

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *CHARACTER DESIGN, STORYBOARD, DAN 2D ANIMATION* PADA VIDEO ANIMASI “KULON” DALAM EDUKASI MANAJEMEN WAKTU PERKULIAHAN DARING PADA MAHASISWA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

SANDRI SHAFFIYA HUMAIRRA

20230131

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Character Design, Storyboard*, Dan *2d Animation* Pada Video Animasi "Kulon" Dalam Edukasi Manajemen Waktu Perkuliahan Daring Pada Mahasiswa

Penulis : Sandri Shaffiya Humaira

NIM : 20230131

Program Studi : Desain

Jurusan : Animasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 26 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,

Muhammad Sunalli, S.E. M.Kom

NIP. 198408272019031009

Anggota 1

Anggota 2

Bayu Saputra, S.Kom.

Ilham Khalid Setiawan, ST.

NUP. 0804420012

Mengetahui

Ketua Jurusan Desain

Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, M.T

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan *Character Design*,
Storyboard, dan *2D Animation* Pada Video
Animasi "Kulon" Dalam Edukasi
Manajemen Waktu Perkuliahan Daring Pada
Mahasiswa"

Penulis : Sandri Shaffiya Humairra
NIM : 20230131
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani diJakarta.....,9.....Juli.....2024.....

Pembimbing 1



Maria Ulfa Catur Afriasih, S.P.MM
NIP 1986090520032011

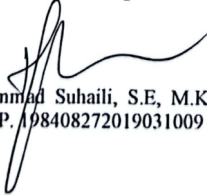
Pembimbing 2



Moses 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 : Sandri Shaffiya Humairra
NIM : 20230131
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan *Character Design, Storyboard, Dan 2d Animation* Pada Video Animasi “Kulon” Dalam Edukasi Manajemen Waktu Perkuliahan Daring Pada Mahasiswa **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,



SEPUKUH RIBU RUPIAH
10000
METERAI
TEMPEL
40B22A1X281237880

Sandri Shaffiya Humairra

NIM: 20230131

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Sandri Shaffiya Humairra
NIM : 20230131
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:

Perancangan *Character Design, Storyboard, Dan 2d Animation* Pada Video Animasi “Kulon” Dalam Edukasi Manajemen Waktu Perkuliahan Daring Pada Mahasiswa, 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



Sandri Shaffiya

NIM: 20230131

ABSTRAK

This research discusses the design of an animated video entitled “KULON” as a medium for educating students on time management during online classes. The purpose of this animation video project is to educate students on managing their time management during online learning. The study was conducted during the 8th semester, focusing on various aspects of the animation production process, including character design, storyboard development, and 2D animation as part of the animation pipeline. The research utilized a qualitative descriptive method with a design thinking framework. The data was collected through a questionnaire involving 30 respondents who are students currently engaged in online classes. The results of the study demonstrate that the “KULON” animated video is an effective educational tool for students in the context of online learning.

Keywords: *Animation, 2D Animation, Storyboard, Character Design, Time Management, Online Classes*

Penelitian ini membahas perancangan video animasi berjudul “KULON” sebagai media edukasi untuk membantu mahasiswa dalam manajemen waktu selama perkuliahan daring. Tujuan dari pembuatan video animasi ini adalah untuk memberikan edukasi kepada mahasiswa dalam mengelola waktu mereka selama perkuliahan daring. Dimasa perkuliahan semester 8, penelitian ini difokuskan pada berbagai aspek pembuatan video animasi, termasuk desain karakter, *storyboard*, dan animasi 2D sebagai bagian dari tahapan *pipeline* animasi. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan *design thinking*. Peneliti melakukan teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang melibatkan 30 responden yang merupakan mahasiswa yang menjalani perkuliahan daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi “KULON” efektif sebagai media edukasi dalam konteks perkuliahan daring bagi mahasiswa.

Kata Kunci: *Animasi, Animasi 2D, Storyboard, Desain Karakter, Manajemen Waktu, Perkuliahan Daring*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul perancangan animasi” KULON” untuk mengedukasi mahasiswa dalam manajemen waktu pada perkuliahan daring. Penulis membuat tugas akhir “KULON” melihat fenomena perkuliahan daring yang menjadi salah satu permasalahan mahasiswa dalam memanajemen waktu. Dengan adanya pembuatan video animasi ini, penulis berharap penonton mendapatkan pesan yang disampaikan.

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S. E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M. Si, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S. Kom., M.T, selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif dan sebagai Dosen Pembimbing Magang.
4. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM, sebagai Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S. E, M. Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Maria Ulfa Catur A. S.Pd.MM sebagai Pembimbing I
7. Moses R. Graceivan S.Ds.M.MT sebagai Pembimbing II
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis
9. Kedua Orangtua dan adik – adik penulis yang senantiasa menyayangi penulis
10. Ashla Putri Ramadhani, kakak dari penulis yang selalu mendukung perjuangan dan finansial perkuliahan penulis
11. Aditya Rangga Wijaya selaku *supporter* terbaik yang selalu hadir bagi penulis
12. Teman – teman KZ penulis yang selalu bersedia untuk berjuang bersama dari pagi sampai malam
13. Teman – teman dan rekan tim yang selalu mendukung dan membantu penulis.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk Laporan Tugas Akhir.

Jakarta, 10 Juli 2024


Sandri Shaffiya Humairra
20230131

DAFTAR ISI

Cover Dalam	i
Lembar Pengesahan Tugas Akhir	ii
Lembar Persetujuan Sidang Akhir.....	iii
Lembar Pernyataan Orisinalitas.....	ivi
Lembar Pernyataan Publikasi.....	vi
Abstrak.....	vi
Prakata	vii
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar	vii
Daftar Lampiran	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Animasi.....	7
B. Manajemen Waktu.....	17
C. Pembelajaran Daring.....	30
D. Character Design	35
E. Storyboard.....	35
F. 2D Animation.....	35
G. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	37
BAB III METODE KAJIAN	39
A. Jenis Kajian.....	39
B. Subjek Kajian.....	43

C. Pipeline Pembuatan Animasi “KULON”	47
D. Pengumpulan Data.....	50
E. Analisis Data	52
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Pembuatan Video Animasi “KULON”.....	54
B. Penerimaan penonton terhadap video animasi “KULON”	79
C. Keterbatasan Peneliti	85
BAB V KESIMPULAN	86
A. Simpulan.....	86
B. Implikasi	86
C. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Yang Relevan	38
Tabel 3.1 Referensi Design Thinking.....	40
Tabel 4.1 Warna Palet.....	77
Tabel 4.2 Indikator Pertanyaan	80
Tabel 4.3 Tabel Pertanyaan.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Prinsip animasi Squash dan Stretch	9
Gambar 2.2 Prinsip animasi Anticipation.....	9
Gambar 2.3 Prinsip animasi Staging	10
Gambar 2.4 Prinsip animasi Straight Ahead and Pose to Pose	11
Gambar 2.5 Prinsip animasi Follow Through and Overlapping Action	12
Gambar 2.6 Prinsip animasi Slow in and Slow Out.....	12
Gambar 2.7 Prinsip animasi Arc	13
Gambar 2.8 Prinsip animasi Secondary Action.....	14
Gambar 2.9 Prinsip animasi Timing and Spacing	14
Gambar 2.10 Prinsip animasi Exaggeration	15
Gambar 2.11 12 Prinsip animasi Solid Drawing	16
Gambar 2.12 Prinsip animasi Appeal.....	16
Gambar 2.13 Siluet karakter desain	26
Gambar 2.14 Contoh Pembuatan Karakter Dengan Bentuk Dasar.....	27
Gambar 2.15 Contoh Pembuatan Karakter Dengan Proporsi Maskulin	28
Gambar 2.16 Contoh Pembuatan Karakter Dengan Proporsi Maskulin	29
Gambar 2.17 Contoh Pembuatan Karakter	29
Gambar 2.18 Contoh Pembuatan Storyboard.....	31
Gambar 2.19 Papan Cerita Tradisional	33
Gambar 2.20 Storyboard Digital.....	33
Gambar 2.21 Thumbnail Storyboard	34
Gambar 2.22 Animatic Storyboard	35
Gambar 3.1 Diagram Design Thinking	40
Gambar 3.2 Pipeline Animasi Keseluruhan.....	47
Gambar 3.3 Dokumentasi Rekaman Suara	49
Gambar 4.1 Animasi Scott Pilgrim Takes Off.....	55
Gambar 4.2 Animasi Last Summer	56
Gambar 4.3 Jojo’s Bizare Adventure	56
Gambar 4.4 Mindmap.....	58

Gambar 4.5 Moodboard Karakter Farel	60
Gambar 4.6 Moodboard Karakter Omega	61
Gambar 4.7 Moodboard Karakter Alpha	61
Gambar 4.8 Moodboard Enviornment Layout.....	62
Gambar 4.9 Alternatif Desain 1 Karakter Farel	63
Gambar 4.10 Alternatif Desain 2 Karakter Farel	64
Gambar 4.11 Sketsa Final karakter Farel	65
Gambar 4.12 Siluet karakter Farel.....	66
Gambar 4.13 Sketsa Warna Karakter Farel Dengan Desain Revisi	67
Gambar 4.14 Sketsa Warna karakter Omega & Alpha	67
Gambar 4.15 Sketsa Enviornment Kamar Farel.....	68
Gambar 4.16 3D Render Enviornment Kamar Farel Yang Sudah Direvisi	70
Gambar 4.17 Thumbnail Storyboard “KULON”	71
Gambar 4.18 Thumbnail Storyboard “KULON”	71
Gambar 4.19 Thumbnail Storyboard “KULON”	72
Gambar 4.20 Keypose Farel Animasi 2D	73
Gambar 4.21 Key Animation Omega	74
Gambar 4.22 Cleanup Lineart Omega	75
Gambar 4.23 Color Palette Omega dan Alpha	76
Gambar 4.24 Color Base Omega dan Alpha.....	78
Gambar 4.25 Color Shading Omega dan Alpha	78
Gambar 4.26 Penyuntingan Post Production Animasi 2D	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran.....	94
Lampiran 1 Biodata Penulis	91
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir I	92
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir II.....	93
Lampiran 3. Dokumentasi Pendukung	94
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	98
Lampiran 5. Berita Acara.....	99
Lampiran 6. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	100
Lampiran 7. Lembar Surat PI	102
Lampiran 8. Sertifikat Kompetensi	103
Lampiran 9. Kuesioner Google Form.....	104