

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI**  
**“THE ACHIEVEMENT”**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan  
pada Program Studi Animasi



**Disusun oleh :**

**DIMAS BAREP DIARMAWAN**

**18720009**

**PROGRAM STUDI ANIMASI**

**JURUSAN DESAIN GRAFIS**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**

**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Film Animasi 2D "The Achievement"  
Nama : Dimas Barep Diarmawan  
NIM : 18720009  
Program Studi : D4 Animasi  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, 29 September 2023

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



**Ilham Khalid Setiawan ST.**

Anggota 1



**Muhammad Suhaili, M.Kom**  
NIP. 198408272019031009

Anggota 2



**Dessy Wahyuni S.Sn**

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



**Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T**  
NIP. 198011122020122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : THE ACHIVEMENT  
Penulis : Dimas Barep Diarmawan  
NIM : 18720009  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 14 September 2023

Pembimbing 1:



**Ilham Khalid Setiawan ST.**

Pembimbing 2:



**Nur Rahmasyah, S.Kom., M.Kom**  
NIP. 198405092019031011

Mengetahui,  
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 : Dimas Barep Diarmawan  
NIM : 18720009  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**“THE ACHIVEMENT”**

**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 September 2023

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a red meter stamp. The stamp is rectangular and contains the text '10 METERAI TEMPEL' and the alphanumeric code '12AKX659148457' at the bottom.

Dimas Barep Diarmawan  
NIM: 18720009

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Dimas Barep Diarmawan  
NIM : 18720009  
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)  
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: **“THE ACHIVEMENT”** 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 September 2023

Yang menyatakan,



Dimas Barep Diarmawan

NIM: 18720009

## **ABSTRAK**

Pembahasan didalam laporan penulisan ini adalah tentang bagaimana proses pembuatan karya film animasi pendek khususnya pada tahapan pembuatan animasi 2D menggunakan Clip Studio Paint, serta cara memberikan efek suara menggunakan beberapa software audio seperti FL Studio, Adobe Audition dan Izotope RX 9 Audio Editor. Kemudian menyatukan Animasi dan Audio melalui proses editing yang nantinya di render menjadi 1 kesatuan yang baik dan benar.

**Kata Kunci : Render, Coloring, Composting.**

## **ABSTRACT**

*The discussion in this written report is about the process of making short animated films, especially at the stage of making 2D animation using Clip Studio Paint, as well as how to provide sound effects using several audio software such as FL Studio, Adobe Audition and Izotope RX 9 Audio Editor. Then unite the animation and audio through an editing process which will later be rendered into one good and correct unit.*

**Keywords : Rendering, Coloring, Composting.**

## PRAKATA

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

Dalam tugas akhir ini, peneliti berperan membuat Pra Produksi, Produksi & Pasca Produksi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “THE ACHIEVEMENT”.

Sidang Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si, Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis
5. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Ilham Khalid Setiawan ST. dan Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing peneliti yang telah membantu dalam membuat dan menyelesaikan Tugas Akhir dan Laporan Tugas Akhir.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama peneliti menempuh pendidikan di sini.
8. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
9. Viona Rizkia Ananda sebagai penyemangat dan pengingat selama penulis menyelesaikan Tugas Akhir.
10. Keluarga Besar Angkatan Animasi 2018, 2019, 2020 dan Keluarga Besar Kosan ABATU
11. Keluarga Besar WECCD serta Teman Teman seperti Adibal, Resya (Upi), Putri, Zae, Abed & Kak Kezia yang turut membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini

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

Jakarta, 14 September 2023

Peneliti.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Dimas', written in a cursive style.

Dimas Barep Diarmawan

NIM: 18720009



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah .....	2
D. Rumusan Masalah .....	2
E. Tujuan Penulisan .....	2
F. Manfaat Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>4</b>
A. Animasi.....	4
B. Metode Produksi.....	4
C. Dua Belas (12) Prinsip Dasar Animasi .....	5
D. Pendidikan Menurut Para Ahli.....	11
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
A. Pra Produksi .....	19
B. Produksi.....	25
C. Pasca Produksi.....	27

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>29</b>
<b>A. Hasil Pembahasan.....</b>	<b>29</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>34</b>
<b>A. Simpulan.....</b>	<b>34</b>
<b>C. Implikasi.....</b>	<b>35</b>
<b>D. Saran.....</b>	<b>35</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>36</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Solid Drawing .....	6
Gambar 2. 2 Timing .....	6
Gambar 2. 3 Squash And Stretch .....	6
Gambar 2. 4 Anticipation .....	7
Gambar 2. 5 Slow In and Slow Out .....	7
Gambar 2. 6 Arcs .....	8
Gambar 2. 7 Secondary Action .....	8
Gambar 2. 8 Follow Through and Overlapping Action .....	9
Gambar 2. 9 Straight Ahead and Pose to Pose .....	9
Gambar 2. 10 Staging .....	10
Gambar 2. 11 Appeal .....	10
Gambar 2. 12 Exaggeration .....	11
Gambar 2. 13 Plato .....	11
Gambar 2. 14 Aristoteles .....	12
Gambar 2. 15 Rahmah El Yunusiyah .....	13
Gambar 2. 16 Ki Hadjar Dewantara .....	14
Gambar 2. 17 Dewi Sartika .....	15
Gambar 3. 1 Script 1 .....	20
Gambar 3. 2 Script 2 .....	20
Gambar 3. 3 Karakter Kiara .....	21
Gambar 3. 4 Karakter Ayah .....	21
Gambar 3. 5 Karakter Ibu .....	22
Gambar 3. 6 Karakter Ibu Guru .....	22
Gambar 3. 7 Background Kamar .....	23
Gambar 3. 8 Environment Sekolah .....	23
Gambar 3. 9 Storyboard .....	24
Gambar 3. 10 Animatic Storyboard .....	24
Gambar 3. 11 Animatic Storyboard .....	24
Gambar 3. 12 Animasi Karakter 1 .....	25
Gambar 3. 13 Animasi Karakter 3 .....	25

Gambar 3. 14 Animasi Karakter 2 .....	25
Gambar 3. 15 Animasi Karakter 4 .....	25
Gambar 3. 16 Karakter Background 1 .....	26
Gambar 3. 17 Karakter Background 2 .....	26
Gambar 3. 18 Karakter Background 3 .....	26
Gambar 3. 19 Karakter Background 4 .....	26
Gambar 3. 20 Rendering .....	26
Gambar 3. 21 Editing .....	27
Gambar 3. 22 Storyboard .....	30
Gambar 3. 23 Poster .....	30
Gambar 3. 24 Sketch .....	31
Gambar 4. 1 Script .....	29
Gambar 4. 2 Tanpa Warna .....	31
Gambar 4. 3 Tanpa Line Art .....	31
Gambar 4. 4 Full Line Art .....	32
Gambar 4. 5 Izotope RX 9 Audio Editor .....	32
Gambar 4. 6 Fruity Loops 20 .....	32
Gambar 4. 7 Efek Pada Fruity Loops 20 .....	33

## DAFTAR PUSTAKA

- Adib, M. A. (2004). Rahmah El Yunusiyah: Konsep Pendidikan Agama Islam. *Pendidikan Menurut Rahmah El Yunusiyah*, 9.
- Anjarwani, R. (2014). Kajian Faktor Faktor Akademik dan Non Akademik. *Perbedaan Akademik dan Non Akademik*, 15-36.
- Dapoeranimasi. (2018, Januari 3). *12 Prinsip Animasi*. Retrieved from Dapoeranimasi: <https://dapoeranimasi.com/12-prinsip-animasi/>
- Dapoeranimasi. (2018, Mei 7). *Production Pipeline Dalam Animasi*. Retrieved from Dapoeranimasi: <https://dapoeranimasi.com/production-pipeline-dalam-animasi-1-pre-production/>
- Dinas Pendidikan. (2022, Maret 28). *Sekolah Menengah Atas*. Retrieved from Jakarta Portal Resmi Provinsi DKI Jakarta: <https://jakarta.go.id/sekolah-menengah-atas>
- Eri Mardiani, N. R. (2016). *Kumpulan Latihan SQL*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hamka. (2019). *Filsafat Pendidikan*. Banjarmasin: Nizamia Learning Center.
- Imron. (2022, October 31). *Aturan Seragam Sekolah Jenjang Dikdasmen*. Retrieved from Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan (BBPMP) Provinsi Jawa Tengah: <https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/aturan-seragam-sekolah-jenjang-dikdasmen/>
- Kemendikbud. (2015). *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*. Retrieved from Nama Kementerian/Departemen Pendidikan, Nama Menteri dan Lama

- Menjabat: <https://www.kemdikbud.go.id/main/tentang-kemdikbud/daftar-menteri-pendidikan>
- Komputer, W. (2014). *Adobe Audition CS6 Cara Mudah Buat Produksi Rekaman*. Yogyakarta: ANDI.
- Leonardi, A. (2023, April 14). *Menjadi Profesional dalam Dunia Seni Digital dengan Clip Studio Paint*. Retrieved from idmetafora: <https://idmetafora.com/news/read/3259/Menjadi-Profesional-dalam-Dunia-Seni-Digital-dengan-Clip-Studio-Paint.html><https://idmetafora.com/news/read/3259/Menjadi-Profesional-dalam-Dunia-Seni-Digital-dengan-Clip-Studio-Paint.html>
- Mulyadin, M. I. (2019). Pembuatan Ilustrasi Musik Film Melalui Pemanfaatan Fruity Loops Studio. *Pemanfaatan Fruity Loops Studio*, 2-3.
- Nadia Sari Yulia. (2019). Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi. *Film Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1*.
- Nur Rahmasyah, H. N. (2020). Sistem Informasi Transaksi Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Pada Mutiara Laundry. *Jurnal Rassi*, 8-13.
- Nur Rahmasyah, I. A. (2020). Pembuatan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Untuk Edukasi Anak Berjudul "Memories". *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 44-53.
- Orizel. (2022, Maret 2). *Izotope RX 9 Audio Editor Advanced*. Retrieved from 4 All Programs: <https://4allprograms.me/izotope-rx-9-audio-editor-advanced/>
- Photography, J. S. (2020, Mei 4). *Sejarah dan Perkembangan Adobe Premiere*. Retrieved from Jakarta School of Photography: <https://jsp.co.id/sejarah-perkembangan-adobe-premiere/>

- Ritche, J. (2017). *12 Principles of Animation*. Retrieved from Idearocketanimation:  
<https://idearocketanimation.com/13721-12-principles-of-animation-gifs/>
- Yeni Sulistiani, L. (2020). Konsep Pendidikan Bagi Perempuan Menurut Dewi Sartika. *Pendidikan Menurut Dewi Sartika*, 10.