

LAPORAN TUGAS AKHIR

***STORY, KEYPOSE & INBETWEEN, EDITING DALAM PEMBUATAN
FILM PENDEK ANIMASI 2D YANG BERJUDUL “BALLOONIE”***



**Laporan Karya Tugas Akhir Ini Disusun Guna
Melengkapi Salah Satu Syarat Kelulusan Untuk
Mendapatkan Gelar Ahli Madya Diploma III**

Disusun Oleh:

Muhammad Aqilla Jauza' Pratama

NIM: 18710092

**JURUSAN DESAIN GRAFIS
PROGRAM STUDI ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2022**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : *Story, Keypose & Inbetween, Editing* Dalam
Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Yang Berjudul
“BALLOONIE”
Penulis : Muhammad Aqilla Jauza’ Pratama
NIM : 18710092
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari **Selasa** ,
tanggal **22 Juli 2022**

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,

 27/7/22

Yuyun Khairunisa, S.Si, M.Kom,
NIP. 198612282010122005

Anggota 1



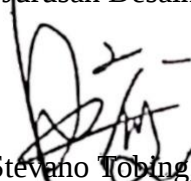
Friansyah Gemawang, S.ST.

Anggota 2



Muhamad Suhaili, S.E, M.Kom.
NIP. 198408272019032009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano Tobing, Dipl.Ing.
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : BALLOONIE
Penulis : Muhammad Aqilla Jauza' Pratama
NIM : 18710092
Program Studi : Animasi D3
Jurusan : Desain

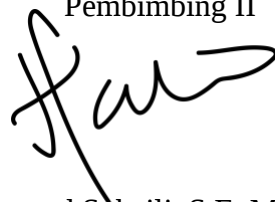
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani **Selasa, 12 Juli 2022**

Pembimbing I



Ilham Khalid Setiawan, S.T
NIP.198010312014041001

Pembimbing II



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi,



Rina Watye, M.Ds.
NIP. 198801172018032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Aqilla Jauza' Pratama

NIM : 18710092

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *BALLOONIE* 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, 2 Juli 2022

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow 10,000 Indonesian postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'MATERAI', and 'TEMPEL'. There is also some faint, illegible text on the stamp.

Muhammad Aqilla Jauza' Pratama

NIM: 18710092

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Aqilla Jauza' Pratama
NIM : 18710092
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Animasi)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021

demikian 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: *STORY, KEYPOSE & INBETWEEN, EDITING DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D YANG BERJUDUL "BALLOONIE"* 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 saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 2 Juli 2022

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a red and yellow 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'SATU PULSAH', and 'POS TERTAMPIL'. The signature is fluid and extends across the stamp.

Muhammad Aqilla Jauza' Pratama

NIM: 1871009

ABSTRAK
STORY, KEYPOSE & INBETWEEN, EDITING DALAM
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D YANG
BERJUDUL “BALLOONIE”

Nama : Muhammad Aqilla Jauza' Pratama

Program Studi Animasi, Jurusan Desain Grafis

Dosen Pembimbing 1 : Ilham Khalid Setiawan

Dosen Pembimbing 2 : Muhamad Suhaili

Freedom is free, which means free at all (unobstructed, disturbed, etc.). So that it can move, talk, do, etc. freely. Freedom can also be interpreted as being free from all obligations, demands, feelings of fear, and so on. The author creates a final task with that theme to give the audience a message, with a moral message about not being afraid to feel something new, being free. The film is interestingly packaged by making animated short films such as Slice of Life and Fantasy with 2D Animation techniques. In the creation of the BALLOONIE animated short film, the author and team used Adobe After Effect CS6, and other supporting software. The hope of the writer and the team going forward is that this work can be useful to the crowd and be an inspiration and motivation to make even better animated works.

Kebebasan yaitu bebas yang berarti lepas sama sekali (tidak terhalang, terganggu, dan sebagainya). Sehingga dapat bergerak, berbicara, berbuat, dan sebagainya dengan leluasa). Kebebasan juga dapat diartikan sebagai lepasnya dari dari seluruh kewajiban, tuntutan, perasaan takut, dan sebagainya. Penulis membuat karya tugas akhir dengan tema tersebut untuk memberikan pesan kepada penonton, dengan pesan moral tentang jangan takut untuk merasakan suatu hal yang baru, jadilah bebas. Film ini dikemas secara menarik dengan cara membuat film pendek animasi bergenre *Slice of Life* dan *Fantasy* dengan teknik Animasi 2 Dimensi. Dalam pembuatan film pendek animasi BALLOONIE ini, penulis dan tim menggunakan software utama yaitu Adobe After Effect CS6, dan software pendukung lainnya. Harapan penulis dan tim kedepan adalah agar karya ini dapat bermanfaat untuk orang banyak dan menjadi inspirasi dan motivasi untuk membuat karya animasi yang lebih baik lagi.

Kata kunci: Bebas, Takut, Animasi

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir “ *Story, Keypose & Inbetween, Editing Dalam Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Yang Berjudul “BALLOONIE”*”.

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Diploma III (D3) Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Tugas Akhir ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Deddy Stevano Tobing, Dipl.Ing., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Ibu Rina Watye, M.Ds., selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Bapak Ilham Khalid Setiawan, S.T., selaku Pembimbing Teknis Tugas Akhir
5. Bapak Muhamad Suhaili, S.E, M.Kom., selaku Pembimbing Penulisan Tugas Akhir
6. Bapak Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom., selaku dosen animasi yang telah memberikan ilmu kepada penulis dari semester awal perkuliahan hingga akhir.
7. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
8. Seluruh Karyawan dan Staf Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan kenyamanan selama berada di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta untuk menyelesaikan Studi Diploma III.

9. Keluarga penulis, Papa Abdul Aziz S.Sn.M.Med.Kom, Mama Cicik Restiana S.E serta adik penulis Gatha & Q-nan yang selalu memberikan dukunganan semangat kepada penulis.
10. Delvita Amelia Rohana Marina Haning dan Anari Intan Sahfitri selaku rekan satu tim penulis yang senantiasa selalu bekerja sama dengan baik selama pembuatan Tugas Akhir.
11. POLARIMATION, Nama yang sudah menemani kami bertiga dalam pembuatan karya ini.
12. Ka Kuma selaku kakak tingkat yang membantu penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.
13. Kim Minju, Ahn Yujin, Kim Mingyu, Jeon Wonwoo, IZ*ONE, WIZ*ONE, SEVENTEEN, CARAT selaku pendorong dan kekuatan saya dalam mengerjakan tugas akhir ini.
14. *The Duo Freaky Twinsies*, Miya Atsumu & Miya Osamu selaku support system dan pemberi semangat kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.
15. Para teman-teman online yang penulis kenal dari aplikasi social *Twitter*, Rocka, Tendou Kotarou gc, dll. selaku pembangkit semangat penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
16. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan selama proses perkuliahan dan penyelesaian karya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, walaupun penulis telah berusaha semaksimal mungkin. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penulisan ini akan penulis terima dengan senang hati. Semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat.

Jakarta, 1 Juli 2022



Muhammad Aqilla Jauza' Pratama

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB 1 – PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	4
BAB 2 – TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Kajian Teori	5
B. Pengertian Animasi 2D.....	5
C. Pengertian Cerita, Ide, dan Konsep	6
D. Pengertian Animating	7
E. Pengertian Editing	8
F. Pipeline Produksi Animasi 2D	9
BAB 3 – METODE PELAKSANAAN	14
A. Data/Objek Penelitian	14
B. Teknik Pengumpulan Data	16
C. Ruang Lingkup	18
D. Langkah Kerja	22
BAB 4 – PEMBAHASAN	36

A. Tema	36
B. Alur Cerita	37
C. Animasi 2D	37
D. Visual Effect	43
BAB V– PENUTUP.....	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh Animasi 2D.....	5
Gambar 2. Pipeline Produksi Animasi 2D	10
Gambar 3. Karakter <i>BALLONIE</i>	14
Gambar 4. Pipeline Polarimation Team	15
Gambar 5. Tabel Pembagian kerja Polarimation Team	16
Gambar 6. Poster Up	16
Gambar 7. Poster Bernard Bear.....	17
Gambar 8. Poster Rabbids Invasion	17
Gambar 9. Melakukan Observasi terhadap lingkungan	18
Gambar 10. Melakukan Observasi terhadap lingkungan	18
Gambar 11. Logo Adobe Photoshop	20
Gambar 12. Logo Adobe After Effect.....	21
Gambar 13. Logo Adobe Media Encoder	21
Gambar 14. Karakter dalam cerita <i>BALLOONIE</i>	22
Gambar 15. Opening Adobe After Effect CS6.....	23
Gambar 16. Tampilan Adobe After Effect CS6	23
Gambar 17. New Composite	24
Gambar 18. New Composite layer	24
Gambar 19. Import File	25
Gambar 20. Import File	25
Gambar 21. Import File	26
Gambar 22. File setelah di import.....	26
Gambar 23. Proses Animating.....	27
Gambar 24. Proses Animating.....	27
Gambar 25. Keyframe	27
Gambar 26. RAM Preview	28
Gambar 27. Proses Rigging 2D	28
Gambar 28. Proses Rigging 2D	29
Gambar 29. Puppet Tool.....	29
Gambar 30. Penempatan Puppet Tool	30
Gambar 31. Proses Rigging Puppet Tool	30
Gambar 32. Keyframe	31

Gambar 33. Keyframe Before F9 & Keyframe After F9	31
Gambar 34. Keyframe Before F9 & Keyframe After F9	31
Gambar 35. Opening Adobe After Effect CS6	32
Gambar 36. Tampilan Adobe After Effect CS6	32
Gambar 37. Hasil Render per-scene yang akan disusun menjadi 1 film.....	32
Gambar 38. Membuat <i>Pre-compose</i>	33
Gambar 39. Membuat <i>Pre-compose</i>	33
Gambar 40. File <i>Dubbing</i> , <i>SFX</i> , dan <i>Background Music</i>	33
Gambar 41. Menyusun File <i>Dubbing</i> , <i>SFX</i> , dan <i>Background Music</i>	34
Gambar 42. Tahapan Melakukan <i>Rendering</i>	34
Gambar 43. Melakukan tahapan <i>Rendering</i> sesuai kebutuhan.....	35
Gambar 44. <i>BALLOONIE</i> diberi karakter sedikit lentur	38
Gambar 45. <i>BALLOONIE</i> diberi karakter sedikit lentur	38
Gambar 46. <i>BALLOONIE</i> diberi sifat lebih natural	38
Gambar 47. Gadis Kecil sedang menunjuk ke arah <i>BALLOONIE</i>	39
Gambar 48. <i>BALLOONIE</i> menyiapkan gerakan ancang-ancang untuk menarik	39
Gambar 49. Adegan yang memperlihatkan Prinsip <i>Frame by frame</i> & <i>Pose to pose</i>	40
Gambar 50. Adegan yang memperlihatkan Prinsip <i>Frame by frame</i> & <i>Pose to pose</i>	40
Gambar 51. Tukang Balon yang memberikan balon kepada Gadis Kecil	40
Gambar 52. Rambut Gadis Kecil yang bergoyang ketika sedang berjalan	41
Gambar 53. Rambut Gadis Kecil yang bergoyang ketika sedang berjalan	41
Gambar 54. <i>BALLOONIE</i> ditarik oleh tukang balon.....	41
Gambar 55. <i>BALLOONIE</i> mencoba melepaskan diri dari Gadis kecil	42
Gambar 56. <i>BALLOONIE</i> mencoba melepaskan diri dari Gadis kecil	42
Gambar 57. <i>BALLOONIE</i> terlihat ketakutan dengan menambahkan butir air	42
Gambar 58. Effect Daun Gugur dan Angin yang membantu mendukung jalannya adegan	43
Gambar 59. Effect Daun Gugur dan Angin yang membantu mendukung jalannya adegan	43

