

TUGAS AKHIR
ANIMATION SHORT MOVIE
“ABIMANYU”

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (s1)



Oleh :
Agustiar Perdana

NIM 41910010129


Jurusan Desain Produk

Dosen Pembimbing

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK GRAFIS DAN MULTIMEDIA
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2017

LEMBAR PENGESAHAN

 <p>UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	<p>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPRESIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	<p>Q</p>
--	---	-----------------

Semester: 14

Tahun akademik: 2016/2017

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 Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **Animation Short Movie "ABIMANYU"**

Disusun Oleh :

Nama : Agustiar Perdana

NIM : 41910010129

Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 22 juli 2017.

Pembimbing,

(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 31 juli 2017

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



(Hady Soedarwanto, ST, M.Ds)

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain



(Hady Soedarwanto, ST, M.Ds)

LEMBAR PERNYATAAN

 UNIVERSITAS MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	--	----------

Semester : 14

Tahun Akademik : 2016/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agustiar Perdana
Nomor Induk Mahasiswa : 41910010129
Jurusan/Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : **Animation Short Movie "ABIMANYU"**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan 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, 31 juli 2017

Yang memberikan pernyataan,



(Agustiar Perdana)

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur praktikan panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, kesehatan jasmani dan rohani, rezeki, kemudahan dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Penulisan Tugas Akhir ini dengan tepat pada waktunya. Laporan Penulisan Tugas Akhir ini dilaksanakan untuk dapat memenuhi salah satu syarat agar mendapat gelar sarjana S-1 pada jurusan Desain Produk di Universitas Mercu Buana. Penyusunan laporan Penulisan Tugas Akhir ini berdasarkan pengalaman langsung pada proyek yang sedang berjalan. Banyak sekali manfaat yang dapat diambil selama menjalani mata kuliah Tugas Akhir ini.

Laporan Penulisan Tugas Akhir yang telah disusun oleh penulis adalah tentang "*Animation Short Movie "ABIMANYU"*". Laporan Penulisan Tugas Akhir ini meliputi beberapa aspek mengenai teori permainan papan. Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama melaksanakan serta menyelesaikan laporan ini, antara lain:

1. Ayah dan Ibu beserta keluarga yang selalu memberikan dukungan moral maupun materi kepada penulis.
2. Ir. Edy Muladi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Kreatif Universitas Mercu Buana.
3. Hady Soedarwanto ST., M.Ds sebagai Kaprodi FDSK Desain produk dan selaku Kordinator Tugas Akhir.
4. Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing saya yang telah membimbing dan memberikan pengarahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
5. Keluarga besar Mercu Buana, khususnya FDSK jurusan Desain Produk, dosen-dosen tercinta yang telah memberikan ilmu-ilmu yang sangat bermanfaat.

6. Sahabat dan teman – teman seperjuangan, Wasik, Mamoy, Wahyu, Eko, Ardy, Maul, Agres, Fanny T S, Algian, Ramzi, Wicak, Aris, Lutfi, Berta, Dede, dan yang lainnya penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan serta masukan yang telah diberikan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
7. Rekan tim POSSI Uniniversitas Mercu Buana, mas Feri, mas Anwar, Mas Ismail, mas Ipul, dan yang lainnya, penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan serta memberi masukan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
8. Dan pihak – pihak yang secara tidak langsung juga membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

penulis berharap dapat memberikan pengalaman yang didapat penulis selama mengikuti kegiatan Tugas Akhir. Dalam penulisan laporan ini penulis mengetahui bahwa mungkin saja masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap agar pembaca dapat memberikan masukan, gagasan, kritik dan saran agar menjadi masukan kepada penulis untuk membuat laporan ini menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan dapat menambah wawasan serta pengetahuan kepada saya khususnya dan juga kepada pembaca.

Jakarta, Juni 2017

Agustiar Perdana

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG PERANCANGAN	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	2
C. BATASAN MASALAH.....	2
BAB II METODE PERANCANGAN	4
A. ORISINALITAS	4
B. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK	6
C. TUJUAN DAN MANFAAT	6
D. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI.....	7
1. LOGIKA DASAR PERANCANGAN.....	7
2. TEKNOLOGI YANG DIBUTUHKAN	8
3. MATERIAL YANG AKAN DIPERGUNAKAN.....	8
4. BIAYA PERANCANGAN DAN PRODUKSI	10
E. SKEMA PROSES KERJA.....	12
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	16
A. ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN.....	16
B. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA RANCANGAN	16
C. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUKSI RANCANGAN	18
D. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI RANCANGAN.....	23
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	24
A. TATARAN LINGKUNGAN.....	24
B. TATARAN SISTEM	25
C. TATARAN PRODUK	27
1. Pra Produksi (<i>Pre-Production</i>).....	27
2. Produksi (<i>Production</i>)	36

3. Pasca Produksi (<i>Post – Production</i>).....	42
D. TATARAN ELEMEN.....	47
BAB V PAMERAN	56
A. DESAIN FINAL	56
B. KONSEP PAMERAN.....	57
C. RESPON PENGUNJUNG	60
DAFTAR PUSTAKA	62
DAFTAR ISTILAH	64
LAMPIRAN	72



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Rincian biaya pembuatan animation short movie “ABIMANYU”	11
Tabel 2. 2 Skema Proses Kerja animation short movie “ABIMANYU”	12
Tabel 3. 1 Jadwal pembuatan Animation short movie “ABIMANYU”	19
Tabel 3. 2 Rincian Aspek Teknis Produk Rancangan	21
Tabel 3. 3 Study karakter Animasi Short Movie “ABIMANYU”	22
Tabel 4. 1 Teknik pengambilan gambar animation short movie “ABIMANYU”	38
Tabel 4. 2 Elemen Audio	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Poster Film “Osmosis Jones” (image.tmdb.org).....	4
Gambar 2. 2 Desain karakter yang dibuat	5
Gambar 3. 1 Buku referensi desain karakter, backround, dan prinsip animasi.....	17
Gambar 3. 2 Warna Biru	17
Gambar 4. 1 Screenshoot Instagram “ABIMANYU”	26
Gambar 4. 2. Screenshoot animation short movie “ABIMANYU”	26
Gambar 4. 3 Storyboard animation short movie “ABIMANYU”	35
Gambar 4. 4 Model Karakter animasi	39
Gambar 4. 5 Background 1 animation short movie	39
Gambar 4. 6 Background 2 animation short movie	40
Gambar 4. 7 Proses animasi 2D animation short movie “ABIMANYU”	40
Gambar 4. 8 Proses penggabungan karakter animasi dengan background animasi	41
Gambar 4. 9 Proses penggabungan karakter animasi dengan background live shot.....	41
Gambar 4. 10 Hasil Rendering Animation.....	42
Gambar 4. 11 Screenshot aplikasi olah grafis pada proses tahapan preview	43
Gambar 4. 12 Screenshot aplikasi olah grafis pada proses tahapan editing online	44
Gambar 4. 13 Screenshot aplikasi pada tahapan tipografi dan penggabungan	45
Gambar 4. 14 Screenshot aplikasi pada tahapan penambahan opening logo	45
Gambar 4. 15 Screenshot aplikasi pada tahapan Coloring video	46
Gambar 4. 16 Screenshot aplikasi pada tahapan Rendering	46
Gambar 4. 17 karakter animasi Abimanyu dan Natnat	47
Gambar 4. 18 Karakter ragnarok game online.....	48
Gambar 4. 19 karakter cabal game online.....	48
Gambar 4. 20 Contoh penggunaan elemen efek visual.....	49
Gambar 4. 21 Contoh penggunaan efek warna pada live shot.....	50
Gambar 4. 22 Contoh penggunaan efek warna pada animasi 2D	50
Gambar 4. 23 Adegan menggunakan prinsip Staging.....	51
Gambar 4. 24 Adegan menggunakan prinsip Arc	52
Gambar 4. 25 Adegan menggunakan prinsip Appeal	52
Gambar 5. 1 Cuplikan Animation Short Movie “ABIMANYU”	56
Gambar 5. 2 Poster	57

x

Gambar 5. 3 Stiker	58
Gambar 5. 4 Tampilan depan mini komik.....	58
Gambar 5. 5 Tampilan isi mini komik.....	59
Gambar 5. 6 Panel Tataran	59
Gambar 5. 7 Respon pengunjung pameran	60

