

LAPORAN TUGAS AKHIR
(SCRIPT WRITER, CHARACTER DESIGNER, 2D ANIMATOR,
COMPOSITING, EDITOR)
FILM PENDEK ANIMASI 2D
“YOLO”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh :

ERSYA INDAH KESTURI HARI

NIM. 17710035

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

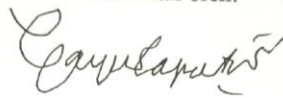
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : YOLO
Penulis : Ersya Indah Kesturi Hari
NIM : 17710035
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Animasi)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu , tanggal 13 Juli 2022.

Disahkan oleh:

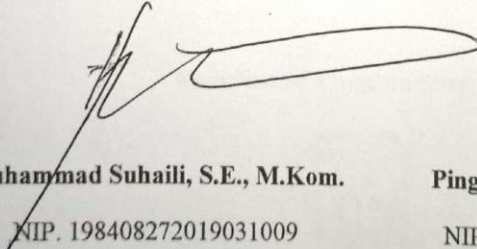


Bayu Saputra, S.Kom.

NIP.

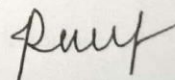
Anggota I

Anggota II



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

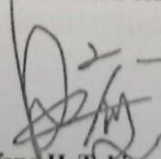
NIP. 198408272019031009



Pingki Indriati, S.Ds., M.Ds.

NIP. 198603232015042003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Deddy Stefano H. Tobing, DIP ING

NIP. 198010312014041001

**LEMBAR PERSETUJUAN
SIDANG TUGAS AKHIR**

1. Judul Karya Tugas Akhir : YOLO
2. Penulis : Ersya Indah Kesturi Hari
3. NIM : 17710035
4. Program Studi : Animasi
5. Jurusan : Desain

Mengetahui,

Pembimbing I



Ely Rosita Subarja, M.Sn

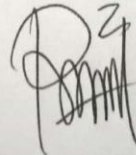
Pembimbing II



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I

NIP. 197711132010121001

Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, S.Ds., M.Ds.

NIP. 198801172010032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ersya Indah Kesturi Hari

NIM : 17710035

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **YOLO** 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 sebenarnya.

Jakarta, 8 Juli 2022

Yang menyatakan,



Ersya Indah Kesturi Hari
NIM: 17710035

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ersya Indah Kesturi Hari
NIM : 17710035
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Animasi)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

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: **YOLO** 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

Yang menyatakan,



Ersya Indah Kesturi Hari
NIM: 17710035

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : YOLO
Penulis : Ersya Indah Kesturi Hari
Pembimbing I : Ely Rosita Subarja, M.Sn
Pembimbing II : Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I

Animasi merupakan salah satu media hiburan yang banyak diminati berbagai kalangan masyarakat, media ini mampu menjadi sarana untuk menyampaikan pesan yang ingin diutarakan pembuatnya. Kebanyakan film animasi yang ada di media nasional saat ini kurang mampu memberikan pesan edukasi kepada penontonnya. Film animasi yang berjudul “YOLO” ini bertujuan untuk memberikan pesan serta pelajaran dampak apa yang akan terjadi pada lingkungan jika manusia menggunakan senjata biologis untuk kepentingannya sendiri. Film ini dibuat melalui 3 tahapan utama, yaitu Pra-Produksi yang bertujuan untuk memberikan gambaran serta aset yang akan digunakan pada tahapan selanjutnya, Produksi yaitu membuat seluruh adegan yang sudah direncanakan sebelumnya, Pasca-Produksi yaitu menyatukan seluruh hasil adegan yang dibuat sebelumnya menjadi sebuah film serta memberikan efek tambahan yang diperlukan. Dari hasil yang telah didapatkan melalui film ini adalah, penonton mendapatkan edukasi secara visual mengenai bagaimana berperilaku yang baik dan tidak mudah menghakimi kehidupan orang lain.

Kata Kunci: Animasi, Empati, Edukasi

ABSTRACT

Final Assign Title : YOLO
Writer : Ersya Indah Kesturi Hari
Supervisor I : Ely Rosita Subarja, M.Sn
Supervisor II : Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I

Animation is one of the entertainment media which could be enjoyed for people of all-ages. This media is capable of conveying the message that the creator had to say. Most animated films in the national media nowadays are lacking in ability to provide educational messages for the audiences. This animated short-film, entitled "YOLO", aims to provide messages and lessons about what impact will occur on the environment if human use biological weapons for their own interests. This short movie was made through 3 main stages, which is Pre-Production which aims to provide an overview and assets that will be used in the next stage, Production is making all pre-planned scenes, Post-Production is to gather all the results of previously created scenes into a film and add the necessary additional effects. From the results that will be obtained from this short-film, the audience gets visual education about how to behave properly and not easily judge the lives of others.

Keywords: Animation, Empathy, Education

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

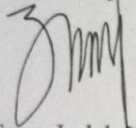
Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *script writer*, *character design*, *2D animator*, *compositing* dan *editor* telah menyunting karya produk film pendek animasi tentang penghakiman atas setiap sisi kehidupan orang lain. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “YOLO”. Laporan TA 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. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama pengerjaan karya Tugas Akhir.
2. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Bapak Drs. Benget Simamora, MM., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
4. Bapak Deddy Stevano H. Tobing, DIP ING, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
5. Ibu Rina Watye, S.Ds., M.Ds., selaku Koordinator Program Studi Animasi
6. Ibu Ely Rosita Subarja, M.Sn selaku Pembimbing I
7. Bapak Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I selaku Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Teman-teman Animasi angkatan 2017.

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

Jakarta, 07 Juli 2022

Penulis,



Ersya Indah Kesturi Hari
NIM. 17710035

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR ORIGINALITAS	iii
LEMBAR PUBLIKASI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	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	3
1.6 Manfaat	4
1.7 Metode Pengumpulan Data	4
1.8 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Animasi	7
2.2 Cerita	10
2.3 Naskah	12
2.4 Desain Karakter dan Membangun Lokasi	15
2.5 <i>Storyboard</i>	16
2.6 Animasi 2D	17
2.7 <i>Editing</i>	20

BAB III PERANCANGAN KARYA	22
3.1 Konsep Perancangan	22
3.2 Konsep Umum	22
3.3 Konsep Teknis	27
BAB IV PEMBAHASAN KARYA	29
4.1 Penjelasan Software	29
4.2 Cerita	30
4.2 Teknis Proses Pembuatan Karya	31
BAB V PENUTUP	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Naskah Film	13
Gambar 3.1 Karakter Lanaya	24
Gambar 3.2 Karakter Yang Dijadikan Referensi Karakter Lanaya.....	25
Gambar 3.3 Karakter MakhluK bayangan hitam	25
Gambar 3.4 Kamar Lanaya	26
Gambar 3.5 Referensi Kamar Lanaya	26
Gambar 3.6. Dimensi Mimpi	27
Gambar 3.7 Storyboard “YOLO”	27
Gambar 4.1 <i>Adobe Photoshop</i>	29
Gambar 4.2 <i>Adobe After Effects</i>	29
Gambar 4.3 <i>Adobe Premiere Pro</i>	29
Gambar 4.4 Karakter Lanaya	31
Gambar 4.5 Karakter MakhluK Bayangan Hitam	31
Gambar 4.6 Proses Animating Sayap Burung	32
Gambar 4.7 Proses Animating Langit	32
Gambar 4.8 Proses Animating Burung Terbang	33
Gambar 4.9 Proses Animating Adegan Di Dalam Kamar	33
Gambar 4.10 Proses Animating Peralihan Dimensi Bawah Sadar	34
Gambar 4.11 Proses <i>Editing</i> film YOLO	35
Gambar 4.12 Proses <i>Visual Effect</i> film YOLO	35
Gambar 4.13 Prinsip <i>Overlapping</i> pada film YOLO	36
Gambar 4.14 Prinsip <i>Slow in Slow Out</i> pada film YOLO	36
Gambar 4.15 Prinsip <i>Arc</i> pada film YOLO	37
Gambar 4.16 Prinsip <i>Solid Drawing</i> pada film YOLO	37
Gambar 4.17 Prinsip <i>Appeal</i> pada film YOLO	38

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 : Deskripsi Karakter Lanaya	24
TABEL 3.2 : Deskripsi Karakter Makhluk Bayangan Hitam	26