

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENCIPTAAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI “SAVEN” SEBAGAI GAMBARAN PENGELOLAAN KEUANGAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK

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



Disusun oleh:

MORINA RAHEL MARGARETA

NIM 21230084

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

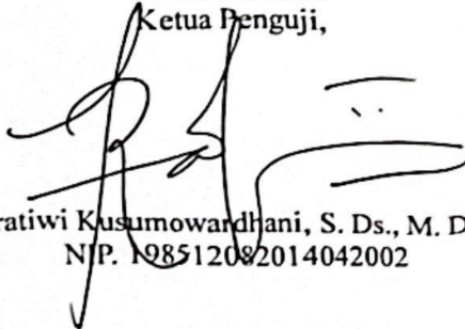
Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI
"SAVEN" SEBAGAI GAMBARAN
PENGELOLAAN KEUANGAN MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK**

Penulis : Morina Rahel Margareta
NIM : 21230084
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa,
tanggal 22 Juli 2025.

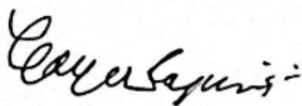
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Pratiwi Kusumowardhani, S. Ds., M. Ds.
NIP. 198512082014042002

Anggota 1



Bayu Saputra, S.Komp
NIDN. 3276050808670009

Anggota 2



Carissa Dwilanisusantya, M. Si.
NIP. 199003062020122013

Mengetahui, Ketua Jurusan



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI
“SAVEN” SEBAGAI GAMBARAN
PENGELOLAAN KEUANGAN MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK**

Penulis : Morina Rahel Margareta
NIM : 21230084
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

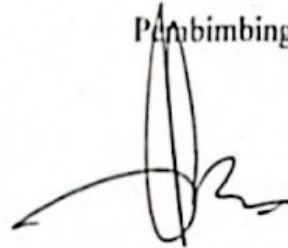
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 24 Juni 2025

Pembimbing 1



Carissa Dwilanisusantya, M. Si.
NIP. 199003062020122013

Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan, S.T.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom.
NIP. 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Morina Rahel Margareta
NIM : 21230084
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**PENCIPTAAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI “SAVEN” SEBAGAI
GAMBARAN PENGELOLAAN KEUANGAN MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL CONGKLAK**
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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Morina Rahel Margareta
NIM: 21230084

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Morina Rahel Margareta
NIM : 21230084
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021

demikian 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:

PENCIPTAAN CONCEPT ART FILM ANIMASI "SAVEN" SEBAGAI GAMBARAN PENGELOLAAN KEUANGAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif 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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan



Morina Rahel Margareta

NIM: 21230084

ABSTRAK

This final project discusses the creation of concept art for an animated film titled “SAVEN” which presents financial management through the traditional game of congklak. Congklak is a traditional game that carries philosophical values related to saving, giving and receiving, and doing good, though it is not yet widely known. Therefore, this animated short film aims to reintroduce congklak and the application of its philosophical values in the context of everyday life, particularly in financial management. This final project focuses on the creation of concept art, including character, environment, and props designs used in animated film “SAVEN”, serving as a visual reference before entering the animation production stage. The creation method refers to the concept art production pipeline by Ballesteros, which consists of three stages, design brief, sketching, and production. Data collection techniques include literature study and questionnaires. The final result of the animated film “SAVEN” can help children become familiar with the congklak game and its underlying philosophy, especially in relation to financial management practices such as saving and sharing. The concept art for the animated film “SAVEN” illustrates these financial values through character, environment, and prop designs that align with the story.

Keywords: Animation, Concept Art, Congklak, Congklak Philosophy, Financial Management

Laporan tugas akhir ini membahas penciptaan *concept art* untuk film animasi berjudul “SAVEN” sebagai gambaran pengelolaan keuangan melalui permainan tradisional congklak. Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang memiliki filosofi yang berkaitan dengan kegiatan menabung, memberi dan menerima, serta berbuat baik, namun belum banyak diketahui secara luas. Oleh karena itu, film pendek animasi ini bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan congklak dan penerapan nilai-nilai filosofinya dalam konteks kehidupan sehari-hari, khususnya dalam pengelolaan keuangan. Laporan tugas akhir ini difokuskan pada penciptaan *concept art* yang meliputi desain karakter, lingkungan, dan properti yang digunakan dalam film animasi “SAVEN” sebagai acuan visual sebelum masuk ke tahap produksi animasi. Metode penciptaan yang digunakan mengacu pada *pipeline* produksi *concept art* menurut Ballesteros yang terdiri dari tiga tahapan yaitu *design brief*, *sketching*, dan *production*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur dan kuesioner. Hasil akhir film animasi “SAVEN” dapat membantu anak-anak mengenal permainan congklak dan filosofi yang terkandung di dalamnya khususnya pengelolaan keuangan dalam bentuk menabung dan berbagi. *Concept art* film animasi “SAVEN” menggambarkan nilai-nilai pengelolaan keuangan melalui desain karakter, lingkungan, dan properti yang sesuai dengan cerita.

Kata kunci: Animasi, Concept Art, Congklak, Filosofi Congklak, Pengelolaan Keuangan

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat mengerjakan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan laporan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa 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, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT, Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E,M.Kom., Kepala Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Carissa Dwilanisusantya, M.Si., Dosen Pembimbing Penulisan Tugas Akhir.
8. Ilham Khalid Setiawan, S.T., Dosen Pembimbing Materi Tugas Akhir.
9. Seluruh dosen dan tenaga pengajar Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
10. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan moral dan materil, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis.
11. Saraswati Ramadhani dan Hernissa Auliya Hafizah selaku rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
12. Ahmad Ramdhani dan Ragil Sulistyo Nugroho selaku teman baik yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis.

13. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan, doa, serta membantu penulis selama masa pengerjaan karya Tugas Akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis menerima saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Depok, 24 Januari 2025

Penulis,

Morina Rahel Margareta

NIM 21230084

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan.....	5
F. Manfaat.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	7
A. Animasi.....	7
1. Pengertian Animasi.....	7
2. Prinsip Animasi.....	7
B. <i>Concept Art</i>	12
1. Pengertian <i>Concept Art</i>	12
2. Kategori <i>Concept Art</i>	13
C. Permainan Tradisional Congklak.....	16
D. Pengelolaan Keuangan melalui Permainan Congklak.....	17
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	19
A. Subjek Penciptaan.....	19
B. Metode Penciptaan.....	21
C. Teknik Pengumpulan Data.....	22
D. <i>Pipeline</i> Produksi Animasi.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Proses Penciptaan.....	28
B. Analisis <i>Concept Art</i>	33
C. Gambaran Pengelolaan Keuangan.....	40
D. Pengujian Film.....	42

BAB V PENUTUP.....	43
A. Simpulan.....	43
B. Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45
LAMPIRAN.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Anticipation</i>	7
Gambar 2 <i>Staging</i>	7
Gambar 3 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	8
Gambar 4 <i>Slow In and Slow Out</i>	8
Gambar 5 <i>Arcs</i>	9
Gambar 6 <i>Secondary Action</i>	10
Gambar 7 <i>Timing and Spacing</i>	10
Gambar 8 <i>Concept art animasi Jumbo</i>	11
Gambar 9 <i>Character design turnaround</i>	12
Gambar 10 <i>Environment design</i>	13
Gambar 11 <i>Property design</i>	14
Gambar 12 Congklak.....	15
Gambar 13 Desain karakter Renjana 1.....	20
Gambar 14 Desain karakter Renjana 2.....	20
Gambar 15 Desain karakter Rania.....	20
Gambar 16 Desain karakter Ibu Renjana.....	21
Gambar 17 <i>Pipeline produksi animasi 3D</i>	24
Gambar 20 <i>Script SAVEN</i>	28
Gambar 21 Referensi animasi.....	29
Gambar 22 <i>Moodboard SAVEN</i>	30
Gambar 23 Tahap <i>Sketching</i>	31
Gambar 24 Tahap <i>Production</i>	32
Gambar 25 <i>Character design Renjana</i>	33
Gambar 26 <i>Character design Rania</i>	34
Gambar 27 <i>Character design Ibu Renjana</i>	35
Gambar 28 <i>Environment design rumah</i>	36
Gambar 29 <i>Environment design sekolah</i>	37
Gambar 30 <i>Property design congklak</i>	38
Gambar 31 <i>Property design celengan & catatan keuangan</i>	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis.....	47
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	48
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir.....	50
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang Tugas Akhir.....	80
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	81
Lampiran 6 Lembar Tanda Terima Praktik Industri.....	83
Lampiran 7 Sertifikat Kompetensi.....	84