

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI “ ACT OF KINDNESS”
SEBAGAI UPAYA MEMPERSUASI KHALAYAK UNTUK BERBUAT
KEBAIKAN

(Asset dan Environment modeller, Rigger, dan Animator)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

Shifa Aulia

NIM : 19023051

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023

**LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI “ ACT OF KINDNESS”
SEBAGAI UPAYA MEMPERSUASI KHALAYAK UNTUK BERBUAT
KEBAIKAN**

(Asset dan Environment modeller, Rigger, dan Animator)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

Shifa Aulia

NIM : 19023051

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI
"ACT OF KINDNESS" SEBAGAI UPAYA
MEMPERSUASI KHALAYAK UNTUK
BERBUAT KEBAIKAN

Nama : Shifa Aulia

NIM : 19023051

Program Studi : D4 Animasi

Jurusan : Desain

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,



Antonius Edi Widiago, S.T., M.I.Kom
NIDN. 0903450007

Anggota 1



Nurul Akmalia, M. Med. Kom
NIP. 199102282019032015

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Animasi Pendek "Act of Kindness"
Penulis : Shifa Aulia
NIM : 19023051
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

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

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Nurul Akmalia, S.I.Kom., 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 dibawah ini:

Nama : Shifa Aulia
NIM : 19023051
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
"Pembuatan Film Pendek Animasi *"Act of Kindness"* Sebagai Upaya Mempersuasi
Khayalak untuk Berbuat Kebaikan.
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, 17 Juni 2023

Yang menyatakan,



Shifa Aulia
NIM: 19023051

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Shifa Aulia
NIM : 19023051
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI "ACT OF KINDNESS" SEBAGAI UPAYA MEMPERSUASI KHAYALAK UNTUK BERBUAT KEBAIKAN.**

Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini, Politeknik Negeri Media Kreatif berhak untuk 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, 17 Juni 2023

Yang menyatakan,



Shifa Aulia
NIM: 19023051

ABSTRAK

This study examines the making of the animated short film "Act of Kindness" with a duration of 05:42 minutes as an effort to persuade the audience to do good. The making of this animated short film aims to be an educational medium and an invitation to do good. The making of a short animated film along with this research was carried out for 6 months and resulted in research findings. This research focuses on environmental creation, rigging and animating in the short animated film "Act of Kindness". This study used a qualitative descriptive approach with data collection techniques of interviews with three informants consisting of two people working in the animation industry and one film connoisseur. The results of this study show that the animated short film "Act of Kindness" can be used as an educational medium and an invitation to do good.

Keywords: *Animation, Education, Doing Good, Environment, Audience Reception*

Penelitian ini mengkaji mengenai pembuatan film pendek animasi “Act of Kindness” berdurasi 05;42 menit sebagai upaya mempersuasi khalayak untuk berbuat kebaikan. Pembuatan film pendek animasi ini bertujuan untuk media edukasi dan ajakan untuk berbuat kebaikan. Pembuatan film animasi pendek beserta penelitian ini dilakukan selama 6 bulan dan menghasilkan produk karya dan hasil penelitian. Penelitian ini berfokus pada pembuatan *environment*, *rigging* dan *animating* dalam film animasi pendek “Act of Kindness”. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara dengan tiga orang informan yang terdiri dari dua orang yang bekerja di industry animasi dan satu orang penikmat film. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film pendek animasi “Act of Kindness” dapat dijadikan sebagai media edukasi dan ajakan untuk berbuat kebaikan.

Kata Kunci: *Animasi, Edukasi, Berbuat Baik, Environment, Penerimaan*

Penonton

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, kita masih bisa belajar dan beraktivitas seperti biasanya.

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 akan kau tuai” yang artinya adalah “Perbuatan baik akan mendapat balasan kebaikan, begitupun sebaliknya perbuatan jahat akan mendapat balasan kejahatan pula”. Mengapa penulis 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.. Pembuatan film pendek animasi ini diproduksi selama 2 tahun.

Tugas akhir ini tidak lepas dari berkat dan hikmah Tuhan Yang Maha Esa, karena atas kekuatan, kesanggupan, dan kemudahan, yang diberikan, penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir tepat pada waktunya. 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 Maha Penyayang atas keberkahan hidup, kemudahan, kelancaran serta rezeki-Nya penulis dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini.
2. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. Sebagai Direktur Polmedia Kreatif.
3. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si Sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
4. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T Sebagai Ketua Jurusan Desain.
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds. Sebagai Kepala Program Studi Animasi Polimedia Kreatif.

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. Moses Raissa G., M.Sn selaku dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.
8. Dessy Wahyuni, S.Sn selaku dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.
9. Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing teknis Laporan Karya Tugas Akhir.
10. Nurul Akmalia, S.I.Kom., M.Med.Kom. selaku dosen pembimbing penulisan Laporan Karya Tugas Akhir.
11. Kedua orangtua dan keluarga yang memberikan dorongan, dukungan serta motivasi dan juga banyak hal yang dilakukan mereka demi kelancaran penulis menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini.
12. Ahmad Hanan dan Vira Febriani selaku rekan satu tim dalam pengerjaan Karya Tugas Akhir "Act of Kindness" yang penuh dengan perjuangan dan semangat menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini.
13. Teman seangkatan Animasi khususnya kelas D4A 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, 15 Januari 2023



Shifa Aulia

19023051

DAFTAR ISI

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR 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	xiv
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	6
A. Kajian Teori.....	6
B. Teori Resepsi Analisis Stuart Hall.....	38
C. Hasil Penelitian yang Relevan.....	40
D. Kerangka Berpikir.....	42
E. Pertanyaan Peneliti	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis Penelitian	45
B. Waktu Penelitian	45
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	48
D. Teknik Analisis Data.....	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Pembuatan film pendek animasi “Act of Kindness”	50
B. Penerimaan penonton terhadap film pendek “Act of Kindness”	67
BAB V KESIMPULAN.....	73
A. Simpulan	73
B. Implikasi.....	74
C. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Mickey Mouse</i>	6
Gambar 2.2 12 Prinsip Animasi.....	7
Gambar 2.3 <i>Squash and Stretch</i>	8
Gambar 2.4 <i>Anticipation</i>	9
Gambar 2.5 <i>Staging</i>	10
Gambar 2.6 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	11
Gambar 2.7 <i>Follow Trough and Overlapping Action</i>	12
Gambar 2.8 <i>Slow In and Slow Out</i>	13
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>	17
Gambar 2.13 <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2.14 <i>Appeal</i>	19
Gambar 2.15 <i>Rigging</i>	20
Gambar 2.16 <i>Constrain</i>	20
Gambar 2.17 <i>Point Constrain</i>	21
Gambar 2.18 <i>Aim Constrain</i>	21
Gambar 2.19 <i>Orient Constrain</i>	22
Gambar 2.20 <i>Scale Constrain</i>	22
Gambar 2.21 <i>Deformers</i>	23
Gambar 2.22 <i>Skinning</i>	23
Gambar 2.23 <i>Lattice</i>	24
Gambar 2.24 <i>Blendshape</i>	24
Gambar 2.25 <i>IK and FK</i>	25
Gambar 2.26 <i>Environment</i>	26
Gambar 2.27 <i>Animating</i>	27
Gambar 2.28 Raden Dewi Sartika.....	29
Gambar 2.29 dr. Lie Agustinus Dharmawan.....	31

Gambar 2.30 William Kamkwamba dan kincir angin buatannya.....	32
Gambar 2.31 Mbah Sadiman.....	34
Gambar 2.32 Kerangka Berpikir.....	42
Gambar 4.1 Gunung Semeru	51
Gambar 4.2 <i>Modeling Environment</i>	51
Gambar 4.3 <i>Texture Environment</i>	51
Gambar 4.4 <i>Model Ground 1</i>	52
Gambar 4.5 <i>Model Ground 2</i>	52
Gambar 4.6 <i>Model Ground 3</i>	52
Gambar 4.7 Model Pohon	53
Gambar 4.8 Model Batu	53
Gambar 4.9 Model Batang Kayu	53
Gambar 4.10 Model Rumput	54
Gambar 4.11 Model Jamur Kecil.....	54
Gambar 4.12 <i>Delete by type history</i>	55
Gambar 4.13 <i>Create Joints</i>	55
Gambar 4.14 <i>Joint</i>	56
Gambar 4.15 <i>Joint</i> yang sudah tersambung	56
Gambar 4.16 <i>Outliner</i>	57
Gambar 4.17 <i>Mirror Joint</i>	57
Gambar 4.18 <i>Joint</i> yang sudah di <i>Mirror</i>	58
Gambar 4.19 <i>Bind Skin</i>	58
Gambar 4.20 Hasil <i>Skinning</i> otomatis.....	59
Gambar 4.21 <i>Paint Skin Weight</i>	59
Gambar 4.22 <i>Paint Skin Weight</i>	60
Gambar 4.23 <i>Paint Skin Weight</i>	60
Gambar 4.24 Menu untuk membuat <i>Circle</i>	60
Gambar 4.25 <i>Body Rig</i> yang telah selesai dibuat.....	61
Gambar 4.26 <i>Duplicate</i> wajah model	61
Gambar 4.27 Memberi ekspresi pada wajah model.....	62
Gambar 4.28 <i>Menu Blenshape</i>	62

Gambar 4.29 Pengaturan <i>Blendshape</i>	62
Gambar 4.30 <i>Controller Blendshape</i>	63
Gambar 4.31 <i>Blendshape</i> yang telah terpasang.....	63
Gambar 4.32 <i>Menu Preference</i>	63
Gambar 4.33 <i>Animation Preference</i>	64
Gambar 4.34 <i>Time Slider</i>	64
Gambar 4.35 Tampilan <i>Camshot</i>	65
Gambar 4.36 <i>Camera Lock Icon</i>	65
Gambar 4.37 <i>Auto Key Icon</i>	66
Gambar 4.38 Proses Animating	66
Gambar 4.39 Penamaan file Maya <i>project</i> “Act of Kindness”	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pedoman Wawancara.....	44
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	45
Tabel 4.1 <i>Encode and Decode</i>	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata

Lampiran 2 *Environment*

Lampiran 3 Draft Wawancara

Lampiran 4 Transkrip Wawancara

Lampiran 5 Poster Film Pendek Animasi “Act of Kindness”

Lampiran 6 Banner Film Pendek Animasi “Act of Kindness”

Lampiran 7 Lembar Bimbingan Tugas Akhir