

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D DAN 3D “ACT OF KINDNESS”**  
**SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK BERPERILAKU BAIK**

*(Texture Artist, Asset Modeler, Compositor dan Video Editor)*

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Sarjana Terapan Animasi**



**Disusun Oleh:**

**Ahmad Hanan**

**NIM: 19023003**

**PROGRAM STUDI ANIMASI**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D DAN 3D "ACT OF KINDNESS" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK BERPERILAKU BAIK**

Penulis : Ahmad Hanan  
NIM : 19023003  
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,



Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom  
NIP. 198801172010032015

Anggota 1



Rina Watye, S.Ds., M.Ds  
NIP. 199104192019032015

Anggota 2



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

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Grafis



Trifajar Yurmanita S, S.Kom., MT.  
NIP. 198011122020122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi 2D dan 3D  
"Act of Kindness" Sebagai Media Pembelajaran  
Untuk Terus Berperilaku Baik  
Penulis : Ahmad Hanan  
NIM : 19023003  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Jakarta,  
Selasa 11 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 ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Hanan  
NIM : 19023003  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D DAN 3D "ACT OF KINDNESS" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK BERPERILAKU BAIK" adalah orisinal, 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 sebenarnya.

Jakarta, 2 Agustus 2023



Ahmad Hanan  
NIM. 19023003

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ahmad Hanan  
NIM : 19023003  
Program Studi : Animasi  
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 ANIMASI 2D DAN 3D “ACT OF KINDNESS”  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK BERPERILAKU BAIK”**  
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 akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 2 Agustus 2023

Yang menyatakan,

  


Ahmad Hanan

## ABSTRAK

*This Final Project involves creating an animated film titled "Act of Kindness" with a theme centered around goodness. The purpose of creating this work and writing the project is to produce an animated film that is suitable for all age groups and serves as a means of promoting good behavior. In this Final Assignment, the process of creating the "Act of Kindness" animated film will be explained, along with an analysis of the audience's reception towards the visual and audio aspects of the film as a medium for promoting good behavior. The production of an animated film involves different procedures and stages compared to conventional filmmaking. According to Beane (2012), the process of creating a 3D animated film includes three main stages: Pre-Production, Production, and Post-Production. Research conducted for this Final Assignment adopts a qualitative approach, utilizing the focus group discussion method for data collection and employing data processing techniques such as encoding proposed by Stuart Hall (1973). The audience's reception of the film focuses on the technical visual depiction of the animation. The production process of the "Act of Kindness" animated film took 1 month and 25 days. The research findings concluded that the animated film is worthy of being accepted by society as a film promoting goodness.*

**Keywords:** *3D Animation, Act of Kindness, Animated Film, Audience Acceptance*

Tugas Akhir ini melibatkan pembuatan sebuah film animasi berjudul "Act of Kindness" dengan tema kebaikan. Tujuan dari pembuatan karya dan penulisan ini adalah untuk menciptakan sebuah film animasi yang dapat diterima oleh semua kalangan usia dan menjadi sarana pembelajaran untuk berperilaku baik. Dalam penulisan Tugas Akhir ini, akan dijelaskan proses pembuatan film animasi "Act of Kindness" serta bagaimana penerimaan penonton terhadap aspek visual dan audio dalam film animasi tersebut sebagai media pembelajaran untuk berperilaku baik. Pembuatan film animasi melibatkan prosedur dan tahapan yang berbeda dengan pembuatan film konvensional. Menurut Beane (2012), prosedur pembuatan film animasi 3D melibatkan tiga tahapan utama, yaitu Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca-Produksi. Penelitian dalam penulisan Tugas Akhir ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana masyarakat menerima karya film animasi "Act of Kindness". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui *focus group discussion* dan pengolahan data dengan teknik penyandian (*encoding*) yang dikemukakan oleh Stuart Hall (1973). Penerimaan khalayak terhadap video ini fokus pada aspek penggambaran teknis visual animasi. Proses produksi film animasi "Act of Kindness" berlangsung selama 1 bulan 25 hari. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa film animasi ini layak untuk diterima oleh masyarakat sebagai sebuah film animasi dengan tema kebaikan.

**Kata Kunci:** *3D Animasi, Act of Kindness, Film Animasi, Penerimaan Khalayak*

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SAW, atas rahmat, barokah, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Penyusunan Tugas Akhir ini selain merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Animasi ini juga dimaksudkan untuk menambah wawasan di bidang pembuatan animasi 3D.

Tugas akhir yang dibuat oleh penulis berjudul Film Pendek Animasi 3D “*Act of Kindness*” dengan mengangkat tema yang diambil dari salah satu pribahasa, yaitu “Apa yang kau tanam, itulah yang kau tuai” yang artinya adalah “Perbuatan baik akan mendapat balasan kebaikan, begitupun sebaliknya perbuatan jahat akan mendapat balasan kejahatan pula”. Mengapa kami tertarik mengambil konsep cerita ini adalah untuk pembelajaran baik kepada penonton bahwasannya apa yang kita lakukan akan dikembalikan kepada diri kita sendiri, baik itu perbuatan baik maupun perbuatan yang buruk.

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. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif
3. Rina Watye, M.DS. selaku Kepala Program Studi dan Sekretaris Jurusan Koordinator Desain Grafis Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
4. Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan nasehat-nasehat dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran.

5. Nurul Akmalia S.I. Kom., M. Med. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan nasehat-nasehat dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran.
6. Moses Raissa Graceivan selaku dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.
7. R.AE Widiargo, S.T.,M.I. Kom. selaku dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Shifa Aulia dan Vira Febriani selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir “*Act of Kindness*” yang dengan penuh perjuangan dan semangat menyelesaikan Tugas Akhir ini
10. Teman seangkatan Animasi yang selalu ada dan bersedia membantu di waktu yang sulit ini.
11. Keluarga penulis, khususnya kedua orang tua penulis yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.

Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kemajuan untuk hasil yang lebih baik. Demikian laporan yang penulis buat agar menjadi manfaat setiap orang yang membacanya. Terima kasih.

Jakarta, 04 Februari 2023



Ahmad Hanan

19023003



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINILALITAS TUGAS AKHRI DAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
A. Pengertian Animasi.....	6
B. Perbuatan Baik.....	18
C. Software.....	24
D. Texture UV Mapping.....	28
E. Texturing .....	29
F. Compositing.....	30

G. Video Editing.....	31
H. Pipeline atau Workflow Animasi 3D.....	32
I. Kajian Teori .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>49</b>
A. Jenis atau Desain Penelitian .....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
C. Teknik Pengumpulan Data .....	51
D. Pelaksanaan Focus Group Discussion (FGD) .....	51
E. Teknik Analisis Data .....	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
A. Hasil Penelitian.....	53
B. Hasil Produksi Animasi .....	55
C. Pra Produksi.....	55
D. Produksi .....	56
E. Pasca Produksi .....	61
F. Penerimaan khalayak (Hasil Uji Produk) Terhadap Film animasi “ <i>Act of Kindness</i> ”.....	63
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>68</b>
A. Simpulan.....	68
B. Implikasi .....	68
C. Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Solid Drawing .....	8
Gambar 2.2 Timing and Spacing .....	9
Gambar 2.3 Squash and Stretch .....	9
Gambar 2.4 Anticipation .....	10
Gambar 2.5 Slow in and Slow out .....	11
Gambar 2.6 Arcs .....	11
Gambar 2.7 Secondary Action .....	12
Gambar 2.8 Follow Through and Overlapping Action .....	13
Gambar 2.9 Straight Ahead and Pose to Pose.....	14
Gambar 2.10 Staging.....	15
Gambar 2.11 Appeal .....	16
Gambar 2.12 Exaggeration.....	17
Gambar 2.13 Jimmy Donaldson dalam channel Youtube MrBeast.....	19
Gambar 2.14 Don Ritchie .....	21
Gambar 2.15 Pandawa Group .....	22
Gambar 2.16 Logo Autodesk Maya .....	24
Gambar 2.17 Logo Adobe After Effects .....	25
Gambar 2.18 Logo Adobe Premiere Pro.....	26
Gambar 2.19 Logo Substance 3D Painter .....	27
Gambar 2.20 UV Mapping.....	28
Gambar 2.21 Texturing .....	29
Gambar 2.22 Compositing .....	30
Gambar 2.23 Video Editing .....	31
Gambar 2.24 Color Wheel .....	34
Gambar 2.25 Color Pyschology .....	35
Gambar 2.26 Eye angle dalam film.....	37
Gambar 2.27 High angle dalam film.....	38
Gambar 2.28 Low angle dalam film .....	39
Gambar 2.29 Bird View Angle .....	40

Gambar 2.30 Mixing dan Mastering di Premiere Pro .....	43
Gambar 2.31 Kerangka Berpikir .....	46
Gambar 4.1 Potongan Animatic Storyboard film animasi “Act of Kindness” .....	55
Gambar 4.2 Membuat model sepatu .....	56
Gambar 4.3 Membuat UV Mapping untuk model anjing. ....	57
Gambar 4.4 Membuat texture sepatu di aplikasi Substance Painter. ....	58
Gambar 4.5 Membuat animasi di aplikasi Autodesk Maya. ....	59
Gambar 4.6 Rendering hasil animasi di aplikasi Autodesk Maya. ....	60
Gambar 4.7 Compositing hasil render di aplikasi Adobe After Effect. ....	61
Gambar 4.8 Editing video dan Color Correction di aplikasi Adobe Premiere Pro	62
Gambar 6.1 Pertanyaan yang diajukan saat FGD .....	74
Gambar 6.2 Script film “Act of Kindness” .....	75
Gambar 6.3 Script film “Act of Kindness” .....	76
Gambar 6.4 Script film “Act of Kindness” .....	77
Gambar 6.5 Script film “Act of Kindness” .....	78
Gambar 6.6 Script film “Act of Kindness” .....	79
Gambar 6.7 Jawaban FGD .....	80
Gambar 6.8 Jawaban FGD .....	80
Gambar 6.9 Pelaksanaan FGD .....	81
Gambar 6.10 Biodata Penulis.....	82
Gambar 6.11 Lembar bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1.....	823
Gambar 6.12 Lembar bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2.....	824