

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D

“NACUBON”

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Wisanggeni Pramujito 11.02.8050

Fajar Nugroho 11.02.8051

Ridwan Fahmi Putra 11.02.8100

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

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D

“NACUBON”

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Wisanggeni Pramujito 11.02.8050

Fajar Nugroho 11.02.8051

Ridwan Fahmi Putra 11.02.8100

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D

“NACUBON”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wisanggeni Pramujito 11.02.8050

Fajar Nugroho 11.02.8051

Ridwan Fahmi Putra 11.02.8100

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 06 Mei 2014

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
"NACUBON"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wisanggeni Pramujito

11.02.8050

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Mei 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182**



**Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 30 Mei 2014

KETUA STMK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
"NACUBON"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Nugroho

11.02.8051

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 04 Juni 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 05 Juni 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D "NACUBON"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ridwan Fahmi Putra

11.02.8100

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Mei 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 30 Mei 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya 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, 1 Juni 2014

Nama

NIM

Tanda Tangan

Wisanggeni Pramujito

11.02.8050

Fajar Nugroho

11.02.8051

Ridwan Fahmi Putra

11.02.8100

MOTTO

- ❖ Barang siapa yang suka berbuat kebaikan maka nantinya akan dibangkitkan juga dengan kebajikannya di hari akhir kelak. (Habib Syech Bin Abdul Qodir Assegaf)
- ❖ Kebaikan seseorang bukan karena orang itu sendiri yang baik, tetapi yang baik justru orang yang menganggap orang itu baik.
- ❖ Jangan menjelek-jelekkkan orang yang jelek karena belum tentu orang yang menjelek-jelekkkan lebih baik daripada orang yang jelek.
- ❖ Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan & takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa(QS Al-Ma'idah:2).
- ❖ Bersyukurlah apa yang telah anda dapat selama ini entah itu nikmat yang kecil maupun besar. Karena, “sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (nikmat) kepadamu (QS Ibrahim:7)”.
- ❖ Berlomba-lombalah dalam (berbuat) kebaikan." (QS. Al-Maidah: 48).
- ❖ Jadilah orang yang ketiadaanya di cari, kehadirannya di nanti, kepergiannya di rindui, kematiannya di tangisi, jangan menjadi sebaliknya.
- ❖ Dalam melakukan kebaikan kadang-kadang hal yang buruk turut menyertai, Namun saat melakukan keburukan, tidak ada kebaikan bersamanya.
- ❖ Kita harus selalu berkhushudon kepada Takdir Allah. Iklas dan berfikir positif dalam menjalani kehidupan. (Habib Syech Bin Abdul Qodir Assegaf) .
- ❖ Berikan musuhmu seribu kesempatan untuk menjadi temanmu tetapi jangan berikan satu kesempatanpun temammu untuk menjadi musuhmu. (Habib Syech Bin Abdul Qodir Assegaf) .
- ❖ Jangan merasa sedih manakala kamu tidak dihargai, tetapi merasa sedihlah ketika kamu tidak berharga. (Habib Syech Bin Abdul Qodir Assegaf)
- ❖ Ambilah ikan di sungai sebanyak mungkin asal tidak membuat air keruh, ambilah manfaat di dunia sebanyak mungkin ini asal tidak merugikan orang lain. (Habib Syech Bin Abdul Qodir Assegaf).

PERSEMBAHAN

- ❖ Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya dalam menyelesaikan skripsi saya ini.
 - ❖ Terima kasih kepada kedua bapak, ibu, kakak, adik saya yang tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung demi kelancaran saya dalam mengerjakan skripsi ini.
 - ❖ Terima kasih kepada Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang sudah memberi masukan dan saran dalam pembuatan skripsi ini.
 - ❖ Terima kasih terhadap teman-teman kontrakan Iskak yang banyak memberi warna baru selama penulis tinggal di Yogyakarta.
 - ❖ Teman-teman D3-MI03 angkatan 2011 yang banyak memberikan suasana suka, duka, ceria, bangga, haru ketika belajar bersama di Kampus Ungu.
 - ❖ Dan masih banyak teman-teman dari Kampus lain dan pihak-pihak lain yang terkait, yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.
- Sebagai seorang manusia biasa, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun yang menjadikannya lebih bermanfaat.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap 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 NACUBON 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 kekuarangan 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, 7 Mei 2014

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
INTISARI	xxii
ABSTRAK.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1

1.2	Rumusan Masalah	3
1.3	Batasan Masalah.....	3
1.4	Tujuan Penulisan	4
1.5	Manfaat Penulisan	4
1.6	Metode Penelitian.....	5
1.7	Sistematika Penulisan.....	6
1.8	Jadwal Kegiatan	8
BAB II DASAR TEORI.....		9
2.1	Dasar Multimedia.....	9
2.2	Elemen Multimedia.....	10
2.3	Pengertian Animasi	11
2.4	Tahap Pembuatan Film Kartun.....	12
2.4.1	Pra Produksi.....	12
2.4.1.1	Menentukan Tema	12
2.4.1.2	Membuat Logline	12
2.4.1.3	Penulisan Sinopsis	13
2.4.1.4	Diagram Scene.....	13
2.4.1.5	Pembuatan Karakter	16

2.4.1.6	Storyboard.....	16
2.4.2	Produksi.....	17
2.4.2.1	Layout	18
2.4.2.2	Key Animasi.....	18
2.4.2.3	In Between.....	19
2.4.2.4	Background	20
2.4.2.5	Line Test.....	21
2.4.2.6	Scanning.....	21
2.4.2.7	Coloring.....	22
2.4.3	Post Produksi	22
2.4.3.1	Editing.....	22
2.4.3.2	Finishing.....	23
2.5	Prinsip-Prinsip Dasar Animasi	23
2.5.1	Squash & Streth	23
2.5.2	Anticipation	24
2.5.3	Stagging.....	25
2.5.4	Straight Ahead Action and Pose to Pose	25
2.5.4	Follow Trhough and Overlapping Action	26
2.5.5	Slow In and Slow Out.....	27
2.5.7	Arc	27

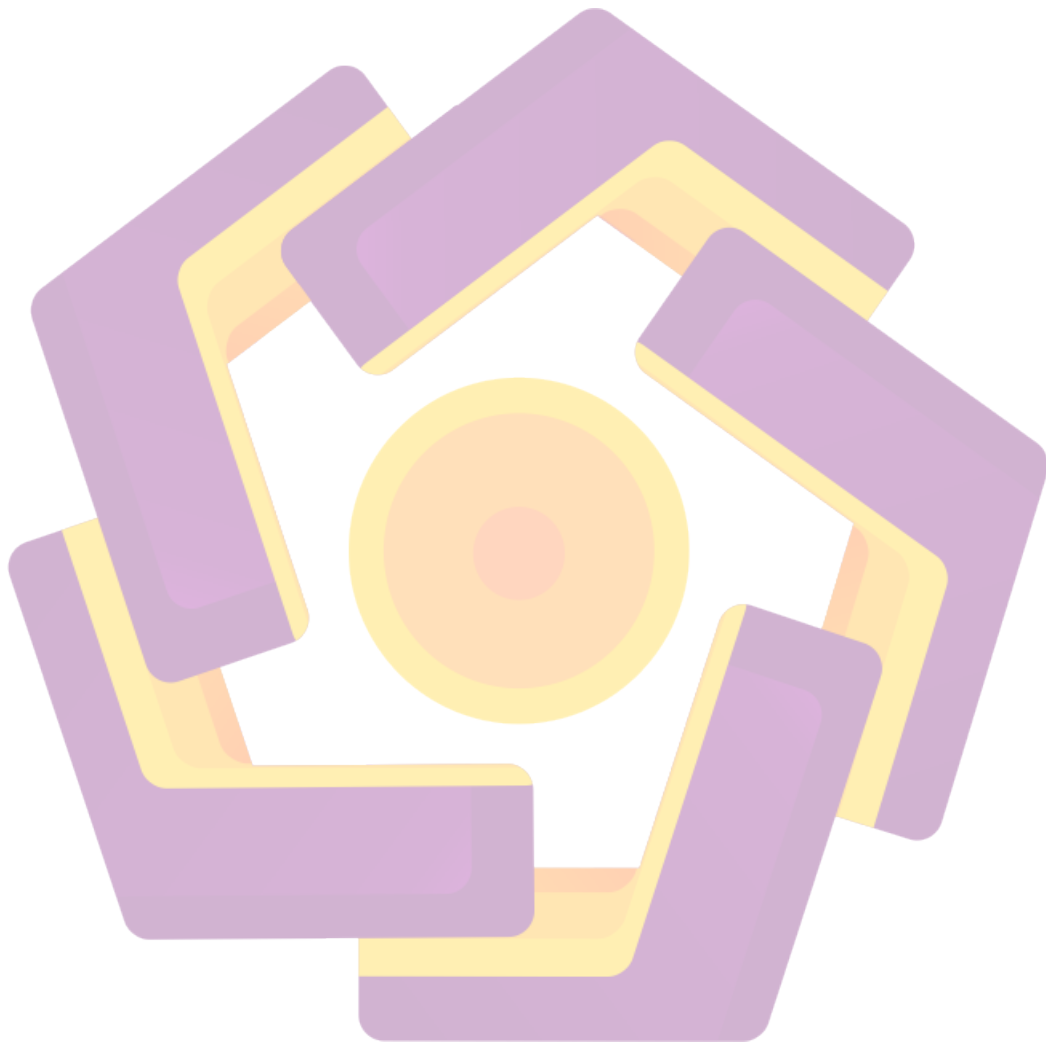
2.5.8	Secondary Action.....	28
2.5.9	Time and Spacing	29
2.5.10	Exaggeration.....	29
2.5.11	Solid Drawing.....	30
2.5.12	Appeal	31
2.6	Software yang Digunakan	32
2.6.1	Adobe Photoshop CS6.....	32
2.6.1.1	Fitur Adobe Photoshop CS6	32
2.6.1.2	Workspace Adobe Photoshop CS6	34
2.6.2	Adobe After Effect CS 6	35
2.6.2.1	Tampilan Jendela Utama Adobe After Effect CS6	36
2.6.3	Adobe Premiere Pro CS6.....	38
2.6.3.1	Tampilan Jendela Utama Adobe Premiere Pro CS6	39
2.6.4	Adobe Audition CS6	40
2.7	Hardware yang Digunakan	41
2.7.1	Komputer	41
2.7.2	Peralatan Animasi	42
2.7.2.1	Paper/Kertas	42

2.7.2.2	Pencils	42
2.7.2.3	Eraser (Penghapus Pensil)	42
2.7.2.4	Punch / Peghole (Pelubang Kertas).....	42
2.7.2.5	Pegbar.....	42
2.7.2.6	Scanner.....	43
2.7.2.7	Drawing Table / Lightboxes	43
2.7.2.8	Decent Chair.....	43
2.7.2.9	Desk Lighting.....	43
BAB III PERANCANGAN		44
3.1	Pra Produksi	44
3.1.1	Tema Film	44
3.1.2	Logline.....	44
3.1.3	Sinopsis.....	45
3.1.4	Diagram Scene.....	49
3.1.5	Pembuatan Karakter.....	49
3.1.6	Storyboard	55
BAB IV PEMBAHASAN.....		57
4.1	Proses Produksi	57
4.1.1	Key Animasi.....	58

4.1.2	In Beetwen.....	59
4.1.3	Coloring.....	59
4.1.4	Background dan Foreground.....	60
4.1.5	Proses Memberi Animasi.....	61
4.1.6	Proses Memberi Suara	64
4.1.6.1	Menghilangkan Noise.....	64
4.2	Pasca Produksi	65
4.2.1	Compositing.....	65
4.2.1.1	Penggabungan Karakter dan Background.....	66
4.2.1.2	Penggabungan Video.....	67
4.2.1.3	Proses Menambahkan Backsound.....	71
4.2.2	Editing	72
4.2.3	Rendering	73
4.3	Finishing.....	76
4.3.1	Konversi VCD dan DVD.....	76
BAB V PENUTUP		78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	78

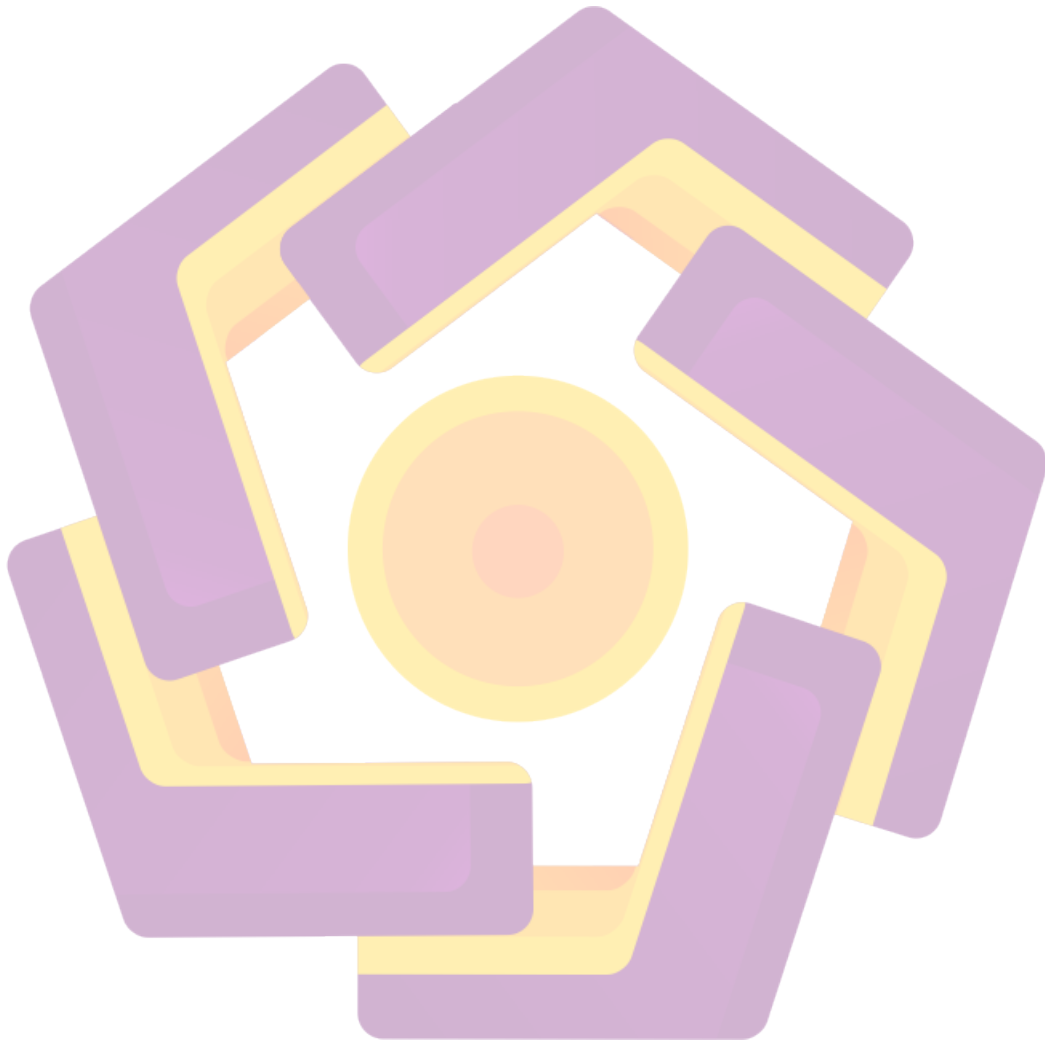
DAFTAR PUSTAKA80

LAMPIRAN.....81



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Timeline Pengerjaan Tugas Akhir.....	8
--	---



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Scene	15
Gambar 2.2 Desain Karakter.....	16
Gambar 2.3 Storyboard	17
Gambar 2.4 Layout.....	18
Gambar 2.5 Key Animasi.....	19
Gambar 2.6 In Between.....	20
Gambar 2.7 Baground	21
Gambar 2.8 Contoh Ilustrasi Squash & Stretch	24
Gambar 2.9 Conoth Ilustrasi Anticipation	24
Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi Staggering	25
Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi Straight Ahead and Pose to Pose	26
Gambar 2.12 Contoh Follow Through and Overlapping Action	26
Gambar 2.13 Contoh Ilustrasi Slow In and Slow Out.....	27
Gambar 2.14 Contoh Ilustrasi Arc	28
Gambar 2.15 Contoh Ilustrasi Secondary Action	28
Gambar 2.16 Contoh Ilustrasi Timing & Spacing	29
Gambar 2.17 Contoh Ilustrasi Exaggeration.....	30
Gambar 2.18 Contoh Ilustrasi Solid Drawing.....	31
Gambar 2.19 Logo Adobe Photoshop CS6.....	32
Gambar 2.20 Tampilan Jendela Utama Adobe Photoshop CS6	34

Gambar 2.21 Logo Adobe After Effect CS6.....	35
Gambar 2.22 Tampilan Jendela Utama Adobe After Effect CS6	36
Gambar 2.23 Logo Adobe Premiere Pro CS6.....	38
Gambar 2.24 Tampilan Jendela Utama Adobe Premiere Pro CS6	39
Gambar 2.25 Tampilan Adobe Audition CS6.....	41
Gambar 3.1 Diagram Scene Film Nacubon.....	49
Gambar 3.2 Sketsa Karakter Mina.....	50
Gambar 3.3 Coloring Karakter Mina.....	50
Gambar 3.4 Sketsa Karakter Susi.....	51
Gambar 3.5 Coloring Karakter Susi.....	51
Gambar 3.6 Sketsa Karakter Boneo	52
Gambar 3.7 Coloring Karaker Boneo	52
Gambar 3.8 Sketsa Karakter Japu	53
Gambar 3.9 Coloring Karakter Japu	53
Gambar 3.10 Sketsa Karaker Wawa	54
Gambar 3.11 Coloring Karaker Wawa.....	54
Gambar 4.1 Diagram Proses Produksi.....	57
Gambar 4.2 Key Animasi.....	58
Gambar 4.3 Proses Tracing di Adoobe Photoshop	58
Gambar 4.4 In Between Animasi.....	59
Gambar 4.5 Coloring Karakter.....	60
Gambar 4.6 Background	61
Gambar 4.7 Foreground	61

Gambar 4.8 Tampilan Setting Compositon.....	62
Gambar 4.9 Tampilan Proses penggabungan image.....	63
Gambar 4.10 Tampilan Timeline After Effect.....	63
Gambar 4.11 Tampilan RAM Preview	64
Gambar 4.12 Proses Menghaluskan Suara Menggunakan Adobe Audition.....	65
Gambar 4.13 Tampilan Seting Composisi	66
Gambar 4.14 Tampilan Penggabungan Background dan Karakter.....	67
Gambar 4.15 Tampilan Setting Ukuran Video	68
Gambar 4.16 Tampilan Import After Efect Compositon.....	69
Gambar 4.17 Tampilan Penggabungan video di Adobe Premiere Pro	70
Gambar 4.18 Tampilan Setting Credit Title.....	70
Gambar 4.19 Tampilan Penambahan Sound.....	71
Gambar 4.20 Tampilan Razor Tool	72
Gambar 4.21 Tampilan hasil Pemotonagan di Adobe Premiere Pro	73
Gambar 4.22 Tampilan Adobe Premiere	73
Gambar 4.23 Tampilan Export Setting	74
Gambar 4.24 Tampilan Rendering.....	75
Gambar 4.25 Tampilan Proses Rendering	75
Gambar 4.26 Tampilan Windows DVD Maker	76
Gambar 4.27 Tampilan Ready to Burn DVD.....	77

INTISARI

Wawasan akan kebangsaan dan kebudayaan, serta rasa cinta kita pada negeri ini mulai tergerus dengan budaya asing dari barat yang kita anggap lebih modern dan trendi. Diperlukan suatu karya kreatif yang mampu menasar semua umur dan lapisan masyarakat, terutama anak – anak guna memupuk rasa nasionalisme sejak dini.

Oleh karena itu penulis tertarik membuat film Animasi 2D NACUBON yang menggambarkan keanekaragaman budaya indonesia yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan selera orang masa kini. Agar kebudayaan yang selama ini dilihat sebagai sesuatu yang ketinggalan jaman mampu bertransformasi menjadi sajian hiburan yang menarik dan mengedukasi penontonya.

Karakter- karakter tokoh animasi disajikan secara kreatif dan menghibur . Pembuat elemen-elemen karakter yang menggambarkan keanekaragaman budaya nusantara, background dan elemen lainnya, serta menyiapkan musik, efek suara yang sudah disiapkan. penulis membuat video animasi dapat menarik hati semua lapisan umur, dan mampu memberikan dampak positif bagi penikmatnya.

Kata kunci : *Film Pendek, Animasi, Animasi 2D, Nasionalisme*

ABSTRAK

Insights will nationalities and cultures, and we love this country began to erode with the foreign culture of the west that we consider to be more modern and trendy. It takes a creative work that is capable of targeting all ages and walks of life, especially to children in order to foster a sense of nationalism early.

Therefore, the authors are interested in making a film that describes 2D Animation NACUBON Indonesian cultural diversity that is adapted to the times and tastes of people today. In order for a culture that has been seen as something outdated able to transform into an excited entertainment and it educate spectators.

Characters animated are presented in a creative and entertaining. Create of elements that describe the character of the cultural diversity of the archipelago, background and other elements, as well as preparing the music, sound effects that have been prepared. the author created a video animation can attract the hearts of all ages, and is able to provide a positive impact for the audience.

Key word : Short Movies, Animation, 2D Animation, Nasionalism