

LAPORAN TUGAS AKHIR

EFEKTIVITAS 2D CHARACTER DAN ASSETS MAKING PADA VIDEO ANIMASI "SCREW IT" SEBAGAI MEDIA EDUKASI PROBLEM SOLVING

“Studi kasus pada anak sekolah dasar wilayah Jakarta Selatan”

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan**



**Disusun oleh:
Daffa Ulhaq
NIM: 20230031**

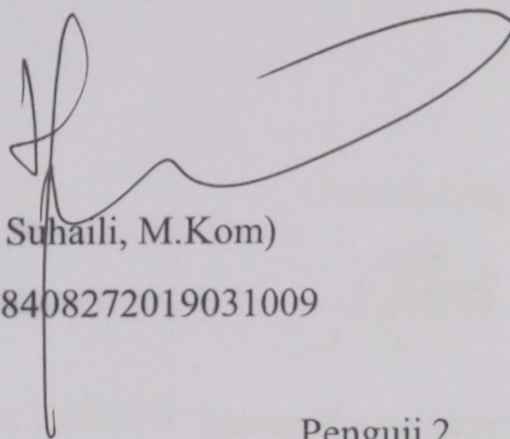
**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Efektivitas 2D Character dan Assets Making pada Video Animasi "Screw It" sebagai Media Edukasi Problem Solving
Penulis : Daffa Ulhaq
NIM : 20230031
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 25 Juli 2024

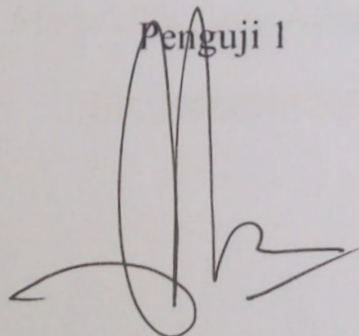
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



(M. Suhaili, M.Kom)

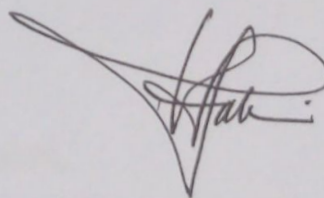
NIP: 198408272019031009

Penguji 1



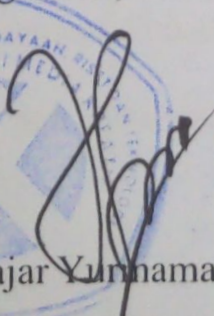
(Ilham Khalid Setiawan, ST.)

Penguji 2



(Zainul Hakim, M.Pd.I)

Mengetahui, Ketua Jurusan




(Trifajar Yurnama S, M.T)

NIP: 198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : “Efektivitas 2D Character and Assets
Making in Photoshop pada Video Animasi
"Screw It" sebagai Media Edukasi Problem
Solving”

Penulis : Daffa Ulhaq

NIM : 20230031

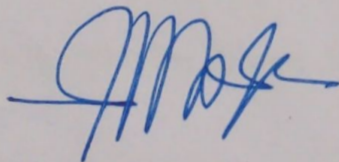
Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di . Depok , 09 Juli 2024

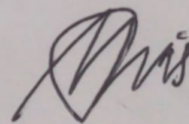
Pembimbing 1



Maria Ulfa Catur Afriasih, S.Pd.MM

NIP. 1986090520032011

Pembimbing 2

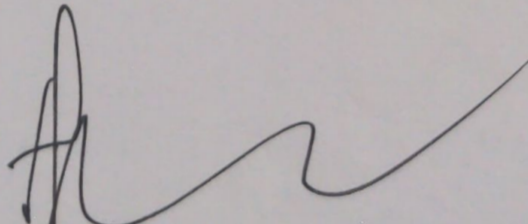


Moses Raissa Graceivan, S.Ds. M.MT

NUP. 090340002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom

NIP. 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daffa Ulhaq
NIM : 20230031
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Efektivitas 2D Character dan Assets Making pada Video Animasi "Screw It"
Sebagai Media Edukasi Problem Solving **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, 09 Juli 2024

Yang menyatakan,



Daffa Ulhaq

NIM: 20230031

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Daffa Ulhaq
NIM : 20230031
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

demi 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:

Efektivitas 2D Character dan Assets Making pada Video Animasi "Screw It"
Sebagai Media Edukasi Problem Solving, 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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar benarnya.

Jakarta, 09 Juli 2024

Yang menyatakan



Daffa Ulhaq

NIM: 20230031

ABSTRAK

This research examines the design of an animated film titled "Screw It!" as a medium for problem-solving education. The goal of creating this animated film is to teach kids about responsibility and problem-solving, while also contributing to academic literature, particularly in the fields of animation and multimedia-based learning media development. The research employs 2D Character and Assets Making methods, utilizing Photoshop software to create an engaging and unique animation style for "Screw It!". Quantitative data collection techniques are used, including distributing questionnaires to elementary school students. The findings indicate that the animated film "Screw It!" can effectively serve as an educational tool for teaching problem-solving and responsibility to kids.

Keywords: *Animation, Problem Solving, 2D Character, Assets Making*

Penelitian ini mengkaji perancangan film animasi berjudul "Screw It!" sebagai media edukasi pemecahan masalah. Tujuan dari pembuatan film animasi ini adalah untuk mengajarkan anak-anak tentang tanggung jawab dan pemecahan masalah, serta memberikan kontribusi pada literatur akademis, khususnya di bidang animasi dan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Penelitian ini menggunakan metode *2D Character* dan *Assets Making*, dengan memanfaatkan software Photoshop untuk menciptakan gaya animasi yang menarik dan unik untuk film animasi "Screw It!". Teknik pengumpulan data kuantitatif digunakan, termasuk menyebarkan kuesioner kepada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film animasi "Screw It!" secara efektif dapat menjadi alat pendidikan untuk mengajarkan pemecahan masalah dan tanggung jawab kepada anak-anak.

Kata Kunci: *Animasi, Pemecahan Masalah, Karakter 2D, Pembuatan Aset 2D*

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul Efektivitas 2D character and assets making pada video animasi "Screw It" sebagai media edukasi problem solving. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana terapan pada program studi animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi dalam proses penyusunan laporan ini. Terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT., Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Dwi Mandasari Rahayu, MM., Sekretaris Prodi Animasi.
7. Maria Ulfah, S.Pd., M.M., Dosen Pembimbing Penulisan Laporan Tugas Akhir.
8. Moses Raissa Graceivan, M.Sn., Dosen Pembimbing Materi Tugas Akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah dengan penuh dedikasi melayani mahasiswa, termasuk penulis, selama masa pendidikan kami di sini. Terima kasih atas pengetahuan dan pengalaman yang telah kami peroleh dari kalian.
10. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir ini. Terima kasih atas cinta dan pengorbanan yang selalu kalian berikan.

11. Fadlan Maulana Gunawan, mantan rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Terima kasih atas kontribusi, ide, dan kerjasama yang telah diberikan.

Kami menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kami dengan tulus mengharapkan saran, kritik, dan masukan yang membangun untuk pengembangan dan perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, kami berharap laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan anak sekolah dasar. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan keberkahan dan petunjuk-Nya kepada kita semua.

Jakarta, 09 Juli 2024

Daffa Ulhaq

NIM. 20230031

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Peneliatan.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori Animasi	8
B. Proses Pembuatan Animasi	15
C. 2D Character	20
D. Assets Making.....	22
E. Media Edukasi Konvensional	23
F. Media Edukasi Animasi	23
G. Problem Solving.....	24
H. Elemen Visual dan Audio Suku Adat Batak	26
I. Style Animasi <i>CutOut</i>	27
J. Definisi Anak Sekolah Dasar	28
K. Parenting	28

L. Hasil Penelitian yang Relevan	29
M. Referensi Buku.....	31
N. Kerangka Berpikir.....	32
BAB III METODE KAJIAN.....	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Waktu Penelitian	35
C. Pipeline Pembuatan Animasi Screw It.....	38
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	41
E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	42
F. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Tahapan Pelaksanaan Kajian Wawancara.....	44
B. Konsep Pembuatan Film	47
C. Tahap Teknik Pembuatan Animasi	48
BAB V PENUTUP	51
A. Simpulan	51
B. Implikasi.....	52
C. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan Dan Hasilnya.....	32
Tabel 2.2 Refrensi Buku Dan Bagian Pembahasan Yang Relevan.....	33
Tabel 3.1 Tabel Kegiatan Penelitian.....	37
Tabel 3.2 Tabel Kegiatan Penelitian Dan Pengerjaan Tugas Akhir.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Persentase Animasi Sebagai Media Yang Efektif	2
Gambar 2.1 Refrensi Squash And Stretch.....	9
Gambar 2.2 Refrensi Anticipation... ..	9
Gambar 2.3 Refrensi Staggering.....	10
Gambar 2.4 Refrensi Straight Ahead And Pose To Pose.....	11
Gambar 2.5 Refrensi Follow Through And Overlapping Action.....	11
Gambar 2.6 Refrensi Slow In And Slow Out.....	12
Gambar 2.7 Refrensi Arch.....	12
Gambar 2.8 Refrensi Secondary Action	13
Gambar 2.9 Refrensi Timing	14
Gambar 2.10 Refrensi Solid Drawing	14
Gambar 2.11 Refrensi Exaggeration	15
Gambar 2.12 Refrensi Appeal	15
Gambar 2.13 Software Blender Layouting Environment	21
Gambar 2.14 Software Autodesk Maya 3D Model Karakter	23
Gambar 2.15 Keymind Problem Solving	25
Gambar 2.16 Contoh Motif Ulos	27
Gambar 2.16 Contoh Style Animasi CutOut	29
Gambar 2.17 Kerangka Berfikir	34
Gambar 3.1 Pipeline Animasi ScrewIt	40
Gambar 4.1 Sketch Desain – Jack dan Rooster	49
Gambar 4.2 Software Photoshop – Jack Emosi Bingung	50
Gambar 4.3 Software Photoshop – Aset Perkakas	51
Gambar 4.4 Software Photoshop – Aset Obeng	51

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis	58
Salinan Lembar Bimbingan TA	59
Dokumen Pendukung Penyusunan TA	61
Dokumen Kegiatan Sidang TA	67
Berita Acara	68
Hasil Cek Plagiarisme	69
Surat Penerimaan PI	70
Sertifikat Uji Kompetensi	71
Transkrip Wawancara Key Informan	72