

LAPORAN KARYA TUGAS AKHIR
FILM PENDEK ANIMASI “Family Album”
(2D CHARACTER DESIGNER, 2D DIGITAL PAINTING,
AUDIO EDITING, RENDERING)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun Oleh:
DAFFANDI ALIF FIRDAUS
NIM: 18710044

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

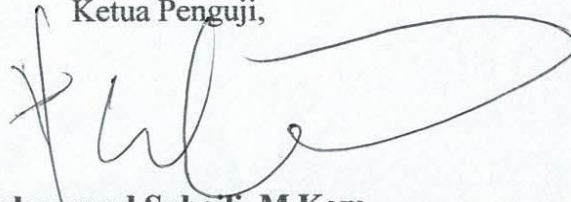
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Family Album
Penulis : Daffandi Alif Firdaus
NIM : 18710044
Program Studi : Desain (Konsentrasi: Animasi)
Jurusan : Desain Grafis

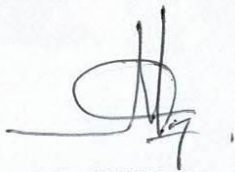
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 20 Juli 2023 di Jakarta

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP.198408272019031009

Penguji 1



R.AE. Widiargo, M.Kom
NUPN.0000000146

Penguji 2



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIP.198405092019031011

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama .S, S. Kom., MT
NP. 19801122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Family Album
Penulis : Daffandi Alif Firdaus
NIM : 18710044
Program Studi : Desain (Konsentrasi: Animasi)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, pada hari Kamis 20 Juli 2023

Pembimbing I



Moses Raissa Graceivan, M. Sn

Pembimbing II



Rina Watye, M.Ds
NIP. 198801172019032015

MENGETAHUI

Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds
NIP. 198801172019032015

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Daffandi Alif Firdaus
NIM : 1710044
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

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:

FILM PENDEK ANIMASI 2D FAMILY ALBUM“ 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 saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 14 Juli 2023

Yang menvatakan,



Daffandi Alif Firdaus
NIM : 18710044

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daffandi Alif Firdaus
NIM : 18710044
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Animasi 2D "Family Album" 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, 14 Juli 2023



Daffandi Alif Firdaus
NIM: 18710044

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Family Album
Penulis : Daffandi Alif Firdaus
Pembimbing I : Moses Raissa Graceivan, M. Sn
Pembimbing II : Rina Watye, M.Ds

Keluarga adalah orang yang selalu memberi dan membagikan kebaikan, kehangatan, kesejahteraan, dan keharmonisan namun juga ada saat dimana kita pernah bertengkar, kelak juga ada dimana waktu perpisahan dimana orang yang berharga bagi kita sudah tak lama lagi berada di sisi kita yang membuat kita merasa begitu sedih, ada yang kurang dan rasa bersalah akan rasa kehilangan tersebut, namun meski begitu kita masih mencoba berusaha hidup di dunia ini untuk menjadi yang terbaik. Film animasi "FAMILY ALBUM" ingin menampilkan karya yang dapat menghibur juga dapat menjadi pelajaran dengan tema improvisasi diri dan memiliki alur cerita yang pendek, menarik dan nyaman ditonton. Dalam pembuatan film animasi "FAMILY ALBUM", penulis menggunakan beberapa *software* seperti Adobe Premiere Pro, Paint Tool SAI, Adobe Flash CS6, dan beberapa *software* pendukung lainnya. Karya tugas akhir ini, dapat memberikan wawasan, serta motivasi, dan juga menghasilkan film pendek animasi yang dapat menghibur dengan pesan yang bermanfaat dan kualitas animasi yang baik..

Kata Kunci: Sejahtera dalam Persaudaraan, Keluarga, Animasi

ABSTRACT

Title of Thesis : Famil Album
Writer : Daffandi Alif Firdaus
Advisor I : Moses Raissa Graceivan, M. Sn
Advisor II : Rina Watye, M.Ds

Family are people who always give and share kindness, warmth, well-being, and harmony, but there are also times when we have fought, later there will also be times of parting when people who are precious to us will no longer be by our side which makes us feel that way. sad, something is missing and guilt for the loss, but even so we still try to live in this world to be the best. The animated film "FAMILY ALBUM" wants to present a work that can be entertaining as well as a lesson with the theme of self-improvement and has a storyline that is short, interesting and comfortable to watch. In making the animated film "FAMILY ALBUM", the author uses several software such as Adobe Premiere Pro, Paint Tool SAI, Adobe Flash CS6, and several other supporting software. This final project can provide insight and motivation, and also produce animated short films that can be entertaining with useful messages and good quality animation.

Keywords: Prosper in Fraternity, Family Animation

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir animasi yang berjudul *Family Album*. Tugas Akhir ini dikerjakan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Ahli Madya di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa karya ini dapat diselesaikan karena bantuan dan dukungan dari banyak pihak baik secara langsung ataupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis berterima kasih secara hormat kepada teman-teman yang sudah membantu dan pihak-pihak yang sudah membimbing penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Ibu Trifajar Yurmama S., MT, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Para dosen Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya dengan tulus dan ikhlas.
4. Ibu Rina Watye, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Bapak Moses Raissa Graceivan, M. Sn. selaku dosen pembimbing yang membantu penulis dalam pengerjaan tugas akhir ini.
6. Ibu Rina Watye, M.Ds. selaku dosen pembimbing yang membantu penulis dalam pengerjaan tugas akhir ini.
7. Untuk alm. Ayah M.Firdaus dan Mama Nur Endang M yang tak hentinya memberikan doa dan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Teman seangkatan animasi yang selalu membantu dan memotivasi untuk tetap berkarya lebih baik lagi.
9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis sadar bahwa tidak ada yang sempurna, termasuk laporan ini. Oleh karena itu, penulis memohon maaf apabila pembaca menemukan kekurangan dalam laporan ini, yang penulis Yakni diluar batas kemampuan penulis. Oleh Karena itu penulis terbuka dengan kritik dan saran yang membangun demi mendapatkan hasil yang lebih baik. Demikian laporann yang penulis buat, penulis harap laporan ini menjadi berkat dan manfaat bagi yang membacanya. Terima kasih

Jakarta, 11 Juli 2023



Daffandi Alif Firdaus
NIM : 18710044

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Rumusan Masalah.....	2
D. Bataan Masalah.....	3
E. Tujuan.....	3
F. Manfaat Penulisan.....	3
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Pengertian Animasi.....	5
B. 12 Prinsip Animasi.....	5
C. Jenis Animasi.....	14
D. Proses Animasi.....	14
BAB III : KONSEP PERANCANGAN KARYA.....	21
A. Objek Penulisan.....	21
B. Kategori Karya.....	35
C. Strategi Perencanaan.....	35
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Tema.....	37
B. Alur Cerita.....	37
C. Langkah Kerja.....	39
D. Penerapan sistem Animasi.....	52
BAB V : PENUTUP.....	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Solid Drawing.....	6
Gambar 2.2 Timing And Spacing.....	7
Gambar 2.3 Anticipation.....	7
Gambar 2.4 Slow in And Slow Out.....	8
Gambar 2.5 Secondary Action.....	8
Gambar 2.6 Arcs.....	9
Gambar 2.7 Follow Through Dan Overlapping Action.....	10
Gambar 2.8 Straight Ahead And Pose To Pose.....	11
Gambar 2.9 Staging.....	11
Gambar 2.10 Exaggeratiaon.....	12
Gambar 2.11 Squash And Stretch.....	13
Gambar 2.12 Appeal.....	13
Gambar 2.13 Diagram Alur Pipeline Produksi Animasi.....	15
Gambar 3.1 Desain Airi Kamsih (18 Tahun).....	23
Gambar 3.2 Desain Airi Kamsih (8 Tahun).....	23
Gambar 3.3 Desain Erik Kamsih (26 Tahun).....	24
Gambar 3.4 Desain Erik Kamsih (16 Tahun).....	24
Gambar 3.5 Kerumunan Orang-orang lari panik.....	25
Gambar 3.6 Orang tua dari Erik dan Airi sedang melarikan diri.....	26
Gambar 3.7 Storyboard Scene 4.....	29
Gambar 3.8 Storyboard Scene 4 dan 5.....	29
Gambar 3.9 Pipeline Animasi "Family Album.....	30
Gambar 3.10 Icon Paint Tool SAI.....	32
Gambar 3.11 File kumpulan gambar scene 1.....	33
Gambar 3.12 Proses pembuatan aset karakter Airi.....	33
Gambar 3.13 Proses pembuatan aset karakter Erik.....	33
Gambar 3.14 Icon Adobe Premiere Pro CS6.....	34
Gambar 3.15 Proses editing audio voice over.....	34
Gambar 3.16 Icon Adobe Flash CS6.....	35

Gambar 4.1 Tampilan awal software Adobe Paint Tool SAI.....	39
Gambar 4.2 Tampilan menu file>open di software Paint Tool SAI.....	39
Gambar 4.3 Tampilan membuka file background pada software Paint Tool SAI.....	40
Gambar 4.4 Tampilan layar file rotoscope dari menu open canvas Pada software Paint Tool SAI.....	40
Gambar 4.5 Tampilan layar menu file yang sudah dibuka pada software Paint Tool SAI.....	40
Gambar 4.6 Tampilan layar menu semua file sudah dijadikan satu file pada software Paint Tool SAI.....	41
Gambar 4.7 Tampilan layar file rotoscope yang sudah di drag ke folder layer yang sudah terurut di Software Paint Tool SAI.....	41
Gambar 4.8 Tampilan layar menggambar tracing di atas layer referensi Pada Paint Tool SAI.....	42
Gambar 4.9 Tampilan layar menggambar tracing di atas layer referensi Pada Paint Tool SAI.....	42
Gambar 4.10 Tampilan layar men-save as semua file gambar di file destinasi yang ditentukan Pada Paint Tool SAI.....	43
Gambar 4.11 Tampilan awal software Adobe Flash CS6.....	43
Gambar 4.12 Tampilan setting new document file di Adobe Flash CS6.....	44
Gambar 4.13 Tampilan menambahkan layer baru pada Tab Timeline di Adobe Flash CS6.....	44
Gambar 4.14 Tampilan mendrag file video ke stage di layer 1 pada software Adobe Flash CS6.....	44
Gambar 4.15 Tampilan menu import video tahap1 di software Adobe Flash CS6.....	45
Gambar 4.16 Tampilan menu import video tahap2 di software Adobe Flash CS6.....	45

Gambar 4.17 Tampilan menu import video tahap3 di software Adobe Flash CS6.....	46
Gambar 4.18 Tampilan video refrensi yang diimport ke layer timeline di software Adobe Flash CS6.....	46
Gambar 4.19 Mengimport file ke stage di layer2 di software Adobe Flash CS6.....	47
Gambar 4.20 Pilih 1.1bg lalu klik Open di software Adobe Flash CS6.....	47
Gambar 4.21 Pilih Pt.1.1 lalu klik Open di software Adobe Flash CS6.....	47
Gambar 4.22 Klik yes untuk otomatis mengimport semua file yang sudah diurutkan pada software Adobe Flash CS6.....	48
Gambar 4.23 Memposisikan keyframe pada layer3 agar sesuai dengan video refrensi di Adobe Flash CS6.....	48
Gambar 4.24 Menyesuaikan durasi background dan karakter sesuai refrensi video di software Adobe Flash	48
Gambar 4.25 Meng-convert to symbol gambar background pada layer2 di software Adobe Flash CS6.....	49
Gambar 4.26 Meng-convert to symbol gambar background pada layer2 di software Adobe Flash CS6.....	49
Gambar 4.27 Meng-copy frames pada layer3 di software Adobe Flash CS6.....	49
Gambar 4.28 Membuat layer baru lalu paste frame yang sebelumnya di software Adobe Flash CS6.....	50
Gambar 4.29 Mengatur semua posisi gambar pada frame2 di software Adobe Flash CS6.....	50
Gambar 4.30 Menambahkan durasi background pada layer1 di software Adobe Flash CS6.....	51
Gambar 4.31 Me-Remove Frame pada Layer3 di software Adobe Flash CS6.....	51

Gambar 4.32 Create Classic Tween pada keyframe awal di layer2 di software Adobe Flash CS6.....	51
Gambar 4.33 Merubah sedikit posisi gambar pada layer2 di software Adobe Flash CS6.....	52
Gambar 4.34 Preview animasi yang dibuat di software Adobe Flash CS6.....	52
Gambar 4.35 Desain Karakter Airi.....	53
Gambar 4.36 Scene saat Erik berjalandi depan Airi.....	53
Gambar 4.37 Adegan Erik akan segera berjalan masuk.....	54
Gambar 4.38 Erik sedang ingin duduk disebelah Airi.....	54
Gambar 4.39 Adegan Airi sedang mengarahkan tangannya pada dirinya.....	54
Gambar 4.40 Erik meletakkan belanjannya di atas meja.....	55
Gambar 4.41 Adegan Saat Airi sedang sedih menunduk dan menghela nafas.....	55
Gambar 4.42 Adegan saat Airi melihat undangan pernikahan milik Kakaknya.....	56