

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3D MENGENAI
REFLEKSI DARI TINGKAH LAKU ASERTIF DALAM
BEKERJA

(Modeler, Background Artist, Texture Artist, dan Animator)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun oleh:

MUHAMMAD HISYAM RAMADHAN

19023035

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2023

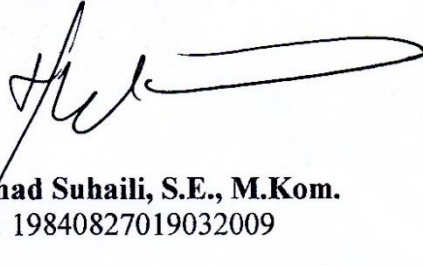
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 3D Mengenai Refleksi
Dari Tingkah Laku Asertif Dalam Bekerja
Penulis : Muhammad Hisyam Ramadhan
NIM : 19023035
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,



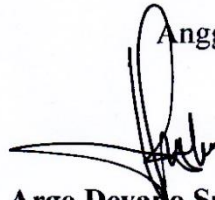
Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP. 19840827019032009

Anggota 1



Friansyah Gemawang, S.ST
NIP.

Anggota 2



Argo Devano Sumarnoto, B.Des
NIDN. 3174061912800004

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



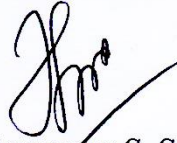
Trifajar Yurmama S, S.Kom., MT.
NIP. 198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 3D Mengenai Refleksi
Dari Tingkah Laku Asertif Dalam Bekerja
Penulis : Muhammad Hisyam Ramadhan
NIM : 19023035
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

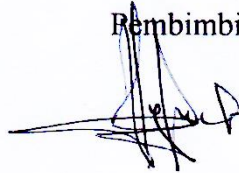
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 03 Juli 2023

Pembimbing 1:



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

Pembimbing 2:



Argo Devano Sumarwoto, B.Des
NIP.

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 : Muhammad Hisyam Ramadhan
NIM : 19023035
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



Muhammad Hisyam Ramadhan
NIM. 19023035

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Hisyam Ramadhan
NIM : 19023035
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, 17 Juli 2023



Muhammad Hisyam Ramadhan
NIM. 19023035

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 3D Mengenai Refleksi
Dari Tingkah Laku Asertif Dalam Bekerja
Penulis : Muhammad Hisyam Ramadhan
Pembimbing I : Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., MT.
Pembimbing 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, Assertive, Bekerja.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa 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. Allah SWT. Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah memberi keberkahan hidup, kelancaran, kemudahan dan rezeki-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini
2. Dr. Tipri Rose Karktika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
3. Nova Darmanto, S.Sos., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik
4. Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., MT., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis dan Pembimbing Karya Tugas Akhir
5. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis
6. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Animasi
7. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Animasi
8. Argo Devano Sumarwoto, B.Des., selaku Pembimbing Karya Tugas Akhir
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Kedua Orang Tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan doa, motivasi, cinta, dan kasih sayang kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.
11. Muhamad Refaldi dan Muhammad Rizky Setyono selaku rekan satu tim penulis yang selalu bekerja sama dengan baik untuk menyelesaikan karya Tugas Akhir.
12. Rekan-rekan penulis lainnya yang juga turut membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

13. 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, 10 Juli 2023



Muhammad Hisyam Ramadhan
NIM 19023035

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Bagi Penulis	7
2. Manfaat Bagi Akademik	8
3. Manfaat Bagi Masyarakat Umum	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Animasi	9
1. Pengertian Animasi	9
2. 12 Prinsip Animasi	9

3. Pipeline Produksi Film Animasi.....	17
B. Teori Asertif	18
1. Ciri-ciri Asertif	19
2. Manfaat Asertif.....	19
3. Perbedaan Antara Asertif, Pasif, dan Agresif.....	19
4. Pentingnya Tingkah Laku Asertif Dalam Lingkungan Kerja.....	22
C. Referensi Film yang Relevan dengan Tema Asertif dan Bekerja	23
1. Referensi Visual dan Penelitian Awal:.....	23
D. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Desain Penelitian.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	30
1. Metode Wawancara Semi-Terstruktur	30
2. Metode Survei	33
D. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. HASIL	36
1. Deskripsi Data	36
2. Analisis Data	36
3. Temuan Penelitian	40
4. Keterbatasan Penelitian	43
B. PEMBAHASAN	45
1. Proses Perancangan Film Pendek Animasi 3D “Muak” pada Tahapan 3D Background, Environment, dan Properti Modeling.....	45
BAB V PENUTUP	49
A. Simpulan	49
B. Implikasi.....	50
C. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	54

LAMPIRAN.....56

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1.....	30
Tabel 3. 2.....	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Squash & Stretch.....	10
Gambar 2. 2. Anticipation.....	10
Gambar 2. 3. Staging.....	11
Gambar 2. 4. Straight Ahead & Pose to Pose.	11
Gambar 2. 5. Follow Through & Overlapping Action.....	12
Gambar 2. 6. Slow In & Slow Out.....	13
Gambar 2. 7. Arcs.	14
Gambar 2. 8. Secondary Action.....	14
Gambar 2. 9. Timing.....	15
Gambar 2. 10. Exaggeration.....	15
Gambar 2. 11. Solid Drawing.....	16
Gambar 2. 12. Appeal.....	16
Gambar 2. 13.....	23
Gambar 2. 14.....	24
Gambar 2. 15.....	24
Gambar 2. 16.....	24
Gambar 2. 17.....	25
Gambar 2. 18.....	25
Gambar 2. 19.....	25
Gambar 2. 20.....	26
Gambar 2. 21.....	27
Gambar 3. 1.....	33
Gambar 4. 1.....	45
Gambar 4. 1.....	45
Gambar 4. 2.....	45
Gambar 4. 2.....	45
Gambar 4. 3.....	46
Gambar 4. 3.....	46
Gambar 4. 4.....	46
Gambar 4. 4.....	46
Gambar 4. 5.....	46
Gambar 4. 5.....	46
Gambar 4. 6.....	46
Gambar 4. 6.....	46
Gambar 4. 7.....	47
Gambar 4. 7.....	47

Gambar 4. 8.....	47
Gambar 4. 8.....	47
Gambar 4. 9.....	47
Gambar 4. 9.....	47
Gambar 4. 10.....	48
Gambar 4. 10.....	48
Gambar 4. 11.....	48
Gambar 4. 11.....	48
Gambar 4. 12.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	56
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	57
Lampiran 3 Salinan Lembar Seminar Proposal	59
Lampiran 4 Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir	60
Lampiran 5 Dokumentasi Terkait Kegiatan Tugas Akhir.....	73