

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ANIMASI 8 DETIK DENGAN TEMA URBAN FOLKLORE

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



Dibuat oleh :

Riza Nugraha



NIM 41912110035

Jurusan Desain Grafis dan Multimedia
Program Studi Desain Produk

Dosen Pembimbing :

Agus Budi Setyawan S.Ds., M.Sn.

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK GRAFIS & MULTIMEDIA
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2015**

	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA</p> <p>KOMPREHENSIF LOKAL</p> <p>FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF</p> <p>UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	--	---

Tahun Akademik: 2014/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riza Nugraha

Nomor Induk Mahasiswa : 41912110035

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, 09 Agustus 2015

Yang memberikan pernyataan,



Riza Nugraha

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

Semester: Genap

Tahun Akademik: 2014/2015

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

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN ANIMASI 8 DETIK DENGAN
TEMA URBAN FOLKLORE**

Disusun oleh :

Nama : Riza Nugraha
NIM : 41912110035
Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 4 Juli 2015

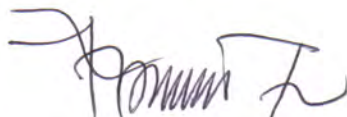
Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn

Jakarta, 09 Agustus 2015

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Animasi 8 Detik Bertema Urban Folklore”. Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni dan Desain Kreatif Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat saran, dorongan dan bimbingan serta masukan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak diukur secara materi, namun dari pengetahuan dan pengalaman tersebut adalah guru yang terbaik bagi penulis. Oleh karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir. Edy Muladi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Seni Desain dan Kreatif.
2. Bapak Hadi Soedarwanto ST, M.Ds. selaku Koordinator Tugas Akhir sekaligus dosen penguji.
3. Bapak Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Bapak Zulfikar Sa’ban, S.Pd, M.Ds selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak kritik dan saran.
5. Kedua Orang Tua yang selalu tulus memberikan doa, dukungan serta nasihat-nasihat yang membangun.
6. Kakak, adik dan keluarga penulis yang memberikan dukungan mental untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

7. Seluruh kawan-kawan seperjuangan Desain Produk atas masukan dan energi positifnya.

8. Seluruh pihak yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu yang telah terlibat dan banyak membantu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang dibuat baik secara sengaja maupun tidak, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut dan tidak menutup diri terhadap segala saran dan kritik serta masukan yang bersifat membangun bagi diri penulis.

Akhir kata semoga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan, dan masyarakat luas. Amin Ya Robbal Alamin.

Wassalamu' alaikum Wr. Wb.

Jakarta, 09 Agustus 2015



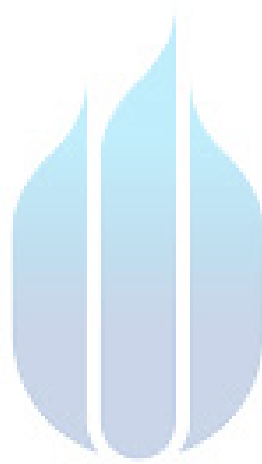
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Riza Nugraha

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
II METODE PERANCANGAN	3
A. Orisinalitas (State Of The Art).....	3
B. Kelompok Pengguna Produk	4
1. Demografis.....	4
2. Geografis.....	4
3. Psikografis.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
1. Tujuan.....	4
2. Manfaat.....	4
D. Relevansi Dan Konsekuensi Studi.....	5
1. Logika Dasar Perencanaan....	5
2. Teknologi Yang Dibutuhkan.....	5
3. Material Yang Dipergunakan.....	6
4. Biaya Perancangan Produksi.....	6
E. Skema Proses Kerja.....	6
III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	9
A. Aspek Fungsi Produk Rancangan.....	9
B. Aspek Estetika Fungsi Produk Rancangan	10
C. Aspek Teknis Produk Rancangan.....	15
D. Aspek Ekonomi Produk Rancangan.....	16
IV KONSEP PERANCANGAN	17
A. Tataran Lingkungan....	17

B. Tataran Sistem.....	17
C. Tataran Produk.....	20
D. Tataran Elemen.....	33
V PAMERAN.....	41
A. Desain Final.....	41
B. Konsep Pameran.....	47
C. Respon Pengunjung.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	50

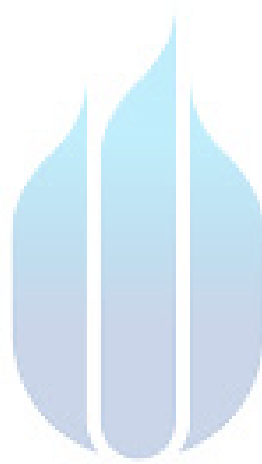


UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Video Animasi 8 Detik	3
Gambar 2.	Workflow Kerja Animasi 8 Detik.....	6
Gambar 3.	Elemen Animasi 8 Detik Bertema Urban Folklore.....	17
Gambar 4.	Logo Youtube.....	20
Gambar 5.	Storyboard Selfie	26
Gambar 6.	Storyboard Sampah Masyarakat	26
Gambar 7.	Storyboard Gadget Freak	27
Gambar 8.	Storyboard Trotoar Macet	27
Gambar 9.	Storyboard Merokok Sembarangan	28
Gambar 10.	Storyboard Panggilan Alam	28
Gambar 11.	Proses Pembuatan Karakter	29
Gambar 12.	Proses Pembuatan Background	29
Gambar 13.	Proses Pembuatan Tulang (Rigging).....	30
Gambar 14.	Proses Animasi Karakter.....	30
Gambar 15.	Proses Compositing	31
Gambar 16.	Proses Rendering.....	32
Gambar 17.	Karakter Animasi Selfie	33
Gambar 18.	Karakter Animasi Sampah Masyarakat	33
Gambar 19.	Karakter Animasi Gadget Freak.....	34
Gambar 20.	Karakter Animasi Trotoar Macet.....	34
Gambar 21.	Karakter Animasi Merokok Sembarangan	35
Gambar 22.	Karakter Animasi Panggilan Alam	35
Gambar 23.	Background Animasi Selfie	36
Gambar 24.	Background Animasi Sampah Masyarakat.....	37
Gambar 25.	Background Animasi Gadget Freak	37
Gambar 26.	Background Animasi Trotoar Macet	38
Gambar 27.	Background Animasi Merokok Sembarangan	38

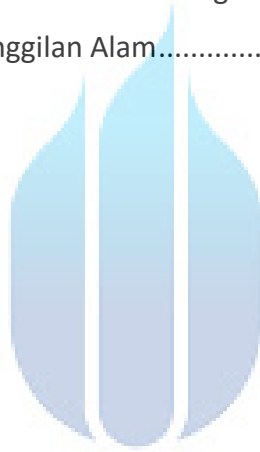
Gambar 28.	Background Animasi Panggilan Alam	39
Gambar 29.	Animasi Final Selfie.....	41
Gambar 30.	Animasi Final Sampah Masyarakat.....	42
Gambar 31.	Animasi Final Gadget Freak.....	43
Gambar 32.	Animasi Final Trotoar Macet	44
Gambar 33.	Animasi Final Merokok Sembarangan.....	45
Gambar 34.	Animasi Final Panggilan Alam.....	46
Gambar 35.	Foto Pameran	47
Gambar 36.	Respon Pengunjung.....	48



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel	1.	Biaya Perancangan	6
Tabel	2.	Aspek Teknis Produk Rancangan.....	14
Tabel	3.	Storyline Fenomena Selfie.....	19
Tabel	4.	Storyline Sampah Masyarakat.....	20
Tabel	5.	Storyline Gadget Freak	21
Tabel	6.	Storyline Trotoar Macet	22
Tabel	7.	Storyline Merokok Sembarangan	22
Tabel	8.	Storyline Panggilan Alam.....	23



UNIVERSITAS
MERCU BUANA