

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI
“ACT OF KINDNESS” DAN ANALISIS SEMIOTIKA DALAM
PEMAKNAAN SIMBOL PADA ADEGAN**
*(Story Writer, Character Designer & Modeler,
Storyboard Artist, 2D Animator)*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:
Vira Febriani
NIM: 19023053

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI “ACT OF KINDNESS” DAN ANALISIS SEMIOTIKA DALAM PEMAKNAAN SIMBOL PADA ADEGAN**

Penulis : Vira Febriani
NIM : 19023053
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,



Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199104192019032015

Anggota 1



Zainal Muttaqien, M. Art.Let.Lang
NIP. 198712102020121008

Anggota 2



Nur Rahmansyah, S.Kom, M. Kom
NIP. 198405092019031011

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi Campuran
"Act of Kindness" Dan Analisis Semiotika Dalam
Pembungkahan Simbol Pada Adegan
Penulis : Vira Febriani
NIM : 19023053
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Jakarta, Selasa 10 Juli 2023.

Pembimbing I



Nur Rahmansyah, S.Kom, M. Kom
NIP. 198405092019031011

Pembimbing II



Nurul Akmalia, M. Med. Kom
NIP. 199109202020122015

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 : Vira Febriani
NIM : 19023053
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI “ACT OF KINDNESS” DAN ANALISIS SEMIOTIKA DALAM PEMAKNAAN SIMBOL PADA ADEGAN“

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

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

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Jakarta, 26 Juni 2023



Vira Febriani
NIM: 19023053

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Vira Febriani
NIM : 19023053
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI “ACT OF KINDNESS” DAN ANALISIS SEMIOTIKA DALAM PEMAKNAAN SIMBOL PADA ADEGAN”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 26 Juni 2023

Yang menyatakan,


METERAL TEMPEL
10000
CC:83FAKX422007293

Vira Febriani
NIM: 19023053

ABSTRAK

This study examines the analysis of the design of the animated short film "Act of Kindness" with a duration of 05:42 minutes, intending to increase audience awareness about the importance of doing good and being sensitive to the surrounding environment. This animated short film was created as a learning medium to increase individual awareness of the surrounding environment. The production process of this animated short film, together with the research, lasted for 10 months and resulted in a research report covering the meaning of the symbols contained in the film scenes. This study uses a qualitative research method with semiotic analysis based on Roland Barthes' theory, which examines the meaning behind the symbols that appear in scenes. The results of this study indicate that the animated short film "Act of Kindness" has the potential as a learning medium that is able to raise awareness of the importance of doing good and being sensitive to the surrounding environment.

Keywords: *Animation, Kindness, Symbol, Learning, Semiotics*

Penelitian ini mengkaji analisis terhadap perancangan film pendek animasi "Act of Kindness" dengan durasi 05:42 menit, dengan tujuan meningkatkan kesadaran penonton mengenai pentingnya melakukan kebaikan dan memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Film pendek animasi ini dibuat sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran individu terhadap lingkungan di sekitarnya. Proses produksi film pendek animasi ini, bersama dengan penelitian, berlangsung selama 6 bulan dan menghasilkan laporan penelitian yang mencakup pemakaian simbol-simbol yang terdapat dalam adegan film. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis semiotika berdasarkan teori Roland Barthes, yang mengkaji makna di balik simbol-simbol yang muncul dalam adegan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film pendek animasi "Act of Kindness" memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang mampu membangkitkan kesadaran akan pentingnya melakukan kebaikan dan memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Kata Kunci: *Animasi, Kebaikan, Simbol, Edukasi, Semiotika*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, kita masih bisa belajar dan bekerja serta diberikannya kesehatan sehingga mampu menjalani kehidupan sehari-hari dengan baik.

Dalam Karya Tulis Tugas Akhir ini, penulis menuangkan segala daya dan upaya untuk mengerjakan karya Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Penulis mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak atas bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung, baik secara moril maupun materil karena penulis tidak akan bisa menyelesaikan karya Tugas Akhir ini tanpa bantuan dari berbagai pihak.

1. Allah SWT. Yang Maha Pengasih dan Maya Penyayang atas keberkahan hidup, kemudahan, kelancaran serta rezeki-Nya penulis dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini.
2. Dr. Tipri Rose Kartika, MM. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si Sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
4. Trifajar Yurmama, S.S.Kom.M.T. selaku Ketua Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Animasi.
5. Rina Watye, S.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Animasi.
6. R.AE Widiargo, S.T.M.I. Kom. selaku dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.
7. Nur Rahmansyah, S.Kom., M. Kom selaku Dosen Pembimbing selama mengerjakan Karya Tugas Akhir.
8. Nurul Akmalia, S.I. Kom., M. Med. Kom selaku Dosen Pembimbing selama mengerjakan Karya Tugas Akhir yang selalu sabar membimbing penulis yang suka melakukan bimbingan hingga larut malam.

9. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
10. Kedua orangtua serta kakak yang memberikan dorongan, dukungan serta motivasi dan juga banyak hal yang dilakukan mereka demi kelancaran penulis menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini.
11. Ahmad Hanan dan Shifa Aulia selaku rekan satu tim dalam pengerjaan Karya Tugas Akhir "Act of Kindness" yang penuh dengan perjuangan dan semangat menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini.
12. Teman seangkatan Animasi khususnya kelas D4-A yang bersedia membantu di waktu yang sulit.

Penulis menyadari masih banyak kelemahan dan kekurangan dan belum mendekati yang namanya sempurna. Maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan kemajuan untuk hasil yang lebih baik. Demikianlah laporan yang penulis buat, semoga ini dapat menjadi berkat dan manfaat bagi setiap orang yang membacanya. Terima kasih.

Jakarta, 25 Juni 2023



Vira Febriani

19023053

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
B. Hasil Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Berpikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis atau Desain Penelitian	38
B. Waktu Penelitian	40
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	41
D. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43

A. Pembuatan Film Pendek Animasi Campuran “Act of Kindness”.....	43
B. Film Pendek Animasi “Act of Kindness” Untuk Menganalisa Simbol yang Terkandung Pada Adegan	55
BAB V PENUTUP.....	58
A. Simpulan	58
B. Implikasi.....	59
C. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Hasil Penelitian yang Relevan	36
Tabel 3. 1 Tabel Waktu Penelitian.....	40
Tabel 4. 1 Tabel Penelitian Analisis Semiotika	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Animation: Spongebob Squarepants	7
Gambar 2. 2 Animasi 2D: Tom & Jerry	8
Gambar 2. 3 Squash and Stretch	9
Gambar 2. 4 Anticipation	10
Gambar 2. 5 Staging	10
Gambar 2. 6 Straight Ahead Action and Pose to Pose	11
Gambar 2. 7 Follow Through and Overlapping Action	12
Gambar 2. 8 Slow In and Slow Out	12
Gambar 2. 9 Arcs	13
Gambar 2. 10 Secondary Action	13
Gambar 2. 11 Timing & Spacing	14
Gambar 2. 12 Exaggeration	15
Gambar 2. 13 Solid Drawing	15
Gambar 2. 14 Appeal: Cloudy With a Chance of Meatballs	16
Gambar 2. 15 Desain karakter: Sub maskot kampung tematik	17
Gambar 2. 16 Storyboard	18
Gambar 2. 17 3D Modeling: Plankton	19
Gambar 2. 18 Concept Art	19
Gambar 2. 19 Logo Paint Tool SAI	21
Gambar 2. 20 Logo Adobe Animate	22
Gambar 2. 21 Autodesk Maya	22
Gambar 2. 22 Pipeline Produksi Animasi	23
Gambar 2. 23 Dewi Sartika	28
Gambar 2. 24 Mbah Sadiman	29
Gambar 2. 25 Pertolongan kepada anak-anak tersesat di gua	30
Gambar 2. 26 Signifikasi Dua Tahap Barthes	32
Gambar 2. 27 Kerangka Berpikir	37
Gambar 4. 1 Storyboard Template	48
Gambar 4. 2 Contoh Script	48

Gambar 4. 3 Pembuatan storyboard	49
Gambar 4. 4 Hasil storyboard	49
Gambar 4. 5 Peletakan referensi gambar	50
Gambar 4. 6 Sketsa berdasarkan referensi	50
Gambar 4. 7 Hasil tahap finishing concept art.....	51
Gambar 4. 8 Referensi karakter	52
Gambar 4. 9 Kanvas kosong pada software Paint Tool SAI.....	52
Gambar 4. 10 Pembuatan desain karakter.....	52
Gambar 4. 11 Hasil dari pembuatan desain karakter	53
Gambar 4. 12 3D Modeling: Andre	54
Gambar 4. 13 Proses 2D Animating	54