

LAPORAN TUGAS AKHIR

EFEKTIVITAS 2D COMPOSITING DAN SOUND DESIGN PADA VIDEO ANIMASI “SCREW IT” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PROBLEM SOLVING

“Studi kasus pada anak sekolah dasar wilayah Jakarta Selatan”

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



**Disusun oleh:
Kiki Tri Adhianto
NIM: 20230066**

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Efektivitas 2D Compositing dan Sound Design pada Video Animasi "Screw It" sebagai Media Edukasi Problem Solving
Penulis : Kiki Tri Adhianto
NIM : 20230066
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 25 Juli 2024

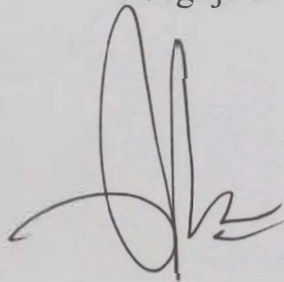
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



(M. Suhaili, M.Kom)

NIP: 198408272019031009

Penguji 1



(Ilham Khalid Setiawan, ST.)

Penguji 2



(Zainul Hakim, M.Pd.I)

Mengetahui, Ketua Jurusan



(Trifajar Yurnama S, M.T)

NIP: 198011122020122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : “Efektivitas 2D Compositing dan Sound Design pada Video Animasi "Screw It" sebagai Media Edukasi Problem Solving”

Penulis : Kiki Tri Adhianto

NIM : 20230066

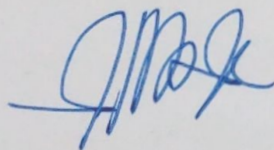
Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Depok , 09 Juli 2024

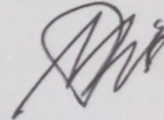
Pembimbing 1



Maria Ulfa Catur Afriasih, S.Pd.MM

NIP. 1986090520032011

Pembimbing 2

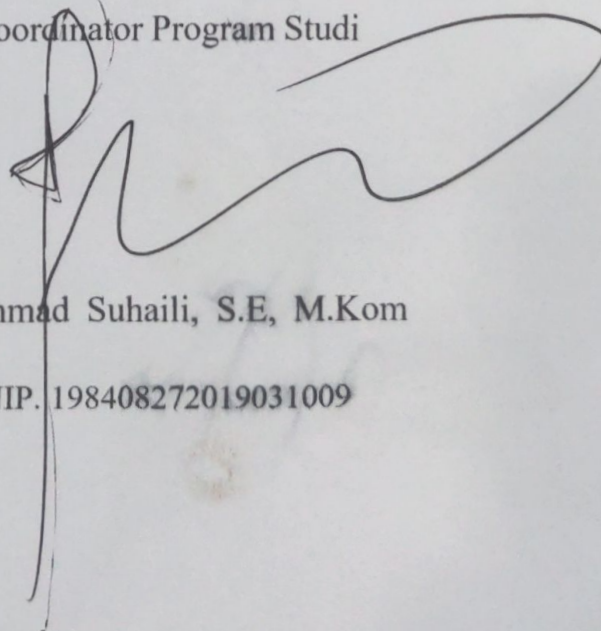


Moses Raissa Graceivan, S.Ds. M.MT

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 : Kiki Tri Adhianto
NIM : 20230066
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Efektivitas 2D Compositing dan Sound Design pada Video Animasi "Screw It"
Sebagai Media Edukasi Problem Solving **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,



Kiki Tri Adhianto

NIM: 20230066

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Kiki Tri Adhianto
NIM : 20230066
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

demikian 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:

Efektivitas 2D Compositing dan Sound Design pada Video Animasi "Screw It"
Sebagai Media Edukasi Problem Solving, 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

Yang menyatakan



Kiki Tri Adhianto

NIM: 20230066

ABSTRAK

This research examines the design of an animated film with the title “Screw It!” and becomes a problem solving educational media. The making of this animated film aims to provide learning about responsibility and problem solving in elementary school children and improve academic literature, especially in the development of animation and multimedia-based learning media. This research focuses on the 2D animation compositing method with NLE (Non Linear Editing) software or in the general language of Video Editing Software, namely Davinci Resolve, and sound design by manipulating audio through the fairlight page in Davinci Resolve software to have immersive and interactive audio in the “Screw It!” animated film. This research uses qualitative data collection techniques by conducting interviews with parents, animation practitioners, and educators. The results of this research show that the animated film “Screw It!” can be used as an educational media for problem solving and responsibility among elementary school children.

Keyword: Animation, Problem Solving, 2D Compositing, Sound Design

Penelitian ini mengkaji mengenai perancangan film animasi dengan judul “Screw It!” serta menjadi media edukasi *problem solving*. Pembuatan film animasi ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran mengenai tanggung jawab dan pemecahan masalah pada anak sekolah dasar serta meningkatkan literatur akademik, terutama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dan multimedia. Penelitian ini berfokus pada metode *compositing* animasi 2D dengan *software NLE (Non Linear Editing)* atau dalam bahasa umumnya *Video Editing Software* yaitu Davinci Resolve, serta sound design dengan cara manipulasi audio melalui halaman *fairlight* dalam perangkat lunak Davinci Resolve agar memiliki audio yang imersif dan interaktif pada film animasi "Screw It!". Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif dengan cara melakukan wawancara dengan orangtua murid, praktisi animasi, serta tenaga pendidik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi "Screw It!" dapat dijadikan media edukasi untuk *problem solving* dan tanggung jawab terhadap kalangan anak sekolah dasar.

Kata Kunci: Animasi, Pemecahan Masalah, Pengomposisian 2D, Desain Suara

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul *Efektivitas 2D compositing dan sound design* pada video animasi “screw it” sebagai media edukasi *problem solving*. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana terapan pada program studi animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi dalam proses penyusunan laporan ini. Terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT., Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Dwi Mandasari Rahayu, MM., Sekretaris Prodi Animasi.
7. Maria Ulfah, S.Pd., M.M., Dosen Pembimbing Penulisan Laporan Tugas Akhir.
8. Moses Raissa Graceivan, M.Sn., Dosen Pembimbing Materi Tugas Akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah dengan penuh dedikasi melayani mahasiswa, termasuk penulis, selama masa pendidikan kami di sini. Terima kasih atas pengetahuan dan pengalaman yang telah kami peroleh dari kalian.
10. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir ini. Terima kasih atas cinta dan pengorbanan yang selalu kalian berikan.

11. Fadlan Maulana Gunawan, mantan rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Terima kasih atas kontribusi, ide, dan kerjasama yang telah diberikan.

Kami menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kami dengan tulus mengharapkan saran, kritik, dan masukan yang membangun untuk pengembangan dan perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, kami berharap laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang edukasi anak sekolah dasar. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan keberkahan dan petunjuk-Nya kepada kita semua.

Jakarta, 09 Juli 2024

Kiki Tri Adhianto

NIM. 20230066

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Peneliatan.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori Animasi	8
B. Proses Pembuatan Animasi	16
C. 2D Compositing	21
D. Sound Design	22
E. Media Edukasi Konvensional	23
F. Media Edukasi Animasi	23
G. Problem Solving.....	24
H. Elemen Visual dan Audio Suku Adat Batak	25
I. Style Animasi <i>CutOut</i>	27
J. Definisi Anak Sekolah Dasar	28
K. Parenting	28
L. Hasil Penelitian yang Relevan	30

M. Referensi Buku.....	32
N. Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE KAJIAN.....	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Waktu Penelitian	36
C. Pipeline Pembuatan Animasi Screw It.....	39
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	42
E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	42
F. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
A. Tahapan Pelaksanaan Kajian Wawancara.....	45
B. Konsep Pembuatan Film	48
C. Penciptaan Karya Animasi.....	49
BAB V PENUTUP.....	53
A. Simpulan	53
B. Implikasi.....	54
C. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan Dan Hasilnya.....	32
Tabel 2.2 Refrensi Buku Dan Bagian Pembahasan Yang Relevan.....	33
Tabel 3.1 Tabel Kegiatan Penelitian.....	37
Tabel 3.2 Tabel Kegiatan Penelitian Dan Pengerjaan Tugas Akhir.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Persentase Animasi Sebagai Media Yang Efektif	2
Gambar 2.1 Refrensi Squash And Stretch.....	9
Gambar 2.2 Refrensi Anticipation... ..	9
Gambar 2.3 Refrensi Staggering.....	10
Gambar 2.4 Refrensi Straight Ahead And Pose To Pose.....	11
Gambar 2.5 Refrensi Follow Through And Overlapping Action.....	11
Gambar 2.6 Refrensi Slow In And Slow Out.....	12
Gambar 2.7 Refrensi Arch.....	12
Gambar 2.8 Refrensi Secondary Action	13
Gambar 2.9 Refrensi Timing	14
Gambar 2.10 Refrensi Solid Drawing	14
Gambar 2.11 Refrensi Exaggeration	15
Gambar 2.12 Refrensi Appeal	15
Gambar 2.13 Software Blender Layouting Environment	21
Gambar 2.14 Software Autodesk Maya 3D Model Karakter	23
Gambar 2.15 Keymind Problem Solving	25
Gambar 2.16 Contoh Motif Ulos	27
Gambar 2.16 Contoh Style Animasi CutOut	29
Gambar 2.17 Kerangka Berfikir	34
Gambar 3.1 Pipeline Animasi ScrewIt	40
Gambar 4.1 Davinci Resolve – Cut Page	49
Gambar 4.2 Davinci Resolve – Fusion Page	49
Gambar 4.3 Perangkat Lunak Soundly	52
Gambar 4.4 Davinci Resolve – OFX Plugin	52

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis	58
Salinan Lembar Bimbingan TA	58
Dokumen Pendukung Penyusunan TA	61
Dokumen Kegiatan Sidang TA	67
Berita Acara	68
Hasil Cek Plagiarisme	69
Surat Penerimaan PI	70
Sertifikat TOEFL	71
Transkrip Wawancara Key Informan	72