

LAPORAN PROYEK AKHIR

**PERANCANGAN FILM ANIMASI “ASHA” SEBAGAI
PENTINGNYA PERAN GURU PENCAK SILAT
*(Modelling & Compositing)***

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



**Disusun oleh:
TEDDY ELFONDA MAULANA
NIM:20230139**

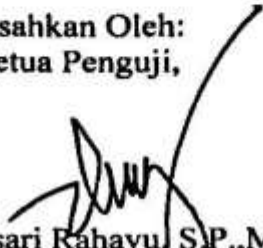
**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN FILM ANIMASI "ASHA" SEBAGAI
PENTINGNYA PERAN GURU PENCAK SILAT
Penulis : Teddy Elfonda Maulana
NIM : 20230139
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 Supiyanti, 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 : Teddy Elfonda Maulana
NIM : 20230139
Program Studi : (Konsentrasi: Animasi) Jurusan: Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 09 Juli 2024

Pembimbing 1



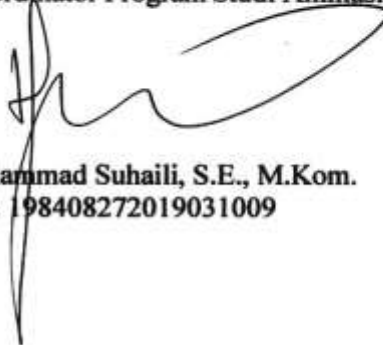
Tri Fajar Yumama Supiyanti, S.Kom, MT.
NIP. 198011122010122003

Pembimbing 2



Friansyah Gemawang, S. ST

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	: Teddy Elfonda Maulana
NIM	: 20230139
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2023-2024

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, 9 Juli 2024

Yang menyatakan



Teddy Elfonda Maulana
NIM: 20230139

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Teddy Elfonda Maulana
NIM	: 20230139
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain
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:

“PERANCANGAN FILM ANIMASI “ASHA” SEBAGAI PENTINGNYA PERAN GURU PENCAK SILAT”

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 saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Teddy Elfonda Maulana
NIM: 20230139

ABSTRAK

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" was 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 2022 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.

Keywords: *Pencak Silat, Teacher, Martial Art. Animated Film*

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 2022 dan Adobe Premiere 2020*. 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: *Pencak Silat, Guru, Bela diri, Film Animasi*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal 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.

Proposal 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. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah. M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
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
7. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom Sebagai Dosen Pembimbing I
8. Friansyah Gemawang S. ST, Sebagai Dosen Pembimbing II.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani penulis saat menempuh masa pendidikan.
10. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.
11. Teman sekelompok tim penulis yaitu Jovanka Ivory Dwica.
12. Teman-teman Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
13. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun kedepannya.

14. Teman-teman seperjuangan Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta Angkatan 2020.

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

Jakarta, 09 Juli 2024



Teddy Elfonda Maulana

NIM 20230139

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	Error! Bookmark not defined.
DAN BEBAS PLAGIARISME.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH... ..	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.6.1 Manfaat bagi Penulis.....	4
1.6.2 Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....	4
1.6.3 Manfaat bagi Masyarakat	4
BAB II KAJIAN SUMBER	5
2.1 Pengertian Animasi	5
2.2 12 Prinsip Animasi.....	5
2.3 Pipeline animasi 3D.....	13
2.3.1 Pre Production	14
2.4 Silat.....	22
2.4.1 Guru.....	22
2.5 PERAN PENULIS	24
2.5.1 <i>Modelling</i>	24
2.5.2 <i>Compositing</i>	25

2.6 Hasil Penelitian yang Relevan	26
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	28
3.1. Jenis Penelitian.....	28
3.2. Waktu Penelitian	28
3.3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	29
3.3.1. Wawancara	29
3.4. Alur Pengerjaan.....	32
4. Perangkat yang Digunakan	33
4.1. Perangkat Keras	33
4.2. Perangkat Lunak.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
Hasil Praktik	35
C. Keterbatasan Peneliti	45
BAB V KESIMPULAN	46
A. KESIMPULAN.....	46
B. SARAN.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian yang Relevan	25
Tabel 3.2 Waktu Penelitian	27
Tabel 3.3 Pertanyaan Wawancara	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Prinsip <i>Squash and Stretch</i>	9
Gambar 2.2 Prinsip <i>Anticipation</i>	10
Gambar 2.3 Prinsip <i>Staging</i>	11
Gambar 2.4 Prinsip <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	11
Gambar 2.5 Prinsip <i>Follow Through</i>	12
Gambar 2.6 Prinsip <i>Overlapping</i>	13
Gambar 2.7 Prinsip <i>Slow In</i>	13
Gambar 2.8 Prinsip <i>Archs</i>	14
Gambar 2.9 Prinsip <i>Secondary Action</i>	14
Gambar 2.10 Prinsip <i>Timing</i>	15
Gambar 2.11 Prinsip <i>Solid Drawing</i>	15
Gambar 2.12 Prinsip <i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2.13 Prinsip <i>Appeal</i>	17
Gambar 2.14 3D <i>Production Pipeline</i>	17
Gambar 2.15 Contoh Naskah	19
Gambar 2.16 Contoh <i>Storyboard</i>	20
Gambar 2.17 Contoh <i>Design</i>	20
Gambar 2.18 Contoh <i>Modelling</i> 3D	22
Gambar 2.19 Contoh <i>Texture</i>	22
Gambar 2.20 Contoh <i>Rigging</i>	23
Gambar 2.21 Contoh <i>Animation</i>	24
Gambar 2.22 Contoh <i>Rendering</i>	22
Gambar 2.23 Contoh <i>Modelling</i>	23
Gambar 2.24 Proses <i>compositing</i> shot dalam video animasi “ASHA”.....	53
Gambar 2.25 Screening Film “ASHA”.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	51
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir	54
Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal TA	55
Lampiran 4 Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir	56