

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “JOGJA ITU”

MENGGUNAKAN KARAKTER DESAIN DARI

PT. ASELI DAGADU DJOKDJA

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Samsul Arifin

08.02.7040

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2015

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “JOGJA ITU”

MENGGUNAKAN KARAKTER DESAIN DARI

PT. ASELI DAGADU DJOKDJA

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

SamsulArifin

08.02.7040

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2015

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “JOGJA ITU”

MENGGUNAKAN KARAKTER DESAIN DARI

PT. ASELI DAGADU DJOKDJA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Samsul Arifin

08.02.7040

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 9 Februari 2015

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “JOGJA ITU”

MENGGUNAKAN KARAKTER DESAIN DARI

PT. ASELI DAGADU DJOKDJA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Samsul Arifin

08.02.7040

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom

NIK. 190302052

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya

Tanggal 9 Maret 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah inimenyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 4 Maret 2015

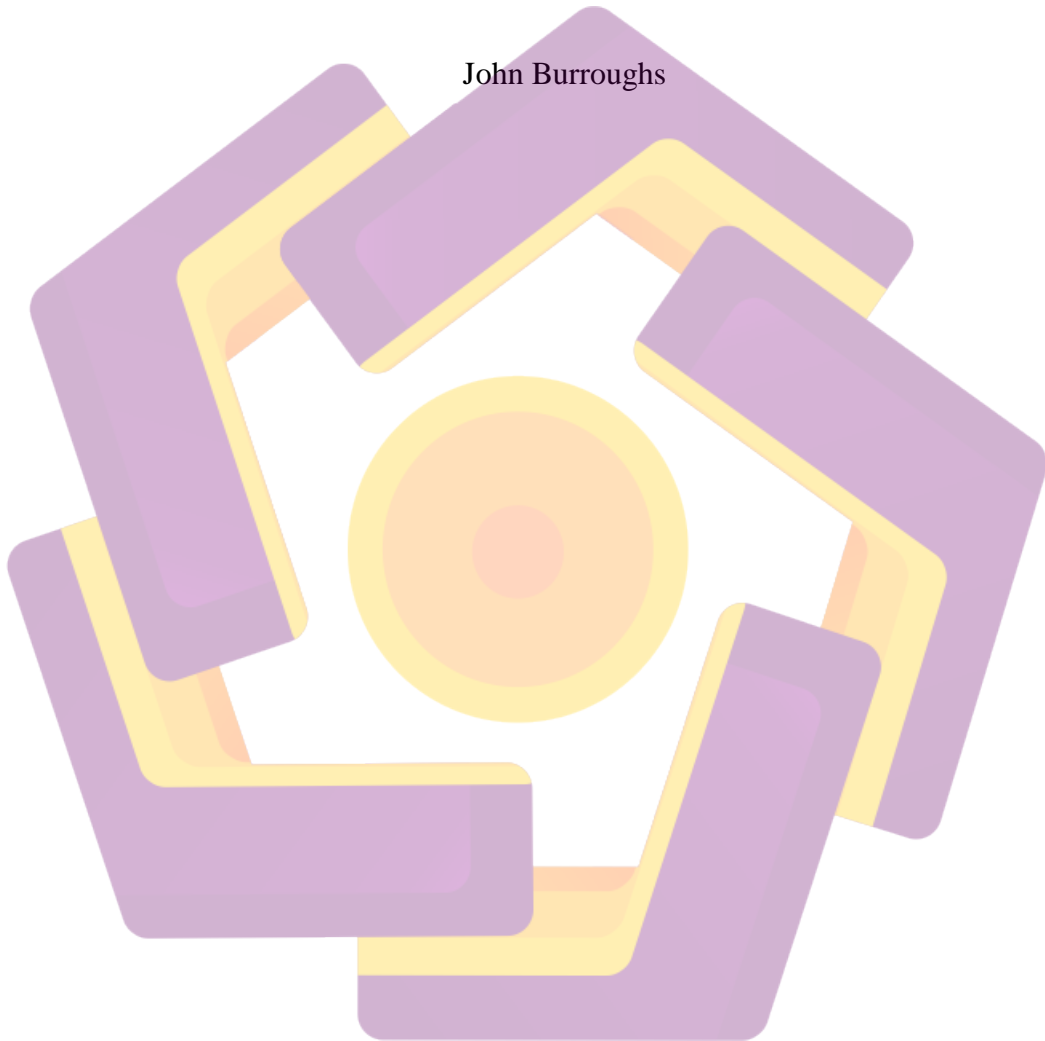
Samsul Arifin

08.02.7040

HALAMAN MOTTO

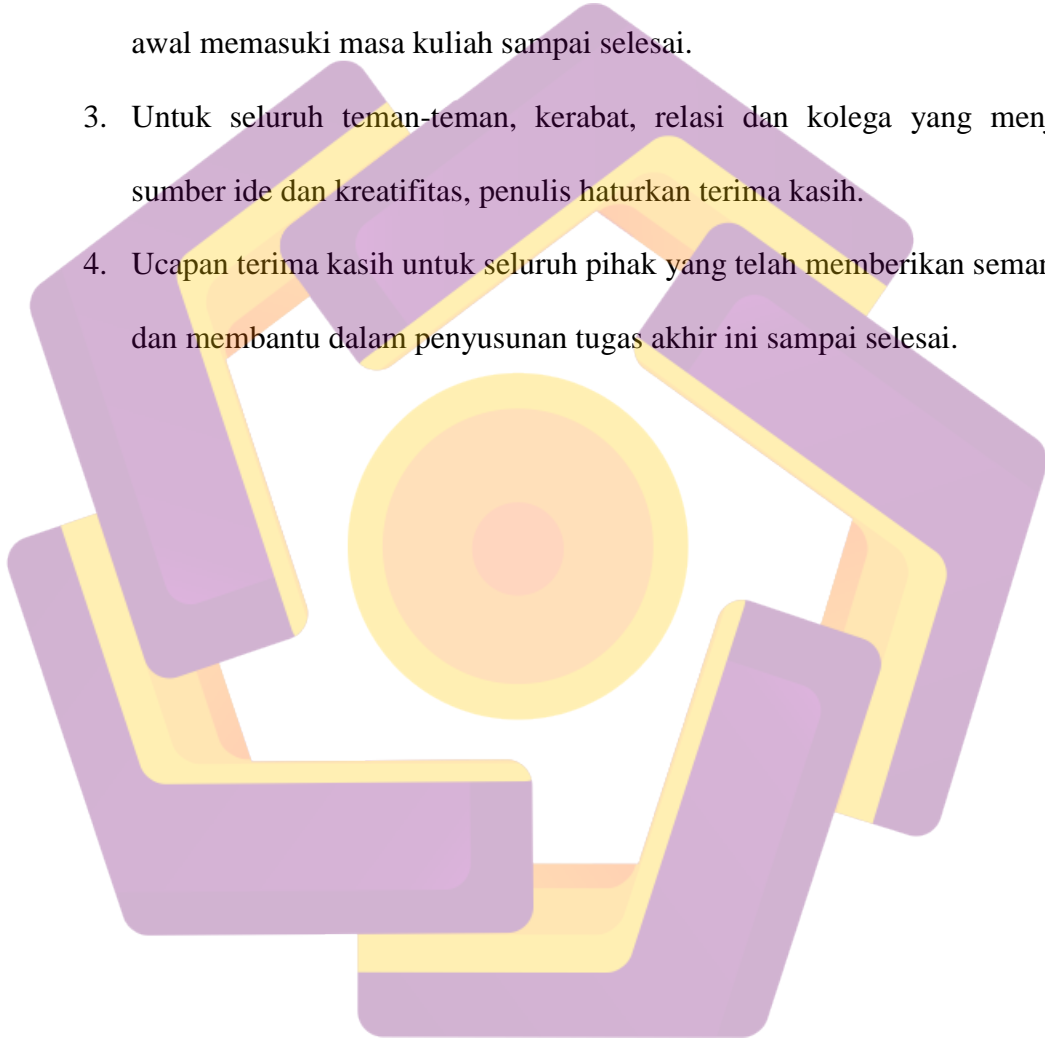
*I still find each day too short for all the thoughts I want to think,
all the walks I want to take, all the books I want to read
and all the friends I want to see.*

John Burroughs



HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Puji syukur kepada Allah SWT atas segala ridhonya memberikan kekuatan kepada penulis dalam menyusun tugas akhir ini.
2. Terima kasih kepada ayah, ibu dan kakak yang memberikan dukungan dari awal memasuki masa kuliah sampai selesai.
3. Untuk seluruh teman-teman, kerabat, relasi dan kolega yang menjadi sumber ide dan kreatifitas, penulis haturkan terima kasih.
4. Ucapan terima kasih untuk seluruh pihak yang telah memberikan semangat dan membantu dalam penyusunan tugas akhir ini sampai selesai.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah kepada setiap hamba-Nya yang beriman dan selalu berusaha. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya sampai pada zaman modern ini. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya. Dengan selesainya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat, hidayah, ridho dan kekuatan.
2. Orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan dan do'a.
3. Bapak Dr. H. M. Suyanto, M.M. sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Segenap *staff* tenaga pengajar Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
6. PT. Aseli Dagadu Djokdja yang telah memberikan ijin menggunakan salah satu karakternya untuk dijadikan topik Tugas Akhir.

7. Seluruh teman-teman Kamisan dari Klinik Kopi, pasukan Perum Pesona Merapi F-21 yang selalu memberi semangat.
8. Yunazzil Muhliah yang membantu dalam menggambar bentuk karakter pada film animasi pendek ini dan Novi Andriyanti yang membantu dalam pengisian suara.
9. Krishandiara Aryandini yang membantu dalam pengisian suara juga senantiasa mendukung dan memberi arahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril, pikiran dan tenaga dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, meskipun demikian, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi yang membaca dan penulis dengan senang hati akan menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Besar harapan penulis semoga hasil Tugas Akhir ini dapat berguna bagi perkembangan teknologi, informasi dan edukasi.

Yogyakarta, 27 Februari 2015

Samsul Arifin

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| INTISARI..... | xv |
| <i>ABSTRACT</i> | xvi |
| BAB I. PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan..... | 4 |
| 1.5 Metode Pengumpulan Data | 6 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 7 |
| BAB II. LANDASAN TEORI | 10 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 10 |

| | |
|--|----|
| 2.2 Pengertian Multimedia | 11 |
| 2.2.1 Elemen Multimedia | 12 |
| 2.2.2 12 Prinsip Dasar Animasi | 15 |
| 2.3 Teknik Pengolahan Animasi | 23 |
| 2.3.1 <i>Stop Motion</i> | 23 |
| 2.3.2 <i>Morphing</i> | 24 |
| 2.3.3 Animasi Komputer | 25 |
| 2.3.4 Tradisional/ <i>Frame by Frame</i> | 25 |
| 2.4 Tahap Produksi | 26 |
| 2.4.1 Pra Produksi | 26 |
| 2.4.2 Produksi | 30 |
| 2.4.3 Pasca Produksi | 33 |
| BAB III. PERANCANGAN | 34 |
| 3.1 Tinjauan Umum | 34 |
| 3.1.1 Dagadu Djokdja | 34 |
| 3.1.2 Aplikasi Karakter | 36 |
| 3.2 Analisis Kebutuhan | 38 |
| 3.2.1 Kebutuhan Non Fungsional | 38 |
| 3.2.2 Kebutuhan Fungsional | 46 |
| 3.3 Pra Produksi | 47 |
| 3.3.1 Tema Film | 47 |

| | |
|--|-----------|
| 3.3.2 Sinopsis..... | 48 |
| 3.3.3 Rancangan Desain | 54 |
| 3.3.4 <i>Storyboard</i> | 56 |
| BAB IV. PEMBAHASAN..... | 58 |
| 4.1 Produksi..... | 58 |
| 4.1.1 <i>Drawing</i> | 58 |
| 4.1.2 <i>Coloring</i> | 60 |
| 4.1.3 <i>Editing</i> | 62 |
| 4.2 Pasca Produksi..... | 63 |
| 4.2.1 Pengisian Suara | 63 |
| 4.2.2 Musik..... | 66 |
| 4.2.3 <i>Finishing dan Rendering</i> | 67 |
| 4.3 Metode <i>Frame by Frame</i> | 69 |
| BAB V. PENUTUP..... | 70 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 70 |
| 5.2 Saran..... | 70 |
| DAFTAR PUSTAKA | 72 |
| LAMPIRAN..... | 73 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Animasi 2D | 14 |
| Gambar 2.2 Animasi 3D | 15 |
| Gambar 2.3 <i>Squash and stretch</i> | 16 |
| Gambar 2.4 <i>Anticipation</i> | 17 |
| Gambar 2.5 <i>Staging</i> | 17 |
| Gambar 2.6 <i>Straight-ahead and pose-to-pose</i> | 18 |
| Gambar 2.7 <i>Follow-Trough And Overlapping Action</i> | 18 |
| Gambar 2.8 Gerak <i>slow-in and slow-out</i> | 19 |
| Gambar 2.9 Putaran sendi lengan | 20 |
| Gambar 2.10 Gerak kepala kijang yang sedang berjalan | 20 |
| Gambar 2.11 Mekanisme <i>slow-in and slow-out</i> | 21 |
| Gambar 2.12 Mimik muka senang yang dilebih-lebihkan | 22 |
| Gambar 2.13 <i>Solid drawing</i> | 22 |
| Gambar 2.14 Perbedaan bentuk bola mata dari setiap karakter | 23 |
| Gambar 2.15 Di balik layar <i>Shaun The Sheep</i> | 24 |
| Gambar 2.16 <i>Storyboard</i> | 29 |
| Gambar 2.17 <i>Storyboard Film “Up”</i> | 29 |
| Gambar 2.18 <i>Background and foreground</i> | 32 |
| Gambar 3.1 Dagadu Djokdja..... | 35 |
| Gambar 3.2 Malman | 37 |

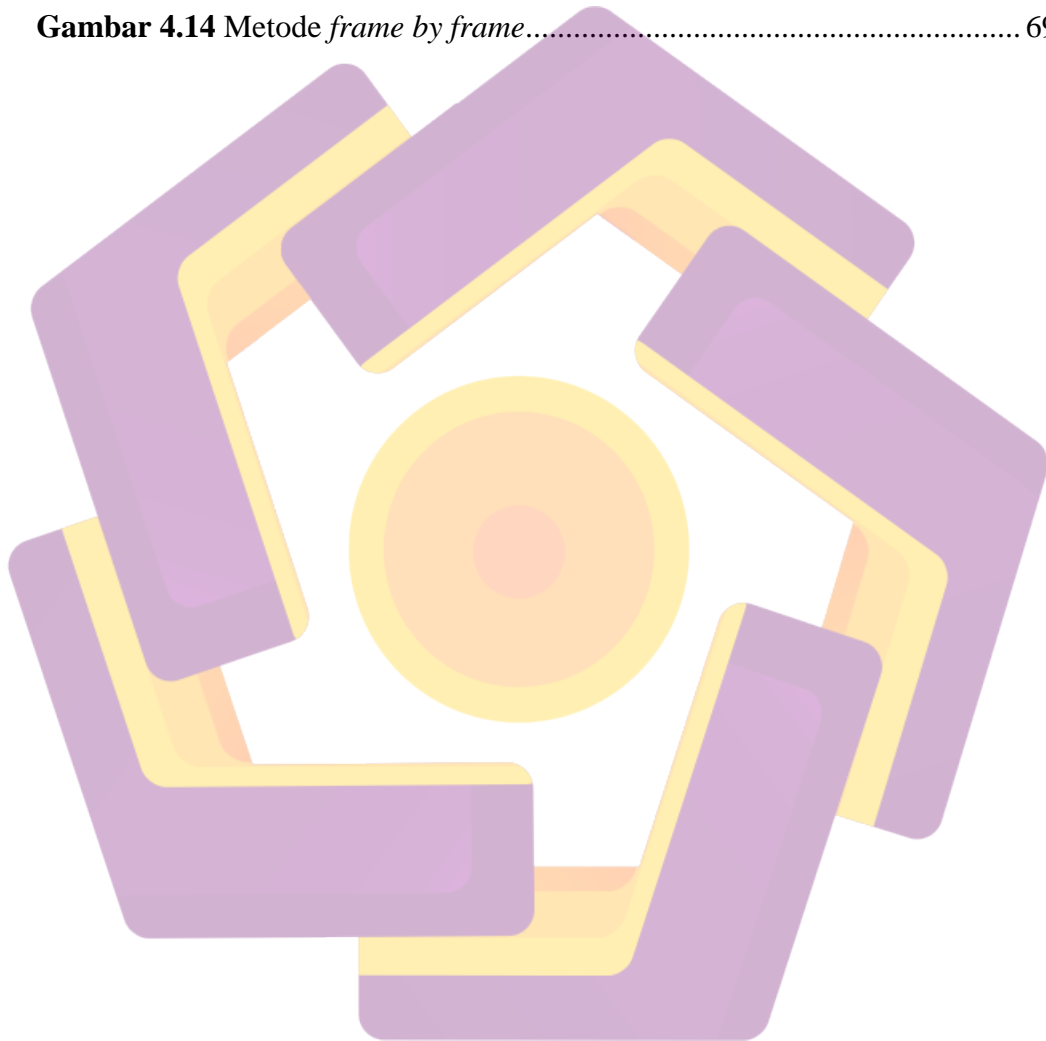
| | |
|--|----|
| Gambar 3.3 <i>Header website</i> Dagadu Djokdja..... | 38 |
| Gambar 3.4 Ilustrasi sutradara..... | 42 |
| Gambar 3.5 Ilustrasi <i>layouter</i> | 43 |
| Gambar 3.6 Ilustrasi <i>coloring artist</i> | 44 |
| Gambar 3.7 Konsep karakter Malman..... | 54 |
| Gambar 3.8 Konsep karakter pendukung..... | 55 |
| Gambar 3.9 Konsep gedung..... | 55 |
| Gambar 3.10 Konsep gadget..... | 56 |
| Gambar 3.11 Konsep gunung dan pohon..... | 56 |
| Gambar 3.12 Konsep gelas dan jam waker..... | 56 |
| Gambar 3.13 Cuplikan <i>storyboard</i> yang digunakan..... | 57 |
| Gambar 4.1 Tahap produksi..... | 58 |
| Gambar 4.2 Hasil <i>scan drawing</i> menggunakan pensil..... | 59 |
| Gambar 4.3 <i>Tracing</i> gambar secara digital pada Corel Draw X3..... | 59 |
| Gambar 4.4 <i>Coloring</i> pada Corel Draw X3..... | 61 |
| Gambar 4.5 <i>Editing</i> pada Adobe After Effect CS 3..... | 62 |
| Gambar 4.6 <i>Editing</i> pada Adobe After Effect CS 3..... | 63 |
| Gambar 4.7 <i>Audio recorder</i> pada ASUS Zenfone 4..... | 64 |
| Gambar 4.8 <i>Capture noise</i> pada Adobe Audition 1.5..... | 65 |
| Gambar 4.9 <i>Editing</i> menghilangkan <i>noise</i> pada Adobe Audition 1.5..... | 65 |
| Gambar 4.10 Penggabungan beberapa suara pada Adobe Audition 1.5..... | 66 |

Gambar 4.11 Penempatan musik dan *sound effect* ke panel kerja Adobe After Effect 67

Gambar 4.12 *Finishing* 68

Gambar 4.13 *Rendering* 68

Gambar 4.14 Metode *frame by frame* 69



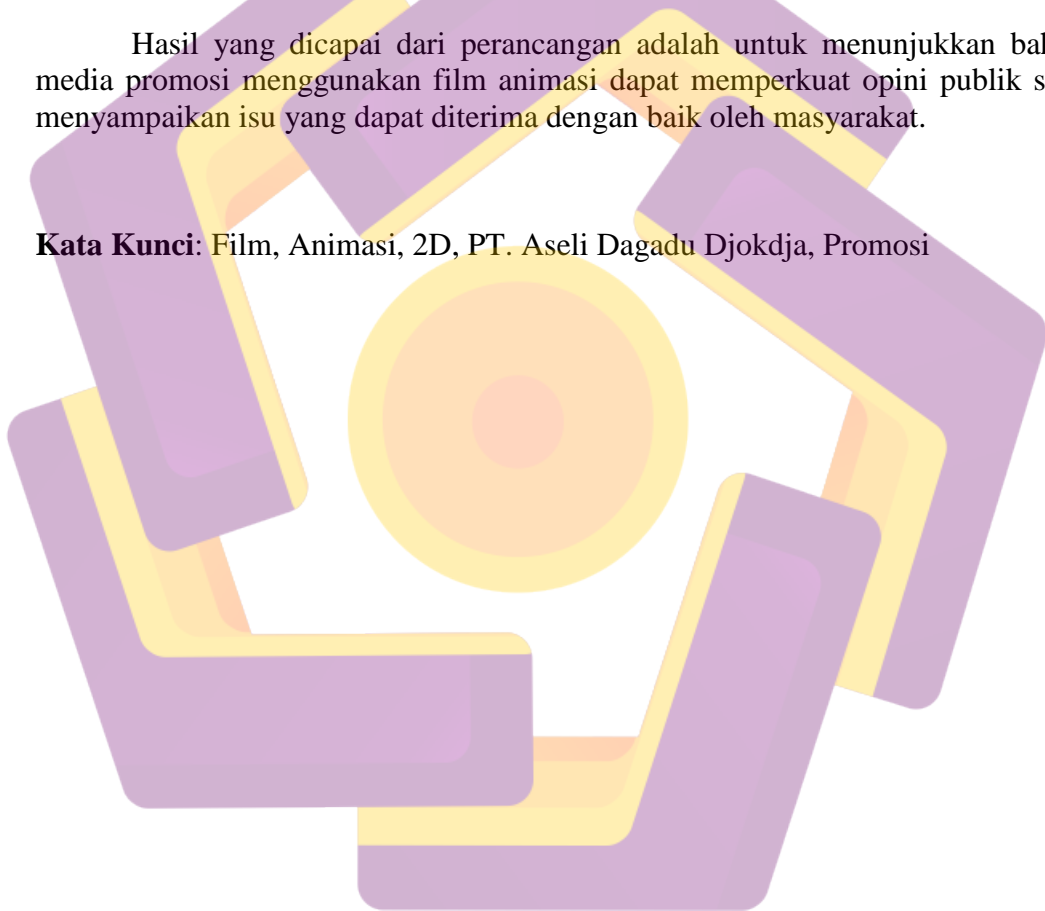
INTISARI

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini merupakan hal yang berdampak luas bagi laju pertumbuhan beberapa aspek industri dan perekonomian. Salah satu di antaranya adalah perkembangan teknologi multimedia yang menghasilkan produk film animasi pendek.

Melalui multimedia kita dapat menemukan banyak sekali perusahaan yang menggunakannya untuk menawarkan produk atau jasa. PT. Aseli Dagadu Djokdja menggunakan media film animasi sebagai media baru, oleh karena itu diperlukan untuk merancang film animasi pendek sebagai sarana promosi produk maupun kampanye sebuah merk dalam memunculkan isu dan penggiringan opini publik.

Hasil yang dicapai dari perancangan adalah untuk menunjukkan bahwa media promosi menggunakan film animasi dapat memperkuat opini publik serta menyampaikan isu yang dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

Kata Kunci: Film, Animasi, 2D, PT. Aseli Dagadu Djokdja, Promosi



ABSTRACT

The rapid development of technology today is something that a considerable impact on the development of some aspects of the industry and the economy. One of them is the development of multimedia technology which is create an animation short film.

Trough the multimedia we can find many companies that offer products and services. PT. Aseli Dagadu Djokdja is using animation film as a new media, therefore it is necessary to design an animation short film as means products promotion or brand campaign to blast an issue and convoy a public opinion.

The results obtained from the study is to show that the promotion using an animation short film is able to increase a public opinion and bring up an issue which is can be well accepted by the people.

Keyword: *Film, Animation, 2D, PT. Aseli Dagadu Djokdja, Promotion*

