 Jakarta pada tahun 2022. Melanjutkan pendidikan sebagai mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Program Studi Teknik Multimedia Digital pada tahun 2022.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran Transkrip Wawancara Bersama Psikolog Puskesmas Kecamatan Pasar Rebo

TRANSKRIP WAWANCARA AWAL (PRA-PENELITIAN)

Narasumber Ahli Praktisi Psikologi : Rendasih S., M.Psi., Psikolog
Waktu Pelaksanaan : Selasa, 7 April 2026
Pewawancara : Penulis



1. **Q: Menurut yang Dokter tau, Apakah fenomena *fatherless* di Indonesia dikatakan darurat, jika iya seberapa darurat?**

A: Saya gabisa bilang dikatakan sangat darurat, karena ini adalah salah satu fenomena, yaitu suatu yang terjadi / peristiwa yang bisa diamati di dunia ini, yang juga cukup signifikan untuk diperhatikan. Beririsan dalam konteks “anak yang tidak terkoneksi dengan orangtua secara hangat”, *fatherless* ini menjadi pengetahuan yang penting untuk semua orang, terutama yang belum menikah, bahkan bagi orangtua yang belum lama menikah (seperti baru punya 1 anak misalnya), ini terus dipelajari guna menghindari fenomena ini.

2. **Q: Dari sekian banyak penyebab *fatherless*, menurut dokter Penyebab utama *fatherless* itu apa?**

A: Dari sekian pasien yang saya tangani, kebanyakan saya bisa lihat itu dari budaya patriarki yang masih menjadi stigma yang belum terbantahkan. Harusnya dimulai dari peran ayah itu ketika seorang calon ibu atau istri nya hamil. Peran ayah sudah ada disana, sampai menemani



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

dikala melahirkan, itu sudah bisa dibilang ayah nya bukan seorang *fatherless*.

Walau juga tidak bisa dipungkiri, faktor ekonomi, perceraian, itu juga termasuk penyebab *fatherless*, tapi bagi saya yang utama ialah patriarki ini, seorang ayah tidak akan dianggap *fatherless* jika dia mampu terus belajar parenting, memperbarui pengetahuan dia dalam mempersiapkan punya anak, cara pengasuhannya, hingga menghidupi nya dengan baik.

3. **Q: Apa saja dampak *fatherless* yang bisa terlihat secara langsung, atau ada yang bisa muncul dalam jangka Panjang?**

A: Saya jujur tidak bisa melihat dampak pastinya jika tidak saya “ulik” dulu, dia orangnya seperti apa, dia cerita kehidupan dengan orangtua nya bagaimana. Gabisa asal memvonis dia *fatherless*, tidak bisa kasat mata kecuali dia ini memang sudah “anak yatim” (*fatherless* secara fisik)

4. **Apakah kita bisa melihat Tanda-tanda awal yang perlu diwaspadai orang tua pada anak yang tumbuh berpotensi tanpa figure ayah / *fatherless*?**

A: perlu digaris bawahi dulu ya, *Fatherless* ini bukan penyakit medis, ini hanya fenomena yang bisa di konsultasikan, dipelajari, dan dicegah. Tanda awal mungkin kebanyakan orang bilang tentu dari psikis dia, dia susah fokus, gangguan kecemasan, yang mana itu juga termasuk psikis selain efek *fatherless* ini. Bisa saja dia gangguan kecemasan bukan karena *fatherless*, saya kira begitu.

5. **Dari sekian banyak perbedaan peran ayah dan ibu dalam mengasuh anak, mengapa *fatherless* menjadi yg sangat di highlight dibanding ibu (motherless)?**

A: Tentu itu karena sosok ibu lebih banyak dirumah, motherless mungkin saja ada jika dia memang single mom yang harus berjuang juga diluar. Makanya *fatherless* jadi dominan karena sebetulnya kita bisa



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

melihat peran dari masing-masing gender. Tentu bukan ayah nya saja yang harus berbenah, tetapi peran ibu juga ada disana untuk mencegah *fatherless* ini.

6. **Melihat ada gerakan atau komunitas seperti bernama GATI (Gerakan Ayah Teladan Indonesia) dari kemendukbangga, LAI (Lingkar Ayah Indonesia) menurut dokter apakah ada urgensi apa sampai ada gerakan sepeerti ini?**

A: Itu sudah terlihat, seperti pendahulu nya kek komnas perlindungan anak, perlindungan perempuan. Dibuat seperti itu karena ada masalah yang bisa di “solving” bersama.

7. **Apakah ada yang membedakan dampak *fatherless* pada anak perempuan dan laki2? Atau sama saja?**

A: Terlihat dari peran masing2 gender tadi yang saya sebutkan, Tentu tidak sama. Laki-laki lebih bisa ke arah perilaku nya seperti suka berperilaku agresif, masalah identitas gender (maskulinitas), dan kecenderungan kriminal. Sedangkan perempuan lebih ke arah emosi dan relasi, dia bisa saja jadi lebih cenderung mencari validasi dari sosok laki-laki lain akibat perasaan yang tak terselesaikan dari ketiadaan figur ayah yang mana dapat mengarah pada dinamika hubungan yang tidak sehat dan berlanjut sepanjang hidupnya.

8. **Adakah secara spesifik lingkungan seperti apa yang bisa membentuk seseorang menjadi pelaku *fatherless* // terbiasa patriarki kah, tempramen kah,**

A: Patriarki bukan faktor tunggal dalam fenomena *fatherless*, beberapa dari budaya, ekonomi, psikologi, sampai warisan keluarga juga itu termasuk lingkungan yang membentuk iya-tidak nya seseorang menjadi pelaku *fatherless*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

9. Apakah fenomena ini bisa bersifat menurun turun temurun? // dia tidak memutus rantai *fatherless*

A: Ada juga pasien-pasienku dimana bapaknya berperan tetapi disatu sisi dia juga mengalami pelaku kekerasan pada dirinya, jadi itu tergantung konteks dan kondisi keluarga.

10. Apakah orangtua yang *fatherless* akan berpotensi tetap menjadi pelaku *fatherless* di kemudian hari?

A: Tidak selalu otomatis berpotensi menjadi pelaku, ini bisa menjadi pembelajaran terus menerus khususnya bagi yang sudah menikah untuk selalu belajar dan jangan sampai mengabaikan hal ini.

11. Solusi apa yang kira2 bisa dijalankan untuk orang tua maupun calon orangtua sebagai upaya untuk memutus rantai *fatherless*?

A: Bagi saya dimulai dari kita nya dulu. Sebagai individu, kita perlu sadar itu adalah pemahaman atau pengetahuan yang perlu dipelajari. Seperti kamu perlu belajar bagaimana parenting, pengasuhan, manajemen risiko. That's why jika calon pasangan yang akan menikah nanti, disana KUA ada diberi pemahaman supaya di masa depan nanti nya bisa mencegah salah satunya seperti fenomena *fatherless* ini. Tapi sangat disayangkan menurut saya, KUA tidak berjalan semestinya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran Beta Testing Dengan Audiens



Section 1 of 12

Kuesioner Penilaian Animasi 2D "nantii, yah" sebagai Media Pengenalan Edukatif tentang *Fatherless* dalam Pengasuhan Anak

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Selamat pagi/siang/sore/malam

Halo! Perkenalkan, saya Muhammad Fadlan Afwan, mahasiswa Program Studi Teknik Multimedia Digital, Politeknik Negeri Jakarta.

Saat ini saya sedang melakukan penelitian skripsi mengenai perancangan animasi 2D sebagai media edukasi tentang *fatherless*, khususnya ketidakhadiran peran ayah dalam dimensi emosional pengasuhan anak.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya memohon kesediaan Anda untuk berpartisipasi dalam penelitian ini apabila memenuhi kriteria berikut.

Kriteria Partisipan:

1. **Berusia 20–35 tahun.**
2. Berdomisili di wilayah Jabodetabek.
3. Orang tua yang telah memiliki anak **atau** calon orang tua (baik yang sudah menikah maupun belum menikah).
4. **Orang tua** yang telah memiliki anak & **calon orang tua**, baik yang sudah menikah maupun belum menikah.

Anda akan diminta menonton animasi berdurasi (**± 3 menit**), kemudian mengisi kuesioner yang memerlukan waktu sekitar (**± 6 menit**).

Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Mohon memberikan jawaban sesuai dengan penilaian dan pendapat Anda setelah menonton animasi. Seluruh data yang diberikan bersifat anonim, dijaga kerahasiaannya, dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.



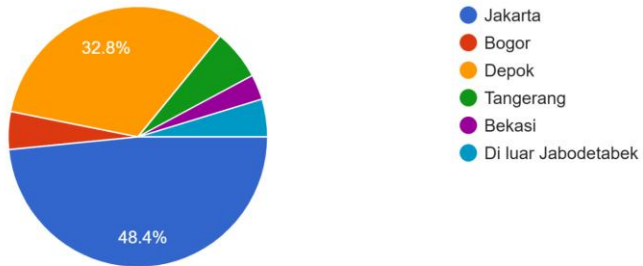
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

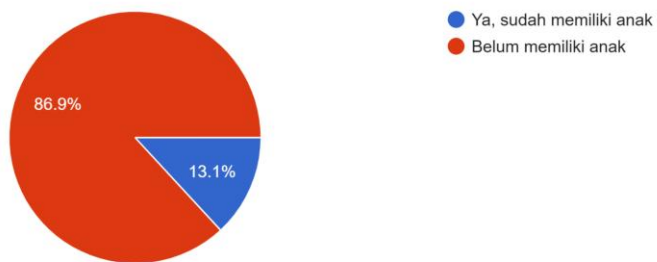
2. Di mana domisili Anda saat ini?

64 responses



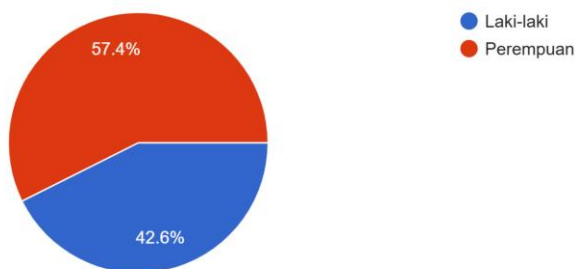
3. Status Anda saat ini?

61 responses



4. Jenis Kelamin

61 responses





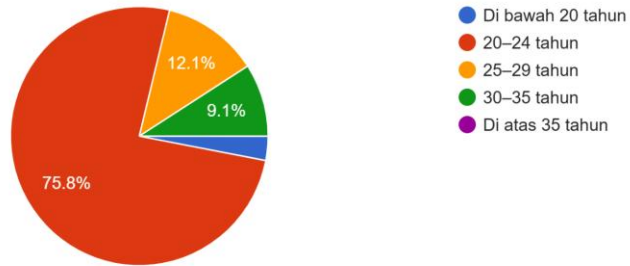
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

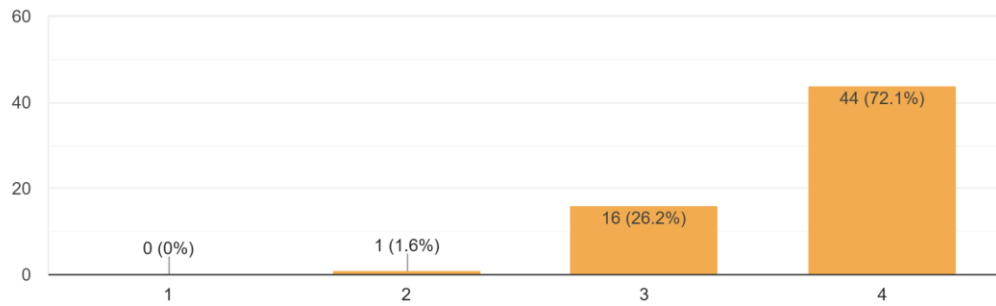
1. Berapa usia Anda saat ini?

66 responses



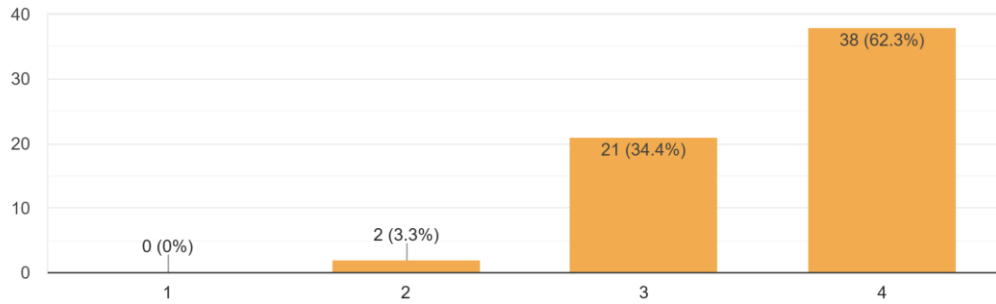
1. Pesan utama dalam animasi ini mudah saya pahami

61 responses



2. Alur cerita animasi ini mudah saya ikuti

61 responses





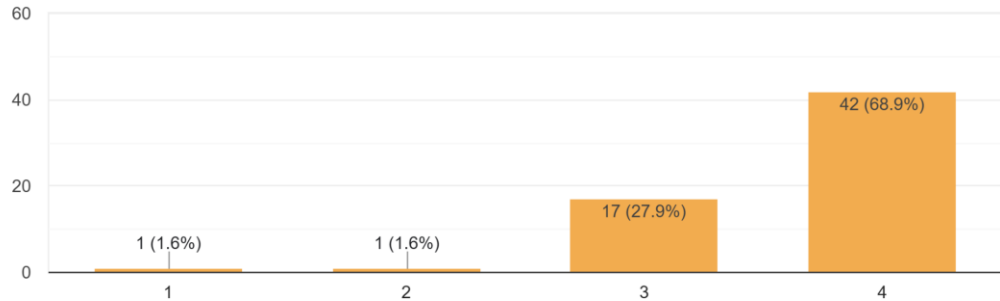
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

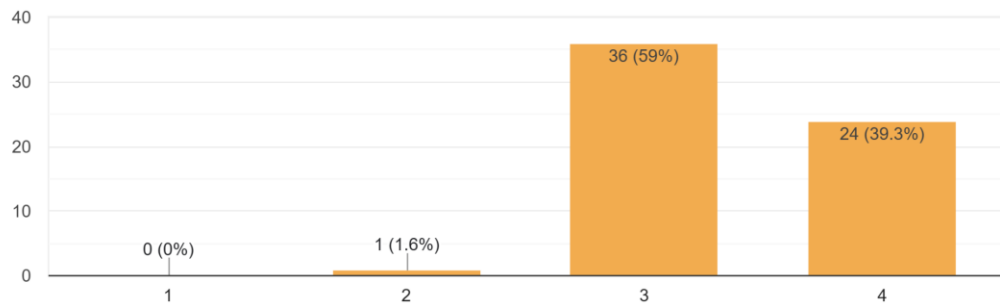
3. Saya memahami bahwa animasi ini membahas ketidakhadiran peran ayah secara emosional, bukan sekadar ketidakhadiran ayah secara fisik

61 responses



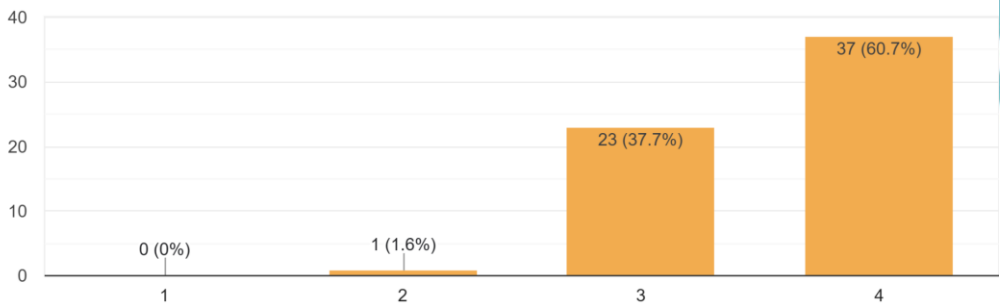
4. Gaya visual (gambar, warna, dan karakter) sesuai dengan suasana cerita

61 responses



5. Visual animasi membantu saya memahami pesan yang disampaikan

61 responses





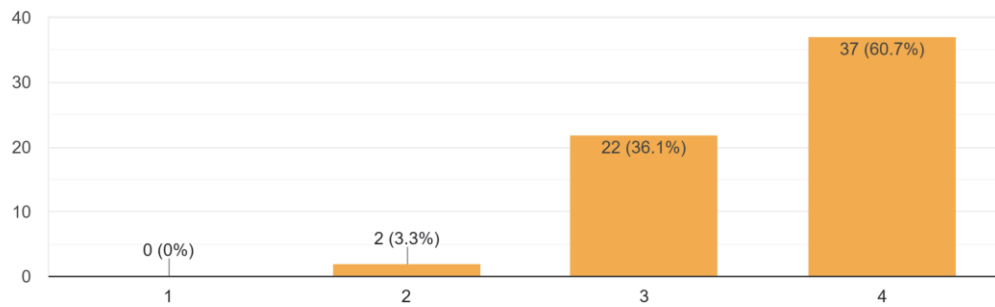
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

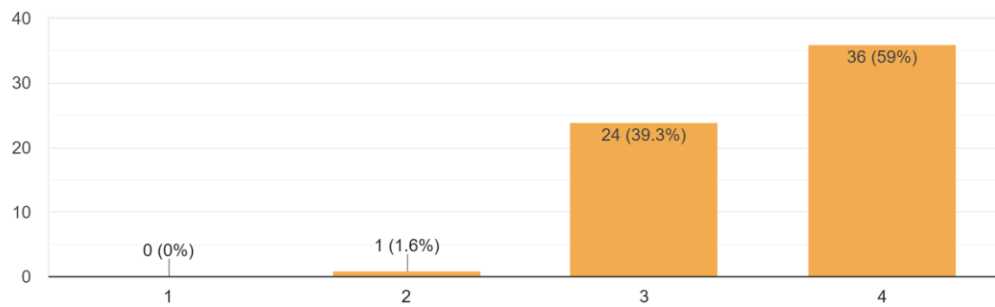
6. Musik dan tata suara memperkuat suasana emosional cerita

61 responses



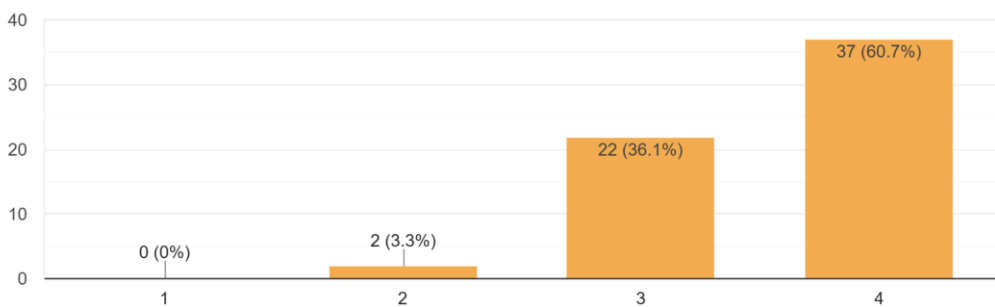
7. Penyampaian cerita terasa tidak mengurui dan tidak menghakimi

61 responses



8. Animasi ini membuat saya memikirkan pentingnya kehadiran emosional ayah dalam pengasuhan anak

61 responses



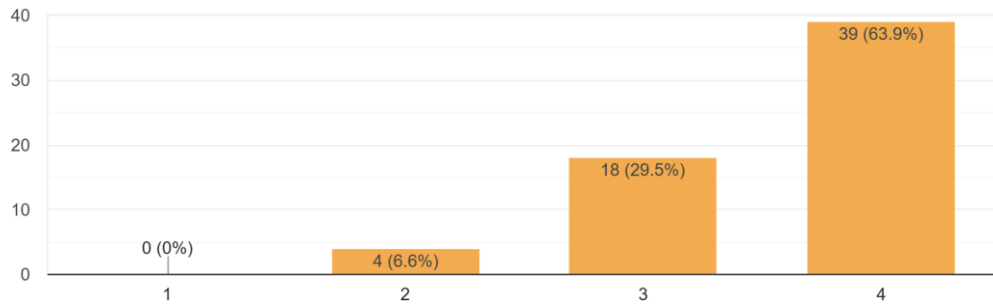


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

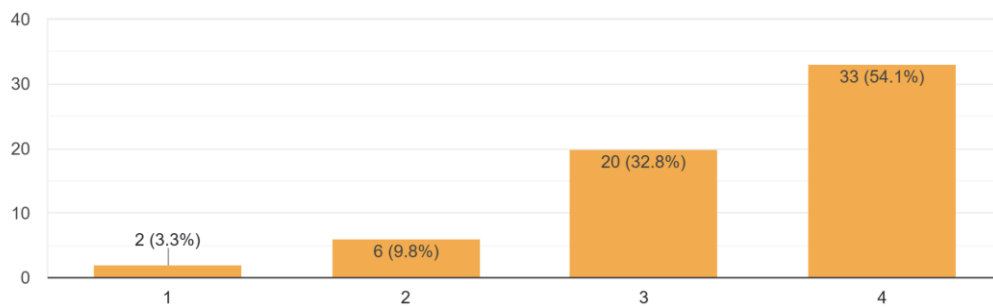
9. Setelah menonton animasi ini, saya terdorong untuk merefleksikan pentingnya kehadiran emosional dalam keluarga

61 responses



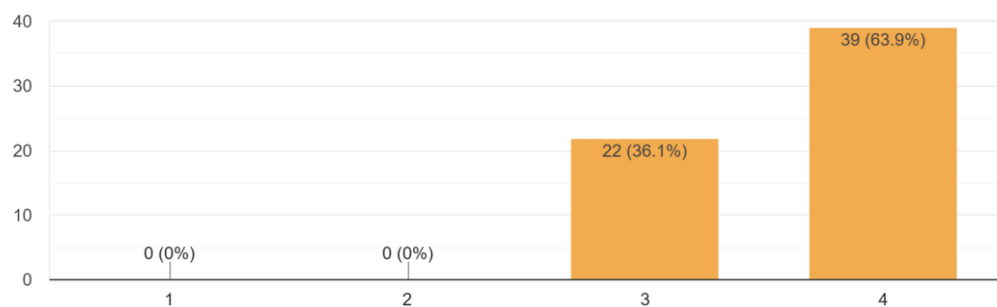
10. Cerita dalam animasi ini terasa relevan dengan kehidupan nyata

61 responses



11. Menurut saya, animasi ini layak digunakan sebagai media edukasi mengenai fatherless

61 responses





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Komentar

Silakan sampaikan **komentar, kesan, atau saran** Anda terhadap animasi ini. **Masukan** yang Anda berikan sangat berarti bagi penelitian ini

61 responses



Response summary



- **Kualitas Pesan dan Edukasi:** Animasi dinilai berhasil menyampaikan pesan yang menyentuh, emosional, dan edukatif mengenai fenomena *fatherless*. Audiens merasa topik ini relevan dengan kondisi saat ini dan mampu menjadi pengingat penting bagi para ayah akan urgensi kehadiran emosional dibandingkan sekadar dukungan materi.
- **Aspek Visual dan Gerak:** Secara keseluruhan, gaya visual dan *color palette* dinilai menarik dan mendukung alur cerita. Namun, beberapa responden memberikan saran perbaikan pada kehalusan gerakan (*smoothness*) karakter yang dirasa masih terlihat patah-patah serta penyesuaian nuansa warna agar lebih mendukung suasana emosional tertentu.
- **Pengembangan Narasi dan Audio:** Penggunaan *voice over* mendapatkan apresiasi karena pembawaannya yang tenang dan tidak menghakimi. Saran pengembangan mencakup

Gemini for Workspace can make mistakes, including about people, so double-check it. [Learn more](#)



See theme percentages

Retry

Copy

Video yang sederhana, tetapi pesannya sangat dalam. Secara keseluruhan, videonya sudah baik, hanya perlu sedikit penyempurnaan pada aspek visual agar hasilnya semakin maksimal. Semoga menjadi pengingat bahwa kehadiran lebih berarti daripada sekadar memberi materi.

Secara keseluruhan, karakter sangat menarik dan mudah diterima oleh audiens, serta mendukung alur cerita. Saran pengembangan dapat

- **Pengembangan Narasi dan Audio:** Penggunaan *voice over* mendapatkan apresiasi karena pembawaannya yang tenang dan tidak menghakimi. Saran pengembangan mencakup penambahan efek suara (*SFX*) untuk transisi, penajaman alur cerita untuk memperjelas pesan, serta penambahan detail sebab-akibat agar narasi terasa lebih mendalam bagi penonton awam.

Gemini for Workspace can make mistakes, including about people, so double-check it. [Learn more](#)



See theme percentages

Retry

Copy

Musik dan tatasuara

Animasi sudah sesuai mungkin di backsound lagu suara bisa dibuat lebih dramatis di part tertentu atau diberi seperti ada suara orang samar samar berbicara seperti pada animasi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Komentar

Silakan sampaikan **komentar, kesan, atau saran** Anda terhadap animasi ini. **Masukan** yang Anda berikan sangat berarti bagi penelitian ini

61 responses

Animasinya kurang nunjukin "nanti, yah" nya. Buat lebih terkesan bisa tunjukkan minimal tiga adegan si anak diacuhin sama ayahnya. Misal mau nunjukin gambar disuruh nanti, mau nunjukin nilai disuruh nanti, mau ajak main disuruh nanti. Jangan ujung⁹ punya anak trus karakternya inget masa lalu turs brubah jdi bapak sayang anak, walaupun itu secara kasat terlihat fine⁹ aja, mnrt gw harusnya si karakter digambaran udh tau bahwa peran bapak itu penting sbkm nikah (tapi kayaknya agak jauh dah pertumbuhan ni karakter dari sd ampe punya ank). Menurut gw ceritanya bisa dipendekin dan ditegasin lagi, yg pas bagian anaknya ngebully itu udah cocok tuh bikin bapaknya notis bahwa anknya jdi nakal gitu coz ga diperhatiin. Klo gitu doang w jdi penasaran bapaknya jdi gimana trus hubungan dia sama bapaknya gimana wkwk apakah kacau?

Karna kalopun kacau, kok iso⁹ ne punya anak... lebih logic trauma karna takut klo punya anak ntar jdi kayak bapaknya dia juga...

Sekian, wassalam

pesan animasi tersampaikan dengan baik

Pesan disampaikan nyampe banget visualnya sangat menarik dan membuatnya mudah dipahami

Secara pesan menyampaikan dengan mudah dimengerti, tetapi secara visual bisa lebih dikembangkan lagi

Sangat mengedukasi, jujur saya sebenarnya sudah cukup aware terhadap hal ini, tetapi ketika semakin menjalani pekerjaan yang tiada habisnya, saya mulai khawatir jangan-jangan sayalah yang akan turut serta menyumbang permasalahan ini, video ini mengingatkan kembali tentang tujuan bekerja untuk mereka yang ada di rumah bukan bekerja karena pekerjaan itu sendiri semata.

semoga animasi nya terus berkembang

Isu yang diangkat sangat relevan dengan kondisi saat ini didukung data-data bukan hanya cerita. Pesan yang ingin disampaikan dapat ditangkap dengan sangat baik. Tampilan visual menarik dan tidak membosankan, setiap scene dibuat dengan rapih, hanya saja beberapa gerakan terlihat patah-patah. Pemilihan suara dan narator sangat baik dan emosional, mendukung alur cerita dari awal hingga akhir. Secara menyeluruh video ini sangat layak dijadikan media edukasi terkait fatherless.

Pesan yang disampaikan ter-deliver dengan sangat jelas dan mudah dipahami

Animasi 2d sudah bagus karena artsryle yang simple seperti video youtube KokBisa jadi serasa menonton video informarif



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran. Dokumentasi Validasi Ahli Materi

The screenshot shows a Google Meet interface with a presentation slide and a validation table. The presentation slide features a cartoon character sitting at a desk with a laptop, surrounded by educational icons. The validation table is titled 'C. Penilaian' and contains 8 rows of criteria for evaluation. Below the table is a section for 'D. Komentar, Saran, dan Rekomendasi Perbaikan'.

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
1	Ketepatan konsep fatherless emosional — perbedaan ayah absen fisik vs. absen emosional jelas dan akurat.					
2	Akurasi dan proporsionalitas data yang ditampilkan (Susenas 2024), termasuk interpretasinya.					
3	Ketepatan penggambaran dampak psikologis pada anak sesuai psikologi perkembangan.					
4	Dampak yang ditampilkan (mis. perilaku bully, kebingungan arah) disajikan proporsional, tidak deterministik.					
5	Pesan tidak menyalahkan atau menstigma orang tua maupun keluarga tertentu.					
6	Konten aman dan sensitif secara psikologis bagi penonton (tidak berlebihan memicu / triggering).					
7	Kesesuaian materi dengan audiens sasaran (orang tua dan calon orang tua).					
8	Kelayakan animasi secara keseluruhan sebagai media edukasi isu fatherless.					

D. Komentar, Saran, dan Rekomendasi Perbaikan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi mengenai Fatherless dalam Pengasuhan Anak

A. Identitas Validator

Nama : Amallia Putri Kartika Sari, M. Psi., Psikolog
Bidang Keahlian : Psikologi Pendidikan
Instansi/Pekerjaan : Psikolog, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Timur
Tanggal Penilaian : 15 juni 2026

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai. Keterangan skala: 1 = Sangat Tidak Sesuai, 2 = Tidak Sesuai, 3 = Sesuai, 4 = Sangat Sesuai.

C. Penilaian

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
Aspek Akurasi Substansi					
1	Ketepatan konsep fatherless emosional, perbedaan ayah absen fisik vs. absen emosional jelas dan akurat.				✓
2	Akurasi dan proporsionalitas data yang ditampilkan (data Susenas, Kompas.id 2024), termasuk interpretasinya.			✓	
3	Ketepatan penggambaran dampak psikologis pada anak sesuai psikologi perkembangan.				✓
4	Dampak yang ditampilkan (mis. perilaku bully, kebingungan arah) disajikan proporsional, dan tidak mutlak			✓	
Aspek Sensitivitas dan Keamanan Pesan					
5	Pesan tidak menyalahkan atau menstigma orang tua maupun keluarga tertentu.				✓
6	Konten aman dan sensitif secara psikologis bagi penonton (tidak berlebihan memicu / triggering).				✓
Aspek Kesesuaian dan Kelayakan					
7	Kesesuaian materi dengan audiens sasaran (orang tua dan calon orang tua).				✓
8	Kelayakan animasi secara keseluruhan sebagai media edukasi isu fatherless.				✓

D. Komentar, Saran, dan Rekomendasi Perbaikan

Sudah bagus sekali, sedikit masukan dari saya dicoba untuk pakai subtitle biar memudahkan bagi para audiens luas, bisa bermanfaat bagi Teman Tuli / disabilitas juga. Serta membantu kejelasan artikulasi suara jika ada suara yg dominan daripada suara narator.

E. Kesimpulan

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☒ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

Validator,

(Amallia Putri Kartika Sari)



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi mengenai Fatherless dalam Pengasuhan Anak

A. Identitas Validator

Nama : Ahmad Hilmi
Bidang Keahlian : Professional Animator
Instansi/Pekerjaan : Bunny Studio/ 3D Animator
Tanggal Penilaian : 28-06-2026

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai. Keterangan skala: 1 = Sangat Tidak Sesuai, 2 = Tidak Sesuai, 3 = Sesuai, 4 = Sangat Sesuai.

C. Penilaian

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
Aspek Visual					
1	Desain karakter konsisten dan mendukung penyampaian cerita.				✓
2	Pemilihan warna dan palet sesuai dengan suasana/mood tiap adegan.			✓	
3	Komposisi dan tata letak visual tiap adegan jelas dan mudah diikuti.			✓	
4	Kualitas ilustrasi dan aset visual rapi serta layak secara estetika.			✓	
Aspek Animasi					
5	Gerakan animasi halus dan tidak mengganggu kenyamanan menonton.			✓	
6	Penerapan prinsip animasi mendukung keterbacaan gerak dan emosi tokoh.			✓	
7	Alur perpindahan antaradegan (transisi) berjalan lancar dan tidak membingungkan.			✓	
Aspek Audio					
8	Kualitas audio (musik, efek suara, narasi) jernih dan layak.				✓
9	Musik dan tata suara mendukung suasana emosional yang ingin dibangun.			✓	

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

10	Sinkronisasi antara audio dan visual tepat.			✓	
<i>Aspek Penyajian dan Teknis</i>					
11	Durasi dan tempo (pacing) animasi proporsional dan menjaga perhatian penonton.			✓	
12	Teks/tipografi (jika ada) mudah dibaca dan sesuai dengan tampilan.			✓	
13	Kualitas teknis video (resolusi, kestabilan, rendering) baik.			✓	
14	Visual dan audio secara keseluruhan mendukung penyampaian pesan secara reflektif.			✓	
15	Animasi secara keseluruhan layak sebagai media edukasi dari sisi media dan penyajian.				✓

D. Komentar, Saran, dan Rekomendasi Perbaikan

Overall good , beberapa catatan kecil saja : Catatan Pertama. sedikit push dibagian 2 shot awal, Tata letak sebuah character dan latar gambar (Bisa dilihat dari Rules of Third cinematografi) jika lebih diterapkan lagi mungkin penyampaian pesan sebuah scene lebih clear. Catatan Kedua pemilihan font (Typhograph) hanya sebagian saja pemilihan font yang seharusnya lebih dipertegas (*Sebagai contoh Scene dalam FONT: "KAMU PIKIR, INI CUMA CERITA SATU ANAK"

E. Kesimpulan

- ✓ Layak digunakan tanpa revisi
- ✓ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak digunakan

Validator,


(Ahamad Hilmi.)



AMALLIA PUTRI KARTIKA SARI, M.PSI,
PSIKOLOG

EDUCATIONAL
PSYCHOLOGIST

ABOUT ME

I am a Psychologist with experience operation tools psychological test, assessment, intervention psychology and make examination result. Focus on Educational Psychology

PERSONAL IDENTITY

- Name: Amallia Putri Kartika Sari
- Date Of Birth : Surakarta, 7 April 1995
- Gender : Female
- Religions : Moslem
- State of Residence : Paser, Kalimantan Timur
- Status : Married
- Email :
amalliaputrikartikasari@gmail.com /
apk295@umkt.ac.id
- Linked In : Amallia - Putri

EDUCATION

MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF SURAKARTA

Master of Psychology Profesi |
Sept 2017 - Jan 2020

- SIPP & SPP Active
- Wrote thesis on Journal Psychopolytan about empathy and bullying
- Part of Zona Solution.Psy as a trainer, counselor and moderator in a webinar.
- Psychological Profesional Practice Work TK, SD, SMP, SMA

MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF SURAKARTA

Bachelor Degree of Psychology |
Sept 2013 - April 2017

- Work with various side project assessments to help lecturers with their research or client need

EXPERIENCE WORK

LABORATORY ASSISTANT FACULTY OF PSYCHOLOGY "OBSERVATIONAL & INTERVIEW"

Muhammadiyah University Of Surakarta | 2016-2017

- Managed all assistant during 6 month as a coordinator
- Managed up to 3 projects with a team (Assessment, BEI, Children Development)

INTERNSHIP PSYCHOLOGICAL PROFESSIONAL PRACTICE

TK, SD, SMP, SMA | August 2018 - Mar 2019

LECTURER AT MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF EAST KALIMANTAN

Faculty of Psychology | 2020-2022
Educational Psychologist

COORDINATOR OF "TEMPAT UJI KOMPETENSI" PSYCHOLOGY DEPARTEMENT

Muhammadiyah University of East Kalimantan| 2020-2022

HEAD OF THE LABORATORY PSYCHOLOGY DEPARTEMENT

Muhammadiyah University of East Kalimantan| 2020-2022

STATE CIVIL APPARATUS OF EAST KALIMANTAN PROVINCIAL GOVERNMENT - DEPARTMENT OF EDUCATION AND CULTURE

Regional Education Branch Office V Paser East| 2022 - Now

ASSOCIATE PSYCHOLOGIST

Klik Dokter | 2022 - Now
Ikigai Consulting | 2022 - 2024
Himpis Kaltim | 2022 - Now

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



CONTACT_



Wijaya I No 38 , Petogogan
Keb. Baru, South Of Jakarta



087777732012
hilmidesign60@gmail.com

EDUCATION_

Design of Animation
Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
2014 - 2017

Denpasar Animation Training
3D Modeller & Asset Creation
2018 (Get The best 3 of Student)

3D Animation at IFW
2019

SOFTWARE TOOLS

Autodesk Maya

Blender

Lampiran CV Ahli Media

AHMAD HILMI

3D ANIMATOR

Hallo I'm Hilmi, with how to work a little longer, but produces shots that are thorough and detailed. Because I really like animation that has good quality.

JOB EXPERIENCE_

2020 - Present
3D ANIMATOR
BUNNY DOG STUDIO , Jakarta

Nefertini
Rabbits Invasion
Metal Carbot
Mirage
BoBoiBoy

2019 - 2020
3D ANIMATOR
INFINITE FRAME WORKS STUDIO , BATAM

Octonauts :
The Great Barrier Reef, The Cave of Sac Actun , &
Ring of Fire

Made By Maddie

2018 - 2019
HR. DESIGN
TRANS MEDIA TV (TRANS TV)
Human Resources Design Team

SKILLS_

3D DESIGN ●●●●● 2D DESIGN ●●●●●

INTERESTS_

● Travelling ● Sketching ● Badminton