

**PERANCANGAN *COMPOSITING* , *COLOR GRADING* DAN *SOUND DESIGN* PADA VIDEO ANIMASI “KULON” DALAM EDUKASI MANAJEMEN WAKTU PERKULIAHAN DARING PADA MAHASISWA**

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



**Disusun Oleh :**

**ARGA LAZUARDI KAUTSAR  
NIM : 20230025**

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

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Compositing*, *Color Grading* dan *Sound Design* Pada Video Animasi " KULON" Dalam Edukasi Manajemen Waktu Perkuliahan Daring Pada Mahasiswa

Penulis : Arga Lazuardi Kautsar

NIM : 20230025

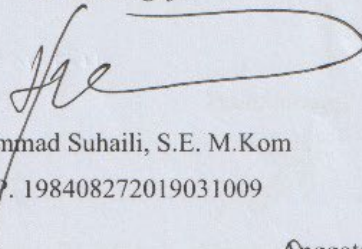
Program Studi : Desain

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:

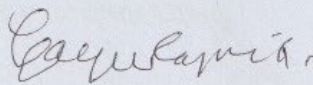
Ketua Penguji,



Muhammad Suhaili, S.E. M.Kom

NIP. 198408272019031009

Anggota 1



Bayu Saputra, S.Kom.

Anggota 2



Ilham Khalid Setiawan, ST.

Mengetahui

Ketua Jurusan Desain



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

NIP. 198011122010122003

### LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan *Compositing Video, Color Grading*, dan *Audio* Pada Video Animasi "Kulon" Dalam Edukasi Manajemen Waktu Perkuliahan Daring Pada Mahasiswa"

Penulis : Arga Lazuardi Kautsar

NIM : 20230025

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di 9 juli ....., 2024 .....

Pembimbing 1



Maria Ulfa Catur Afriasih S.Pd. MM

NIP 1986090520032011

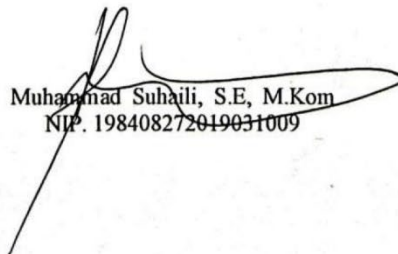
Pembimbing 2



Moses Graceivan S. Ds. M.MT

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 : Arga Lazuardi Kautsar  
NIM : 20230025  
Program Studi : Animasi  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan *3d Modeling*, Texturing, Rigging, Dan 3d Animating 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, 08 Juli 2024

Yang menyatakan,



Arga Lazuardi Kautsar

NIM: 20230025

### PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Arga Lazuari Kautsar

NIM : 20230025

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 *3d Modeling*, *Texturing*, *Rigging*, Dan *3d Animating* 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, 08 Juli 2024

Yang menyatukan



Arga Lazuardi Kautsar

NIM: 20230025



## **ABSTRAK**

*Online learning has become a new way in education and professional training, offering great flexibility in learning schedules. By leveraging digital technology, students have the flexibility to access learning materials anytime and anywhere, allowing them to adjust their study time according to their personal commitments. While providing significant benefits in terms of flexibility and efficiency, this approach also challenges learners to develop strong time management skills to maximize their learning outcomes without direct interaction with instructors. It is important to consider effective scheduling strategies and priority management to optimize the online learning experience for all parties involved. The production of this animated film focuses on aspects of video animation production, including video compositing, color grading, and audio integration into the video.*

**Keyword : video compositing, color grading, audio, effective, time management.**

Pembelajaran daring telah menjadi cara baru dalam Pendidikan dan pelatihan professional dengan menawarkan fleksibilitas yang besar dalam pengaturan waktu belajar. Dengan memanfaatkan teknologi digital, Mahasiswa memiliki fleksibilitas untuk mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun, sehingga mereka dapat menyesuaikan waktu belajar sesuai dengan preferensi

mereka. komitmen pribadi. Namun, dengan memberikan keuntungan signifikan dalam hal fleksibilitas dan efisiensi, pendekatan ini juga menantang peserta didik untuk mengembangkan keterampilan mahasiswa dalam manajemen waktu yang kuat untuk memaksimalkan hasil belajar mereka tanpa berinteraksi dengan dosen. Penting untuk mempertimbangkan strategi pengaturan jadwal yang efektif dan pengelolaan prioritas agar dapat mengoptimalkan pengalaman pembelajaran daring bagi semua pihak yang terlibat. Produksi film animasi ini difokuskan pada aspek pembuatan video animasi termasuk pada *compositing video*, *color grading* dan *audio pada video*.

**Kata kunci :** *compositing video*, pengaturan warna, suara, efektif, pengelolaan.

## **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 kakak adik penulis yang senantiasa menyayangi penulis
10. 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, 26 Juli 2024

Penulis



## DAFTAR ISI

|                                               |           |
|-----------------------------------------------|-----------|
| <b>PRAKATA .....</b>                          | <b>4</b>  |
| <b>ABSTRAK.....</b>                           | <b>5</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                        | <b>7</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                     | <b>2</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                  | <b>3</b>  |
| <b>BAB I.....</b>                             | <b>4</b>  |
| <b>PENDAHULUAN .....</b>                      | <b>4</b>  |
| <b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>        | <b>4</b>  |
| <b>B. Identifikasi Masalah.....</b>           | <b>7</b>  |
| <b>C. Batasan Masalah .....</b>               | <b>7</b>  |
| <b>D. Rumusan Masalah.....</b>                | <b>8</b>  |
| <b>E. Tujuan Penelitian .....</b>             | <b>8</b>  |
| <b>F. Manfaat Penelitian .....</b>            | <b>8</b>  |
| <b>BAB II.....</b>                            | <b>10</b> |
| <b>KAJIAN PUSTAKA .....</b>                   | <b>10</b> |
| <b>A. Compositing.....</b>                    | <b>10</b> |
| <b>B. Color Grading .....</b>                 | <b>12</b> |
| <b>C. Sound Design .....</b>                  | <b>13</b> |
| <b>D. Sound Effect .....</b>                  | <b>15</b> |
| <b>E. Ambience .....</b>                      | <b>16</b> |
| <b>F. Manajemen Waktu.....</b>                | <b>17</b> |
| <b>G. Pembelajaran Daring.....</b>            | <b>18</b> |
| <b>H. Hasil Penelitian Yang Relevan .....</b> | <b>27</b> |
| <b>BAB III .....</b>                          | <b>29</b> |
| <b>METODE PENELITIAN.....</b>                 | <b>29</b> |
| <b>A. Jenis Penelitian.....</b>               | <b>29</b> |
| <b>B. Subjek Kajian.....</b>                  | <b>32</b> |

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| C. Pipeline Animasi.....                                     | 34 |
| D. Pengumpulan Data .....                                    | 36 |
| E. Analisis Data .....                                       | 39 |
| BAB IV .....                                                 | 41 |
| HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN METODE KAJIAN .....              | 41 |
| A. Perekaman <i>Dubbing</i> untuk film animasi “KULON” ..... | 41 |
| B. Media .....                                               | 42 |
| C. Editing dan Mixing .....                                  | 42 |
| D. Uji coba .....                                            | 42 |
| F. Perangkat.....                                            | 51 |
| G. Penerimaan Penonton terhadap video animasi “KULON” .....  | 56 |
| H. Keterbatasan Peneliti.....                                | 61 |
| BAB V .....                                                  | 62 |
| KESIMPULAN .....                                             | 62 |
| A. Simpulan .....                                            | 62 |
| B. Implikasi .....                                           | 62 |
| C. Saran .....                                               | 64 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                         | 66 |
| LAMPIRAN .....                                               | 68 |

## DAFTAR TABEL

|               |    |
|---------------|----|
| Tabel 1 ..... | 20 |
|---------------|----|

## DAFTAR GAMBAR

|                 |    |
|-----------------|----|
| Gambar 1 .....  | 8  |
| Gambar 2 .....  | 12 |
| Gambar 3 .....  | 13 |
| Gambar 4 .....  | 24 |
| Gambar 5 .....  | 28 |
| Gambar 6 .....  | 29 |
| Gambar 7 .....  | 30 |
| Gambar 8 .....  | 30 |
| Gambar 9 .....  | 31 |
| Gambar 10 ..... | 31 |
| Gambar 11 ..... | 32 |
| Gambar 12 ..... | 32 |
| Gambar 13 ..... | 36 |
| Gambar 14 ..... | 37 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                  |    |
|------------------|----|
| Lampiran 1.....  | 50 |
| Lampiran 2.....  | 51 |
| Lampiran 3.....  | 52 |
| Lampiran 4.....  | 53 |
| Lampiran 5.....  | 54 |
| Lampiran 6.....  | 54 |
| Lampiran 7.....  | 55 |
| Lampiran 8.....  | 55 |
| Lampiran 9.....  | 56 |
| Lampiran 10..... | 56 |
| Lampiran 11..... | 57 |
| Lampiran 12..... | 57 |
| Lampiran 13..... | 58 |
| Lampiran 14..... | 58 |
| Lampiran 15..... | 59 |
| Lampiran 16..... | 60 |
| Lampiran 17..... | 61 |
| Lampiran 18..... | 62 |
| Lampiran 19..... | 63 |
| Lampiran 20..... | 64 |
| Lampiran 21..... | 65 |

---