

# LAPORAN TUGAS AKHIR

## PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D MENGENAI REFLEKSI DARI TINGKAH LAKU ASERTIF DALAM BEKERJA

*(Concepts Artist, Modeler, Animator, Compositing Artist)*

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan  
untuk Meraih Gelar Sarjana Terapan



POLITEKNIK NEGERI  
**Media Kreatif**

Disusun oleh:

**MUHAMAD REFALDI**

**19023031**

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

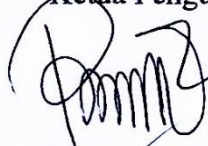
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 3D Mengenai Refleksi  
Dari Tingkah Laku Asertif Dalam Bekerja  
Penulis : Muhamad Refaldi  
NIM : 19023031  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis

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

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



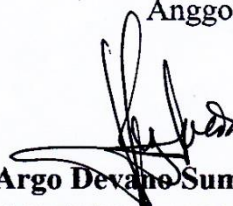
**Rina Watye, S.Ds., M.Ds.,**  
NIP. 198801172010032015

Anggota 1



**Friansyah Gemawang, S.ST**  
NIP/NIDN.

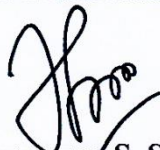
Anggota 2



**Argo Devano Sumarwoto, B.Des**  
NIP/NIDN. 3174061912800004

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



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

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 3D Mengenai Refleksi  
Dari Tingkah Laku Asertif Dalam Bekerja  
Penulis : Muhamad Refaldi  
NIM : 19023031  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis

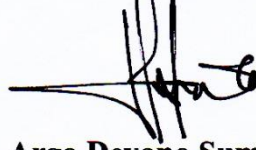
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 3 Juli 2023

Pembimbing 1:



**Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., M.T.**  
NIP. 198011122020122003

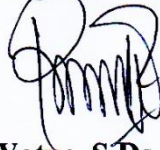
Pembimbing 2:



**Argo Devano Sumarwoto, B.Des**  
NIDN. 3174061912800004

Mengetahui:

Kepala Program Studi Animasi



**Rina Watye, S.Ds., M.Ds.,**  
NIP. 198801172010032015

## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Refaldi  
NIM : 19023031  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Pembuatan Film Pendek Animasi 3D Mengenai Refleksi Dari Tingkah Laku Asertif Dalam Bekerja **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 sebenar-benarnya.

Jakarta, 10 Juli 2023



Muhamad Refaldi  
NIM. 19023031

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhamad Refaldi  
NIM : 19023031  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2023/2024

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: Pembuatan Film Pendek Animasi 3D Mengenai Refleksi Dari Tingkah Laku Asertif Dalam Bekerja.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 10 Juli 2023



Muhamad Refaldi  
NIM. 19023031

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 3D Mengenai Refleksi dari Tingkah Laku Asertif dalam Bekerja.  
Penulis : Muhamad Refaldi  
Dosen Pembimbing : I. Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., MT.  
: II. Argo Devano Sumarwoto, B.Des.

*Assertive behaviour refers to an individual's ability to express their opinions, needs, and rights clearly and assertively, while respecting the rights of others. Therefore, the purpose of making this 3D Animation short film "Muak" is expected to be a source of inspiration and teaching for individuals in the world of work, as well as encouraging awareness of the importance of assertive behaviour in interacting with others. The film features a main character named Sara, telling the story of a worker who often has difficulty in communicating and expressing her opinion assertively. Through a series of events, Sara learns about the importance of assertiveness at work, including the ability to express needs and opinions clearly without violating the rights of others.*

**Keyword: Short Film, Animation, Assertive, Work.**

Tingkah laku asertif mengacu pada kemampuan individu untuk mengungkapkan pendapat, kebutuhan, dan hak-hak mereka dengan jelas dan tegas, sambil menghormati hak-hak orang lain. Maka dari itu tujuan dari pembuatan Film pendek Animasi 3D "Muak" ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi dan pengajaran bagi individu-individu di dunia kerja, serta mendorong kesadaran akan pentingnya sikap asertif dalam berinteraksi dengan orang lain. Film ini menampilkan karakter utama bernama Sara, menceritakan tentang seorang pekerja yang sering kali mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan mengekspresikan pendapatnya dengan tegas. Melalui serangkaian kejadian, Sara belajar tentang pentingnya sikap asertif dalam bekerja, termasuk kemampuan untuk mengungkapkan kebutuhan dan pendapat dengan jelas tanpa melanggar hak orang lain.

**Kata Kunci: Film Pendek, Animasi, Asertif, Bekerja.**

## **PRAKATA**

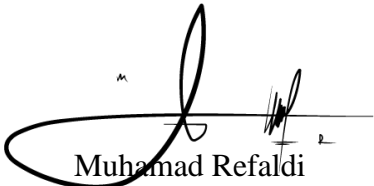
Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan tugas akhir sebagai kewajiban bagi penulis yang telah melaksanakan praktik di industri yang diselenggarakan oleh program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Nova Darmanto, S.Sos., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., MT., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis dan Pembimbing Karya Tugas Akhir
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Animasi
6. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Animasi
7. Argo Devano Sumarwoto, B.Des., selaku Pembimbing Karya Tugas Akhir
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan doa dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.
10. Muhammad Hisyam Ramadhan dan Muhammad Rizky Setyono selaku rekan satu tim penulis yang selalu bekerja sama dengan baik untuk menyelesaikan karya Tugas Akhir.
11. Rekan-rekan penulis lainnya yang juga turut membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini. Akhir kata, penulis berharap laporan tugas akhir ini memberikan manfaat umumnya bagi pembaca sekalian.

Jakarta, 24 Juli 2023



Muhamad Refaldi  
NIM. 19023031



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>iii</b>
<b>TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
1. Manfaat Bagi Penulis .....	6
2. Manfaat Bagi Akademik .....	6
3. Manfaat Bagi Masyarakat Umum .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
A. Animasi .....	8
1. Pengertian Animasi .....	8
2. 12 Prinsip Animasi .....	8

3. <i>Pipeline</i> Produksi Film Animasi .....	12
B. Teori Asertif .....	14
1. Ciri-ciri Asertif .....	15
2. Manfaat Asertif.....	16
3. Perbedaan Antara Asertif, Pasif, dan Agresif.....	17
4. Pentingnya Tindakan Asertif dalam Lingkungan Kerja .....	19
C. Komunikasi Visual dalam Film .....	20
1. Warna .....	20
2. Pengaruh Warna Terhadap Psikologi Manusia .....	21
3. Terminologi Warna .....	21
4. Peran <i>Compositing Artist</i> dalam Produksi Film Animasi .....	22
D. Referensi Film yang Relevan dengan Tema Asertif .....	23
1. <i>Joker</i> (2019).....	23
2. <i>Zodiac</i> (2007) .....	24
3. <i>Fantastic Mr. Fox</i> (2009).....	26
E. Kerangka Berpikir .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Desain Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	29
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	31
1. Observasi .....	32
2. Wawancara Tidak Terstruktur .....	32
3. Survei.....	35
D. Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>

A. HASIL .....	38
1. Deskripsi Data .....	38
2. Analisis Data .....	38
3. Temuan Penelitian .....	45
4. Keterbatasan Penelitian .....	48
B. PEMBAHASAN .....	50
1. Proses Perancangan Film Pendek Animasi 3D “Muak” pada Tahapan <i>Compositing</i> .....	50
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>56</b>
A. Simpulan .....	56
B. Implikasi.....	57
C. Saran.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>
A. <i>Project Schedule</i> The Mystery Orchestra .....	66
B. “Muak” <i>Concept Characters</i> .....	67
C. “Muak” <i>Storyboard</i> .....	68
D. “Muak” <i>Film Poster</i> .....	69
E. “Muak” <i>Research &amp; Development Banner</i> .....	70
F. Transkrip Wawancara .....	71
A. The Mystery Orchestra.....	84

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Garis Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	30
Tabel 3. 2. Panduan Wawancara .....	33
Tabel 4. 1. Daftar Responden Survei Film "Muak" .....	43

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. 12 Prinsip Animasi .....	9
Gambar 2. 2. <i>Pipeline</i> Produksi .....	14
Gambar 2. 3. Warna .....	20
Gambar 2. 4. <i>Joker</i> (2019).....	23
Gambar 2. 5. <i>Zodiac</i> (2007) .....	25
Gambar 2. 6. <i>Fantastic Mr. Fox</i> (2009).....	26
Gambar 2. 7. Kerangka Berpikir .....	28
Gambar 3. 1. Alurasi Survei.....	36
Gambar 4. 1. Mengelola data-data yang dibutuhkan .....	50
Gambar 4. 2. <i>Import File</i> .....	51
Gambar 4. 3. <i>Editing Footage</i> .....	51
Gambar 4. 4. <i>Insert Transition</i> .....	52
Gambar 4. 5. <i>Editing Visual Effect</i> .....	52
Gambar 4. 6. <i>Color Grading</i> .....	53
Gambar 4. 7. <i>Footage</i> yang sudah diberi <i>visual effect</i> .....	53
Gambar 4. 8. <i>Quality Control</i> .....	54
Gambar 4. 9. <i>Editing Audio</i> .....	54
Gambar 4. 10. <i>Final Render</i> .....	55
Gambar 4. 11. Hasil Akhir .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1:</b> Biodata Mahasiswa.....	63
<b>Lampiran 2:</b> Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	64
<b>Lampiran 3:</b> Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir.....	66
<b>Lampiran 4:</b> Dokumentasi Terkait Kegiatan Tugas Akhir.....	84