

**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 MENEJEMEN 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**



**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 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 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.

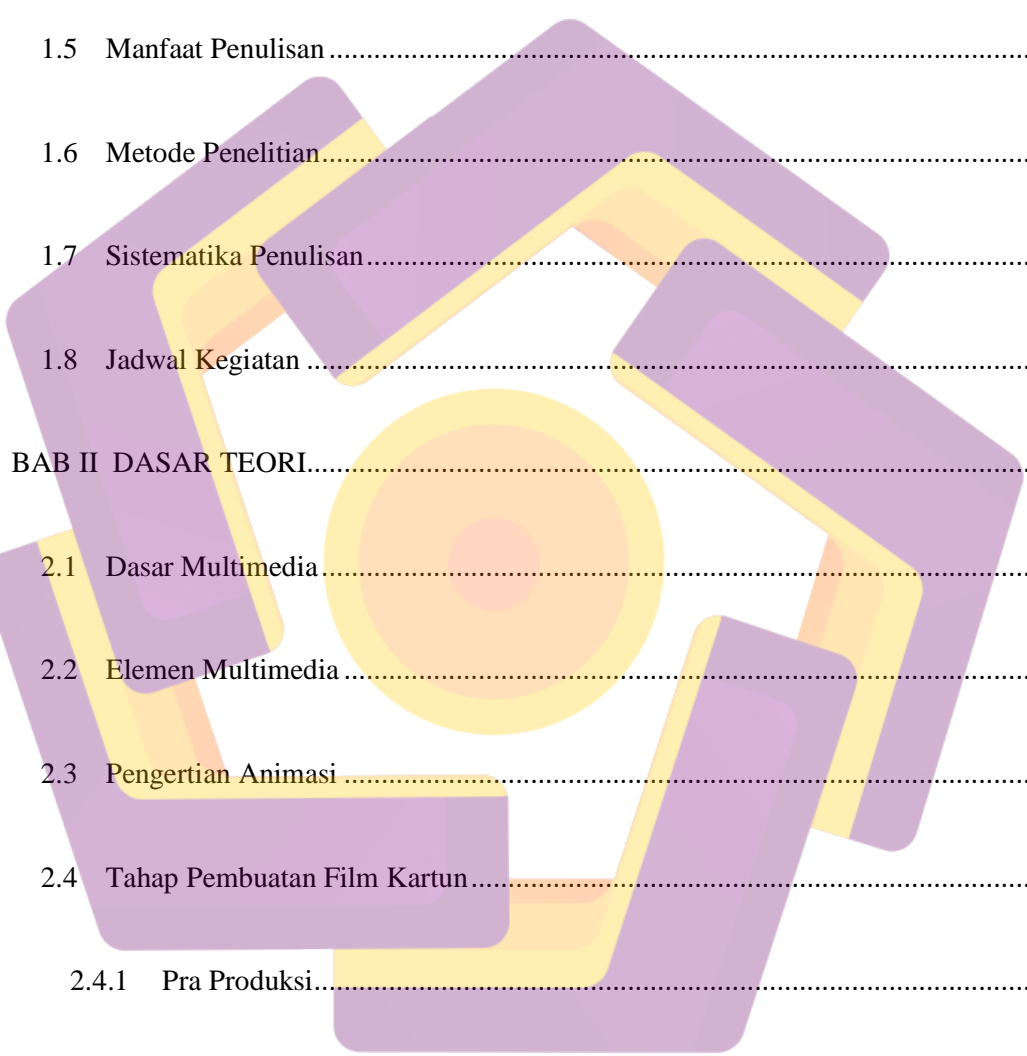
Yogyakarta, 7 Mei 2014

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
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
<b>BAB II DASAR TEORI.....</b>		<b>9</b>
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 & Strecth .....	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

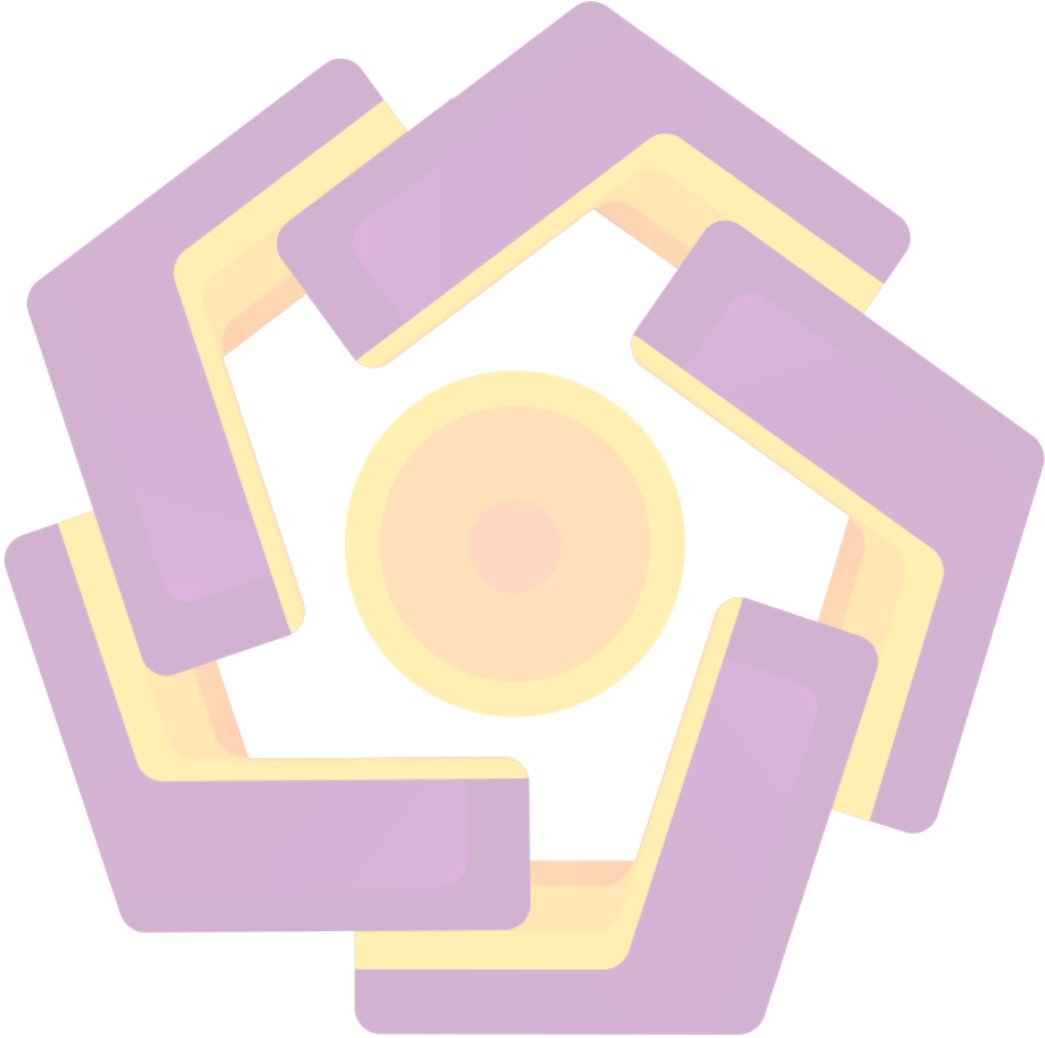
2.7.2.2	Pencils .....	42
2.7.2.3	Eraser (Penghapus Pensil) .....	42
2.7.2.4	Punch / Peghole (Pelubang Kertas).....	42
2.7.2.5	Pegbar.....	42
2.7.2.6	Scanner.....	43
2.7.2.7	Drawing Table / Lightboxes .....	43
2.7.2.8	Decent Chair.....	43
2.7.2.9	Desk Lighting.....	43
<b>BAB III PERANCANGAN .....</b>		<b>44</b>
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
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>57</b>
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

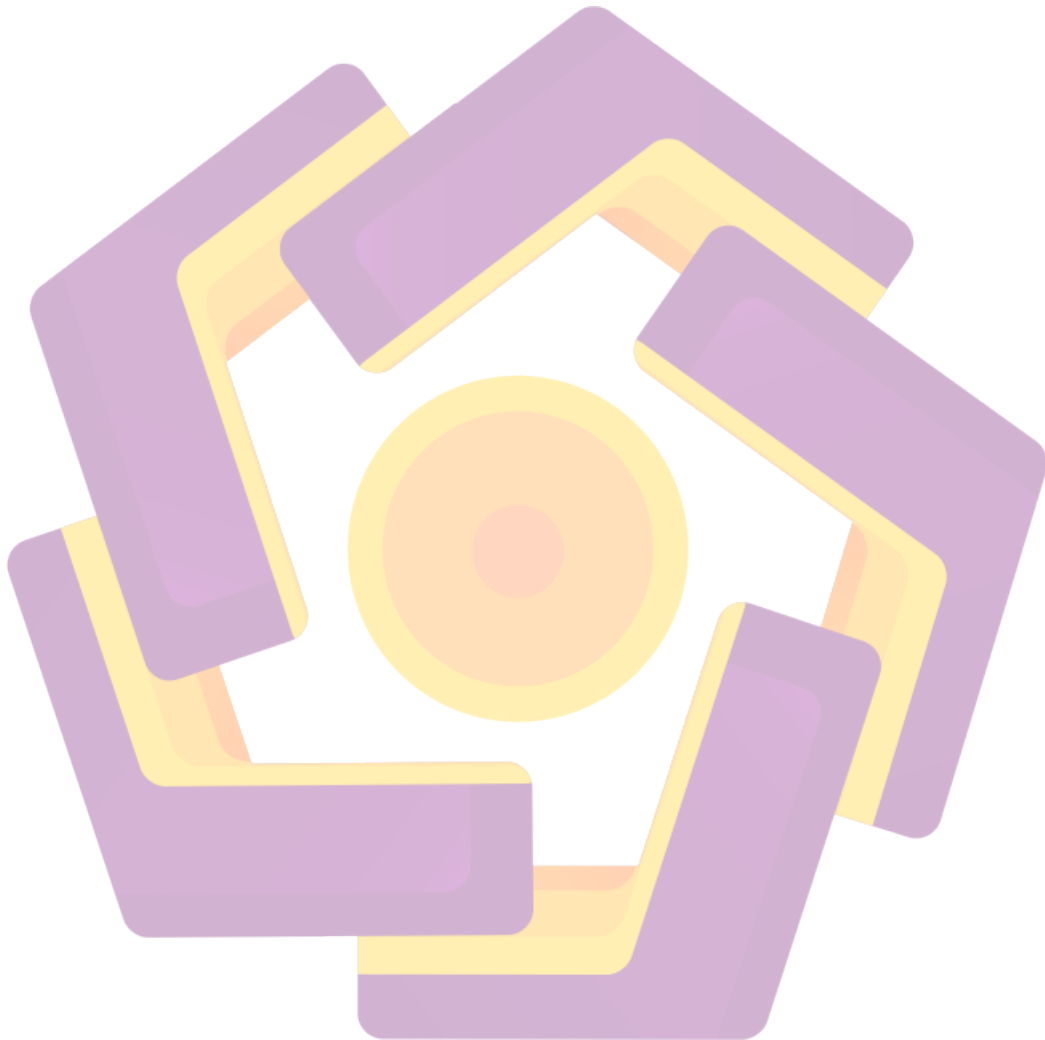
DAFTAR PUSTAKA .....80

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 menjangkau 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