

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ANIMASI 2D MEMORY O FRIENDS



Disusun Oleh :

Alif Wahyudianto

19011010

PROGRAM STUDI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D MEMORY OF FRIENDS INI MENCERITAKAN KEPADA PERSAHABATAN KEPADA TEMAN YANG TIDAK DILUPAKAN WAKTU BERPISAH**

Penulis : Alif Wahyudianto

NIM : 19011010

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas akhir telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, 19 Juli 2024

Disahkan oleh:

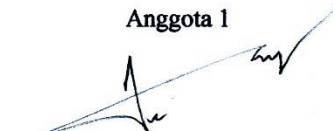
Ketua Penguji,



Trifajar Yurnama, S.Kom. M.T.

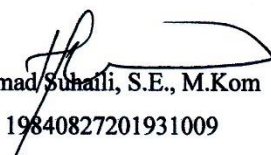
NIP 198801052019032012

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sm
NIP.

Anggota 2



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom
NIP 19840827201931009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurnama, S.Kom., M.T.

NIP 198801052019032012

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

**Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D MEMORY
OF FRIENDS DALAM Pengerjaan Desain, Karakter,
LAMINATING, EFFECT DAN RENDERING**

Penulis : Alif Wahyudianto

NIM : 19011010

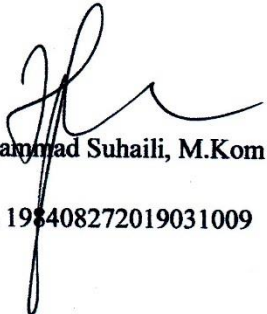
Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas akhir telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 16 Juli 2024

Pembimbing 1


Muhammad Suhaili, M.Kom

NIP. 198408272019031009

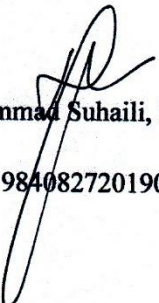
Pembimbing 2


Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom

NIP. 19840905842019031011

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi


Muhammad Suhaili, M.Kom

NIP 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alif Wahyudianto

NIM : 19011010

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2019

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Memory of Friends

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, 16 – Juli – 2024

Yang menyatakan,



Alif Wahyudianto

NIM: 19011010

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Alif Wahyudianto

NIM : 19011010

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2019

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: Memory of Friends beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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 saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 16 – Juli – 2024



Alif Wahyudianto

NIM: 19011010

ABSTRAK

Stop motion is a technique in making films or videos in which objects are moved in such a way physically. Next, it is recorded at one time and saved as a frame.

This research aims to create a stop-motion animation that shows the meeting of two boys who initially did not know each other but became friends through an accidental event.

Three main programs are used to create these animations : Photoshop, Illustrator, and Premiere.

Individual images were processed in Photoshop, graphic elements were designed in Illustrator, and all components were combined into a complete stop-motion animation in Premiere.

Hopefully, these research results will show that stop-motion technology can effectively tell interesting and touching stories of friendship.

Keywords : Stop motion, Individual images, Video, Animation, Narrative

Stop motion adalah suatu teknik dalam pembuatan film atau video yang obyeknya dipindahkan sedemikian rupa secara fisik. Selanjutnya, direkam pada satu waktu dan disimpan menjadi sebuah frame.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat animasi stop-motion yang menampilkan pertemuan dua anak laki-laki yang awalnya tidak saling mengenal tetapi menjadi teman melalui suatu peristiwa yang tidak disengaja.

Tiga program utama digunakan untuk membuat animasi ini: Photoshop, Illustrator, dan Premiere.

Gambar individual diproses di Photoshop, elemen grafis dirancang di Illustrator, dan semua elemen digabungkan menjadi animasi stop-motion lengkap di Premiere.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa teknologi stop-motion dapat digunakan secara efektif untuk menceritakan kisah persahabatan yang menarik dan mengharukan.

Kata Kunci : Stop Motion, Gambar Individual, Video, Animasi, Narasi

PRAKATA

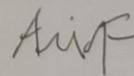
Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku informasi anak tentang Animasi Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul "Memory of Friends."

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa 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, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT., Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan
5. Muhammad Suhaili, Koordinator Program Studi Animasi
6. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, Pembimbing I
7. Nur Rahmansyah, S.Kom, M.Kom, Pembimbing II
8. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom. Penguji saya
9. Keluarga : Kedua Orang Tua yang telah membayarkan UKT anaknya kuliah

Jakarta, 16 Juli 2024



Alif Wahyudianto

NIM : 19011010

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	1
C. Pembatasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah.....	2
E. Tujuan Proyek.....	2
F. Manfaat Penulisan.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. Pengertian Animasi	4
B. Pengertian <i>Stop Motion</i>	4
C. Pengertian Animasi 2D	4
D. Pengertian Characters Animation	4
E. <i>Pipeline</i> Produksi Animasi 2D.....	4
F. StoryBoard	5
BAB III METODE PELAKSANAAN	6
A. Data / Objek Penulisan.....	6
B. Teknik Pengumpulan Data.....	7
C. Pipeline Animasi	8
D. Langkah Kerja.....	10
E. Langkah – Langkah cara membuat Stop Motion	11
BAB IV PEMBAHASAN.....	38
A. Skrip Karya	38
B. Ilustrasi.....	40
C. Hasil Pewarnaan dari Sketsa	41

BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
Lampiran 1	60
Lampiran 2.1	61
Lampiran 2.2	62
Lampiran 3	63
Lampiran 4	64
Lampiran 5	67
Lampiran 6	72

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Semangat untuk Menyelesaikan D3 Animasi	56
Tabel 4.2 Menguasai Program Animasi.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Hasil Karya Gambar Sketsa	12
Gambar 3.2 Lembar kerja untuk membuat storyboard	13
Gambar 3.3 Klik open untuk memasukin gambar sketsa storyboard.....	14
Gambar 3.4 Hasil Gambar Artboard ukuran	14
Gambar 3.5 Hasil gambar storyboard scene 1	15
Gambar 3.6 Hasil gambar storyboard scene 2 – scene 3.....	16
Gambar 3.7 Hasil Artboard yang sudah dicopy	17
Gambar 3.8 Hasil dokumen baru dan new layer	18
Gambar 3.9 Hasil membuat ukuran dan hasil diperbaiki putus-putus	18
Gambar 3.10 Hasil gambar storyboard 2 dan new layer.....	19
Gambar 3.11 Hasil gambar Gerakan storyboard 1 permulaan.....	20
Gambar 3.12 Hasil gambar gerakan mata terbuka di storyboard.....	20
Gambar 3.13 Hasil gambar gerakan mata tertutup di storyboard	21
Gambar 3.14 Hasil gambar gerakan tubuh ke atas.....	22
Gambar 3.15 Hasil gambar gerakan tangan sampai ke dahi	22
Gambar 3.16 Hasil gambar gerakan tubuh turun ke badan.....	23
Gambar 3.17 Hasil gambar permulaan di storyboard 4 scene 4	24
Gambar 3.18 Hasil gambar tangan dan lengan	24
Gambar 3.19 Hasil gambar kaki angkat untuk berjalan.....	25
Gambar 3.20 Hasil gambar gerakan kaki dan tangan	26
Gambar 3.21 Hasil gambar gerakan arah kaki dan tangan bergantian.....	26
Gambar 3.22 Hasil gambar gerakan kepala tengok ke kanan	27
Gambar 3.23 Hasil gambar membungkuk sang karakternya	28
Gambar 3.24 Hasil gambar hutan yang bergantian jalannya	29
Gambar 3.25 Hasil gambar merwanai gambar dari Photoshop.....	30
Gambar 3.26 Hasil suara record untuk animasi karakter	31
Gambar 3.27 Lembar kerja untuk mengedit animasi	31
Gambar 3.28 Lembar kerja legacy title untuk opening.....	32
Gambar 3.29 Hasil gambar stop motion di timeline	33
Gambar 3.30 Hasil gambar diperpanjang seperti ini.....	33
Gambar 3.31 Hasil gambar effect di timeline	34

Gambar 3.32 Hasil gambar sound dan voice over	35
Gambar 3.33 Hasil gambar merendahkan suara part 1	36
Gambar 3.34 Hasil gambar merendahkan suara part 2	36
Gambar 3.35 Format rendering video di premiere	37
Gambar 4.1 Ilustrasi Sketsa	40
Gambar 4.2 Permandangan Hutan	41
Gambar 4.3 Di sebelah Rumah Hutan.....	42
Gambar 4.4 Cooper yang sedang menyapu di halaman Rumah	43
Gambar 4.5 Cooper yang sedang menyapu di halaman Rumah	44
Gambar 4.6 Cooper sedang capek di halaman Rumah	45
Gambar 4.7 Cooper sedang bergerak untuk menaruh sapu di halaman Rumah ...	46
Gambar 4.8 Cooper sedang bergerak untuk menaruh sapu di halaman rumah.....	47
Gambar 4.9 Cooper sedang bersiap berjalan untuk menuju ke pintu Rumah	48
Gambar 4.10 Dan pada akhirnya Cooper menaruh sapu di halaman Rumah	49
Gambar 4.11 Menaruh sapu di halaman Rumah, Cooper menuju pintu masuk ...	51
Gambar 4.12 Cooper hendak masuk ke Rumah.....	52
Gambar 4.13 Lalu Cooper berjalan sedang masuk ke dalam Rumah	53
Gambar 4.14 Lalu pada akhirnya Cooper masuk ke Rumah	54
Gambar 4.15 Cooper Mengambil tas berlanja dan siap berangkat ke pasar	55
Gambar 4.16 Cooper membangunkin David di duduk kursi batu.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	60
Lampiran 2.1	61
Lampiran 2.2	62
Lampiran 3	63
Lampiran 4	64
Lampiran 5	67
Lampiran 6	72
Lampiran 7	75