

**PENERAPAN BACKGROUND TRAILER ANIMASI RANJI**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh :

**Chrisma Aditya Tri P**                      **17.01.4086**

**Rahma Sulisty Nugraha**                **17.01.4085**

**PROGRAM DIPLOMA**  
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2021**

# **PENERAPAN BACKGROUND TRAILER ANIMASI RANJI**

## **TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada Fakultas Komputer Universitas AMIKOM  
Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar memperoleh  
gelar Ahli Madya Komputer Pada jenjang Program Diploma-Program Studi  
Teknik Informatika



Disusun oleh:

**Chrisma Aditya Tri P**                      **17.01.4086**

**Rahma Sulisty Nugraha**                **17.01.4085**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2021**

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

### **TUGAS AKHIR**

#### **PENERAPAN BACKGROUND TRAILER ANIMASI RANJI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**CHRISMA ADITYA TRI P.                    17.01.4086**

**RAHMA SULISTYO NUGRAHA    17.01.4085**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 24 Maret 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Andika Agus Slameto, M.Kom**

**NIK. 190302109**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PENERAPAN BACKGROUND TRAILER ANIMASI RANJI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**CHRISMA ADITYA TRI P. 17.01.4086**

**RAHMA SULISTYO NUGRAHA 17.01.4085**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 April 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Lukman, M.kom**

**NIK. 190302151**

**Senie Destya, M.Kom**

**NIK. 190302312**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 18 Maret 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fattah, S. Kom., Kom**

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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, 20 Agustus 2022



Rahma Sulisty Nugroho  
NIM  
17.01.4085

## HALAMAN MOTTO

“Kuatkan dan teguhkanlah hatimu, janganlah takut dan jangan gemetar karena mereka, sebab TUHAN, Allahmu, Dialah yang berjalan menyertai engkau; Ia tidak akan membiarkan engkau dan tidak akan meninggalkan engkau.

*(Ulangan 31:6)*

“If I Can Not Do Great Things, I can Do Small Thing In TheGreat Way”

*(Martin Luther King Jr)*

“Love what you do and do what you love.”

*(Ray Bradbury)*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan syukur kepada Tuhan YME yang selalu memberi rahmat nya sehingga tugas akhir ini dapat di buat dan selesai pada waktunya dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa suka cita dan bangga saya haturkan rasa syukur dan terima kasih saya kepada :

1. Ayah saya tercinta Bapak Muh Salman dan Ibu saya tercinta Nur Yanti yang selalu memberikan semangat, doa, motivasi, serta hiburan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
2. Andika Agus Slameto, M.Kom yang telah sabar membimbing dan telah menjadi dosen pembimbing.
3. Ifraweri Raja Mangkuto Hp, S.Pd, M.Kom yang telah sabar membimbing dan telah menjadi partner kerja trailer film animasi ranji.
4. Partner Tugas Akhir saya Chrisma Aditya yang selalu semangat dan pantang menyerah untuk berdiskusi dalam mengerjakan tugas akhir ini.
5. Teman-teman angkatan 17 D3 TI 03 yang selalu kompak memberikan semangat dan dukungan terhadap kami.
6. Teman-teman ngopi Wildan, Kevin, Bagus yang selalu memberikan bantuan, semangat dan dorongan, serta mendengarkan kesambatan kami.
7. Sahabat tercinta Nita, Bima yang selalu memberi semangat dan dorongan untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman D3 Konsentrasi Animasi yang selalu kompak.
9. Serta semua pihak yang telah membantu, namun tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

**-Rahma Sulisty Nugroho-**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih kepada Tuhan atas berkat dan kemurahan nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Penerapan Background Trailer Animasi Ranji”. Tugas akhir ini dibuat dengan tujuan memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma - Program Studi Teknik Informatika.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan ini tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang di alami penulis, baik dalam segi isi, penulisan maupun kata-katanya yang tidak tersusun secara baik, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhir nya laporan kerja praktik ini dapat diselesaikan.

Dengan hati yang tulus dan ikhlas, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih serta penghargaan yang tak terhingga sedalam-dalamnya kepada yang terhormat :

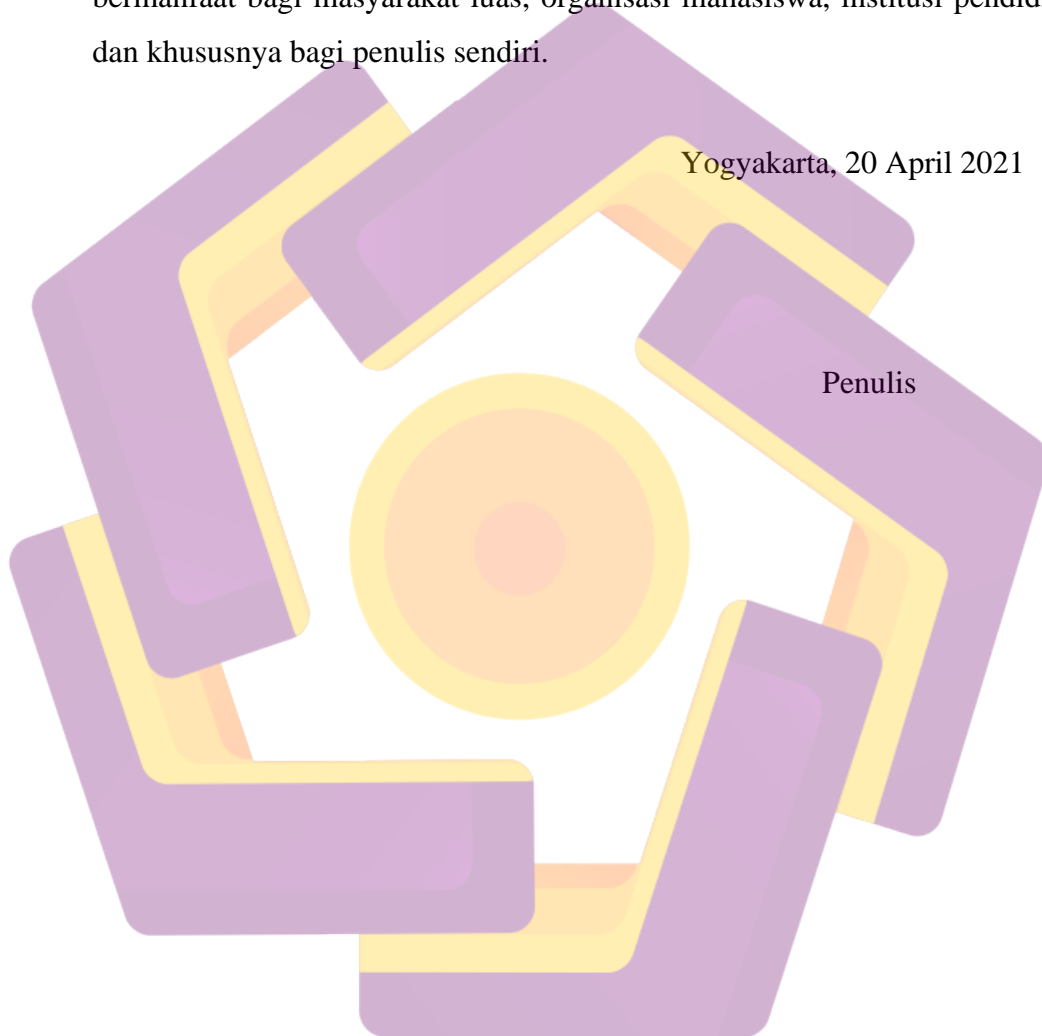
1. Bapak Prof., Dr., M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Barka, M.Kom selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika.
4. Andhika Agus Slameto M.Kom. Selaku dosen pembimbing.
5. Ifraweri Raja Mangkuto Hp, S.Pd., M.Kom. selaku partner kerja trailer film ranji sekaligus menjadi motivator.
6. Para dosen penguji yang bersedia menguji dan memberikan nilai dengan bijaksana.
7. Seluruh Dosen Pengajar, Staff dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
8. Kedua orang tua saya yang telah memberikan begitu banyak dorongan dan dukungan yang begitu besar. Doa dan dukunganmu selalu menyertai langkahku.
9. Serta semua kerabat dan rekan-rekan seperjuangan yang telah berkenan memberikan bantuan dan dorongan yang tidak bisa kami tulis satu per satu.



Pada proses penilaian tugas akhir ini, penulis sadar bahwa masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Untuk itu penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas hal tersebut.

Akhir kata penulis mengucapkan Puji tuhan, semoga tuhan YME selalu menyertai di setiap langkah penulis. Dan mudah-mudahan tulisan ini dapat bermanfaat bagi masyarakat luas, organisasi mahasiswa, institusi pendidikan dan khususnya bagi penulis sendiri.

Yogyakarta, 20 April 2021

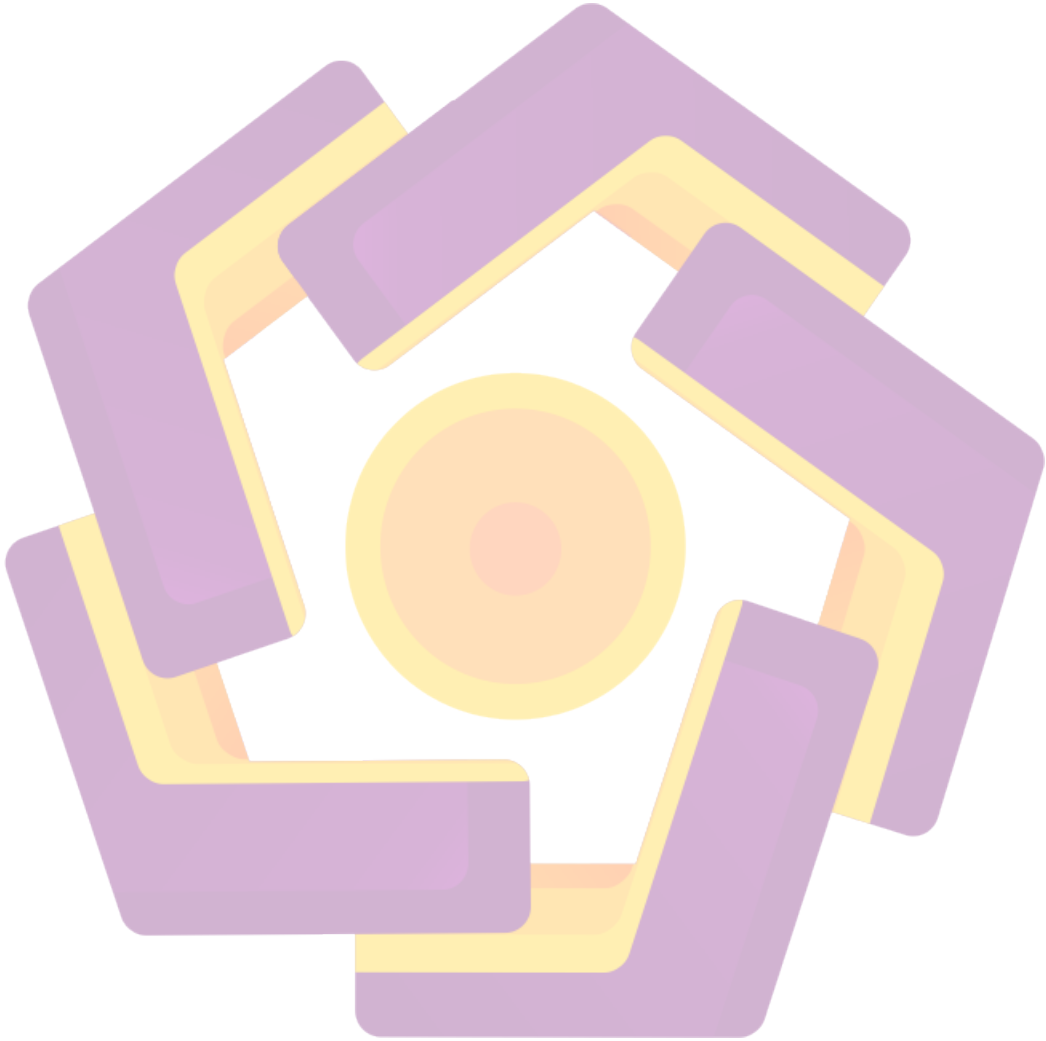


## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
A. Metode Perancangan.....	3
B. Metode Produksi .....	4
C. Metode Implementasi .....	4
1.7 Sistematika penulisan .....	5

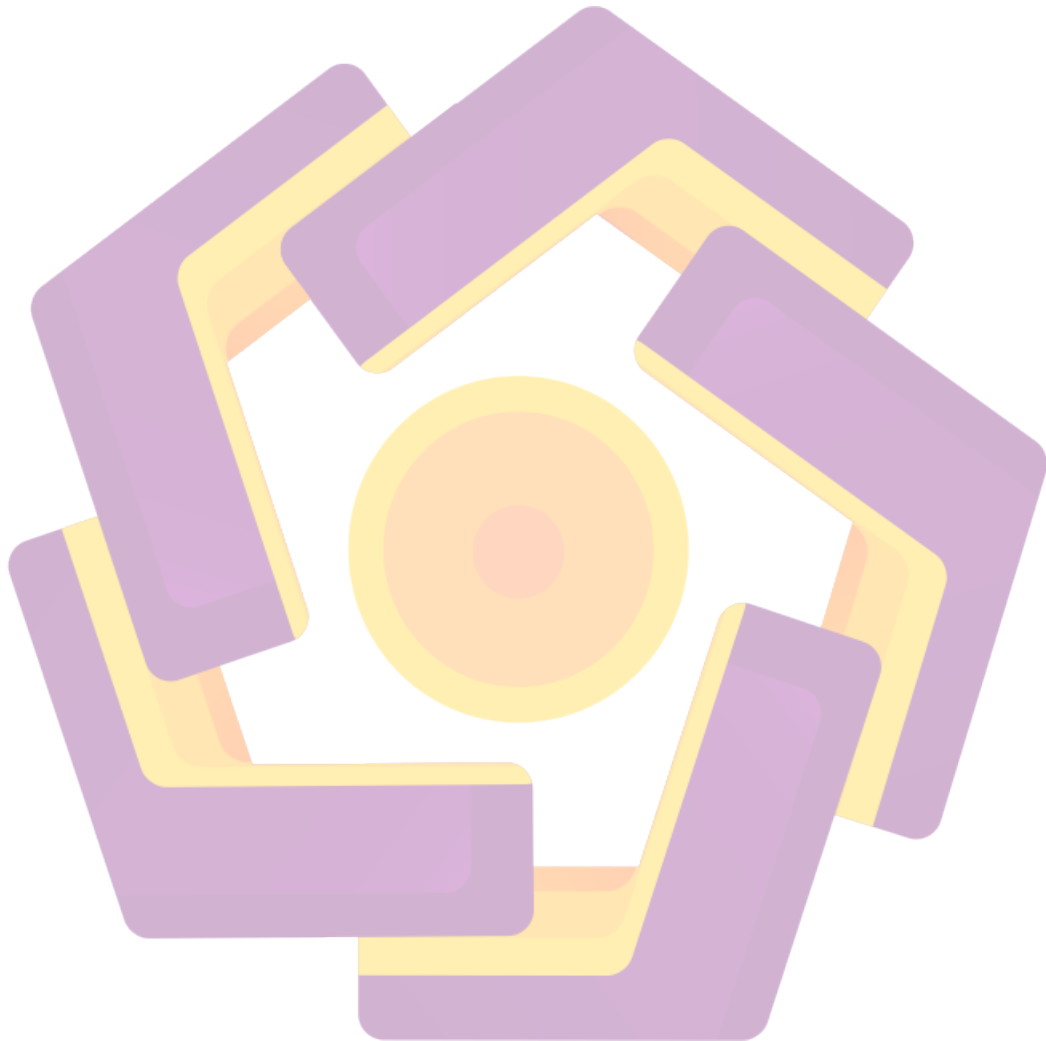
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Sejarah Multimedia .....	7
2.3 Pengertian Multimedia .....	7
2.4 Komponen Multimedia.....	7
2.5 Pengertian Animasi .....	8
2.6 Sejarah Animasi.....	8
2.7 Pengertian <i>Background</i> Animasi 2D.....	10
2.8 Elemen <i>Background</i> .....	10
2.9 Penempatan Elemen <i>Background</i> .....	11
2.10 Warna .....	12
2.11 Staging .....	13
2.12 Pencahayaan.....	13
2.13 Environment.....	16
BAB III TINJAUAN UMUM.....	177
3.1 Gambaran Umum Penelitian .....	177
3.2 Rancangan Naskah Cerita.....	19
3.3 Analisis Kebutuhan .....	22
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN .....	26
4.1 Pra Produksi.....	26
4.2 Produksi.....	31
4.3 Pasca Produksi.....	36
4.4 Evaluasi .....	42
BAB V PENUTUP.....	43
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran .....	43

DAFTAR PUSTAKA ..... 43  
LAMPIRAN..... 45



## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1Storyboard.....	28
Tabel 4. 2 Prinsip Background Animasi 2D .....	42



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 “Nickelodeon Avatar the last air bender” - the art of animated series .....	14
Gambar 2. 2 “Nickelodeon Avatar the last air bender” - the art of animated series. ....	15
Gambar 3. 1 Gambaran Umum Penelitian .....	18
Gambar 3. 2 Cuplikan Trailer Film Animasi The Reward.....	21
Gambar 3. 3 Cuplikan Trailer Film Animasi Exordium .....	22
Gambar 4. 1 Konsep storyboard.....	30
Gambar 4. 2 Gambar karakter .....	30
Gambar 4. 3 Karakter lengkap dengan background.....	31
Gambar 4. 4 Ukuran lembar kerja.....	32
Gambar 4. 5 Lembar kerja Clip Studio Paint .....	32
Gambar 4. 6 Pembuatan objek background pertama.....	33
Gambar 4. 7 Pembuatan objek background kedua.....	34
Gambar 4. 8 Pembuatan objek background ketiga.....	34
Gambar 4. 9 Pembuatan objek background keempat.....	35
Gambar 4. 10 Pembuatan objek background kelima.....	36
Gambar 4. 11 Tampilan Membuat New Project .....	36
Gambar 4. 12 Tahap Sebelum Masuk Setting Ukuran Lembar Kerja.....	37
Gambar 4. 13 Tahap Menentukan Dialog Setting Ukuran Lembar Kerja.....	37
Gambar 4. 14 Tahap Membuka file yang akan di kerjakan .....	38
Gambar 4. 15 Tahap Memasukan file yang akan di kerjakan.....	38
Gambar 4. 16 Langkah Membuat Gerak Pada Awan.....	39
Gambar 4. 17 Langkah Memberikan Effect Pada Air.....	40
Gambar 4. 18 Mengatur Effect Pada Air.....	40
Gambar 4. 19 Langkah Penggerakan Effect pada Pohon.....	40
Gambar 4. 20 (Export Video).....	41
Gambar 4. 21 (Proses Rendering Video) .....	41

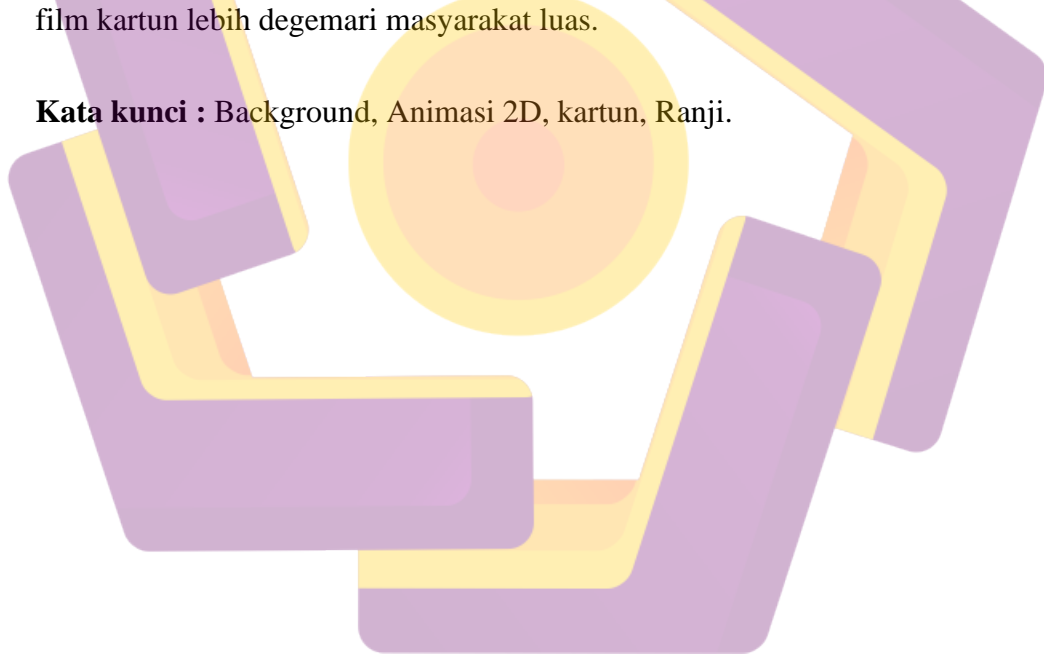
## INTISARI

Film kartun pada era modern ini mulai di kenal oleh masyarakat luas, terutama di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Di Indonesia film animasi mulai banyak ditayangkan di televisi di hari-hari tertentu terutama di hari liburan sekolah. Film animasi sangat di gemari karena bisa memberikan hiburan dan juga juga memberikan pesan moral di dalamnya. Film animasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Pada kesempatan ini penulis akan membahas tentang penerapan background pada trailer animasi “Ranji”.

Dalam pembuatan background ini teknik yang di gunakan menggunakan tracing brush tool. Proses pembuatan background sendiri di buat sesuai di dalam cerita. Pembuatan background juga harus memperhatikan dalam sisi gelap terang cahaya pada background, kemudian digunakan untuk membuat background animasi dengan aplikasi yang sederhana.

Hasil dari pembahasan ini dapat disimpulkan bahwa penerapan background ini mampu mengilustrasikan suasana dengan lebih nyata agar penikmat film kartun lebih degemari masyarakat luas.

**Kata kunci :** Background, Animasi 2D, kartun, Ranji.



## **ABSTRACT**

*Cartoon films in this modern era are starting to be recognized by the wider community, especially among children and adult. In indonesia, many animated film are shown on television on certain days, especially on school holiday. Animated film are very populer because they can provide entertainment and also provide a moral message in it. Anitated films are divided into two types, namely 2D animation and 3D animation. on this occasion, the writer will discuss about applying the background to the animation trailer “Ranji”.*

*In making this background, the technique use are using the tracing brush tool. The process of making the background it self is made according to the story. Making the background must also pay attention to the dark side of the light so that it gives a dramatic impression on the background then used it to create an animated background with a simple application. The result of this discussion can be concluded that the application of this background is able to illustrate the atmosphere more realistically.*

**Keyword :** Background, Animation 2D, Cartoon, Ranji

