

TUGAS AKHIR
FILM ANIMASI 2D MOTIVASI
(Akan Indah PadaWaktunya)


Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :
Ryan Dalton
NIM 41911110020
Jurusan Desain Produk Grafis dan Multimedia

Dosen Pembimbing:
Lukman Arif, S. Ds, M. Sn

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2016

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
--	---	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ryan Dalton**
Nomor Induk Mahasiswa : **41911110020**
Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni kreatif**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.


Jakarta, 17 Januari 2015

Yang memberikan pernyataan,



Ryan Dalton

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	--	----------

Semester: Ganjil

Tahun akademik: 2015/2016

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Perancangan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **FILM ANIMASI 2D MOTIVASI (akan indah pada waktunya)**

Disusun Oleh

Nama : **RYAN DALTON**

NIM : **41911110020**

Jurusan/Program Studi : **DESAIN PRODUK GRAFIS DAN MULTIMEDIA**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 17 Januari 2015

Pembimbing,

Lukman Arif, S. Ds, M. Sn

Jakarta, 17 Januari 2015

Mengetahui,
Kordinator Tugas Akhir

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

KATA PENGANTAR

Faktor ketertarikan penulis terhadap animasi khususnya animasi 2D dan eksistensi animasi 2D yang masih di gemari oleh masyarakat luas baik dalam negeri maupun internasional. Faktor penguasaan skill dalam eksekusi digital pembuatan film animasi 2D, maka kedua hal inilah yang membuat penulis memutuskan untuk mengangkat judul Tugas Akhir adalah film animasi 2D.

Unsur – unsur visual seperti warna, *character*, bidang, komposisi dan lain-lain masih merupakan daya tarik visual yang utama dari film animasi 2D disamping cerita yang menarik, *back sound*, *camera shoot*, dan pengadeganan.

Terinspirasi dari pengalaman pribadi penulis maka ditetapkanlah sebuah tema dari film animasi yang akan dibuat yaitu mengenai motivasi dengan *genre* drama. Keputusan ini dibuat dengan pertimbangan yang mendalam, penulis berpikir mengenai sebuah karya dengan kualitas terbaik dan berbeda dengan yang lain maka harus membuat suatu hal yang berbeda, penganalisis, dan akan tercipta sebuah bentuk identitas.

Film animasi ini dibuat dengan penggarapan yang serius dan detail hingga memperhatikan *sincronisasi* alur cerita dengan *pengadeganan*, *gesture character*, *backsound*, *potongan adegan ke adegan berikutnya*, *ekspresi* dan *timing*.

Dengan telah dibuatnya film ini semoga eksistensinya dapat bermanfaat bagi Institusi, dapat didokumentasikan untuk keperluan penelitian bagi mahasiswa yang mempunyai keinginan dalam mengembangkan film animasi 2D kedepannya.

Juga sebagai kontribusi bagi masyarakat design dalam turut berperan serta mengembangkan informasi baru dan memperkaya informasi yang kemungkinan telah ada sebelumnya namun dengan hadirnya film animasi 2D ini informasi dapat *diupdate* untuk kepentingan majunya industry desain khususnya animasi 2D di Indonesia.

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
II. METODE PERANCANGAN	2
A. Orisinalitas.....	2
B. Kelompok Pengguna Produk.....	4
C. Tujuan & Manfaat	4
D. Relevansi & Konsekuensi Studi	4
E. Skema Proses Kerja	7
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	13
A. Data Berkaitan Fungsi Produk Rancangan	13
B. Data Berkaitan Estetika Produk Rancangan.....	13
C. Data Berkaitan Teknis Produk Rancangan	14
D. Data Berkaitan Ekonomi Produk Rancangan	15
E. Journal Internasional terkait dengan karya TA.....	16
IV. KONSEP PERANCANGAN	18
A. Tataran Lingkungan/ Komunitas.....	18
B. Tataran Sistem	18
C. Tataran Produk.....	19
D. Tataran Elemen	30
V. PAMERAN	33
A. Desain Final	33
B. Konsep Pameran	38
C. Respon Pengunjung	39
KESIMPULAN	41
KEPUSTAKAAN.....	42
LAMPIRAN	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Penggalan Video Motivasi.....	2
Gambar 2. Penggalan Video Animasi.....	3
Gambar 3. Referensi karakter animasi tokoh wanita	5
Gambar 4. Proses Kerja.....	7
Gambar 5. Pembuatan Karakter dan Background, Teksturing dan Coloring.....	9
Gambar 6. Penganimasian	9
Gambar 7. Edit Video	10
Gambar 8. Tampilan Papan Kontrol Pengatur Volume.....	11
Gambar 9. Hasil Record Aransemen Lagu.....	11
Gambar 10. Render Setting.....	12
Gambar 11. Proses Render	12
Gambar 12. Story Board.....	24
Gambar 13. Gambar Referensi Monas	31
Gambar 14. Gambar Referensi BKT	31
Gambar 15. Gambar Referensi City Scape di Jakarta.....	32
Gambar 16. Stand Karya Pameran	33
Gambar 17. Crowd Pengunjung.....	34
Gambar 18. Antusias Pengunjung Dalam Memberikan Komentar	35
Gambar 19. Poster	36
Gambar 20. Name Tag Karya	36
Gambar 21. Konsep, latar belakang perancangan dan eksekusi	37
Gambar 22. Sinopsis dan Story Line.....	37
Gambar 23. Poster Story Board	38
Gambar 24. Komentar pengunjung	39