

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI
“AGENT FLINT AND AGENT IRON”
TENTANG PERSAINGAN SAUDARA KANDUNG (*SIBLING RIVALRY*)
(*CHARACTER DESIGN*)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:
Fransisca Tiara Pratiwi
19023021

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Pendek Animasi 3D "Agent Flint
And Agent Iron" tentang persaingan persaudaraan
Penulis : Fransisca Tiara Pratiwi
NIM : 19023021
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, 17 Juli 2023**


Disahkan oleh:

Ketua Penguji,




Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I
NIDN. 0007058008

Anggota 1



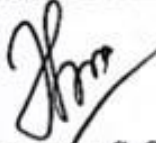
Ilham Khalid Setiawan, S.T
NIP. 198010312014041001

Anggota 2



Pingki Indrianti, M.Ds
NIP. 198603232015042003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 3D
"Agent Flint And Agent Iron" Tentang persaingan
Saudara Kandung.
Penulis : Fransisca Tiara Pratiwi
NIM : 19023021
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

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

Pembimbing I



Friansyah Gemawang. S.T
NIP.

Pembimbing II



Pingki Indrianti M.Ds
NIP. 198603232015042003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds.
NIP. 198801172010032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fransisca Tiara Pratiwi
NIM : 19023021
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
"Perancangan Film Pendek Animasi 3D *"Agent Flint And Agent Iron"* Terkait
Persaingan Saudara Kandung
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 Juli 2023



Fransisca Tiara Pratiwi
NIM : 19023021

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fransisca Tiara Pratiwi
NIM : 19023021
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 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 3D "AGENT FLINT AND AGENT IRON" TENTANG PERSAINGAN SAUDARA KANDUNG beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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
Yang menyatakan,



Fransisca Tiara Pratiwi
NIM: 19023021

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Film Pendek Animasi Agent Flint and Agent Iron
Penulis : Fransisca Tiara Pratiwi
Pembimbing I : **Friansyah Gemawang, S.ST**
Pembimbing II : **Pingki Indrianti M.Ds**

This final project is entitled 3D Animated Short Film "Agent Flint and Agent Iron" which has a duration of 06:21 minutes with the aim of providing entertainment, inspiration, and also as conveying a moral message about sibling rivalry to the public. The making of animated short films along with this research was carried out for 6 months and produced work products and research results. This research focuses on making character designs in the animated short film "Agent Flint and Agent Iron". This study used a qualitative descriptive approach with data collection techniques by interviewing three informants consisting of two 3d generalists and one psychologist. The results of this study indicate that the animated short film "Agent Flint and Agent Iron" can be used as an educational medium about sibling rivalry.

Keywords: 3D Animation, Agent, Animation Film, Sibling Competition, Character Design, Audience Acceptance

Tugas akhir ini mengambil judul Film Pendek Animasi 3D “Agent Flint and Agent Iron” yang berdurasi 06:21 menit dengan tujuan untuk memberikan hiburan, inspirasi, dan juga sebagai menyampaikan pesan moral tentang persaingan saudara kandung (*sibling rivalry*) kepada masyarakat. Pembuatan film pendek animasi beserta penelitian ini dilakukan selama 6 bulan dan menghasilkan produk karya dan hasil penelitian. Penelitian ini berfokus pada pembuatan desain karakter (*character design*) dalam film pendek animasi “Agent Flint and Agent Iron”. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara dengan tiga orang narasumber yang terdiri dari dua orang 3d generalist dan satu orang psikolog. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film pendek animasi “Agent Flint and Agent Iron” dapat dijadikan sebagai media edukasi tentang persaingan saudara kandung (*sibling rivalry*).

Kata Kunci: Animasi 3D, Agent, Film Animasi, Persaingan Saudara Kandung, Character Design, Penerimaan Penonton

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan baik. Penulisan karya tugas akhir ini dibuat sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma-4 Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih atas segala bantuan dan dukungan dari keluarga dan teman-teman, sehingga Karya Tulis Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan Karya Tugas Akhir, khususnya bagi:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif.
4. Rina Watye, S.Ds., M.Ds, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Friansyah Gemawang, S.ST selaku Pembimbing Materi Karya Tugas Akhir.
6. Pingki Indrianti M.Ds selaku Pembimbing Penulisan Karya Tugas Akhir.
7. R.AE Widiargo, S.T.,M.I. Kom. selaku dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama masa perkuliahan.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Dinda Maulidina Fitria dan Izhar Jundullah Rabbani selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul “*Agent Flint And Agent Iron*” yang dengan penuh semangat dan perjuangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

10. Teman - Teman kelas D4-A dari Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, untuk selalu ada dan bersedia membantu di masa yang sulit ini.
11. Kartika Tri Utami selaku Kepala Departement *Government&External Relation* dan Franky Ertanto selaku Kepala *Departement Customer Relationship Management* PT. MRT Jakarta yang turut membantu dan memberi dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.
12. Untuk Syifa, Rasfi, Kristi, Farah yang turut membantu, memberi dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak yang sudah saya sebutkan, penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini. Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam karya tulis tugas akhir ini, sehingga penulis sangat mengharapkan masukan dan saran membangun untuk membuat karya yang lebih baik di masa yang akan datang. Penulis berharap bahwa karya ini akan memberikan manfaat bagi para pembacanya.

Jakarta, 16 Juli 2023



Fransisca Tiara Pratiwi

19023021

DAFTAR ISI

PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Teori	9
B. Hasil Penelitian yang Relevan	27
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	30
E. Teknik Analisis Data.....	30
F. Pertanyaan Peneliti.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	35
D. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Pembuatan <i>Character Design</i> Video Animasi “Agent Flint and Agent Iron”.39	
B. Penerimaan Penonton Terhadap Film Pendek Animasi “ <i>Agent Flint and Agent Iron</i> ”	45
BAB V KESIMPULAN	50

A. Simpulan	50
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	52

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1 Lukisan babi hutan pada tembok gua</i>	9
Gambar 2. 2 Zoetrope	10
Gambar 2. 3 <i>Flowers and Tree</i>	11
Gambar 2. 4 <i>Squash and Stretch</i>	12
Gambar 2. 5 <i>Anticipation</i>	13
Gambar 2. 6 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	13
Gambar 2. 7 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	14
Gambar 2. 8 <i>Staging</i>	15
Gambar 2. 9 <i>Slow In and Slow Out</i>	16
Gambar 2. 10 <i>Arcs</i>	16
Gambar 2. 11 <i>Secondary Action</i>	17
Gambar 2. 12 <i>Timing and Spacing</i>	17
Gambar 2. 13 <i>Exaggeration</i>	18
Gambar 2. 14 <i>Solid Drawing</i>	19
Gambar 2. 15 <i>Appeal</i>	19
Gambar 2. 16 <i>Roda Warna</i>	23
Gambar 2. 17 <i>Warna Primer, Sekunder, dan Tersier</i>	23
Gambar 2. 18 <i>Kerangka Berpikir</i>	30
Gambar 4. 1 <i>Mencari Referensi</i>	42
Gambar 4. 2 <i>Pembuatan Pose</i>	42
Gambar 4. 3 <i>Pembuatan Sketsa Kasar</i>	43
Gambar 4. 4 <i>Pembuatan Outline</i>	43
Gambar 4. 5 <i>Menentuka Warna</i>	44
Gambar 4. 6 <i>Coloring</i>	44
Gambar 4. 7 <i>Pembuatan Ekspresi</i>	45
Gambar 4. 8 <i>Pendapat dari Rayyan Darussalam</i>	46

Gambar 4. 9 Pendapat dari Muhammad Fikri.....	47
Gambar 4. 10 Pendapat dari Psikolog.....	48

DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Pedoman Wawancara.....	33
Table 3. 1 Waktu Penelitian.....	34
Table 3. 2 Profil Narasumber.....	35
Table 4. 1 Tahapan dalam Mendesain	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata mahasiswa	41
Lampiran 2 Dokumen pendukung penyusun TA	42

