

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI “ASHA” SEBAGAI
PENTINGNYA PERAN GURU PENCAK SILAT
(SCRIPTWRITER, CHARACTER DESIGNER, DAN 3D
ANIMATOR)

Laporan Karya Tugas Akhir Ini Disusun Guna Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Untuk Lulus Semester Genap
Politeknik Negeri Media Kreatif



Disusun Oleh:

Jovanka Ivory Dwica

NIM : 20230065

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI “ASHA” SEBAGAI
PENTINGNYA PERAN GURU PENCAK SILAT
(SCRIPTWRITER, CHARACTER DESIGNER, DAN 3D
ANIMATOR)

Laporan Karya Tugas Akhir Ini Disusun Guna Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Untuk Lulus Semester Genap
Politeknik Negeri Media Kreatif



Disusun Oleh:

Jovanka Ivory Dwica

NIM : 20230065

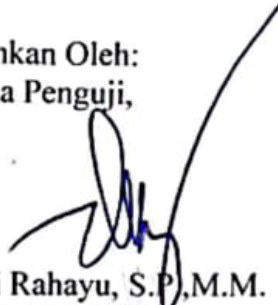
PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN FILM ANIMASI "ASHA" SEBAGAI
PENTINGNYA PERAN GURU PENCAK SILAT
Penulis : Jovanka Ivory Dwica
NIM : 20230065
Program Studi : Animasi (Konsentrasi:D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 23 Juli 2024

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



Dwi Mandasari Rahayu, S.P.,M.M.
NIP. 198801052019032012

Anggota 1



Antonius Edi Widiargo, ST.,M.I.KOM
NIDN/NUP/NIDK: 0903450007

Anggota 2



Bayu Saputra, S.Sn
NIP.3276050808670009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



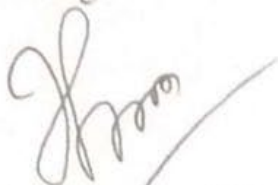
Trifajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi "Asha" sebagai Pentingnya Peran Guru Pencak Silat
Penulis : Jovanka Ivory Dwica
NIM : 20230065
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 8 Juli 2024

Pembimbing 1



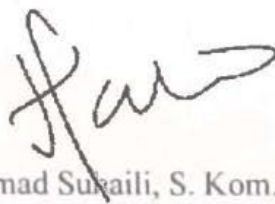
Tri Fajar Yurmana, S.Kom, MT
NIP. 198011122010122003

Pembimbing 2



Friansyah Gemawang, S. ST.
NIP

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Muhammad Sugaili, S. Kom., M. Kom
NIP. 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jovanka Ivory Dwica
NIM : 20230065
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Film Animasi "Asha" sebagai Pentingnya Peran Guru Pencak Silat
**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, 08 Juli 2024

Yang menyatakan



Jovanka Ivory Dwica
NIM: 20230065

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Jovanka Ivory Dwica
NIM : 20230065
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

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 Animasi "Asha" sebagai Pentingnya Peran Guru Pencak Silat, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 08 Juli 2024

Yang menyatakan,



Jovanka Ivory Dwica
NIM: 20230065

ABSTRAK

Pencak silat sebagai seni bela diri yang tidak hanya menekankan kekuatan fisik seseorang, tetapi juga melatih keterampilan bela diri yang dibutuhkan untuk membangun mental dan karakter yang mulia. Latar belakang terkait dengan sopan santun sedikit demi sedikit mulai menghilang. Dalam konteks tersebut banyaknya kasus di Indonesia yang menandakan bahwa sikap sopan santun terhadap guru telah hilang. Berdasarkan fenomena sosial tersebut film pendek animasi “Asha” dirancang dengan menggambarkan pengabdian seorang murid kepada gurunya dengan harapan dapat menjadi salah satu media edukasi dalam pentingnya peran guru melalui film animasi. Penulis dan juga rekan tim menggunakan *software Autodesk Maya 2024* dan *Adobe Premiere 2020* dalam proses pembuatan film pendek animasi “Asha”. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara. Penulis dan tim berharap hasil dari karya akhir film animasi 3D “Asha” ini dapat dijadikan media informasi dan edukasi yang baik.

Kata Kunci : Animasi, Pencak silat, Guru

Pencak silat as a martial art not only emphasizes one's physical strength, but also trains the martial skills needed to build a noble mentality and character. The background related to good manners is gradually disappearing. In that context, there are many cases in Indonesia that indicate that courtesy towards teachers has been lost. Based on this social phenomenon, the animated short film "Asha" is designed by depicting the devotion of a student to his teacher with the hope that it can be one of the educational media in the importance of the role of teachers through animated films. The author and also teammates use software: Autodesk Maya 2024 and Adobe Premiere 2020. The research was conducted using qualitative methods with interview techniques and literature studies. The author and team hope that the results of the final work of the 3D animation film "Asha" can be used as a good information and education media.

Keyword : Animation, Martial arts, Teacher

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 proposal tugas akhir adalah sebagai kewajiban bagi penulis untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan 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, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif juga sebagai Dosen Pembimbing.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. Sebagai Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Friansyah Gemawang, S. ST, sebagai Dosen Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah berdedikasi membimbing dan memberikan ilmu yang mendukung proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Keluarga penulis, terkhusus orang tua dan adik-adik penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.

10. Teman sekelompok tim Viator yaitu Teddy Elfonda Maulana yang bersedia mengejar proses pembuatan film animasi serta penulisan laporan ini.
11. Irfan Kusumonegoro, juga teman-teman Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak-pihak yang telah disebutkan, penulis akhirnya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini, dan sekali lagi penulis menyampaikan terimakasih banyak kepada semua pihak yang sudah membantu. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, namun harapan penulis adalah agar karya tulis yang penulis susun ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan, terkhusus mahasiswa program studi animasi Politeknik Negeri Media Kreatif. Sekali lagi, terima kasih.

Jakarta, 22 Januari 2024

Penulis,

Jovanka Ivory Dwica

NIM 20230065

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan	5
1. Bagi Penulis.....	5
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....	5
3. Bagi Masyarakat.....	6
BAB II KAJIAN SUMBER	7
A. Pengertian Animasi	7
1. 12 Prinsip Animasi	7
B. <i>Scriptwriting</i>	15
C. <i>Character Design</i>	15
D. <i>3D Animating</i>	16
E. Pencak Silat.....	17
F. Guru	18
G. Sopan Santun.....	18
H. Hasil Penelitian yang Relevan	20

BAB III METODE PENCIPTAAN.....	21
A. Metode Penelitian Data	21
B. Waktu Penelitian	21
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	22
1. Observasi	25
2. Wawancara	24
D. Penciptaan Karya	26
1. Peralatan Yang Digunakan.....	26
2. Proses Penciptaan	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penciptaan.....	32
1. <i>Scriptwriting</i>	32
2. <i>Storyboard</i>	33
3. <i>3D Animating</i>	34
B. Hasil Penelitian	35
1. Deskripsi data	35
C. Keterbatasan Peneliti.....	43
BAB V KESIMPULAN	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
BIODATA MAHASISWA	48
INSTRUMEN PENELITIAN	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash & Stretch</i>	8
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	9
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	10
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	10
Gambar 2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	11
Gambar 2.6 <i>Slow In and Slow Out</i>	11
Gambar 2.7 <i>Archs</i>	12
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	12
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	13
Gambar 2.10 <i>Solid Drawing</i>	13
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	14
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	14
Gambar 2.13 <i>Contoh Script</i>	15
Gambar 2.14 <i>Character Design</i>	16
Gambar 2.15 <i>Contoh 3D Animating</i>	17
Gambar 3.1 <i>Autodesk Maya 2024</i>	26
Gambar 3.2 <i>Fire Alpaca</i>	27
Gambar 3.3 <i>Google Drive</i>	27
Gambar 3.4 <i>Alur Kerja Scriptwriting</i>	28
Gambar 3.5 <i>Alur Kerja Character Design</i>	30
Gambar 3.6 <i>Alur Kerja 3D Animating</i>	31
Gambar 4.1 <i>Hasil Scriptwriting</i>	33
Gambar 4.2 <i>Proses Pembuatan Storyboard</i>	34
Gambar 4.3 <i>Proses Pembuatan 3D Animating</i>	35
Gambar 4.4 <i>Wawancara Animator BUMN</i>	35
Gambar 4.5 <i>Wawancara Guru Silat</i>	37
Gambar 4.6 <i>Screening Film Asha</i>	39
Gambar 4.7 <i>Screening Film Asha</i>	42

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	17
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	18
Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara.....	20
Tabel 3.3 Pembagian <i>Jobdesk</i>	23

DAFTAR LAMPIRAN

BIODATA PENULIS.....	49
LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	50
PENDUKUNG PENYUSUNAN TUGAS AKHIR.....	51
INSTRUMEN PENELITIAN.....	59
DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG.....	68
HASIL CEK PLAGIARISME.....	70
SERTIFIKAT PRAKTIK INDUSTRI.....	71
SERTIFIKAT KOMPETENSI.....	72