

**PERANCANGAN ANIMASI 2D  
TAHU ACI KHAS TEGAL**

**TUGAS AKHIR**



**Disusun Oleh:**

**SHINTA AMALIA FADILAH**

**01201020**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL JENJANG DIPLOMA 3  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA  
YOGYAKARTA TAHUN 2024**

**PERANCANGAN ANIMASI 2D  
TAHU ACI KHAS TEGAL**



**Disusun Oleh:  
SHINTA AMALIA FADILAH  
01201020**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
DIPLOMA III  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui  
Dosen Pembimbing  
Tanggal: 24 Januari 2024



**Wahyu Tri Widadijo, S.S., M. Sn.**  
NIDN. 0526047001

## HALAMAN PENGESAHAN

### PERANCANGAN ANIMASI 2D TAHU ACI KHAS TEGAL

Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan  
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal ... di STSRD VISI Yogyakarta

#### Dewan Penguji

Pembimbing



**Wahyu Tri Widadijo, S.S., M. Sn.**  
NIDN. 0526047001

Ketua Penguji



**Dian Prajarini, St., M.Eng.**  
NIDN. 0624078401


Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



**Wahyu Tri Widadijo, S.S., M. Sn.**  
NIDN. 0526047001

Ketua Jurusan



**Dwisanto Sayogo, M.Ds.**  
NIDN. 0510128401

## **Kata Pengantar**

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, yang atas rahmat-Nya dan Karunianya kami dapat menyelesaikan Laporan Perancangan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan dari laporan ini adalah untuk memenuhi tugas mata kuliah Tugas Akhir Program Studi D3 Desain Komunikasi Visual di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain VISI Yogyakarta. Laporan ini juga bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang Animasi 2D bagi para pembaca, penulis, maupun masyarakat.

Terlebih dahulu, saya mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, kedua Orang Tua saya, Bapak Wahyu Tri Widadijo, S.S., M.Sn selaku Dosen Pembimbing Animasi dan Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds selaku Dosen Tugas Akhir yang telah memberikan tugas ini sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan sesuai dengan bidang studi yang saya tekuni ini.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung saya dalam mengerjakan laporan Tugas Akhir sehingga saya dapat menyelesaikan tugas ini. Kemudian, saya menyadari bahwa tugas yang saya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk kami butuhkan demi kesempurnaan laporan ini. Kami juga berharap laporan ini bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 27 Desember 2023

Penulis

# DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	.....
<b>DAFTAR ISI.....</b>	.....
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	.....
I.A. Minat Utama.....	.....
I.B. Skill Unggulan.....	.....
I.C. Kesimpulan.....	.....
<b>BAB II PERANCANGAN OBJEK.....</b>	.....
II.A. Latar Belakang.....	.....
II.B. Data Objek.....	.....
II.C. Analisa 5W+1H.....	.....
<b>BAB III KONSEP DESAIN.....</b>	.....
III.A. KONSEP VERBAL.....	.....
III.B. KONSEP VISUAL.....	.....
<b>BAB IV PROSES DESAIN.....</b>	.....
IV.A. PRAPRODUKSI.....	.....
IV.B. PRODUKSI.....	.....
IV.C. PASKA PRODUKSI.....	.....
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	.....

# BAB I

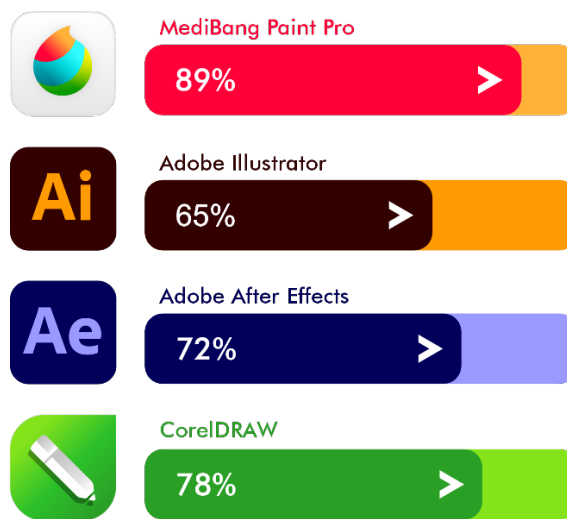
## PENDAHULUAN

### A. Minat Utama

Penulis merupakan mahasiswa semester akhir program studi Desain Komunikasi Visual D3 di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain VISI Indonesia yang sangat tertarik dalam membuat karya seni digital berupa ilustrasi dan animasi 2D. Bagi penulis berkomunikasi melalui sebuah gambar yang bergerak lebih menyenangkan dan sangat ekspresif ketimbang secara lisan. Kemampuan penulis dalam berimajinasi sangat membantu penulis dalam membuat sebuah cerita yang akan dijadikan sebuah ilustrasi atau sketsa untuk pembuatan karya 2 dimensi.

### B. Skill Unggulan

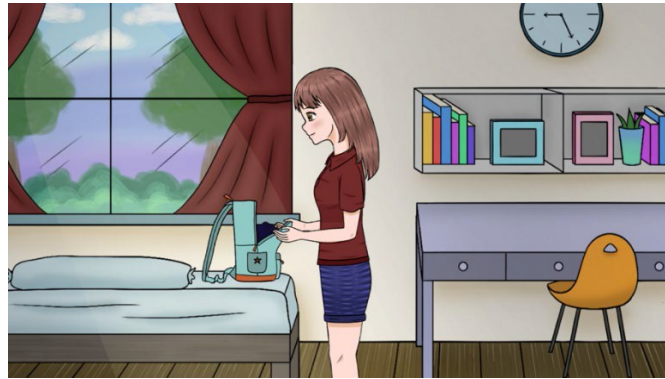
Penulis menguasai beberapa *software* ilustrasi untuk membuat sketsa gambar seperti karakter, background, dan berbagai macam benda-benda dalam pembuatan animasi 2 dimensi. Selain itu penulis juga dapat menyusun sketsa gambar yang digerakkan satu persatu agar objeknya terlihat nyata, hidup, dan berdimensi. Berikut adalah *software* yang penulis kuasai:



Berikut contoh karya Animasi 2D yang telah saya buat:

1. Ini adalah tugas Animasi 2D yang penulis buat pada semester 4. Disini penulis ditugaskan membuat animasi dengan tema tempat wisata Umbul Pongok Klaten yang terletak di kecamatan Polanharjo kabupaten Klaten Jawa Tengah Indonesia. Maka cerita sederhana ini dibuat menjadi sebuah animasi 2D yang menarik.

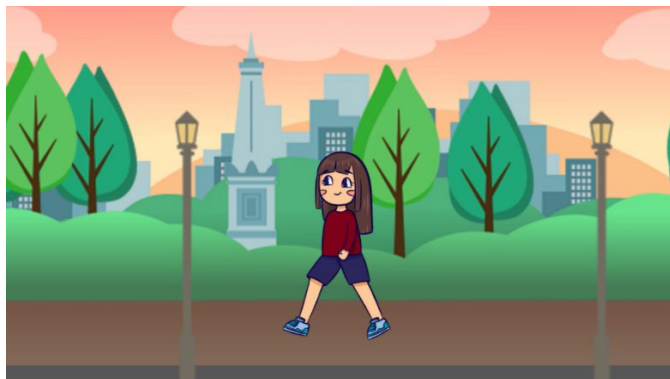
<https://www.behance.net/gallery/157816287/2D-Animation-%28Portofolio%29>



Gambar 1. Tangkapan layar karya animasi berjudul *Fly Under Water*  
(sumber: Penulis)

2. Ini adalah *project* Animasi 2D yang ditugaskan oleh dosen penulis pada semester 3. Disini penulis diberi tugas untuk membuat animasi pendek *rubber hose style* berupa perkenalan yang pernah penulis pelajari di kampus tersebut. Jadi penulis membuat karakter ini untuk menjadi maskot.

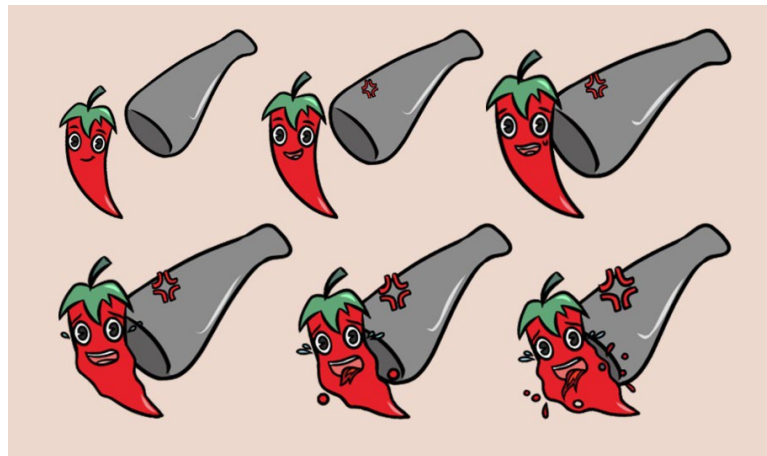
[https://www.behance.net/gallery/165404265/2D-Animation-\(Rubber-Hose-Style\)](https://www.behance.net/gallery/165404265/2D-Animation-(Rubber-Hose-Style))



Gambar 2. Tangkapan layar karya berjudul *Introduction*  
(sumber: Penulis)

3. Ini hasil tugas DKV 4 semester 5. Penulis ditugaskan secara berkelompok untuk membuat media promosi bagi usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM). Untuk media yang kami buat sesuai bidang masing-masing. Karena penulis fokus di bidang animasi 2 dimensi, maka dari itu penulis mempunyai ide untuk membuat animasi *GIF* yang dapat menarik konsumen ketika melihatnya.

<https://www.behance.net/gallery/165423965/GIF-Animation>



Gambar 3. Tangkapan layar karya berjudul *Chili GIF Animation*  
(sumber: Penulis)

4. Ini adalah contoh hasil belajar penulis pada semester 2 saat pertama kali membuat karakter *lipsync* 2D. Penulis menggunakan suaranya sendiri untuk *lipsync*.

<https://www.behance.net/gallery/165421599/Lipsync-Character>



Gambar 4. Tangkapan layar karya berjudul *Lipsync Character*  
(sumber: Penulis)



### C. Kesimpulan

Dengan memiliki minat dan keahlian dibidang Animasi 2D, penulis dapat memutuskan untuk memilih bidang Animasi 2D sebagai karya Tugas Akhir. Penulis ingin memaksimalkan keahlian dalam membuat karya Tugas Akhir ini agar mendapatkan hasil yang terbaik. Selain itu, harapan penulis selama proses pembuatan karya Tugas Akhir ini juga dapat memperluas wawasan penulis mengenai Animasi 2D yang kelak ilmu tersebut akan dipergunakan saat terjun ke industri animasi.

## BAB II

### PERANCANGAN OBJEK

#### A. Latar Belakang

Tahu aci merupakan salah satu jenis makanan yang sangat populer di Indonesia, terutama di wilayah Tegal. Tahu aci memiliki tekstur yang kenyal dan rasanya yang gurih, sehingga sangat disukai oleh banyak orang. Namun, meskipun telah menjadi salah satu makanan yang sangat populer, masih banyak orang yang belum mengenal tahu aci dengan baik. Oleh karena itu, dalam upaya memperkenalkan tahu aci kepada masyarakat secara lebih luas, dibutuhkan suatu strategi promosi yang efektif. Salah satu strategi promosi yang dapat dilakukan adalah dengan membuat animasi 2D promosi yang menarik dan informatif. Animasi 2D dipilih karena memiliki kelebihan dapat menampilkan karakteristik tahu aci secara visual dan menarik perhatian calon konsumen. Tujuan dari animasi 2D ini adalah untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap tahu aci khas Tegal dan meningkatkan penjualan produk tersebut. Dalam perancangan animasi 2D promosi tahu aci khas Tegal, dibutuhkan kreativitas dalam memilih karakter dan konsep animasi yang tepat sehingga dapat menarik perhatian masyarakat dan membuat mereka tertarik untuk mencoba tahu aci. Diharapkan dengan adanya animasi 2D ini, masyarakat akan lebih tertarik dan mengenal tahu aci khas Tegal dengan baik, sehingga dapat meningkatkan popularitas dan penjualan produk tersebut.

Tegal merupakan salah satu kota di Indonesia yang terkenal dengan makanan khasnya, yaitu tahu. Salah satu jenis tahu yang paling terkenal dari Tegal adalah tahu aci. Tahu aci khas Tegal memiliki ciri khas tekstur yang kenyal dan rasanya yang gurih. Dalam rangka mempromosikan tahu aci khas Tegal, Animasi 2D dipilih sebagai alat promosi karena memiliki kelebihan dapat menampilkan karakteristik tahu aci secara visual dan menarik perhatian calon konsumen.

Diharapkan animasi 2D ini dapat menjadi alat promosi yang efektif untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap tahu aci khas Tegal, sehingga dapat meningkatkan penjualan produk tersebut.



Gambar 5. Foto produk Tahu Aci khas Tegal

(sumber: [https://www.tokopedia.com/olewsintailamana/tahu-aci-khas-tegal-goreng-setengah-mateng-vacuum-pletok-minimal?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=pdp-seo](https://www.tokopedia.com/olewsintailamana/tahu-aci-khas-tegal-goreng-setengah-mateng-vacuum-pletok-minimal?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=pdp-seo) )

## B. Data Objek

### 1. *Profile* Lengkap Data Objek Perancangan

- Nama Produk: Tahu Aci Khas Tegal.
- Deskripsi Produk: Tahu aci khas Tegal adalah hidangan tradisional Indonesia yang terbuat dari tahu yang diisi dengan adonan aci (tepung kanji) yang diberi bumbu khas Tegal. Proses pembuatannya melibatkan teknik khusus untuk menciptakan rasa dan tekstur yang unik.
- Komposisi: Tahu segar, Adonan aci (tepung kanji, air, garam), Bumbu khas Tegal (bawang putih, bawang merah, ketumbar, garam, gula)

- Proses Pembuatan: Tahu diisi dengan adonan aci yang telah dibumbui dengan rempah khas Tegal. Setiap tahu kemudian direbus atau digoreng hingga matang. Hasilnya adalah tahu dengan lapisan luar yang kenyal dan rasa yang gurih.
- Ciri Khas: Rasa unik yang berasal dari kombinasi adonan aci dan bumbu khas Tegal. Tekstur kenyal pada lapisan luarnya. Aroma rempah yang khas dan menggugah selera.
- Asal Daerah: Tegal, Jawa Tengah, Indonesia.
- Saran Penyajian: Dapat disajikan dengan saus kacang atau sambal kecap untuk penambah cita rasa. Cocok sebagai camilan atau makanan pendamping.
- Kemasan: Tersedia dalam kemasan siap saji atau dalam bentuk frozen untuk kemudahan penyimpanan.
- Keunggulan Produk: Keaslian rasa dan resep khas Tegal. Kualitas bahan baku terjamin. Cocok untuk pecinta kuliner tradisional Indonesia.

## 2. *Profile Singkat Target Audiens*

- Usia: *Target audiens* animasi promosi tahu aci adalah masyarakat Indonesia dari berbagai usia, terutama remaja rentang umur 14-20 tahun yang mencari alternatif makanan ringan yang sehat dan lezat.
- Minat: *Target audiens* yang diharapkan adalah mereka yang memiliki minat terhadap makanan ringan tradisional dan sehat, serta ingin mencoba hal baru dan unik.
- Lokasi: *Target audiens* tersebar di seluruh wilayah Indonesia, terutama di daerah Tegal Jawa Tengah yang menjadi daerah asal makanan khas tahu aci.
- Pendidikan: *Target audiens* adalah mereka yang memiliki tingkat pendidikan minimal sekolah menengah atau setara, sehingga dapat memahami informasi yang disampaikan dengan baik.
- Kebiasaan Konsumsi: *Target audiens* adalah mereka yang peduli dengan kesehatan dan pola makan, serta sering mencari alternatif makanan ringan yang sehat dan bergizi.

- Medsos dan Kebiasaan Online: *Target audiens* memiliki kebiasaan online yang aktif dan akrab dengan penggunaan media sosial seperti Instagram, Facebook, dan YouTube, sehingga dapat dijangkau melalui platform online tersebut.

### 3. Referensi Video Animasi Tentang Tahu Aci

- Karya dari rekan-rekan SMK Tegal pada saat LKS animasi tingkat daerah dengan karakter Tama dan Taku dari TAACI *Tasty Adventure*.

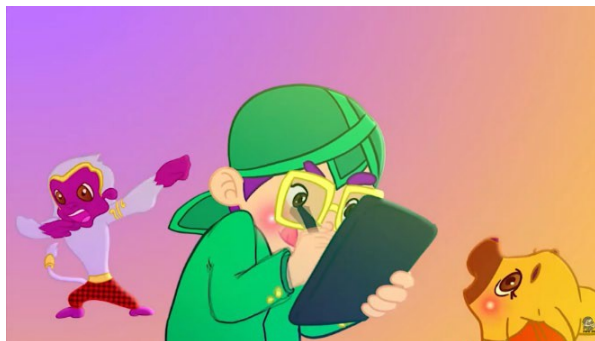
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_IwxdKAcczs](https://www.youtube.com/watch?v=_IwxdKAcczs)



Gambar 6. Tangkapan layar berjudul Tahu Aci *Teaser* TAACI  
(sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_IwxdKAcczs](https://www.youtube.com/watch?v=_IwxdKAcczs) )

- Jurus M3N, jurusnya Mas Be sebelum berkreasi. Tahu Aci, Tahu Pletok, Soto Tauco; makanan dari Tegal, Jawa Tengah

<https://www.youtube.com/watch?v=p4WRZj9FCOQ>



Gambar 7. Tangkapan layar berjudul Jurus Tahu Aci  
(sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=p4WRZj9FCOQ> )

### C. Analisis 5W+1H

#### 1. *What* (Apa):

- Produk: Promosi tahu aci khas Tegal.
- Deskripsi Produk: Tahu aci khas Tegal adalah varian tahu aci yang memiliki ciri khas dari daerah Tegal, baik dari segi resep, bumbu, atau cara penyajian.

#### 2. *Why* (Mengapa):

- Tujuan Promosi: Meningkatkan popularitas tahu aci khas Tegal, memperluas pangsa pasar, dan membangun citra positif terhadap produk tersebut.
- Alasan Promosi Animasi 2D: Animasi 2D memberikan keleluasaan dalam menyampaikan nuansa tradisional, keunikan rasa, dan daya tarik produk dengan cara yang menarik dan berkesan.

#### 3. *Who* (Siapa):

- *Target Audience*: Masyarakat umum yang mencari pengalaman kuliner baru, pecinta makanan tradisional, dan mereka yang tertarik dengan keunikan kuliner daerah.
- Pihak yang Terlibat: Produsen tahu aci, animator, pemasar, dan konsumen potensial.

#### 4. *Where* (Dimana):

- Media Promosi: Animasi 2D dapat disebarluaskan melalui berbagai platform, seperti YouTube, Instagram, Facebook, atau situs web resmi produsen.
- Lokasi Target: Tergantung pada target pasar, promosi dapat diarahkan ke wilayah Tegal, daerah sekitarnya, atau bahkan nasional untuk menjangkau pasar yang lebih luas.

#### 5. *When* (Kapan):

- Waktu Peluncuran: Peluncuran animasi 2D dapat dijadwalkan bersamaan dengan event khusus, perayaan lokal, atau pada waktu yang strategis untuk meningkatkan minat dan partisipasi konsumen.

- Durasi Kampanye: Kampanye animasi dapat berlangsung dalam periode tertentu untuk memaksimalkan dampaknya.

6. *How* (Bagaimana):

- Penyampaian Pesan: Menyoroti keaslian, kualitas, dan citra positif dari tahu aci khas Tegal. Menggunakan narasi yang menarik dan menyentuh emosi untuk meningkatkan daya tarik konsumen.
- Evaluasi Keberhasilan: Melalui analisis jumlah penonton, interaksi sosial media, dan peningkatan penjualan sebagai indikator keberhasilan kampanye promosi animasi 2D.

## BAB III

### KONSEP DESAIN

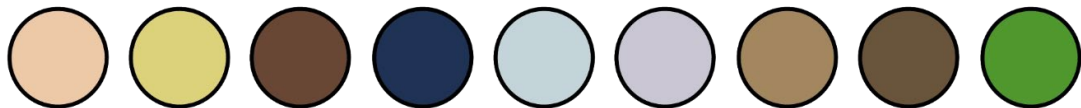
#### A. Konsep Visual

- Gaya Ilustrasi

Pada karya ini penulis menggunakan gaya ilustrasi minimalis yang menekankan kesederhanaan dan pengurangan elemen-elemen yang tidak diperlukan. Warna dan bentuk sederhana dapat mendominasi karya seni. Sedangkan untuk gaya ilustrasi karakter penulis menggunakan gaya anime/manga.

- Style Warna

Style warna yang penulis gunakan adalah warna-warna natural, dengan unsur gradien warna menggunakan transisi halus antara warna-warna yang berbeda. Gradien dapat memberikan dimensi dan kedalaman pada ilustrasi atau desain animasi yang saya buat.



#EDC9A7 #DCD27B #694735 #1F3255 #C4D4DA #C9C6D3 #A3875F #69543B #50982E

- Komposisi Aturan Sepertiga (Rule of Third)

Dalam pembuatan animasi penulis menggunakan pedoman komposisi yang melibatkan pembagian gambar menjadi grid tiga kali tiga. Aturannya menyatakan bahwa titik fokus suatu gambar harus ditempatkan pada salah satu garis ketiga atau pada salah satu dari empat perpotongan garis ketiga. Penulis juga menggunakan aturan sepertiga untuk area di sekitar karakter atau objek. Dengan adanya cukup ruang kosong di sekitar subjek utama, mengikuti garis-garis grid untuk menciptakan keseimbangan visual. Selain itu, saat animasi melibatkan perubahan sudut kamera atau pemindahan fokus, pertimbangkan untuk mengikuti garis-garis aturan pertiga. Ini membantu memandu mata penonton dan memberikan arah yang jelas.



## B. Konsep Verbal

Jessie seorang karyawan kantor yang pada suatu hari sangat merindukan makan Tahu Aci khas kampung halamannya yaitu Tegal. Ia tidak dapat mengajukan cuti dan selalu mendapatkan tugas tiada henti. Saat Jessie sedang berbicara sendiri tiba-tiba ia tertidur dimeja kantor. Ia terbangun dan ternyata saat membuka matanya ia sudah berada di Tegal dan sedang duduk di tempat biasa ia membeli Tahu Aci. Ia terkejut dan sangat senang karena Jessie memang ingin sekali makan Tahu Aci. Ia lalu memakannya dan saat ingin menggigit yang keduakalinya malah terbangun. Jessie terbangun dengan posisi menggigit tangannya sendiri, ternyata ia telah bermimpi. Jessie sangat kesal mengetahui bahwa kesenangan itu hanya sebuah mimpi, dan ia harus menerima kenyataan kalau ia masih harus menyelesaikan tugas yang diberikan kantor.

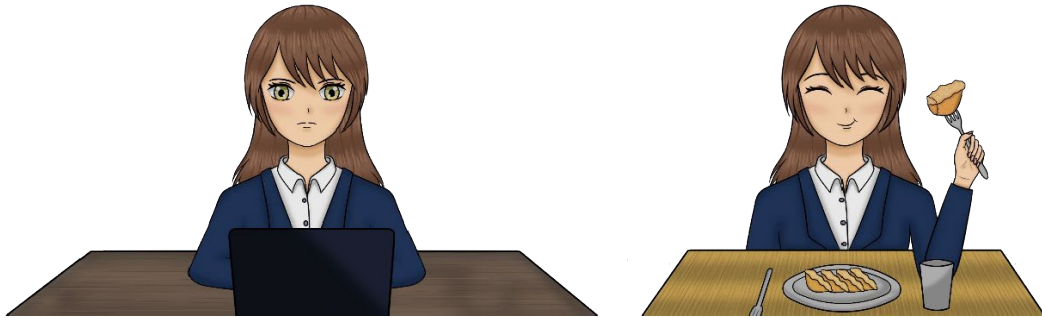
## BAB IV

### PROSES PRODUKSI

#### A. Praproduksi

##### 1. Desain Karakter

Jessie, perempuan, karyawan, 24 tahun, pekerja kantor disebuah perusahaan di Jakarta, sangat suka makan tahu aci.



Gambar 8. Ilustrasi karakter Jessie  
(sumber: penulis)

##### 2. Desain Background

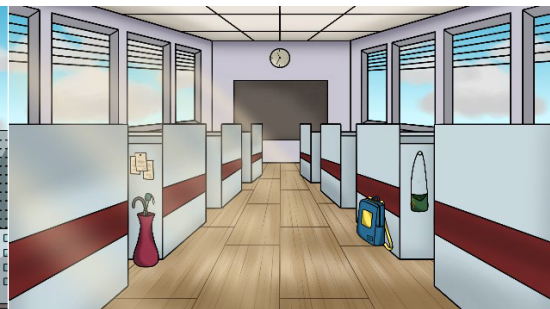
Cut 1

Penampakan suasana kota siang hari



Cut 2

Penampakan didalam kantor siang hari



Gambar 9. Ilustrasi background  
(sumber: penulis)

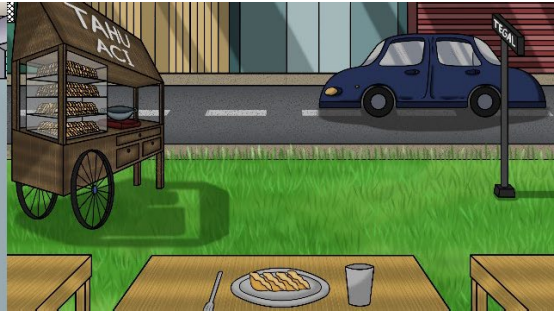
Cut 3

Penampakan ruangan Jessie



Cut 4

Penampakan suasana pinggir jalan di Tegal

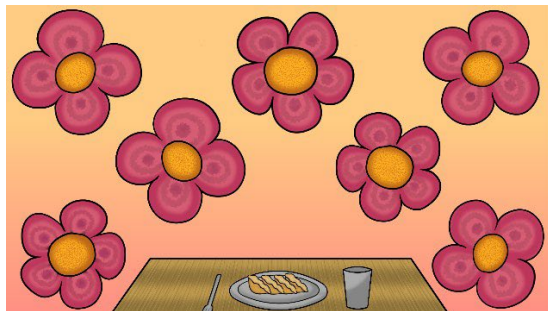


Gambar 10. Ilustrasi background

(sumber: penulis)

Cut 5

Penampakan suasana saat Jessie senang



Cut 6

Penampakan suasana saat Jessie kaget



Gambar 11. Ilustrasi background

(sumber: penulis)

Cut 7

Penampakan ruangan Jessie sore hari



Cut 8

Penampakan didalam kantor sore hari



Gambar 12. Ilustrasi background

(sumber: penulis)

Cut 9

Penampakan suasana kota sore hari



Gambar 13. Ilustrasi background  
(sumber: penulis)

### 3. Naskah

- Cut 1 / 6 Detik (ekstrim long shot) (zoom in)

Suasana siang hari di tengah kota yang terik dan padat.

- Cut 2 / 5 Detik (long shot) (zoom out)

Suasana di dalam kantor yang sedang sibuk bekerja.

- Cut 3 / 7 Detik (medium shot) (zoom in)

Jessie merasa sedih karena tidak bisa mendapatkan cuti. Ia merasa sangat kecewa karena tidak bisa pulang ke kampung halamannya dan tidak bisa memakan jajan khas kampung halamannya di Tegal yaitu Tahu Aci. Karena terlalu sedih memikirkannya ia pun tertidur dimejanya.

“Padalah lagi pengen banget pulang, mana kangen banget makan Tahu Aci” (Dialog Jessie barkata dalam hati)

- Cut 4 / 7 Detik (medium long shot) (zoom out)

Jessie terbangun ia terkejut karena ia sudah berada di Tegal dan sedang duduk di tempat biasa ia memberi Tahu Aci.

- Cut 5 / 4 Detik (medium shot)

Jessie kemudian memakan Tahu Aci yang sangat ia rindukan rasanya itu dengan sangat senang. Ia tidak menyangka kalau ia dapat memakannya saat itu.

- Cut 6 / 4 Detik (close up shot)

Saat ia ingin menggigit Tahu Aci yang kedua kali. Ia tidak merasa seperti sedang menggigit Tahu Aci. Ternyata itu semua hanya mimpi, ia terbangun. Ia tidak benar-bener sedang ada di Tegal dan memakan Tahu Aci

- Cut 7 / 6 Detik (medium close up shot) (zoom out)

Jessie terbangun dalam posisi menggigit tangannya sendiri. Ia kesal karena itu semua hanya mimpi. Ia harus menerima kenyataan bahwa ia masih dikantor dan tidak bisa cuti.


- Cut 8 / 5 Detik (long shot) (zoom out)

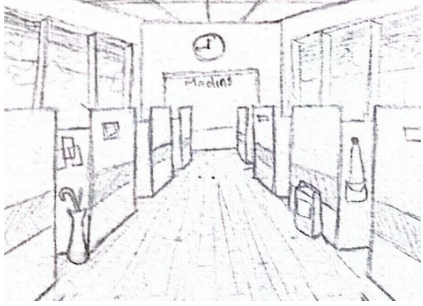


Suasana di dalam kantor yang sudah sepi karena sudah sore.



- Cut 9 / 6 Detik (ekstrem long shot) (zoom out)

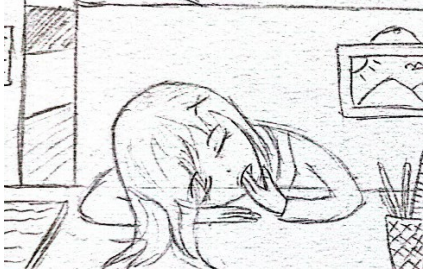
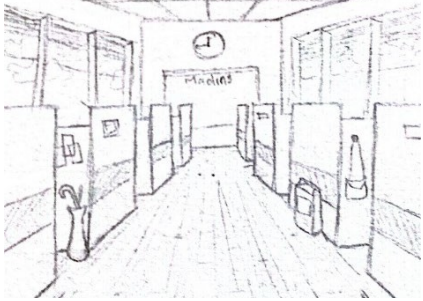

Suasana sore hari di tengah kota.

#### 4. Storyboard

Cut 1 / 6 Detik		Suasana siang hari di tengah kota yang terik dan padat.	Camera: Ekstrem long shot (zoom in) Transisi: Fade in/out
--------------------	---	---	---

<p>Cut 2 / 5 Detik</p>		<p>Suasana di dalam kantor yang sedang sibuk bekerja.</p>	<p>Camera: Long shot (zoom out) Transisi: Cut to cut</p>
<p>Cut 3 / 7 Detik</p>		<p>Jessie merasa sedih karena tidak bisa mendapatkan cuti. Ia merasa sangat kecewa karena tidak bisa pulang ke kampung halamannya dan tidak bisa memakan jajan khas kampung halamannya di Tegal yaitu Tahu Aci. Karena terlalu sedih memikirkannya ia pun tertidur dimejanya.</p>	<p>Camera: Medium shot (zoom in) Transisi: Fade in/out</p>
<p>Cut 4 / 7 Detik</p>		<p>Jessie terbangun ia terkejut karena ia sudah berada di Tegal dan sedang duduk di tempat biasa ia memberi Tahu Aci.</p>	<p>Camera: Medium long shot (zoom out) Transisi: Cut to cut</p>

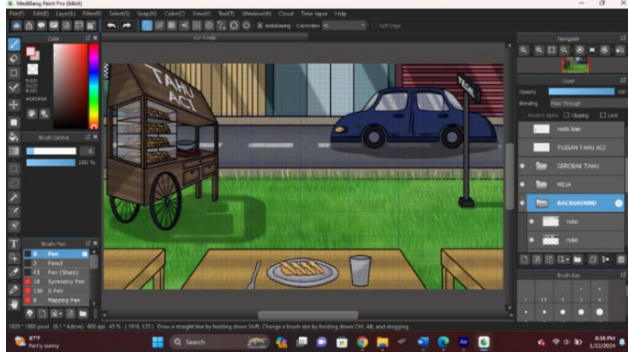
<p>Cut 5 / 4 Detik</p>		<p>Jessie kemudian memakan Tahu Aci yang sangat ia rindukan rasanya itu dengan sangat senang. Ia tidak menyangka kalau ia dapat memakannya saat itu.</p>	<p>Camera: Medium shot Transisi: Cut to cut</p>
<p>Cut 6 / 4 Detik</p>		<p>Saat ia ingin menggigit Tahu Aci yang kedua kali. Ia tidak merasa seperti sedang menggigit Tahu Aci. Ternyata itu semua hanya mimpi, ia terbangun. Ia tidak benar-bener sedang ada di Tegal dan memakan Tahu Aci</p>	<p>Camera: Close up shot Transisi: Fade in/out</p>

<p>Cut 7 / 6 Detik</p>		<p>Jessie terbangun dalam posisi menggigit tangannya sendiri. Ia kesal karena itu semua hanya mimpi. Ia harus menerima kenyataan bahwa ia masih dikantor dan tidak bisa cuti.</p>	<p>Camera: Medium close up shot (zoom out) Transisi: Cut to cut</p>
<p>Cut 8 / 5 Detik</p>		<p>Suasana di dalam kantor yang sudah sepi karena sudah sore.</p>	<p>Camera: Long shot (zoom out) Transisi: Cut to cut</p>
<p>Cut 9 / 6 Detik</p>		<p>Suasana sore hari di tengah kota.</p>	<p>Camera: Ekstrem long shot (zoom out) Transisi: Fade out</p>



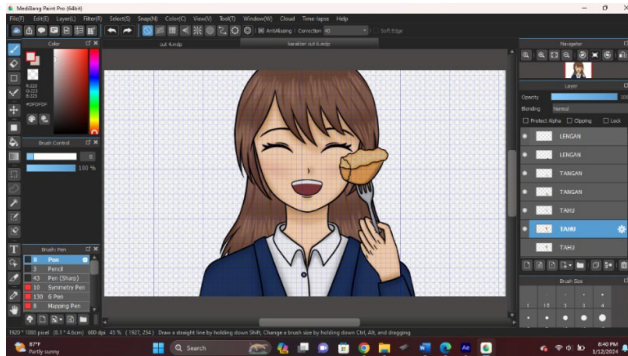
## B. Produksi

- Berikut adalah proses pembuatan background.



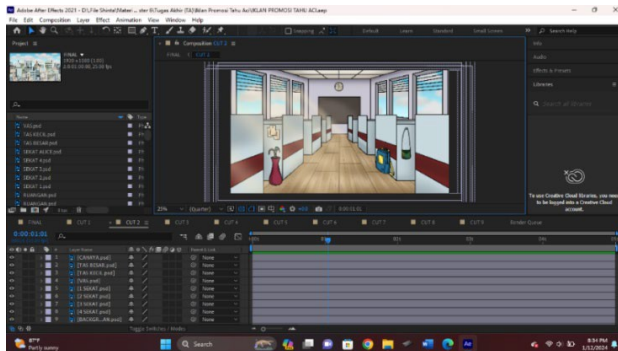
Gambar 14. Tangkapan layar dari pengerjaan background (sumber: penulis)

- Berikut adalah proses pembuatan karakter.



Gambar 15. Tangkapan layar dari pengerjaan karakter (sumber: penulis)

- Berikut adalah proses pembuatan animasi.



Gambar 16. Tangkapan layar dari pengerjaan animasi (sumber: penulis)

### C. Paska Produksi

Animasi ini dapat ditempatkan di berbagai platform digital, seperti situs web resmi, saluran media sosial, atau aplikasi berbagi video. Dengan keberadaan animasi ini di platform digital dapat meningkatkan visibilitas dan mencapai lebih banyak orang. Animasi juga dapat digunakan sebagai bagian dari presentasi atau pameran kuliner tentang tahu aci khas Tegal di event-event tertentu. Ini dapat menjadi cara yang efektif untuk menarik perhatian pengunjung dan mengedukasi mereka tentang hidangan tersebut.

Berikut adalah hasil screenshot dari video animasi yang telah jadi.



Gambar 17. Tangkapan layar dari video animasi yang telah jadi

(sumber: penulis)

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ws30\\_7RmW2hNVNrRf4YgDnHfJaWs\\_ecY?usp=drive](https://drive.google.com/drive/folders/1Ws30_7RmW2hNVNrRf4YgDnHfJaWs_ecY?usp=drive)

[link](#)

## DAFTAR PUSTAKA

Yusa, I. Made Marthana, and I. Putu Septian Saputra. "Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pengolahan Sampah Rumah Tangga di Denpasar." *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI* 5.1 (2016): 1-10.

Wahyudi, I. (2016). *Animasi Tradisional Indonesia*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Astuti, P. D. (2019). Potret Industri Animasi 2D di Indonesia: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Komunikasi Visual Interaktif*, 5(1), 28-38.

Abza, Adhamdi Tria Putra. "Simulasi Animasi Dua Dimensi Untuk Pemilih Pemula Dalam Informasi Tata Cara Pemilihan Umum Kepala Daerah Dengan Metode Luther-Sutopo." *Jurnal Intra Tech* 3.1 (2019): 28-37.

Hadi, I., & Setiawan, A. (2018). Peran Industri Kreatif Animasi 2D di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 46-59.

Yulianto, B. (2015). Perkembangan dan Tantangan Industri Animasi di Indonesia. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 3(2), 191-200.

Latief, Mukhlisulfatih, Agus Lahinta, and Maudy Putery Hasan. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi." *Jurnal Teknik* 20.1 (2022): 77-88.

Setiawan, D. R. (2017). Animasi Tradisional dalam Dunia Digital: Studi Kasus di Indonesia. *Jurnal Visualisasi Pustaka Informasi*, 9(2), 153-163.

LAMPIRAN

**PERANCANGAN ANIMASI 2D  
TAHU ACI KHAS TEGAL**



**Disusun Oleh:  
SHINTA AMALIA FADILAH  
01201020**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
DIPLOMA III  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui  
Dosen Pembimbing  
Tanggal: 24 Januari 2024



**Wahyu Tri Widadijo, S.S., M. Sn.**  
NIDN. 0526047001

**PERANCANGAN ANIMASI 2D  
TAHU ACI KHAS TEGAL**



Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan  
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal ... di STSRD VISI Yogyakarta

**Dewan Penguji**

Pembimbing

Ketua Penguji

  
**Wahyu Tri Widadijo, S.S., M. Sn.**  
NIDN. 0526047001

**Dian Prajarini, St., M.Eng.**  
NIDN. 0624078401

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

Ketua Jurusan

  
**Wahyu Tri Widadijo, S.S., M. Sn.**  
NIDN. 0526047001

**Dwisanto Savogo, M.Ds.**  
NIDN. 0510128401










## DOKUMENTASI



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN TUGAS AKHIR D3  
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Shinta Amalia Fadliah NIM 01201020  
 SEMESTER : 7 TAHUN AKADEMIK : .....  
 JUDUL TA : Laporan Perancangan Animasi 2D Promosi Tahu Aci khas Tesai  
 PEMBIMBING : Wahyu Tri Widadijo, M.Sn.

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
11 Oktober	Penambahan landmark kota, menshapus cut 3	menambahkan efek zoomin pada cut 1 dan 2	
27 November	Menambahkan lipsync dan gerakan berjalan	Penambahan dimensi saat coloring	
4 Desember	Bagian awan belakang digelapkan (cut 1)	Bagian bawah bisa sungai bisa jalan raya (cut 1)	
12/12	→ Laporan jangan	ga	
28 Desember	Revisi laporan TA	tambahkan foto pada BAB I	
3 Januari	Melanjutkan karya	lanjutkan	
5 Januari	Revisi laporan TA	SWOT diganti swt 1A	
8 Januari	Revisi laporan TA	Target audiens harus jelas	
11 Januari	Revisi laporan TA	Setiap gambar diberi nomor dan sumber	

Ketua Jurusan :

Note: Acc siap disidangkan

Pembimbing, 12 Januari 2024

( Dwisanto Sayogo, M.Ds)

(  )  
 Wahyu Tri Widadijo, M.Sn