

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D
“AGENT FLINT AND AGENT IRON”
TENTANG PERSAINGAN SAUDARA KANDUNG
(3D Asset Modeler)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh :
DINDA MAULIDINA FITRIA
NIM : 19023013

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 3D “Agent Flint And Agent Iron” tentang persaingan persaudaraan
Penulis : Dinda Maulidina Fitria
NIM : 19023013
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin....., tanggal 17...Juli 2023

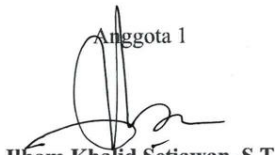
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,




Jodies Setiamawati, M. Pd
ID DOSEN. 0903450010

Anggota 1




Ilham Khalid Setiawan, S.T
NIP. 198010312014041001

Anggota 2



Pingki Indrianti, M.Ds
NIP. 198603232015042003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT.
NIP. 198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 3D
"Agent Flint And Agent Iron" Tentang Persaingan
Saudara Kandung.
Penulis : Dinda Maulidina Fitria
NIM : 19023013
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Jakarta, Selasa 20 Juni 2023.

Pembimbing I



Friansyah Gemawang, S.T
NIP.

Pembimbing II



Pingki Indrianti M.Ds
NIP. 198603232015042003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds.
NIP. 198801172010032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN
BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dinda Maulidina Fitria
NIM : 19203013
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **Perancangan Film Animasi 3D “ Agent Flint and Agent Iron “ Tentang persaingan saudara kandung adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan persyaratan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar benarnya.

Jakarta, 3 Juli 2023

Yang menyatakan,



Dinda Maulidina Fitria

NIM : 19023013

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Dinda Maulidina Fitria
NIM : 19023013
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Perancangan Film Animasi 3D “ Agent Flint and Agent Iron “ Tentang persaingan saudara kandung.** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 3 Juli 2023

Yang menyatakan,



A handwritten signature in black ink is written over a 10,000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10000', 'PETERAKI TEMPEL', and the serial number 'B6EAKX511456514'.

Dinda Maulidina Fitria

19203013

ABSTRACT

The sibling relationship is the longest relationship experienced by humans since birth compared to other relationships such as parents, partners, children, and friendships. One of the many occurrences of relationship conflict between siblings is sibling rivalry. In the last 10 years in Indonesia and abroad such as Korea, many films in Indonesia have raised the theme of family relationship conflict or sibling rivalry. But there are still not many films with this theme that are adopted in animated form. Therefore, an animated short film was made entitled "Agent Flint and Agent Iron". The purpose of this writing is to make the animated short film "Agent Flint And Agent Iron" which can be used as an educational medium and an effort to invite each other to maintain good relations between siblings. This study uses observation and interview methods. Based on the interview with the film "Agent Flint And Agent Iron" in an effort to invite each other to maintain good relations between siblings that can be accepted by the audience and making 3D asset modeling with primitive modeling techniques can be used properly so that it blends with the environment.

Keyword : 3D Animated Short Film, Agent, Modeling, Siblings

ABSTRAK

Hubungan saudara kandung merupakan hubungan terlama yang dialami manusia sejak lahir dibandingkan dengan hubungan lainnya seperti orang tua, pasangan, anak, dan pertemanan. Salah satu dari banyak terjadinya konflik hubungan antara kakak beradik adalah persaingan saudara kandung. Dalam 10 tahun terakhir di Indonesia dan Mancanegara seperti Korea, banyak karya Film di Indonesia yang mengangkat tema konflik hubungan keluarga atau persaingan saudara kandung. Namun masih belum banyak film dengan tema tersebut yang di angkat dalam bentuk animasi. Maka dari itu di buatlah film pendek animasi yang berjudul “*Agent Flint and Agent Iron*“. Tujuan penulisan ini adalah membuat film pendek animasi “*Agent Flint And Agent Iron*” dapat menjadi media edukasi dan upaya dalam ajakan saling menjaga hubungan yang baik antara saudara kandung. Penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara. Berdasarkan wawancara film “*Agent Flint And Agent Iron*” dalam upaya dalam ajakan saling menjaga hubungan yang baik antara saudara kandung bisa diterima oleh penonton dan pembuatan modeling 3D asset dengan teknik *primitive modeling* dapat digunakan dengan baik sehingga menyatu dengan *environment*.

Kata Kunci : Film Pendek Animasi 3D, Agent, Modeling, Saudara Kandung

PRAKATA

Puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, yang karenanya dalam kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan baik. Penulisan karya tugas akhir ini dibuat sebagai syarat agar dapat menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa Diploma-4 Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih atas segala bantuan dan dukungan dari keluarga, sehingga Karya Tulis Tugas Akhir ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan Karya Tugas Akhir, khususnya bagi :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. Sebagai Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si Sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, Sebagai Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. Sebagai Sekretaris Jurusan Desain
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds, sebagai Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Friansyah Gemawang, S.ST sebagai Pembimbing Materi Karya Tugas Akhir.
7. Pingki Indrianti M.Ds sebagai Pembimbing Penulisan Karya Tugas Akhir.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Fransisca Tiara dan Izhar Jundullah Rabbani selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul "*Agent Flint And*

Agent Iron” yang dengan penuh semangat dan perjuangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

10. Teman - Teman Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, untuk selalu ada dan bersedia membantu di masa pandemi yang sulit ini.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak pihak yang sudah saya sebutkan penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini, sekali lagi penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu. Demikian laporan yang penulis buat, Penulis berharap semoga karya tulis yang penulis susun ini, dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya khususnya untuk Mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
Terimakasih

Jakarta, 3 Juli 2023



Dinda Maulidina Fitria

19023013

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan.....	6
1. Manfaat Akademi	6
2. Manfaat Umum	6
3. Manfaat Penulis	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
1. Pengertian Animasi	8
2. Prinsip Animasi	9
3. 3D Modeling	19
4. Teknik Primitive Modeling	20

5. 3D Asset Dalam Animasi	21
6. Sibling Rivalry	21
7. Laboratorium	22
8. High Tech	23
B. Hasil Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Berfikir	24
D. Pernyataan Peneliti	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Waktu Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian	30
D. Teknik dan instrument Pengumpulan Data	30
E. Teknis Analisi Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Pembuatan 3D <i>Modeling Asset</i> untuk mendukung <i>Environment</i>	32
1. Mencari referensi	33
2. 3D Modeling Asset	36
B. Penerimaan Penonton Terhadap film pendek animasi “ <i>Agent Flint & Agent Iron</i> ”	39
1. Hasil Wawancara	42
BAB V PENUTUP	45
A. Simpulan	45
B. Implikasi	45
1. Implikasi teoritis	45
2. Implikasi praktis	46
C. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mickey Mouse	7
Gambar 2.2 Prinsip Animasi	8
Gambar 2.3 <i>Squash and Stretch</i>	9
Gambar 2.4 <i>Anticipation</i>	10
Gambar 2.5 <i>Staging</i>	11
Gambar 2.6 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	12
Gambar 2.7 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	13
Gambar 2.8 <i>Slow In and Slow Out</i>	14
Gambar 2.9 <i>Arcs</i>	14
Gambar 2.10 <i>Secondary Action</i>	15
Gambar 2.11 <i>Timing and Spacing</i>	16
Gambar 2.12 <i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2.13 <i>Solid Drawing</i>	17
Gambar 2.14 <i>Appeal</i>	18
Gambar 2.15 <i>3D Modelig</i>	19
Gambar 2.16 <i>Teknik Primitive Modeling</i>	19
Gambar 2.17 <i>Laboratotirum</i>	21
Gambar 2.18 Kerangka Berfikir	23
Gambar 4.1 <i>Serum Lab</i>	30
Gambar 4.2 <i>Cylinder</i>	30
Gambar 4.3 <i>Serum</i>	31
Gambar 4.4 <i>Laboratorium environment</i>	32
Gambar 4.5 <i>Control room environment</i>	33
Gambar 4.6 <i>Agent Flint and Agent Iron</i>	34

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pedoman Wawancara	23
Tabel 2.2 Waktu Penelitian	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata mahasiswa	41
Lampiran 2 Dokumen pendukung penyusun TA	42