

LAPORAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

FILM PENDEK ANIMASI 3D

“METAMORPH”

***(DEVELOPMENT STORY, ART CONCEPT, STORYBOARD,
2D ANIMATING, EDITING)***



Laporan Karya Tugas Akhir Ini Disusun

Guna Melengkapi Salah Satu Syarat Kelulusan

Untuk Mendapatkan Gelar Ahli Madya Diploma III

Politeknik Negeri Media Kreatif

Disusun oleh :

VIANEY VALENTINE

NIM : 17710069

JURUSAN DESAIN GRAFIS

PROGRAM STUDI ANIMASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2020

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

METAMORPH

Oleh :

Vainey Valentine

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Pembimbing I :

Pembimbing II :

Desy Wachyuni S, SN
NIP. -

Herly Nurrahmi, S.Si, M. Kom.
NIP. 198602052019032009

MENGETAHUI :

Koordinator Program Studi Animasi

Tri Fajar Yurmama S., M.T.I.

NIP. 1980111220101220

Jakarta, September 2020

DISAHKAN OLEH :

KETUA JURUSAN DESAIN GRAFIS

Hafid Setyo Hadi, M.T.,

NIP. 198305892014041001

ABSTRAK

***(DEVELOPMENT STORY, ART CONCEPT, STORYBOARD,
2D ANIMATING, EDITING)***

Oleh :

Vianey Valentine

Program Studi Desain Konsentrasi Animasi

Politeknik Negeri Media Kreatif

Semut merupakan serangga yang hidup berkelompok yang terdiri dari satu ratu semut atau lebih. Ada 15.000 spesies dan sub-spesies semut di seluruh dunia. Dan hanya beberapa spesies yang dikategorikan sebagai hama. Kupu-kupu adalah serangga bersayap sisik. Kupu-kupu berbeda dengan ngengat berdasarkan waktu aktifnya dan ciri fisiknya.

Dalam pembuatan film animasi “Metamorph” penulis menggunakan *software* utama yaitu *Clip Studio Paint* dan *software* pendukung lainnya. Berbagai teknis yang penulis kerjakan seperti *development story*, *animatic* dan *editing*.

Kata kunci : Semut, Ulat, Animasi 2D

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir tepat pada waktunya. Dalam Karya Tulis Tugas Akhir ini, penulis menuangkan segala kegiatan dan aktivitas penulis selama mengerjakan karya Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Serta penulis mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak atas bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini.

1. Keluarga penulis, khususnya ayah, ibu, dan saudara kandung penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
2. Dr. Purnomo Ananto M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Hafid Setyo Hadi, M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Tri Fajar Yurnama S, S.Kom., MT selaku Koordinator Bidang Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
5. Desy Wachyuni S, SN selaku Pembimbing Materi Tugas Akhir yang dengan seluruh dedikasi kepada mahasiswa bimbingannya membantu memberikan saran serta alternatif penyelesaian masalah selama proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
6. Herly Nurrahmi S. Si M. Kom selaku Pembimbing Teknis Tugas Akhir yang dengan penuh kesabaran dan ketekunan membimbing penulis menyelesaikan Karya Penulisan Tugas Akhir.
7. R.AE Widiargo S.T., MIKom selaku dosen 3D animasi yang telah mengajarkan memberikan banyak ilmu tentang animasi sehingga dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.

8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. 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.
10. Teman-teman Prodi Animasi yang selalau memberi dukungan dan saran.

Penulis menyadari tingkat dan kemampuan pikiran serta pengetahuan yang ada masih sangat jauh dari sempurna. Sehingga baik dari bentuk maupun isinya banyak kekurangan yang tidak disadari ada pada laporan ini. Maka dari itu penulis selaku penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan kemajuan untuk hasil yang lebih baik dimasa yang akan datang.

Demikian, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima kasih.

Jakarta, September 2020

Penulis,

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang.....	1
1.2.Identifikasi Masalah.....	1
1.3.Batasan Masalah.....	2
1.4.Rumusan Masalah.....	2
1.5.Tujuan.....	2
1.6.Manfaat.....	2
1.7.Metode Pengumpulan Data.....	3
1.8.Sistematika Penulisan.....	3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1.Animasi.....	5
2.2.Cerita.....	7
2.3.Naskah.....	7

2.4.	<i>Storyboard</i>	11
2.5.	<i>Animatic Storyboard</i>	14
2.6.	Karakteristik Anak Usia 3 Tahun.....	14
2.7.	Pengaruh Warna terhadap Psikolog Anak.....	16
 BAB III PERANCANGAN KARYA		
3.1.	Konsep Perancangan.....	18
3.2.	Konsep Umum.....	18
 BAB IV PENJELASAN KARYA		
4.1.	Proses Pengerjaan Karya.....	21
4.2.	Pembuatan Cerita.....	21
4.3.	Pembuatan Storyboard.....	22
4.4.	Animasi	22
 BAB V PENUTUP		
5.1.	Kesimpulan.....	24
5.2.	Saran.....	24
 DAFTAR PUSTAKA.....		25
 LAMPIRAN.....		26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Storyboard ‘Lilo and Stitch.....	12
Gambar 3.1 Karakter Mono.....	19
Gambar 3.2 Karakter King.....	20
Gambar 3.3 Karakter Jackie.....	20
Gambar 4.1 Logo WPS Office.....	21
Gambar 4.2 Logo Clip Studio Paint.....	21
Gambar 4.3 Proses Animating.....	23