

**FILM DOKUMENTER PERJUANGAN JENDRAL SUDIRMAN DENGAN
MENGUNAKAN ANIMASI 2 DIMENSI**

TUGAS AKHIR

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



Disusun oleh

Adi Panca Atmadja	11.02.8067
Khairul Anwar Saleh	11.02.8071
Surya Ananta	11.02.8094

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

FILM DOKUMENTER PERJUANGAN JENDRAL SUDIRMAN DENGAN MENGGUNAKAN ANIMASI 2 DIMENSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Panca Atmadja 11.02.8067

Khairul Anwar Shaleh 11.02.8071

Surya Ananta 11.02.8094

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 mei 2014

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom
NIK.190000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**FILM DOKUMENTER PERJUANGAN JENDRAL SUDIRMAN
DENGAN MENGGUNAKAN ANIMASI 2 DIMENSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Panca Atmadja

11.02.8067

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 10 mei 2014

susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Yuli Astuti, M.Kom

NIK.190302146



Ali Mustopa, M.Kom

NIK.190302192



Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 04 Juni 2014

KETUA STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof.Dr.M.Suyanto, M.M

NIK.190000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**FILM DOKUMENTER PERJUANGAN JENDRAL SUDIRMAN
DENGAN MENGGUNAKAN ANIMASI 2 DIMENSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Khairul Anwa Saleh

11.02.8071

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 10 mei 2014

susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom

NIK.190302052

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom

NIK.190302187

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 06 Juni 2014

KETUA STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof.Dr.M.Suyanto, M.M

NIK.190000001

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Juni 2014

Nama

NIM

Tanda Tangan

Adi Panca Atmadja

11.02.8067

Khairul Anwar Saleh

11.02.8071

HALAMAN MOTTO

- *Jika hidup begitu susah itu namanya ujian tetapi dibalik semua itu ada pujian(panca atamdja)*
- *Jika kamu berhasrat untuk berjaya, jangan hanya memandang ke tangga tetapi belajarlah untuk menaiki tangga tersebut.*
- *Jika kamu mendapat kesusahan, ingatlah menyimpan kesabaran ~ Horatius*
- *Jika kita melakukan sesuatu dengan keikhlasan, niscaya ganjaran yang kita terima juga setanding dengan apa yang kita usahakan.*
- *Kesempatan yang kecil seringkali merupakan permulaan kepada usaha yang besar.*
- *Keberanian yang sebenar ibarat layang-layang. Sentakan angin yang menentangnya bukan melemparkannya ke bawah, sebaliknya menaikannya - John Petitsenn*

Adi Panca Atmadja

HALAMAN MOTTO

الْعِلْمُ بِلَا عَمَلٍ كَالشَّجَرِ بِلَا ثَمَرٍ

Ilmu yang tidak diamalkan bagaikan pohon tanpa buah

عَدُوٌّ عَاقِلٌ خَيْرٌ مِّنْ صَدِيقٍ جَاهِلٍ

Musuh yang pandai itu lebih baik daripada teman yang bodoh

أَتْرُكُ الشَّرَّ يَتْرُكُكَ

Tinggalkanlah keburukanmu, keburukan itu akan meninggalkanmu

Khairul Anwar Saleh

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang :

1. Untuk keluargaku yang tecinta ibu Walinem dan bapak Mardjono, yang terus-menerus memberikan semangat motivasi dan doa yang dilimpahkan oleh Allah SWT.
2. Untuk keluarga ku, Mbak Rita, Mbak Duwi, Mbak Bekti, Mas Umar, Mas Muhdasir, Mas Ade Priyatna dan keponakan ku tersayang Faqieh almair dan Calon keponakan ku yg baru.
3. Untuk penyemangat ku yg selalu ada dalam pembuatan tugas akhir ini Elisa Nurlaily sekaligus Teman terdekat ku dan kota Yogyakarta yang selalu membuat hati nyaman.
4. Untuk teman-teman yg telah berperan mengakhiri tugas akhir surya dan anwar.
5. Untuk teman sekaligus keluarga kecil ku manis, reza, arin, widi, adit, adam dan akbar.
6. Untuk sahabat-sahabat saya di kontrakan "after-morning". ken, alfan, bayu, santo, tomo, dan tomi terimakasih untuk kalian.
7. Untuk temen-temen perantau dari 11 D3MI03 dan perantau SMA 1 Cibinong Bogor abang dan adek-adekan.
8. Dan untuk semua yang membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu terimakasih kalian.

Adi Panca Atmadja

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terwujudnya sebuah karya tak lepas dari kerja keras doa dan dukungan yang sangat berarti. Oleh karena itu Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang :

1. Ayahanda dan ibunda serta saudara-saudara ku yang telah mencurahkan kasih sayang dalam setiap khususnya doa, indahnnya nasehat, tulusnya pengorbanan dan ikhlasnya kepercayaan.
2. Untuk teman-teman yg telah berperan mengakhiri tugas akhir Surya Ananta dan Adi Panca Atmadja.
3. Untuk teman-teman KPMM Jogja yang baik-baik semua, mohon maaf bila ada tingah laku yang tidak berkenaan di hati teman-teman, tetap berjuang dan terima kasih.
4. Untuk teman-teman 11-D3MI-03 dan teman-teman kampus, tiada kata yang paling bijak kecuali maaf kepada semua teman bila ada tingah laku yang tidak berkenaan di hati teman-teman. Dan terima kasih yang sebanyak-banyak.
5. Dan untuk semua yang membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu terimakasih kalian.

Khairul Anwar Saleh

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala limpah dan hidayahNya yang tak pernah ada habisnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Film Dokumenter Perjuangan Jendral Sudirman Dengan menggunakan Animasi 2 Dimensi”

Laporan tugas akhir ini kami susun sebagai syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Ahli Madya di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STIMIK AMIKOM jurusan Manajemen Informatika. Dalam laporan tugas akhir ini dijelaskan tentang hal mengenai pembuatan film documenter dan karakter. Pembuatan laporan ini juga dimaksud untuk memberikan refrensi, pembelajaran sejarah, dan terutama memberikan ilmu serta pemahaman tentang pembahasan yang sesuai dengan bidang nya.

Begitu banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini, tidak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada ;

1. Bapak Prof.Dr.M Suyanto MM. selaku Ketua STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si.,MT. selaku sebagai jurusan Manajemen Informatika.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam pembuatan tugas akhir.

4. Bapak dan ibu dosen STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu selama penulis kuliah.
5. Orang tua tercinta dan saudara-saudara saya yang senantiasa mengasuh dan membimbing serta memberikan kasih semangat dan doanya terhadap penulis.
6. Buat sahabat-sahabat 11-D3MI-03 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namanya yang telah membantu dalam proses penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangannya. Saran dan kritik yang membangun penulis harapkan untuk kesempurnaan tugas akhir ini. Namun penulis berharap semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 5 juni 2014

Penyusun

DAFTAR ISI

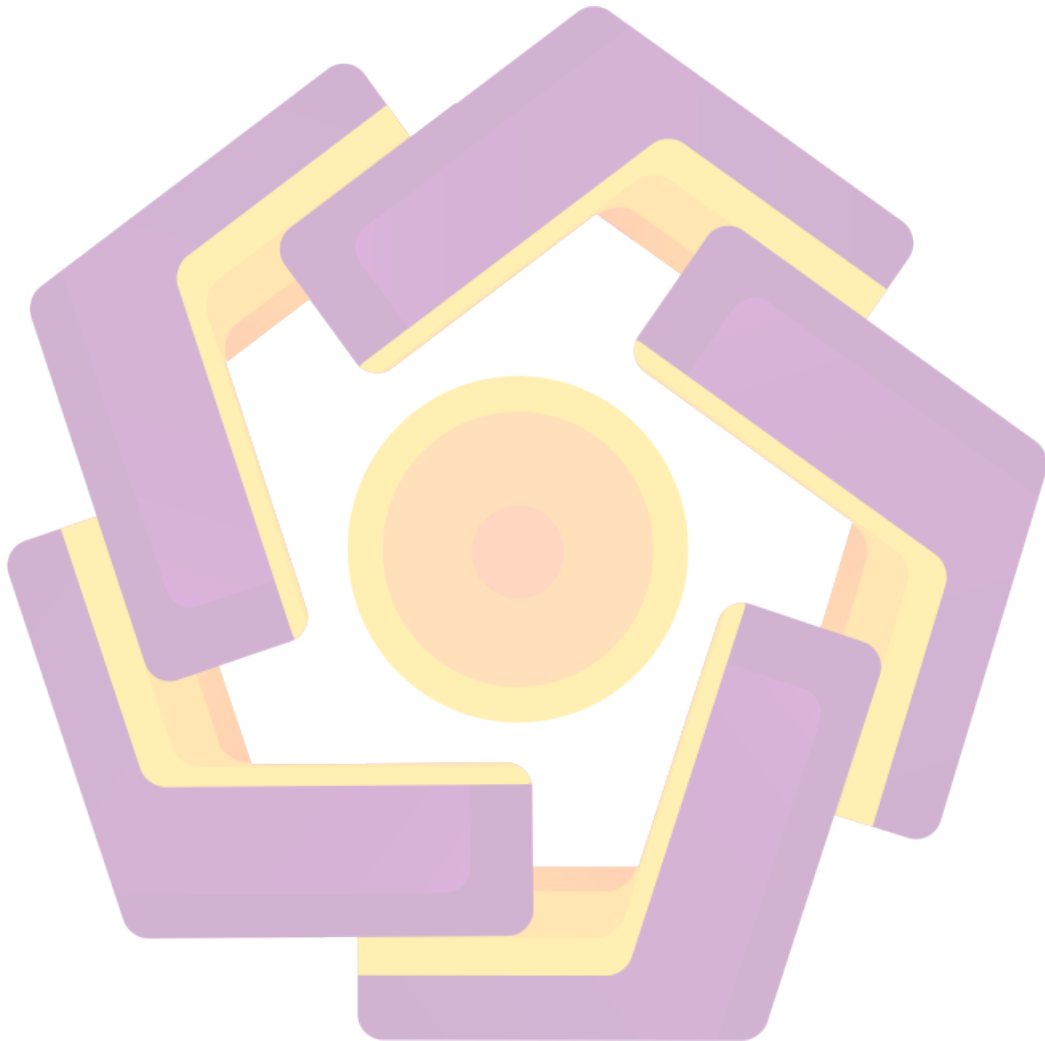
COVER	I
JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	V
HALAMAN MOTTO	VI
HALAMAN PERSEMBAHAN	VIII
KATA PENGANTAR	X
DAFTAR ISI	XII
DAFTAR TABEL	XV
DAFTAR GAMBAR	XVI
ABSTRAC	XIX
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
1.5.1 Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Bagi STMIK Amikom Yogyakarta.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
1.7 Rencana Kegiatan	6
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Animasi	7
2.1.1 Pengertian Animasi.....	7
2.1.2 Prinsip Animasi	8

2.2	Sejarah Animasi.....	11
2.3	Pengertian Film Dokumnter	12
2.4	Multimedia.....	12
2.5	Elemen-elemen multimedia	13
2.5.1	Teks	13
2.5.2	Gambar	13
2.5.3	Video	14
2.5.4	Animasi	14
2.5.5	Suara.....	15
2.6	Tahapan Produksi Animasi.....	15
2.6.1	Tahapan Pra Produksi.....	15
2.6.2	Tahapan Produksi.....	17
2.6.3	Tahapan Pasca Produksi.....	19
2.7	Software yang digunakan	20
2.7.1	Adobe Photoshop CS3	20
2.7.2	Anime Studio Pro	22
2.7.3	After Effect CS3.....	24
2.7.4	Adobe Soundbooth.....	27
2.7.5	Adobe Premier Pro CS3	28
2.8	Hardware.....	29
2.8.1	Komputer.....	29
2.8.2	Gambar	29
2.8.3	Sound.....	30
BAB III	32
PERANCANGAN	32
3.1	PraProduksi.....	32
3.1.1	Tema Film	32
3.1.2	Logline	32
3.1.3	Sinopsis	32
3.1.4	Narasi	36

3.1.5	Diagram Scene	37
3.1.6	Desain Karakter	37
3.1.7	Storybord	38
BAB IV	42
PEMBAHASAN	42
4.1	Produksi	42
4.1.1	Key animasi	42
4.1.2	In between	43
4.1.3	Coloring	43
4.1.4	Background	49
4.1.5	Sound	50
4.2	Pasca Produksi	52
4.2.1	Compossing	52
4.2.2	Editing	55
4.2.3	Rendering	60
4.2.4	Proses Mastering	61
BAB V	62
PENUTUP	62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Timeline Pengerjaan Tugas Akhir..... 6



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storybord	16
Gambar 2.2 Desain Karakter	17
Gambar 2.3 Key Animasi	17
Gambar 2.4 In Between	18
Gambar 2.5 Background.....	19
Gambar 2.6 Lembar Kerja Photoshop	20
Gambar 2.7 Lembar Kerja Anime Stodio.....	22
Gambar 2.8 Lembar Kerja After Effect.....	25
Gambar 2.9 Lembar Kerja Adobe Soundbooth.....	27
Gambar 2.10 Lembar Kerja Adobe Premier Pro	28
Gambar 2.11 Drawing Table	30
Gambar 2.12 Kertas A4	30
Gambar 2.13 Pensil Kayu.....	30
Gambar 2.14 Microphone.....	31
Gambar 2.15 Headset	31
Gambar 3.1 Diagram Scene.....	37
Gambar 3.2 Jendral Sudirman	37
Gambar 3.3 Story Board.....	40
Gambar 4.1 Key Frame	42
Gambar 4.2 In Between	43
Gambar 4.3 Coloring	44
Gambar 4.4 Sebelum Coloring	45
Gambar 4.5 Style Pewarnaan	45
Gambar 4.6 Tools Fill.....	46
Gambar 4.7 Setelah Coloring	46
Gambar 4.8 Pemilihan Object	47
Gambar 4.9 Tool Bone	47
Gambar 4.10 Tampilan Bone.....	47
Gambar 4.11 Object Setelah Digerakkan	48
Gambar 4.12 Tampilan Timeline.....	48

Gambar 4.13 Priview	48
Gambar 4.14 Mene File Baru	49
Gambar 4.15 Stroke Path.....	49
Gambar 4.16 Background.....	50
Gambar 4.17 Record.....	51
Gambar 4.18 Gelombang Record Suara.....	51
Gambar 4.19 Halaman Depan	53
Gambar 4.20 Background.....	53
Gambar 4.21 Memasukkan Karakter.....	54
Gambar 4.22 Dubbingan	54
Gambar 4.23 Composition.....	56
Gambar 4.24 Editig Teks Berjalan	57
Gambar 4.25 New Project	58
Gambar 4.26 Pencarian File Video.....	58
Gambar 4.27 Hasil Pemberian Efek	59
Gambar 4.28 New Project	60
Gambar 4.29 Standart Format	61

INTISARI

Dalam penyebarluasan sebuah informasi sebuah film dokumenter yang bergerak dalam bidang industri kreatif dalam penyampaian belajar mengajar melalui media animasi agar bisa mengimbangi kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat. Salah satunya penyampain dalam bentuk film animasi 2 Dimensi yang diceritakan dalam kenyataan tetapi dibuat melalui animasi.

Sejarah merupakan suatu objek yang nyata yang dikemas dalam bentuk buku, sejarah perjalanan tentang Jendral Sudirman merupakan sejarah yang sangat diketahui secara luas. Dalam bentuk ilmu sejarah biasanya hanya dalam bentuk pembukuan saja. Maka hal ini penulis mengambil judul “Film Dokumenter Perjuangan Jendral Sudirman dengan menggunakan Animasi 2 Dimensi” dimaksudkan agar penyebarluasan informasi seputar film ini dapat bermanfaat mengenang tokoh sejarah.

Hasil permasalahan dengan adanya karya ini untuk kedepannya diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi penulis animasi 2D yang cakupannya lebih luas dan dapat dimanfaatkan bagi masyarakat umum lainnya khususnya pelajar dari tingkat SMP sampai SMA. Yang diharapkan dapat mengetahui tentang sejarah perjuangan Jendral Sudirman.

Kata Kunci: Animas 2D, perjuangan

ABSTRAC

In an information dissemination sebuaif documentary engaged in the creative industry in the delivery of learning and teaching through the medium of animation in order to compensate for the information technology advances so rapidly. One of them penyampain in the form of 2D animated films are told in reality but is created through animation.

History is a real object that is packaged in the form of a book, the history of the trip Sudirman is a history that is very widely known. In the history of science typically form only in the form of bookkeeping course. The author then took the title "Documentary Film of Jendral Sudirman Battle Using Dimens Animation" is intended to disseminate information about the film can be useful in memory of the historical figure.

Results of the problems with this work for the future is expected to add insight knowledge for 2D animation writer whose scope is broader and can be utilized for the general public, especially students from junior high through high school. Which are expected to know about the history of the struggle of General Sudirman.

Keywords: 2D Animation, Struggle