

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D

"PERJALANAN KORA"

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Yanuar Rangga Wijaya	12.02.8345
Muhammad Ilham Musyafa`ullah	12.02.8359
Ovin Religarinta	12.02.8367

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D

"PERJALANAN KORA"

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Yanuar Rangga Wijaya **12.02.8345**

Muhammad Ilham Musyafa`ullah **12.02.8359**

Ovin Religarinta **12.02.8367**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR


**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
“PERJALANAN KORA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yanuar Rangga Wijaya	12.02.8345
Muhammad Ilham Musyafa`ullah	12.02.8359
Ovin Religarinta	12.02.8367

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 06 Mei 2015

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
“PERJALANAN KORA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yanuar Rangga Wijaya
12.02.8345

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 06 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 12 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
“PERJALANAN KORA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Ilham Musyafa’ullah
12.02.8359

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tony Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 12 Juni 2015

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
“PERJALANAN KORA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ovin Religarinta
12.02.8367

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 03 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

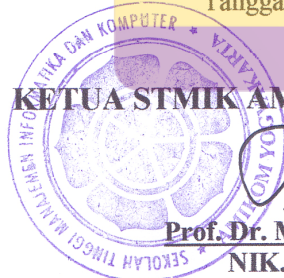
Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 12 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dari tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, 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.

Yogyakarta, 08 Juni 2015

Nama

NIM

Tanda Tangan

Yanuar Rangga Wijaya

12.02.8345

Muhammad Ilham M

12.02.8359

Ovin Religarinta

12.02.8367

MOTTO

- ❖ “Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah.”
(HR.Turmudzi)
- ❖ “Berlomba-lombalah dalam (berbuat) kebaikan.” (QS. Al-Maidah: 48)
- ❖ “Bertakwalah pada Allah maka Allah akan mengajarimu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.”(QS. Al-Baqarah: 282)
- ❖ “Dan bersabarlah, dan tidaklah ada kesabaranmu itu kecuali dari Allah.”
(QS. An-Nahl: 128)
- ❖ Barang siapa berjalan untuk menuntut ilmu maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke syurga.” (HR. Muslim)

Yanuar Rangga Wijaya

MOTTO

- Berusaha lakukan yang terbaik selagi kamu bisa lakukan, ketepatan waktu adalah salah satu kunci kesuksesan.
- Jadilah orang yang berguna bagi orang lain.
- Semua yang ada di dunia ini tak ada yang abadi. Jadi manfaatkan kesempatan yang ada sebelum kamu menyesalinya.
- Hidup ini hanya sebentar, jangan gunakan hanya untuk memikirkan duniawi dan melakukan hal yang tak berguna.



Muhammad Ilham Musyafa'Ullah

MOTTO

“Sebuah usaha sebaiknya diiringi dengan do’a yang tulus agar tercapai semua yang diharapkan.”

“Bersabar, Bersyukur, Berusaha

-Bersabar dalam menghadapi apapun

-Bersyukur masih bisa diberikan nikmat dan hidayahNya terutama kesehatan

-Berusaha dengan tekun dan pantang menyerah”

“Berangkat dengan penuh keyakinan

Berjalan dengan penuh keikhlasan

Istiqomah dalam menghadapi cobaan”

“Jawaban sebuah keberhasilan adalah terus belajar dan tak kenal putus asa”

“Akan ada jalan bagi mereka yang sabar dan terus berusaha”

“Bersakit-sakit dahulu, Bersenang-senang kemudian!! Yeaah.”

Ovin Religarinta

PERSEMBAHAN

- ❖ Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya dalam menyelesaikan Tugas Akhir saya ini.
- ❖ Terima kasih kepada bapak, adik saya yang tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung demi kelancaran saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
- ❖ Terima kasih kepada Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang sudah memberi masukan dan saran dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
- ❖ Terima kasih kepada Muhammad Ilham Musyafa`ullahdan Ovin Religarinta atas kekompakannya selama ini.
- ❖ Teman-teman D3-MI03 angkatan 2012 yang banyak memberikan suasana suka, duka, ceria, bangga, ketika belajar bersama di Kampus tercinta ini.

Yanuar Rangga Wijaya

PERSEMBAHAN

1. Terimakasih kepada Allah SWT yang masih memberikan kemudahan, kelancaran dan kesehatan bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Terimakasih kepada Bapak dan Ibu, yang telah memberikan kasih sayang serta doa dan mengajarkan arti kehidupan yang sebenarnya.
3. Terimakasih kepada Saudara-saudara dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan doa.
4. Terimakasih kepada Keluarga besar STMIK AMIKOM “YOGYAKARTA” yang telah memberikan segalanya untuk saya.
5. Terimakasih kepada Teman-teman yang selalu memberikan semangat sehingga Tugas Akhir dapat terselesaikan sesuai harapan.

Muhammad Ilham Musyafa’Ullah

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai tanda syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan karuniaNya sehingga Tugas Akhir dapat terselesaikan. Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk orang-orang yang saya cintai, terutama yang telah mendukung dengan sepenuh hati dan memotivasi saya.

1. Kedua orangtua saya Bapak dan Ibu yang telah mengirimkan doa yang tak henti-hentinya, memberikan dukungan, nasehat, motivasi, materi dan ridho yang diberikan.
2. Kakakku yang ganteng, terimakasih atas dukungan dan motivasi yang diberikan.
3. Dua Kakek dan Dua Nenek saya yang memberikan doa yang tak pernah henti-hentinya kepada cucu tercintanya sehingga bisa sukses dalam mengejar cita-cita.
4. Dosen Pembimbing yang paling baik dan ganteng Bapak Agus Purwanto yang telah sabar dalam membimbing project Tugas Akhir dan selalu meluangkan waktu saat saya butuh konsultasi.
5. Patner Tugas Akhir saya Yanuar dan Ilham atas kebersamaan kita dari awal kita membuat project sampai selesai. Walau kadang sering berdebat karena kurang komunikasi dan salah pendapat tapi akhirnya ada salah satu dari kita yang harus mengalah.
6. Terimakasih sahabat saya yang katanya princess Rita Sanjaya yang telah banyak memberikan motivasi dan dukungannya juga telah memberikan

tumpangan untuk tidur di kos. Terimakasih juga buat Risky Andika, Habibi, Nurlailsa, Rega Pra, Rega Cahya, Wahyu Putri, Anisa Rahma, Sofi, Nur'aini yang memberikan semangat dan bantuannya sampai ke titik ini.

7. Sahabat SMP Rizka, Dewi, Arum, Puput terimakasih atas doa dan selalu memberikan semangat buat saya.
8. Sahabat SMK Dina, Solekhah, Susi, Panca, Rista yang telah memberikan dukungan selama ini.
9. Semua Teman-Teman BOIM dan Asisten Multimedia, mas Fajar, mas Syam, mas Ivan, mas Bangun, mas Anam, mbak Hesti, mbak Hasna, Dhimas, Slamet, Imam, Norma, Pita, Terimakasih atas dukungan, bantuan dan semangat dari kalian.
10. Terimakasih buat semuanya teman-teman kelas 12 D3MI 03 STMIK AMIKOM Yogyakarta yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih sudah menemani dan memberikan banyak pengalaman selama kuliah. Semangat buat kalian dan semoga sukses selalu.
11. Serta semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Sekali lagi saya ucapkan terimakasih atas bantuan kalian semua.

Ovin Religarinta

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur dan segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dapat diselesaikan Penulisan Tugas Akhir ini dengan judul PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D PERJALANAN KORA sebagai syarat menyelesaikan pendidikan Diploma III di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini tanpa bantuan dari berbagai pihak tidak akan terselesaikan. Atas tersusunnya tugas akhir ini, dengan kerendahan hati penulis sampaikan terima kasih kepada:

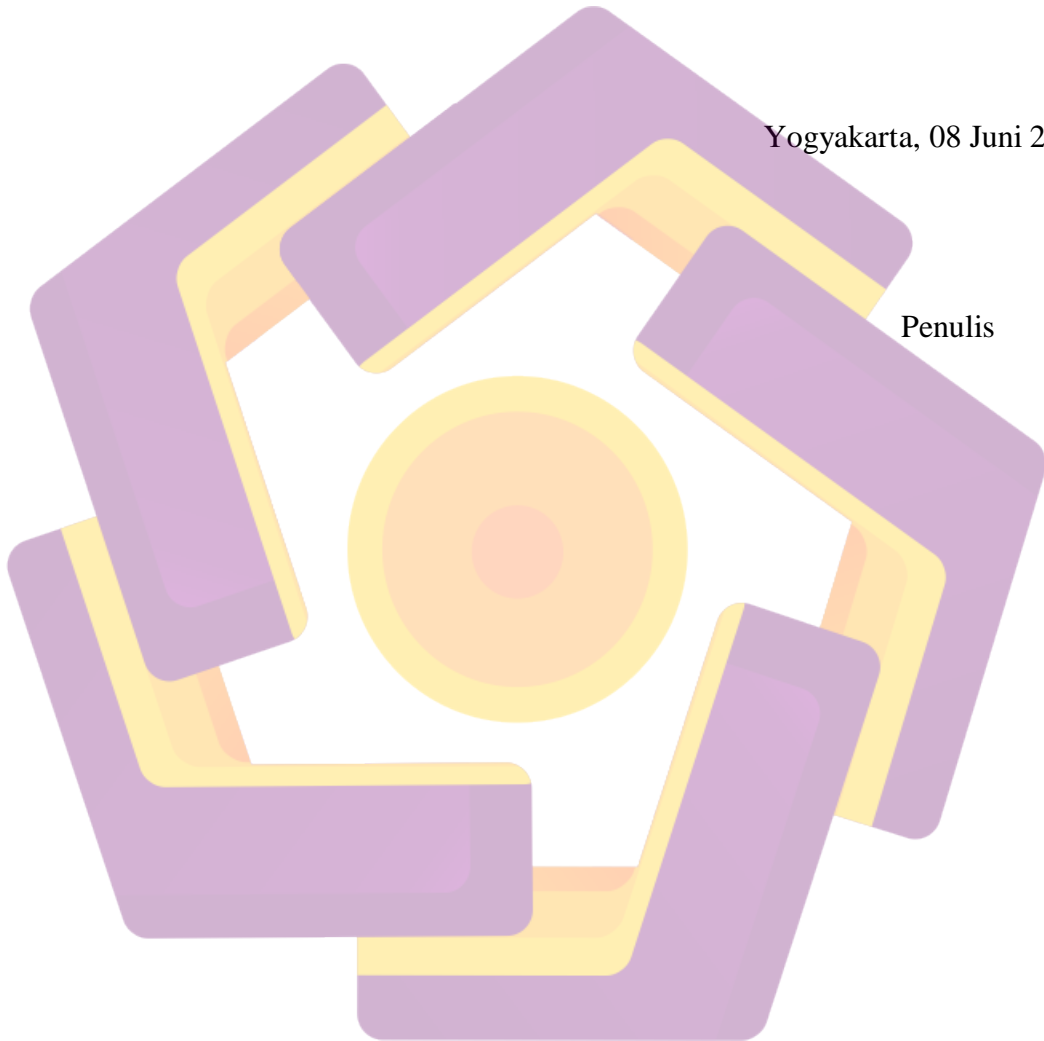
1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Diploma III Manajemen Informatika.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Bapak, Ibu, Kakak, Adik dan segenap orang tercinta yang telah memberikan doa dan dukungannya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Sahabat, teman, dan semua saudara serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu sehingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Semoga semua bentuk dukungan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang lebih mulia di sisi Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam menyusun tugas akhir ini. Kritik dan saran yang membangun senantiasa diharapkan demi kebaikan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, 08 Juni 2015

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
INTISARI	xxii
ABSTRACT	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.5 Manfaat Penulisan	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Dasar Multimedia	7
2.2 Elemen Multimedia	8
2.3 Pengertian Animasi.....	9

2.4	Tahap Pembuatan Film Kartun.....	10
2.4.1	Pra Produksi.....	10
2.4.2	Produksi.....	15
2.4.3	Post Produksi	19
2.5	Prinsip-Prinsip Dasar Animasi	20
2.5.1	Squash & Strecth.....	21
2.5.2	Anticipation	21
2.5.3	Staging.....	22
2.5.4	Straight Ahead Action and Pose to Pose	22
2.5.5	Follow Trhough and Overlapping Action	23
2.5.6	Slow In and Slow Out	24
2.5.7	Arc.....	25
2.5.8	Secondary Action	25
2.5.9	Time and Spacing.....	26
2.5.10	Exaggeration.....	27
2.5.11	Solid Drawing.....	27
2.5.12	Appeal.....	28
2.6	Software Yang Digunakan	28
2.6.1	Adobe Photoshop CS6.....	29
2.6.2	Adobe After Effect CS6	32
2.6.3	Adobe Premiere Pro CS6.....	35
2.6.4	Adobe Audition CS6.....	37
2.7	Hardware Yang Digunakan.....	38
2.7.1	Komputer	38
2.7.2	Peralatan Menggambar Animasi.....	39
BAB III PERANCANGAN.....		43
3.1	Pra Produksi	43
3.1.1	Tema Film.....	43
3.1.2	Logline.....	43
3.1.3	Sinopsis.....	44

3.1.5 Pembuatan Karakter	48
3.1.6 Storyboard.....	53
BAB IV PEMBAHASAN.....	55
4.1 Proses Produksi	55
4.1.1 Key Animasi	56
4.1.2 In Beetwen	56
4.1.3 Coloring.....	57
4.1.4 Background.....	58
4.1.5 Proses Pembuatan Animasi.....	59
4.1.6 Proses Memberi Suara.....	62
4.2 Pasca Produksi.....	63
4.2.1 Compositing.....	63
4.2.2 Editing	65
4.2.3 Rendering.....	70
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	xxi
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard	53
-----------------------------------	-----------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Scene.....	13
Gambar 2.2 Desain Karakter	14
Gambar 2.3 Storyboard.....	15
Gambar 2.4 Layout.....	16
Gambar 2.5 Key Animasi	16
Gambar 2.6 In Between	17
Gambar 2.7 Background	18
Gambar 2.8 Contoh Ilustrasi Squash & Stretch.....	21
Gambar 2.9 Contoh Ilustrasi Anticipation	22
Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi Staggering.....	22
Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi Straight Ahead and Pose to Pose.....	23
Gambar 2.12 Contoh Follow Through and Overlapping Action	24
Gambar 2.13 Contoh Ilustrasi Slow In and Slow Out.....	24
Gambar 2.14 Contoh Ilustrasi Arc.....	25
Gambar 2.15 Contoh Ilustrasi Secondary Action.....	26
Gambar 2.16 Contoh Ilustrasi Timing & Spacing.....	26
Gambar 2.17 Contoh Ilustrasi Exaggeration	27
Gambar 2.18 Contoh Ilustrasi Solid Drawing	28
Gambar 2.19 Logo Adobe Photoshop CS6.....	29
Gambar 2.20 Tampilan Jendela Utama Adobe Photoshop CS6	31
Gambar 2.21 Logo Adobe After Effect CS6	32
Gambar 2.22 Tampilan Jendela Utama Adobe After Effect CS6.....	33
Gambar 2.23 Logo Adobe Premiere Pro CS6.....	35
Gambar 2.24 Tampilan Jendela Utama Adobe Premiere Pro	36
Gambar 2.25 Tampilan Adobe Audition CS6.....	37
Gambar 2.26 Komputer.....	38
Gambar 2.27 Kertas.....	39
Gambar 2.28 Pensil.....	39
Gambar 2.29 Penghapus.....	39

Gambar 2.30 Pelubang Kertas	40
Gambar 2.31 Pegbar	40
Gambar 2.32 Scanner	41
Gambar 2.33 Drawing Table	41
Gambar 2.34 Decent Chair	41
Gambar 2.35 Desk Lighting	42
Gambar 3.1 Diagram Scene Film Perjalanan Kora	48
Gambar 3.2 Sketsa Karakter Kora	49
Gambar 3.3 Coloring Karakter Kora	49
Gambar 3.4 Sketsa Karakter Banny	50
Gambar 3.5 Coloring Karakter Banny	50
Gambar 3.6 Sketsa Karakter Deba	51
Gambar 3.7 Coloring Karaker Deba	51
Gambar 3.8 Sketsa Karakter Jepa	52
Gambar 3.9 Coloring Karakter Jepa	52
Gambar 4.1 Diagram Proses Produksi	55
Gambar 4.2 Key Animasi	56
Gambar 4.3 In Between Animasi	57
Gambar 4.4 Coloring Karakter	58
Gambar 4.5 Background di Adobe Photoshop CC	59
Gambar 4.6 Tampilan Setting Compotition	60
Gambar 4.7 Tampilan Proses Penggabungan Image	60
Gambar 4.9 Tampilan RAM Preview	61
Gambar 4.10 Proses Menghilangkan Noise di Adobe Audition	62
Gambar 4.11 Tampilan Seting Composition	64
Gambar 4.12 Tampilan Penggabungan Background dan Karakter	65
Gambar 4.13 Tampilan Setting Ukuran Video	66
Gambar 4.14 Tampilan Import After Efect Compotition	66
Gambar 4.15 Tampilan Penggabungan video di Adobe Premiere Pro ... 67	
Gambar 4.16 Tampilan Setting Credit Title	68
Gambar 4.17 Tampilan Penambahan Sound	69

Gambar 4.18 Tampilan Razor Tool 69
Gambar 4.19 Tampilan hasil Pemotongan di Adobe Premiere Pro..... 70
Gambar 4.20 Tampilan Adobe Premiere 71
Gambar 4.21 Tampilan Export Setting..... 71
Gambar 4.22 Tampilan Rendering 72



INTISARI

Film kartun animasi mulai di kenal dengan luas sejak populernya televisi yang mampu menyajikan gambar bergerak, dunia animasi saat ini berkembang pesat dari kualitas dan kreatifitasnya, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa sangat menyukainya. Film kartun bisa berbentuk 2D dan 3D dengan penerapan multimedia. Multimedia berfungsi sebagai penyimpan dalam bentuk audio dan vidio.

Proses produksi dari film Perjalanan Kora ini menggunakan cerita dunia hewan. Kora (kura-kura) hewan yang sedang berkelana mencari rumah baru, di perjalanan Kora sangat kelaparan dan kehausan sampainya di suatu desa Kora berharap akan mendapatkan makanan dan minuman yang diberi oleh Banny (Kelinci), tetapi yang di dapat hanyalah hinaan dan tawaan dari penduduk desa termasuk Jepa (Jerapah) dan Deba (Badak) yang mengucilkannya.

Pesan moral yang bisa di petik adalah Sesama makhluk hidup haruslah saling tolong menolong, dengan sifat tolong menolong akan selalu mendapatkan kemudahan dalam menjalankan kehidupan ini.

Kata Kunci : Film Kartun Animasi, Multimedia, Moral.

ABSTRACT

Animated cartoons started in the know with extensive since the popularity of television that is capable of presenting moving images, animation world is currently booming of quality and creativity, ranging from children, adolescents and adults like it very much. Cartoons could take the form of 2D and 3D multimedia application. Multimedia functions as a store in the form of audio and vidio.

The production process of the film Journey Kora uses the story of the animal world. Kora (turtle) wandering animals find a new home, on the go Kora very hungry and thirsty arriving in a village Kora hope will get food and drinks were given by Banny (Rabbits), but which can only humiliation and the laughing stock of the population villages including Jepa (Giraffe) and Deba (Rhino) that isolate.

The moral that can be learned is Fellow of living beings should be helping each other , helping each other with nature will always find it easy to run this life .

Keywords : Animation Cartoon Movie, Multimedia, Moral.