

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *CHARACTER DESIGN*, *STORYBOARD*, DAN *2D ANIMATION* PADA VIDEO ANIMASI “KULON” DALAM EDUKASI MANAJEMEN WAKTU PERKULIAHAN DARING PADA MAHASISWA**

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



**Disusun Oleh:**

**SANDRI SHAFFIYA HUMAIRRA**

**20230131**

**PROGRAM STUDI ANIMASI**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Character Design, Storyboard*, Dan *2d Animation* Pada Video Animasi “Kulon” Dalam Edukasi Manajemen Waktu Perkuliahan Daring Pada Mahasiswa

Penulis : Sandri Shaffiya Humaira

NIM : 20230131

Program Studi : Desain

Jurusan : Animasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 26 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,

Muhammad Suhaili, S.E. M.Kom

NIP. 198408272019031009

Anggota 1

Anggota 2



Bayu Saputra, S.Kom.



Ilham Khalid Setiawan, ST.

Mengetahui

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, M.T

NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : “Perancangan *Character Design*,  
*Storyboard*, dan *2D Animation* Pada Video  
Animasi “Kulon” Dalam Edukasi  
Manajemen Waktu Perkuliahan Daring Pada  
Mahasiswa”

Penulis : Sandri Shaffiya Humairra  
NIM : 20230131  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di .....Jakarta....., .....9.....Juli.....2024.....

Pembimbing 1



Maria Ulfa Catur Afriasih, S.P.MM

NIP 1986090520032011

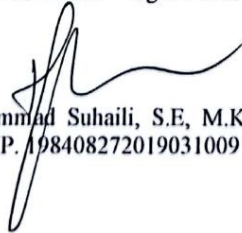
Pembimbing 2



Moses Graceivan S.Ds. M.MT

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sandri Shaffiya Humairra

NIM : 20230131

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan *Character Design, Storyboard, Dan 2d Animation* Pada Video Animasi “Kulon” Dalam Edukasi Manajemen Waktu Perkuliahan Daring Pada Mahasiswa **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, 09 Juli 2024

Yang menyatakan,

Sandri Shaffiya Humairra

NIM: 20230131

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Sandri Shaffiya Humairra  
NIM : 20230131  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2020

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan *Character Design, Storyboard, Dan 2d Animation* Pada Video Animasi “Kulon” Dalam Edukasi Manajemen Waktu Perkuliahan Daring Pada Mahasiswa, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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 sebenar benarnya.

Jakarta, 09 Juli 2024

Sandri Shaffiya

NIM: 20230131

## ABSTRAK

*This research discusses the design of an animated video entitled “KULON” as a medium for educating students on time management during online classes. The purpose of this animation video project is to educate students on managing their time management during online learning. The study was conducted during the 8th semester, focusing on various aspects of the animation production process, including character design, storyboard development, and 2D animation as part of the animation pipeline. The research utilized a qualitative descriptive method with a design thinking framework. The data was collected through a questionnaire involving 30 respondents who are students currently engaged in online classes. The results of the study demonstrate that the “KULON” animated video is an effective educational tool for students in the context of online learning.*

**Keywords:** *Animation, 2D Animation, Storyboard, Character Design, Time Management, Online Classes*

Penelitian ini membahas perancangan video animasi berjudul “KULON” sebagai media edukasi untuk membantu mahasiswa dalam manajemen waktu selama perkuliahan daring. Tujuan dari pembuatan video animasi ini adalah untuk memberikan edukasi kepada mahasiswa dalam mengelola waktu mereka selama perkuliahan daring. Dimasa perkuliahan semester 8, penelitian ini difokuskan pada berbagai aspek pembuatan video animasi, termasuk desain karakter, *storyboard*, dan animasi 2D sebagai bagian dari tahapan *pipeline* animasi. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan *design thinking*. Peneliti melakukan teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang melibatkan 30 responden yang merupakan mahasiswa yang menjalani perkuliahan daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi “KULON” efektif sebagai media edukasi dalam konteks perkuliahan daring bagi mahasiswa.

**Kata Kunci:** **Animasi, Animasi 2D, Storyboard, Desain Karakter, Manajemen Waktu, Perkuliahan Daring**

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul perancangan animasi” KULON” untuk mengedukasi mahasiswa dalam manajemen waktu pada perkuliahan daring. Penulis membuat tugas akhir “KULON” melihat fenomena perkuliahan daring yang menjadi salah satu permasalahan mahasiswa dalam memanajemen waktu. Dengan adanya pembuatan video animasi ini, penulis berharap penonton mendapatkan pesan yang disampaikan.

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa adanya 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, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S. Kom., M.T, selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif dan sebagai Dosen Pembimbing Magang.
4. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM, sebagai Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S. E, M. Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Maria Ulfa Catur A. S. Pd.MM sebagai Pembimbing I
7. Moses R. Graceivan S. Ds.M.MT sebagai Pembimbing II
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis
9. Kedua Orangtua dan adik – adik penulis yang senantiasa menyayangi penulis
10. Ashla Putri Ramadhani, kakak dari penulis yang selalu mendukung perjuangan dan finansial perkuliahan penulis
11. Aditya Rangga Wijaya selaku *supporter* terbaik yang selalu hadir bagi penulis
12. Teman – teman KZ penulis yang selalu bersedia untuk berjuang bersama dari pagi sampai malam
13. Teman – teman dan rekan tim yang selalu mendukung dan membantu penulis.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk Laporan Tugas Akhir.

Jakarta, 10 Juli 2024



Sandri Shaffiya Humairra

## DAFTAR ISI

<b>Cover Dalam</b> .....	i
<b>Lembar Pengesahan Tugas Akhir</b> .....	ii
<b>Lembar Persetujuan Sidang Akhir</b> .....	iii
<b>Lembar Pernyataan Orisinalitas</b> .....	iv
<b>Lembar Pernyataan Publikasi</b> .....	v
<b>Abstrak</b> .....	vi
<b>Prakata</b> .....	vii
<b>Daftar Isi</b> .....	viii
<b>Daftar Tabel</b> .....	x
<b>Daftar Gambar</b> .....	xi
<b>Daftar Lampiran</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
A. Animasi .....	7
B. Manajemen Waktu .....	17
C. Pembelajaran Daring .....	30
D. Character Design .....	35
E. Storyboard .....	35
F. 2D Animation .....	35
G. Hasil Penelitian Yang Relevan .....	37
<b>BAB III METODE KAJIAN</b> .....	39
A. Jenis Kajian .....	39



B. Subjek Kajian.....	43
C. Pipeline Pembuatan Animasi “KULON” .....	47
D. Pengumpulan Data.....	50
E. Analisis Data.....	52
<b>BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>54</b>
A. Pembuatan Video Animasi “KULON” .....	54
B. Penerimaan penonton terhadap video animasi “KULON” .....	79
C. Keterbatasan Peneliti .....	85
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>86</b>
A. Simpulan.....	86
B. Implikasi .....	86
C. Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Hasil Penelitian Yang Relevan .....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 3.1 Referensi Design Thinking.....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 4.1 Warna Palet.....</b>	<b>77</b>
<b>Tabel 4.2 Indikator Pertanyaan .....</b>	<b>80</b>
<b>Tabel 4.3 Tabel Pertanyaan.....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1 Prinsip animasi Squash dan Stretch .....</b>	<b>9</b>
<b>Gambar 2.2 Prinsip animasi Anticipation .....</b>	<b>9</b>
<b>Gambar 2.3 Prinsip animasi Staging .....</b>	<b>10</b>
<b>Gambar 2.4 Prinsip animasi Straight Ahead and Pose to Pose .....</b>	<b>11</b>
<b>Gambar 2.5 Prinsip animasi Follow Through and Overlapping Action .....</b>	<b>12</b>
<b>Gambar 2.6 Prinsip animasi Slow in and Slow Out .....</b>	<b>12</b>
<b>Gambar 2.7 Prinsip animasi Arc .....</b>	<b>13</b>
<b>Gambar 2.8 Prinsip animasi Secondary Action .....</b>	<b>14</b>
<b>Gambar 2.9 Prinsip animasi Timing and Spacing .....</b>	<b>14</b>
<b>Gambar 2.10 Prinsip animasi Exaggeration .....</b>	<b>15</b>
<b>Gambar 2.11 12 Prinsip animasi Solid Drawing .....</b>	<b>16</b>
<b>Gambar 2.12 Prinsip animasi Appeal.....</b>	<b>16</b>
<b>Gambar 2.13 Siluet karakter desain .....</b>	<b>26</b>
<b>Gambar 2.14 Contoh Pembuatan Karakter Dengan Bentuk Dasar.....</b>	<b>27</b>
<b>Gambar 2.15 Contoh Pembuatan Karakter Dengan Proporsi Maskulin .....</b>	<b>28</b>
<b>Gambar 2.16 Contoh Pembuatan Karakter Dengan Proporsi Maskulin .....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 2.17 Contoh Pembuatan Karakter .....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 2.18 Contoh Pembuatan Storyboard.....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 2.19 Papan Cerita Tradisional .....</b>	<b>33</b>
<b>Gambar 2.20 Storyboard Digital .....</b>	<b>33</b>
<b>Gambar 2.21 Thumbnail Storyboard .....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 2.22 Animatic Storyboard .....</b>	<b>35</b>
<b>Gambar 3.1 Diagram Design Thinking .....</b>	<b>40</b>
<b>Gambar 3.2 Pipeline Animasi Keseluruhan.....</b>	<b>47</b>
<b>Gambar 3.3 Dokumentasi Rekaman Suara .....</b>	<b>49</b>
<b>Gambar 4.1 Animasi Scott Pilgrim Takes Off.....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 4.2 Animasi Last Summer .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 4.3 Jojo’s Bizare Adventure .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 4.4 Mindmap.....</b>	<b>58</b>

<b>Gambar 4.5 Moodboard Karakter Farel .....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4.6 Moodboard Karakter Omega .....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 4.7 Moodboard Karakter Alpha .....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 4.8 Moodboard Enviornment Layout.....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 4.9 Alternatif Desain 1 Karakter Farel .....</b>	<b>63</b>
<b>Gambar 4.10 Alternatif Desain 2 Karakter Farel .....</b>	<b>64</b>
<b>Gambar 4.11 Sketsa Final karakter Farel .....</b>	<b>65</b>
<b>Gambar 4.12 Siluet karakter Farel.....</b>	<b>66</b>
<b>Gambar 4.13 Sketsa Warna Karakter Farel Dengan Desain Revisi .....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 4.14 Sketsa Warna karakter Omega &amp; Alpha .....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 4.15 Sketsa Enviornment Kamar Farel.....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 4.16 3D Render Enviornment Kamar Farel Yang Sudah Direvisi .....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 4.17 Thumbnail Storyboard “KULON” .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4.18 Thumbnail Storyboard “KULON” .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4.19 Thumbnail Storyboard “KULON” .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4.20 Keypose Farel Animasi 2D .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 4.21 Key Animation Omega .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 4.22 Cleanup Lineart Omega .....</b>	<b>75</b>
<b>Gambar 4.23 Color Palette Omega dan Alpha.....</b>	<b>76</b>
<b>Gambar 4.24 Color Base Omega dan Alpha.....</b>	<b>78</b>
<b>Gambar 4.25 Color Shading Omega dan Alpha.....</b>	<b>78</b>
<b>Gambar 4.26 Penyuntingan Post Production Animasi 2D .....</b>	<b>79</b>

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran.....</b>	<b>94</b>
<b>Lampiran 1 Biodata Penulis.....</b>	<b>91</b>
<b>Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir I.....</b>	<b>92</b>
<b>Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir II.....</b>	<b>93</b>
<b>Lampiran 3. Dokumentasi Pendukung.....</b>	<b>94</b>
<b>Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....</b>	<b>98</b>
<b>Lampiran 5. Berita Acara.....</b>	<b>99</b>
<b>Lampiran 6. Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....</b>	<b>100</b>
<b>Lampiran 7. Lembar Surat PI.....</b>	<b>102</b>
<b>Lampiran 8. Sertifikat Kompetensi.....</b>	<b>103</b>
<b>Lampiran 9. Kuesioner Google Form.....</b>	<b>104</b>

