

LAPORAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

FILM PENDEK ANIMASI 3D

“THE LAST BELL”

(COMPOSITING, 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 :

REZKI PRATAMA ENDARTO

NIM : 17710048

JURUSAN DESAIN GRAFIS

PROGRAM STUDI ANIMASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2020

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rezi Pratama Endarto

NIM : 17710098

Program Studi : Animasi

telah menghasilkan karya tugas akhir dengan judul:

The Last Bell

dengan sebenarnya menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir ini adalah asli, hasil karya saya sendiri, yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba di tingkat Regional, Nasional atau Internasional sebelumnya;
2. Tugas akhir saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia;
3. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan tata cara yang benar.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh pihak yang berwenang kepada saya.

28 Juli 2020
Yang menyatakan,



Rezi Pratama Endarto
NIM. 17710098

Tgl. dicetak: .../.../20...

Desain Grafis & Cetak
Jurusan PSDK

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rezeki Pratama Endarto
NIM : 17710098
Program Studi : Animasi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya beserta perangkat/properti yang ada, yang berjudul:

The Last Bell

Dengan hak ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, meng-alihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

..... 28 Juli 2020

Yang menyatakan,



NIM. 17710098

Tgl. dicetak: .../.../20...

.....
Jurusan PSDKUI

FILM PENDEK ANIMASI 3D

“THE LAST BELL”

(*COMPOSITING, EDITING*)

Rezki Pratama Endarto

Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Animasi

Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

ABSTRAK

Film “*The Last Bell*” ini ingin memberikan sebuah hiburan yang memberikan edukasi kepada penonton bahwa apapun yang kita lakukan harus dipikirkan dahulu dengan matang agar kita mengetahui apa resikonya yang dimana tindakan tersebut dinamakan *impulsive*.

Pembuatan Film animasi 3D “*The Last Bell*” ini penulis menemukan masalah dalam menghasilkan film animasi tersebut, penulis ingin menyampaikan hasil yang telah penulis kaji dalam teori *compositing* dan *editing*.

Penulis disini melakukan tahapan *compositing* dengan menyatukan *footage* berbeda menjadi satu *video*, dan *editing* yang dimana penulis memilih menyusun gambar dan suara sehingga menjadi sebuah tontonan yang menghibur dan meberikan informasi.

Sebelum membuat film animasi ini penulis dan tim melakukan tahap *develop* cerita dari permasalahan sekitar yaitu *impulsive*, lalu setelah produksi diberikan kepada penulis yaitu tahap pasca produksi, yaitu *compositing* dengan menyatukan video-video menjadi satu video dan *editing* menyatukan video yang telah di compos dan diberikan sound sera tarnsisi. Sehingga dari tahapan yang telah penulis lakukan dapat dihasilkan film “*The Last Bell*”.

kata kunci : Impulsive, Animasi 3D, Compositing, Editing

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir tepat waktu. dalam karya tulis tugas akhir ini, penulis akan menjabarkan segala kegiatan dan aktivitas penulis selama mengerjakan karya tugas akhir di politeknik negeri media kreatif Jakarta.

Penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada banyak pihak yang telah membantu penulis selama kegiatan pengerjaan tugas akhir sehingga penulis dapat menyelesaikannya.

1. Keluarga penulis yang selalu memberikan dorongan ketika penulis hampir putus asa
2. Bapak Dr. Purnomo Ananto M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Bapak Hafid Setyo Hadi, M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif. Serta pembimbing penulisan tugas akhir
4. Ibu Tri Fajar Yurnama S, S.Kom., MT selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif. serta pembimbing materi penulisan tugas akhir
5. Bapak R. AE Widiargo S.T., M.I.Kom selaku Pembimbing Materi Tugas Akhir yang yang telah membantu kami dalam proses pembelajaran tentang animasi dari nol sampai saat ini dan tak henti-hentinya memberikan dukungan dan membantu penulis ketika merasa kesulitan.

6. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian karya tugas akhir penulis.
7. Seluruh karyawan dan staf politeknik media kreatif Jakarta yang telah memberikan kenyamanan selama berada di politeknik negeri media kreatif Jakarta.
8. Bayu Ferdinansyah dan Desy Rahmadhani selaku rekan satu tim penulis yang senantiasa selalu bekerja sama dengan baik selama pembuatan karya tugas akhir.
9. Teman-teman prodi animasi angkatan 10 yang selalu senantiasa memberikan dukungan dan saran.

Penulis sangat sadar akan tingkatan dan kemampuan yang masih 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, Juli 2020

Penulis,

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEJUTUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR ORIGINALITAS	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR GAMBAR	

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Tujuan	3
1.6 Manfaat.....	4
1.7 Metode Pengumpulan Data	5
1.8 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAR TEORI

2.1 Animasi.....	7
2.2 <i>Compositing</i> dan Efek Visual	9
2.3 <i>Editing</i>	12

BAB III PERANCANGAN KARYA

3.1 Konsep Perancangan.....	14
3.2 Konsep Umum	14
3.3 Konsep Teknis.....	28

BAB IV PENJELASAN KARYA

4.1 Manajemen File	30
4.2 Proses <i>Compositing</i> dan <i>Editing</i>	31

BAB V PENUTUP

5.1 Siimpulan	33
5.2 Saran.....	33

Datar Pustaka	35
----------------------------	----

Lampiran	
-----------------------	--

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Karakter Joko.....	18
Gambar 3.2 Karakter Yang Dijadikam Referensi Karakter Joko.....	19
Gambar 3.3 Karakter BarBar	19
Gambar 3.4 Karakter Yang Dijadikam Referensi Karakter Barbar	20
Gambar 3.5 Karakter Kakek Randie	21
Gambar 3.6 Karakter Yang Dijadikam Referensi Karakter Kakek Randie	22
Gambar 3.7 Floor Plan Ruang Tamu	23
Gambar 3.8 Jam Cuckoo.....	23
Gambar 3.9 Jam <i>Cuckoo Joko</i>	24
Gambar 3.10 Referensi Ruang Tamu.....	24
Gambar 3.11 <i>Floor Plan Dalam Grandpa Clock Lantai 1</i>	25
Gambar 3.12 <i>Floor Plan Dalam Grandpa Clock Lantai 2</i>	25
Gambar 3.13 <i>Interior Grandpa Clock Lantai 2</i>	26
Gambar 3.14 <i>Grandpa Clock Exterior</i>	26
Gambar 3.15 Refrensi Jam <i>Kakek Exterior dan interior</i>	27
Gambar 3.16 <i>Storyboard The Last Bell</i>	27
Gambar 4.1 Bentuk Manajemen File Keseluruhan	30
Gambar 4.16 Tahapan penyatuan menggunakan Adobe Premiere Pro.....	31
Gambar 4.17 Tahapan <i>color grading</i> pada Adobe After Effects CC 2017.....	31
Gambar 4.18 Tahapan <i>Editing</i>	32

