

LAPORAN TUGAS AKHIR

FILM PENDEK ANIMASI 2D

“On The Way Home”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh

FIRZA NURUL AZIZAH

NIM: 18710064

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN GRAFID

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2023

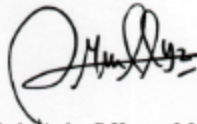
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : On The Way Home
Penulis : Firza Nurul Azizah
NIM : 18710064
Program Studi : Desain (Konsentrasi: Animasi)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 20 Juli 2023.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



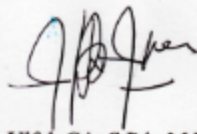
Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199104192019032015

Penguji 1



Dr. R Eko Djuniarto, S.Hum., M.Psi.
NIDN. 0001065909

Moderator



Maria Ulfah CA, S.Pd., M.M.
NIP. 19860509201932011

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : On The Way Home
Penulis : Firza Nurul Azizah
NIM : 1810064
Program Studi : Desain (Konsentrasi: Animasi)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

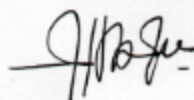
Ditandatangani di 7 Februari 2023

Pembimbing I



Moses Raissa Graceivan, M. Sn

Pembimbing II



Maria Ulfah CA, S.Pd, M.M
NIDN.0409058603

MENGETAHUI

Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds
NIP. 198801172019032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini,:

Nama : Firza Nurul Azizah

NIM : 18710064

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Animasi (D3)

Menyatakan bahwa karya Tugas Akhir berjudul

“On The Way Home”

adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Apabila penulis memiliki referensi tertentu dalam pembuatan cerita, penulis akan menuliskan sumber dengan jelas.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar – benarnya. Penulis siap bertanggung jawab apabila pernyataan yang ditulis dinyatakan tidak benar.

Jakarta, 19 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Firza Nurul Azizah

NIM. 18710064

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Firza Nurul Azizah
NIM : 18710064
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Animasi))
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022

demikian 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:

“On The Way Home”

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 saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 19 Juli 2023

Yang menyatakan,



Firza Nurul Azizah

NIM 18710064

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : On The Way Home
Penulis : Firza Nurul Azizah
Pembimbing I : Moses Raissa Graceivan, M. Sn
Pembimbing II : Maria Ulfah CA, S.Pd, M.M

The alpha generation can access the internet easily, this causes their generation to easily access negative content if they are not supervised, this becomes the background in making the short animation "On The Way Home". The author has a goal to create supportive content for them to access so that they can educate them well, especially to foster a sense of mutual assistance in children. The method used in this writing is observation to foster a sense of mutual help in children, taking samples of animations that children like by observing various types of animations, library studies of digital books of mutual help, distributing questionnaires to 7 (seven) children, regarding the short animated film "On The Way Home", is this short animated film suitable for them? As a result, it is hoped that children can apply commendable behavior for helping each other in everyday life after watching the short animation "On The Way Home". In conclusion, in making 2D animation mixed with 3D, it takes a lot of references, expertise and time discipline.

Keywords: Helping each other, Early Childhood, 2D Animation

Generasi alpha dapat mengakses internet dengan mudah, hal ini menyebabkan generasi mereka dapat dengan mudah mengakses konten negative jika tidak diawasi, hal ini menjadi latar belakang dalam pembuatan animasi pendek "On The Way Home". Penulis memiliki tujuan untuk membuat konten yang mendukung untuk mereka akses sehingga dapat mendidik mereka dengan baik, terutama untuk menumbuhkan rasa tolong-menolong pada anak. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah observasi untuk menumbuhkan rasa tolong-menolong pada anak, mengambil sampel animasi yang sekiranya disukai anak-anak dengan mengamati berbagai jenis animasi, studi Pustaka buku digital rasa tolong-menolong, membagikan questionare kepada 7 (tujuh) anak, mengenai film animasi pendek "On The Way Home", apakah film ini animasi pendek tersebut cocok untuk mereka. Hasilnya diharapkan anak-anak dapat menerapkan perilaku terpuji tolong-menolong dikehidupan sehari-hari setelah menonton animasi pendek "On The Way Home". Kesimpulannya dalam pembuatan animasi 2D yang bercampur 3D dibutuhkan banyak sekali referensi, keahlian dan harus disiplin waktu.

Menolong, Anak 7-13 tahun, Konten di Internet, Animasi 2D

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat dan karunia-Nya sehingga proposal ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar tanpa ada halangan suatu apapun sehingga penulis dapat menyelesaikan tepat waktu. Dalam karya Tulis Tugas Akhir ini, penulis menuangkan segala kegiatan dan aktivitas penulis selama mengerjakan karya Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

Serta penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa beserta Orang tua penulis yang sudah memberi dukungannya dan semangat kepada penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini.

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Nova Darmanto, S.Sos., M.S.I. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif
3. Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif
4. Pingki Indriani selaku Sekretaris Jurusan Bidang Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
5. Rina Watye, M.Ds selaku koordinator Bidang Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
6. Moses Raissa Graceivan, M. Sn selaku Pembimbing I Teknis Tugas Akhir dan selaku dosen VFX animasi dengan seluruh dedikasi kepada mahasiswa bimbingannya membantu memberikan saran serta alternatif penyelesaian masalah selama proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.

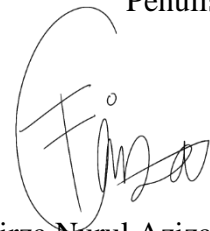
7. Maria Ulfah CA, S.Pd, M.M, selaku dosen Pembimbing Penulisan Tugas Akhir yang dengan penuh kesabaran dan ketekunan membimbing penulis menyelesaikan Karya Penulisan Tugas Akhir
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Seluruh karyawan dan staf Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan kenyamanan selama berada di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta untuk menyelesaikan Program Studi Diploma III.
10. Teman – teman Prodi Animasi Angkatan 8 yang selalu memberi dukungan dan saran.

Penulis menyadari masih banyak kelemahan dan kekurangan dalam pembuatan proposal ini, karena itu kritik dan saran yang dapat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap laporan ini dapat menjadi hasil tertulis dari tugas akhir yang penulis buat.

Demikian, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima kasih

Depok, 28 Juli 2023

Penulis,



Firza Nurul Azizah

NIM. 18710064

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR..... | ii |
| PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS | |
| PLAGIARISME..... | iii |
| PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | iv |
| ABSTRAK | v |
| PRAKATA | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 3 |
| C. Batasan Masalah | 3 |
| D. Rumusan Masalah | 3 |
| E. Tujuan Penulisan | 4 |
| F. Manfaat Penulisan | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 5 |
| BAB III METODE PELAKSANAAN | 17 |
| A. Objek Penulisan | 17 |
| B. Teknik Pengumpulan Data | 17 |

| | |
|--|-----------|
| C. Ruang Lingkup | 19 |
| D. Langkah Kerja | 21 |
| BAB IV PEMBAHASAN KARYA | 23 |
| A. Pembuatan Desain Karakter dan <i>Enviroment</i> | 23 |
| B. Teknis Pengerjaan | 27 |
| BAB V PENUTUP..... | 34 |
| A. Simpulan | 34 |
| B. Saran..... | 34 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 36 |
| LAMPIRAN..... | 37 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Contoh Animasi 2D | 7 |
| Gambar 2.2 Gambar Animasi 3D | 8 |
| Gambar 2.3 Gambar Logo <i>Blender</i> | 15 |
| Gambar 2.4 Gambar Logo CSP | 15 |
| Gambar 2.5 Gambar Logo <i>After Effect</i> | 15 |
| Gambar 2.6 Gambar Logo <i>Premiere</i> | 16 |
| Gambar 3.1 <i>The amazing World of Gumball</i> | 18 |
| Gambar 3.2 Adit dan Sopo Jarwo | 18 |
| Gambar 3.3 <i>Pocket Love</i> | 18 |
| Gambar 4.1 Teddi | 23 |
| Gambar 4.2 Kucing | 24 |
| Gambar 4.3 Kakek | 24 |
| Gambar 4.4 Penjahat..... | 25 |
| Gambar 4.5 <i>Map</i> | 25 |
| Gambar 4.6 Daerah Pertokoan | 26 |
| Gambar 4.7 Seluruh Daerah <i>Map</i> | 26 |
| Gambar 4.8 Depan Pabrik dan <i>Supermarket</i> | 26 |
| Gambar 4.9 <i>Template Storyboard</i> | 27 |
| Gambar 4.10 Mempersiapkan Karakter | 28 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.11 Memasukkan Gambar ke <i>Premiere</i> | 28 |
| Gambar 4.12 Mengatur <i>Timeline</i> dan Memasukkan <i>Audio</i> | 29 |
| Gambar 4.13 Menggambar menggunakan <i>Pen-tool</i> | 29 |
| Gambar 4.14 Mengatur <i>Pivot Point</i> | 30 |
| Gambar 4.15 Bentuk Dasar yang Telah Di- <i>edit</i> | 31 |
| Gambar 4.16 Model yang Telah Diberi <i>Toon Shader</i> | 31 |
| Gambar 4.17 Hasil Render yang Telah Digambar Ulang | 32 |
| Gambar 4.18 <i>Asset</i> yang Telah Disatukan | 33 |
| Gambar 4.19 Karakter yang Telah Dianimasikan | 33 |
| Gambar 4.20 Proses <i>Compositing</i> | 34 |