

**PEMBUATAN ANIMASI KARAKTER UNTUK PENYELARASAN
ADEGAN FILM EDUKASI DI DOLANT CREATIVE INDONESIA
(Studi Kasus : Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman)**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh

Kevin Aprillio 17.01.3913

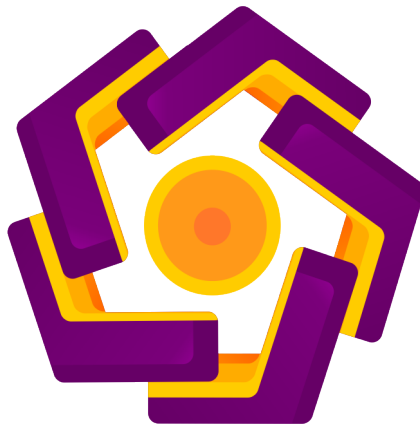
Bagus Hanggoro 17.01.3920

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN ANIMASI KARAKTER UNTUK PENYELARASAN
ADEGAN FILM EDUKASI DI DOLANT CREATIVE INDONESIA
(Studi Kasus : Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman)**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
Untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada
Jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh

Kevin Aprillio 17.01.3913

Bagus Hanggoro 17.01.3920

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2021**

HAKAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN ANIMASI KARAKTER UNTUK PENYELARASAN ADEGAM FILM EDUKASI DI DOLANT CREATIVE INDONESIA

(Studi Kasus : Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kevin Aprillio 17.01.3913

Bagus Hanggoro 17.01.3920

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 31 Januari 2021

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK.190302164

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN ANIMASI KARAKTER UNTUK PENYELARASAN ADEGAN FILM EDUKASI DI DOLANT CREATIVE INDONESIA

(Studi Kasus : Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kevin Aprillio 17.01.3913

Bagus Hanggoro 17.01.3920

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK. 190302419

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 20 Februari 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Kevin Aprillio
NIM : 17.01.3913
Nama mahasiswa : Bagus Hanggoro
NIM : 17.01.3920

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**PEMBUATAN ANIMASI KARAKTER UNTUK PENYELARASAN
ADEGAN FILM EDUKASI DI DOLANT CREATIVE INDONESIA**

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab KAMI, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini KAMI buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka KAMI bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta,

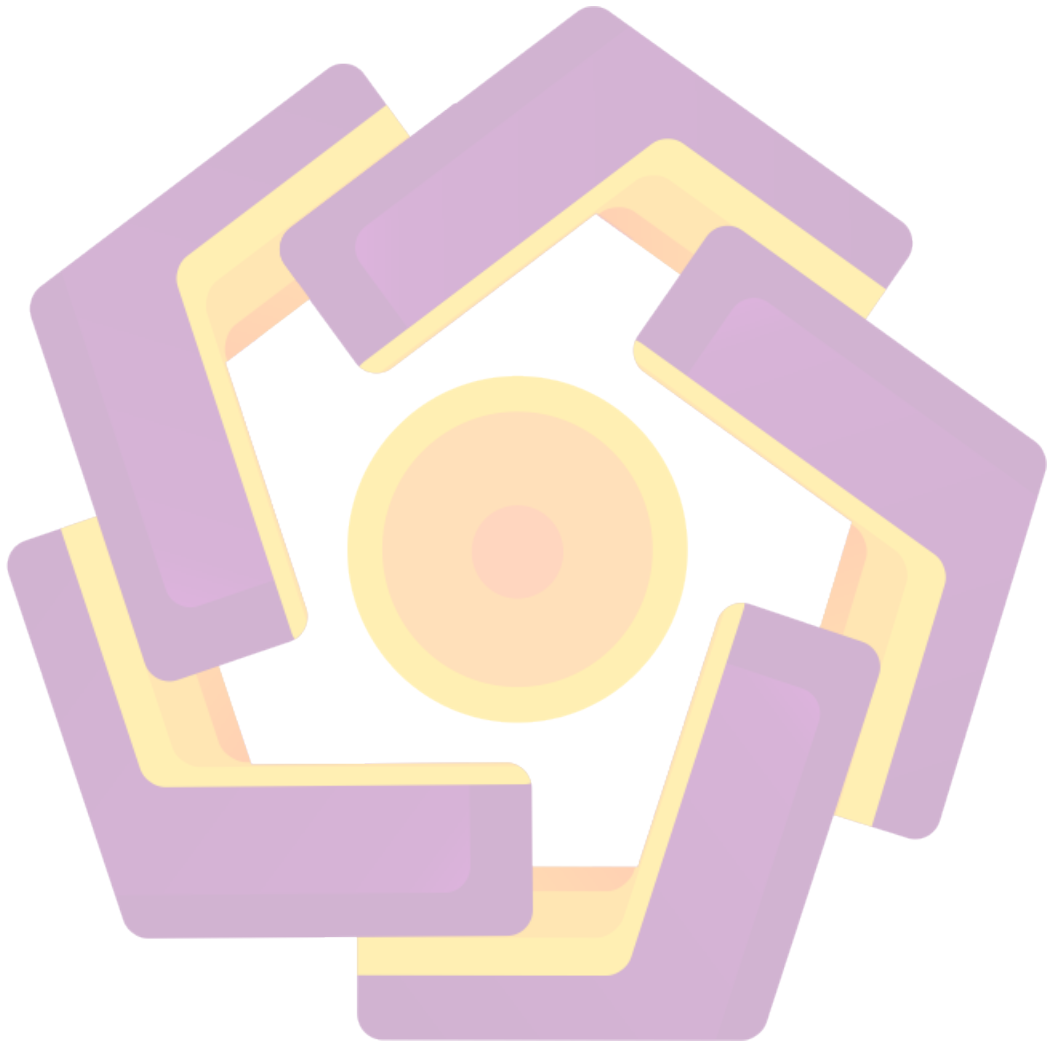
Yang Menyatakan



Kevin Aprillio

MOTTO

”Kalau dunia nggak baik sama kamu, kamu harus baik sama diri kamu sendiri”
(Anonim)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan Tugas Akhir.

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kenikmatan dan kasih sayangnya yang tiada tara.
2. Kepada Bapak dan Ibu serta keluarga tercinta yang telah banyak memberikan semangat, doa dan kasih sayang sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan kesabarannya selaku memberikan saran, kritik serta masukan yang dapat mendukung terselesaikan Tugas Akhir ini.
4. Dosen-dosen yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menimba ilmu di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kepada teman-teman magang pada PT. Dolant Kreatif Indonesia yang telah memberikan banyak dukungan.
6. Teman-teman Diploma-3 Teknik Informatika angkatan 2017 yang telah memberikan banyak dukungan dan motivasi.
7. Terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir dengan judul **PEMBUATAN KARAKTER ANIMASI UNTUK PENYELARASAN ADEGAN FILM EDUKASI DI DOLANT CREATIVE INDONESIA** sebagai syarat mendapatkan gelar Ahli Madya dari Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulisan menyadari bahwa dalam pengerjaan Tugas Akhir ini banyak pihak yang membantu memberikan pengetahuan dan bimbingan, sehingga Tugas Akhir ini dapat disusun sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku ketua jurusan ketua jurusan Diploma-3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Banu Sri Nugraha, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan pengarahan dan bimbingan bagi penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.
4. Dosen-dosen yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menimba ilmu di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Orang tua dari penulis yang ikut membantu dalam memberikan dukungan moral dan materil untuk pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Semua Dosen dan Staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah berperan memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan.
7. Teman-teman Diploma-3 Teknik Informatika angkatan 2017 yang telah memberikan banyak dukungan dan motivasi.

8. Serta kepada semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga Allah membalas kebaikannya.

Penulis menyadari dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis meminta saran dan masukan yang bersifat membangun dari semua pihak untuk menambah kesempurnaan Tugas Akhir. Namun penulis tetap berharap Tugas Akhir ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.



DAFTAR ISI

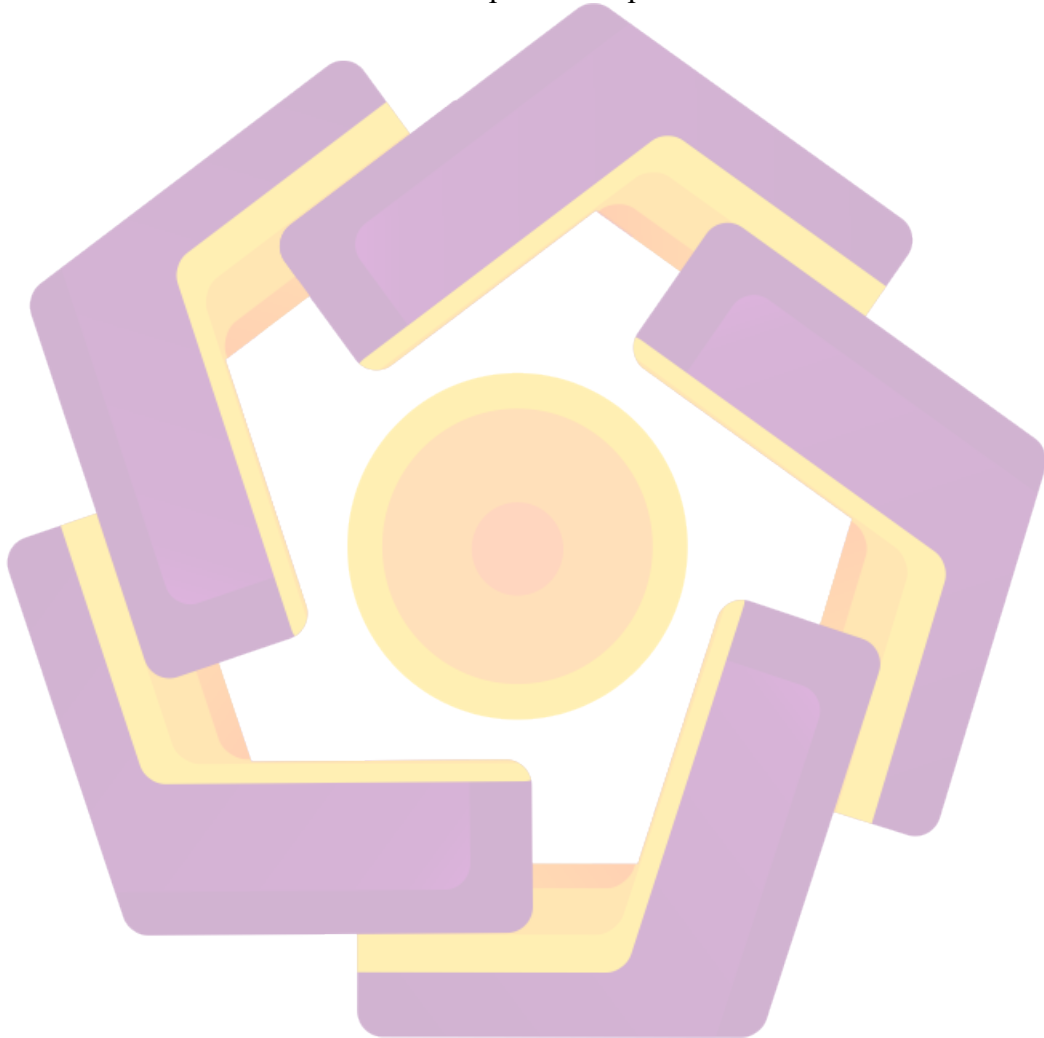
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	IV
MOTTO	VI
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
INTISARI.....	XVI
ABSTRACT	XVII
BAB I PENDAHULUAN	1
2.1 LATAR BELAKANG	1
2.2 TUJUAN PENELITIAN	2
2.3 RUMUSAN MASALAH	2
2.4 BATASAN MASALAH	2
2.5 MANFAAT PENELITIAN.....	2
2.6 SISTEMATIKA PENULISAN	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 KAJIAN PUSTAKA	5
2.2 MULTIMEDIA.....	5
2.2.1 Sejarah Multimedia	6
2.2.2 Unsur Sistem Multimedia[4]	6
2.3 ANIMASI.....	9
2.3.1 Sejarah Animasi [7].....	9
2.3.2 Jenis Animasi [8]	10

2.3.3 Prinsip Animasi [10]	12
2.3.4 Tahap Pembuatan Animasi [12]	23
BAB III TINJAUAN UMUM.....	29
3.1 DESKRIPSI SINGKAT OBJEK.....	29
3.1.1 Sekilas Tentang Dolant Creative Indonesia.....	29
3.1.2 Sejarah	29
3.1.3 Profil Objek	30
3.1.4 Struktur Organisasi	31
3.1.5 Visi dan Misi	31
3.2 METODE PENGUMPULAN DATA	32
3.2.1 Metode Observasi.....	32
3.2.2 Metode Wawancara	32
3.3 HASIL PENGUMPULAN DATA	33
3.4 SOLUSI YANG DIUSULKAN.....	33
3.5 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 RANCANGAN PRODUK.....	36
4.1.1 Pra Produksi.....	36
4.1.2 Produksi	41
4.2 HASIL AKHIR PRODUK	44
4.3 PEMBAHASAN	45
4.3.1 Pemenuhan Terhadap 12 Prinsip Animasi.....	45
BAB V PENUTUP.....	47
5.1 KESIMPULAN.....	47
5.2 SARAN.....	47
DAFTAR PUSTAKA	XVII



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tampilan Tabel Profil Objek	31
Tabel 3.2	Tampilan Tabel Kebutuhan Software	35
Tabel 3.3	Tampilan Spesifikasi Perangkat Keras Laptop	35
Tabel 4.1	Pemenuhan Terhadap 12 Prinsip Animasi	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Prinsip Animasi Timing	13
Gambar 2.2	Contoh Prinsip Animasi Ease in And Out.....	14
Gambar 2.3	Contoh Prinsip Animasi Arcs.....	14
Gambar 2.4	Contoh Prinsip Animasi Follow Through & Overlapping Action	15
Gambar 2.5	Contoh Prinsip Animasi Secondary Action	16
Gambar 2.6	Contoh Prinsip Animasi Squash And Stretch	17
Gambar 2.7	Contoh Prinsip Animasi Exaggeration.....	18
Gambar 2.8	Contoh Prinsip Animasi Pose To Pose.....	19
Gambar 2.9	Contoh Prinsip Animasi Anticipation	19
Gambar 2.10	Contoh Prinsip Animasi Staging.....	21
Gambar 2.11	Contoh Prinsip Animasi Appeal.....	22
Gambar 2.12	Contoh Prinsip Animasi Solid Drawing.....	23
Gambar 3.1	Logo Objek.....	30
Gambar 3.2	Struktur Organisasi.....	31
Gambar 4.1	Hasil Konsep	36
Gambar 4.2	Hasil Naskah	37
Gambar 4.3	Lembar Kerja Adobe Flash Professional CS6	38
Gambar 4.4	Pengaturan Lembar Kerja Adobe Flash Professional CS6	38
Gambar 4.5	Pembuatan Bagian Kepala Professor Jamal.....	39
Gambar 4.6	Pembuatan Bagian Badan Professor Jamal.....	39
Gambar 4.7	Pembuatan Bagian Kedua Tangan Professor Jamal.....	39
Gambar 4.8	Pembuatan Bagian Kedua Kaki Professor Jamal.....	40
Gambar 4.9	Pembuatan Background	40
Gambar 4.10	Pembuatan Background Dengan Kilauan	41
Gambar 4.11	Pembuatan Layout.....	41
Gambar 4.12	Menggerakkan Karakter (Keyframe 1)	42
Gambar 4.13	Menggerakkan Karakter (Keyframe 2)	42
Gambar 4.14	Menggerakkan Karakter (Keyframe 3)	42
Gambar 4.15	Menggerakkan Karakter (Keyframe 4)	43

Gambar 4.16 Menggerakkan Karakter (Keyframe 5)	43
Gambar 4.17 Import File Suara.....	44
Gambar 4.18 Pengisian Suara di Adobe Flash CS6.....	44
Gambar 4.19 Preview Adegan	44



INTISARI

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Karakter animasi adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Sedangkan penyalarsan adalah proses atau cara perbuatan penyalarsan yang bisa disebut juga penyesuaian.

Penelitian ini menggunakan cara pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara. Observasi dilakukan penulis untuk mendapatkan data melalui proses pengamatan langsung terhadap PT Dolan Creative Indonesia. Penulis juga melakukan wawancara dengan Anton Sukoco sebagai direktur utama PT Dolant Creative Indonesia. Observasi ini dilakukan langsung saat proses magang.

Tujuan dari penelitian ini yaitu pembuatan animasi karakter untuk penyalarsan adegan film edukasi di Dolant Creative Indonesia. Membuat karakter baru sesuai ide cerita yang dibuat sebelumnya supaya menjadi film edukasi yang baik dan benar. Aplikasi penting yang digunakan dalam pembuatan film edukasi ini adalah Adobe Flash.

Kata Kunci: *Animasi, Edukasi, Dolant Creative.*

ABSTRACT

Animation is a moving image in the form of a set of objects (images) arranged in an orderly manner following a predetermined flow of motion for each additional time that occurs. Animated characters are people, animals and other real objects that are expressed in 2D or 3D images. Meanwhile, alignment is a process or method of harmonizing which can be called adjustment.

This study uses data collection methods by means of observation and interviews. Observations were made by the author to obtain data through the process of direct observation of PT Dolan Creative Indonesia. The author also conducted an interview with Anton Sukoco as the president director of PT Dolant Creative Indonesia. This observation is carried out directly during the internship process.

The purpose of this study is to create animated characters to align educational film scenes in Dolant Creative Indonesia. Make new character according to story ideas that were made beforehand so that they become good and correct educational films. An important application used in making this educational film is Adobe Flash.

Keyword: Animation, Education, Dolant Creative