

**FILM ANIMASI PENDEK 2D BERJUDUL “AYO
BERHITUNG” UNTUK TK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL KADISOKA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Zulaikha Pradini	08.02.7051
Megilang Yoganca	08.02.7100
Andika Zailendra	08.02.7112

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**FILM ANIMASI PENDEK 2D BERJUDUL “AYO
BERHITUNG” UNTUK TK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL KADISOKA**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Zulaikha Pradini	08.02.7051
Megilang Yoganca	08.02.7100
Andika Zailendra	08.02.7112

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

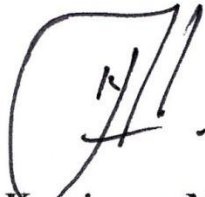
**FILM ANIMASI PENDEK 2D BERJUDUL “AYO BERHITUNG” UNTUK
TK AISYAH BUSTANUL ATHFAL KADISOKA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zulaikha Pradini	08.02.7051
Megilang Yoganca	08.02.7100
Andika Zailendra	08.02.7112

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
Pada tanggal 10 Februari 2012

Dosen Pembimbing,



Mei P. Kurniawan, M.kom

NIK.190302187

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**FILM ANIMASI PENDEK 2D BERJUDUL “AYO BERHITUNG” UNTUK
TK AISYAH BUSTANUL ATHFAL KADISOKA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zulaikha Pradini

08.02.7051

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 24 April 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK.190302096

Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom

NIK.190000008

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 24 April 2012



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof.Dr.M.Suyanto, M.M

NIK.190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**FILM ANIMASI PENDEK 2D BERJUDUL “AYO BERHITUNG” UNTUK
TK AISYAH BUSTANUL ATHFAL KADISOKA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andika Zailendra
08.02.7112

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 25 April 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

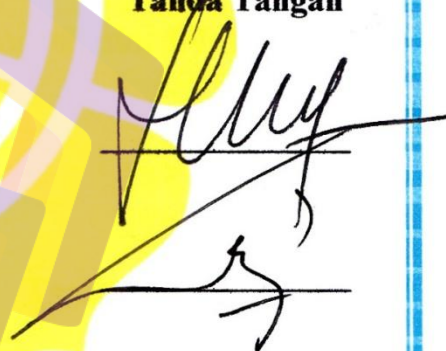
Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK.190302096

Agus Purwanto, S.Kom

NIK.190000001



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 25 April 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



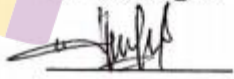
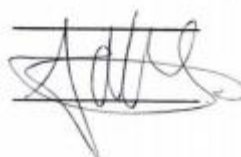
Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

NIK.190302001

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami 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 Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami 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.

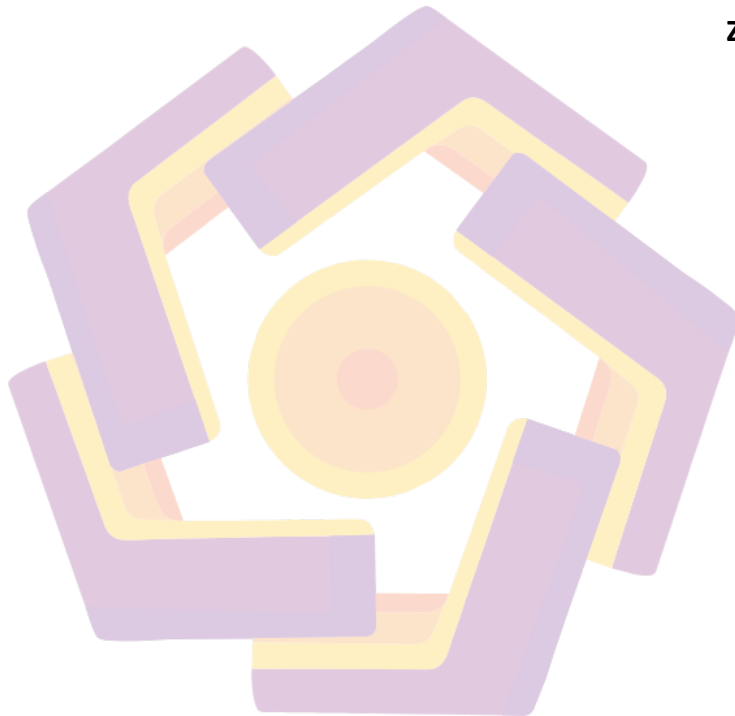
Yogyakarta, 09 Mei 2012

Nama	NIM	Tandatangan
Zulaikha Pradini	08.02.7051	
Megilang Yoganca	08.02.7100	
Andika Zailendra	08.02.7112	

MOTTO

- **Selalu ingat kepada Tuhan yang Maha Esa.**
- **Selalu semangat dan pantang menyerah.**
- **Teori tanpa perbuatan tiada tujuan, perbuatan tanpa teori tiada berarah tujuan[Ir. Soekarno].**

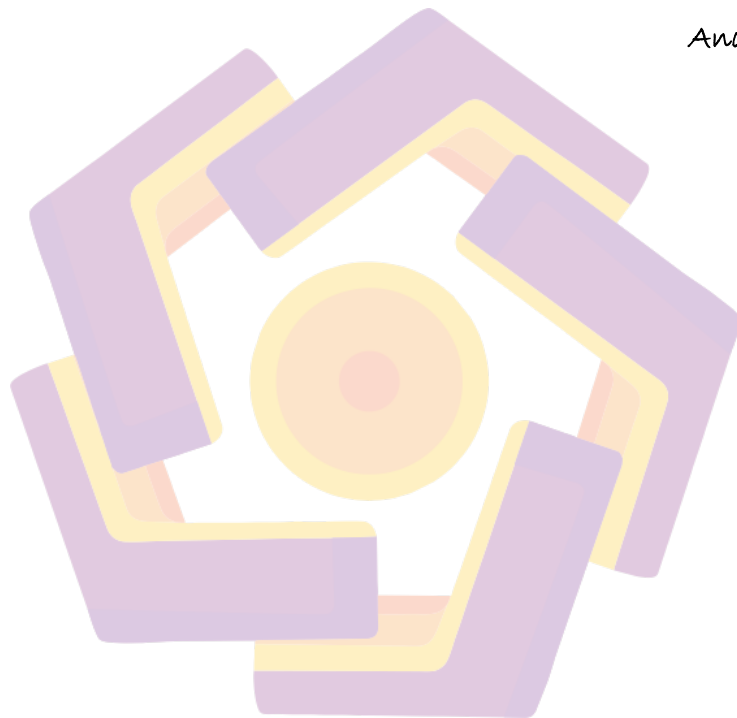
Zulaikha Pradini



MOTTO

- ❖ Pantang menyerah.
- ❖ Hari ini harus lebih baik daripada kemarin, besok harus lebih baik daripada hari ini.

Andika Zailendra



PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan kepada :

- ✿ Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga Tugas Akhir ini selesai.
- ✿ Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materiil.
- ✿ Bapak Mei P. Kurniawan yang telah memberikan bimbingan selama pembuatan Tugas Akhir ini.
- ✿ TK ABA Kadisoka yang telah bersedia menjadi objek penelitian.
- ✿ Keluarga besar MI A OS terimakasih atas bantuannya. Banyak hal telah kita lalui bersama, baik suka maupun duka yang akan selalu ku ingat.
- ✿ Fredy dan Imam yang telah memberikan semangat dan pencerahan dalam membuat film animasi 2D.
- ✿ Mas fandi yang telah meminjamkan alat – alat untuk dubbing.

By : Dini

PERSEMBAHAN

Pertama-tama, Puja dan Puji syukur atas Kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusun bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya, serta tak lupa penyusun mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada :

- 🕒 **Ayah** dan **ibu** tercinta yang selalu menyemangati dan mendoakanqu...
- 🕒 **Kakak, adik** dan juga para **keponakanqu** tersayang yang slalu menghiburku.
- 🕒 Bapak Mei P. Kurniawan yang telah memberikan bimbingan selama pembuatan Tugas Akhir ini.
- 🕒 **TK ABA Kadisoka..**
- 🕒 “**Si Hitam**” yang slalu setia menemani dan mengantarkanqu kearah tujuanqu....
- 🕒 **SEMUA teman” keluarga besar MI A & B 08.....**
- 🕒 Teman” satu kelompok ku..

By : Zie

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahNya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu dengan judul “FILM ANIMASI PENDEK 2D BERJUDUL “AYO BERHITUNG” UNTUK TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KADISOKA”.

Penulisan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Diploma III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan kepada :

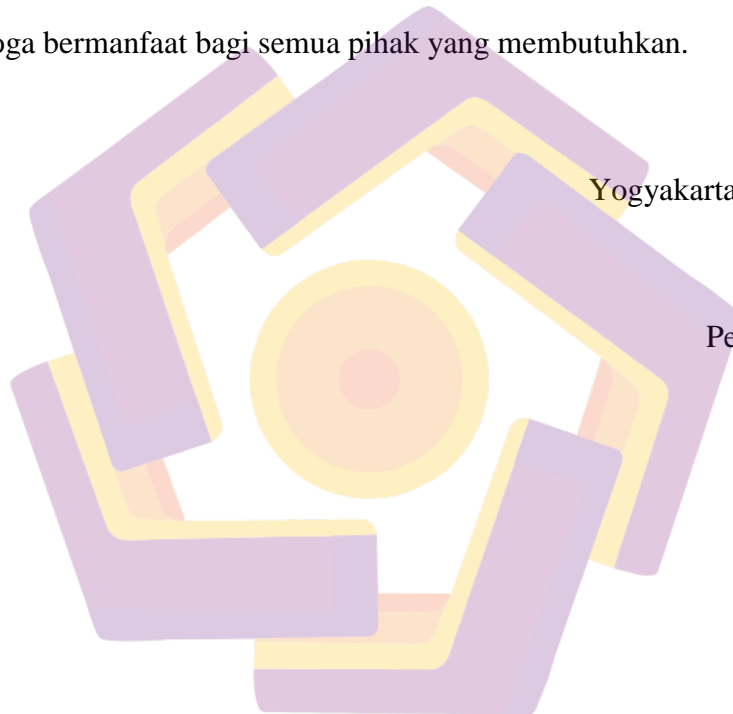
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. selaku ketua Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak *Mei P. Kurniawan*, M.Kom selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen, selaku staf pengajar pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, yang telah membimbing dan memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama ini.
5. TK ABA. Kadisoka yang telah bersedia memberikan ijin dan kerjasamanya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan tulisan ini dan semoga bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 09 Mei 2012

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan Laporan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Konsep Dasar Animasi	7
2.1.1 Pengertian Animasi	7
2.1.2 Sejarah Animasi	8
2.1.3 Prinsip Dasar Animasi Karakter.....	9
2.1.4 Jenis – jenis Animasi.....	11
2.2 Konsep Dasar Multimedia	13

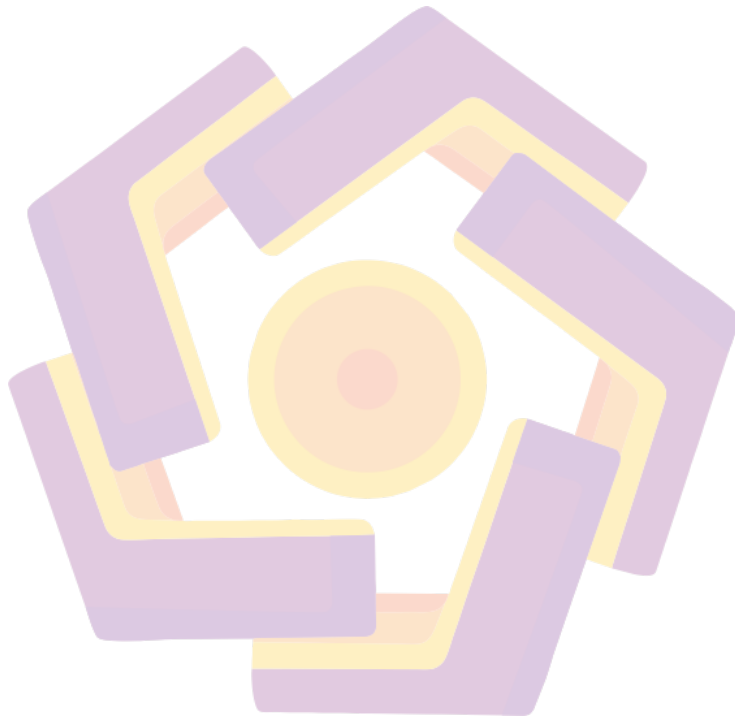
	2.2.1 Pengertian Multimedia	13
	2.2.2 Sejarah Multimedia	13
	2.2.3 Komponen Multimedia	14
	2.2.4 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	14
	2.2.5 Peralatan Dasar Membuat Film Kartun.....	17
	2.2.6 Tahapan Membuat Film Kartun	21
	2.3 Standar Televisi Dunia	22
	2.4 Perangkat Lunak yang digunakan	23
	2.4.1 Macromedia Flash Pro 8	23
	2.4.2 Adobe Premiere Pro 2.0	26
	2.4.3 Adobe Audition 1.5.....	28
	2.4.4 EM Magic Swf2Avi	29
BAB III	TINJAUAN UMUM	31
	3.1 Gambaran Umum TK ABA KADISOKA.....	31
	3.2 Sejarah	31
	3.3 Lokasi TK ABA Kadisoka.....	32
	3.4 Visi dan Misi.....	32
	3.4.1 Visi	32
	3.4.2 Misi.....	32
	3.5 Struktur Organisasi	33
	3.6 Peran TK ABA Kadisoka	33
	3.7 Metode Pengajaran di TK ABA Kadisoka	34
	3.8 Metodologi Penelitian.....	35
	3.8.1 Bahan Penelitian.....	36
	3.8.2 Alat Penelitian	36
	3.8.3 Jalannya Penelitian.....	37
BAB IV	PEMBAHASAN	38
	4.1 Mendefinisikan Masalah.....	38
	4.2 Merancang Konsep	38
	4.3 Proses Dalam Penciptaan Animasi 2 Dimensi.....	39
	4.3.1 Pembuatan Cerita	39

	4.3.2 Karakter	47
	4.3.3 Story Board	49
	4.3.4 Pembuatan Background.....	59
	4.3.5 Proses Pewarnaan	60
	4.3.6 Penganimasian.....	63
	4.3.7 Merekam Suara	64
	4.3.8 Mengkonversi Format Swf.....	66
	4.3.9 Penggabungan Audio dan Video.....	66
	4.4 Mengetes Sistem.....	68
	4.5 Menggunakan Sistem.....	68
	4.6 Memelihara Sistem	69
BAB V	PENUTUP	86
	5.1 Kesimpulan	70
	5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		



DAFTAR TABEL

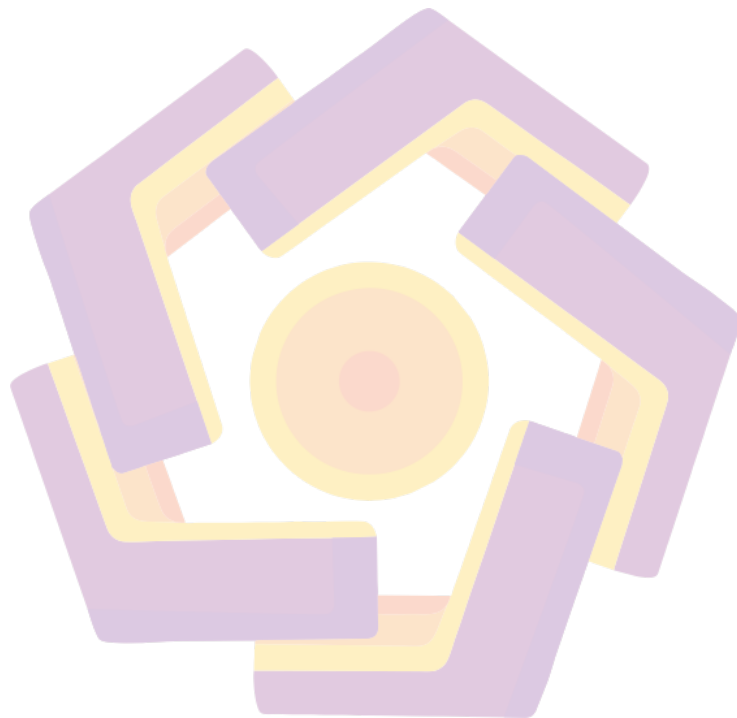
Tabel 3.1	Struktur Organisasi.....	33
Tabel 4.1	Storyboard	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.0	Drawing Pen	10
Gambar 2.1	Paper/Kertas	10
Gambar 2.2	Pegbar	19
Gambar 2.3	Tracing Table.....	19
Gambar 2.4	Headset/Microphone.....	20
Gambar 2.5	Scanner	20
Gambar 2.6	Menu Pembuka Macromedia Flash Pro 8	24
Gambar 2.7	Tampilan Utama Macromedia Flash Pro 8.....	24
Gambar 2.8	Menu dan Submenu Macromedia Flash Pro 8	25
Gambar 2.9	Toolbox	25
Gambar 2.10	Layer Dan Frame Pada Timeline.....	26
Gambar 2.11	Tampilan Adobe Premiere Pro 2.0	27
Gambar 2.12	Tampilan Adobe Audition 1.5.....	28
Gambar 2.13	Tampilan EM Magic Swf2Avi	30
Gambar 4.1	Karakter Adi	47
Gambar 4.2	Karakter Ani	47
Gambar 4.3	Karakter Ibu Guru.....	48
Gambar 4.4	Tampilan Documen Properties	60
Gambar 4.5	Tampilan Menu File	60
Gambar 4.6	Memasukan Gambar Ke dalam Frame	61
Gambar 4.7	Proses Tracing	61
Gambar 4.8	Gambar Yang Sudah Diberi Outline	62
Gambar 4.8	Gambar Yang Sudah Diberi Warna	62
Gambar 4.10	Tampilan Window Align	63
Gambar 4.11	Tampilan Proses Penganimasian	64
Gambar 4.12	Tampilan New Waveform dialog	65
Gambar 4.13	Tampilan Tombol record.....	65
Gambar 4.14	Tampilan Hasil recording.....	65

Gambar 4.15	Tampilan tools pilihan konversi	66
Gambar 4.16	Membuat project baru.....	67
Gambar 4.17	Drag Ke Timeline	67
Gambar 4.18	Efek Transisi.....	68



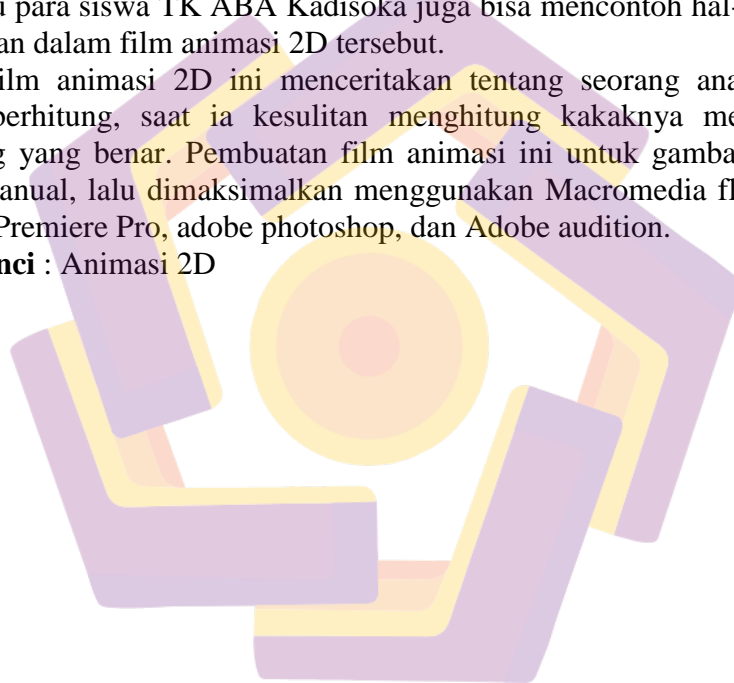
INTISARI

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi telah meliputi masyarakat dunia saat ini. Sebagai bagian dari masyarakat dunia, kita tentunya tidak ingin ketinggalan teknologi dan informasi yang sedang berkembang. Ada banyak cara yang dapat ditempuh untuk mengetahui perkembangan teknologi yang sedang terjadi. Salah satu cara adalah dengan memanfaatkan komputer sebagai sarana untuk pengolahan data. Dengan dasar pengetahuan yang telah diberikan dan didapat dari perkuliahan. Maka penulis bermaksud mengerjakan tugas akhir “Film animasi pendek 2D berjudul Ayo berhitung untuk TK ABA Kadisoka”.

Film animasi 2D berjudul “AYO BERHITUNG” ini dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan imajinasi pada siswa-siswi di TK ABA Kadisoka dan supaya para siswa terhibur dan tidak jenuh saat menerima pelajaran dari guru. Selain itu para siswa TK ABA Kadisoka juga bisa mencontoh hal-hal positif yang diceritakan dalam film animasi 2D tersebut.

Film animasi 2D ini menceritakan tentang seorang anak yang sedang belajar berhitung, saat ia kesulitan menghitung kakaknya mengajarkan cara berhitung yang benar. Pembuatan film animasi ini untuk gambarnya dikerjakan secara manual, lalu dimaksimalkan menggunakan Macromedia flash dan dengan bantuan Premiere Pro, adobe photoshop, dan Adobe audition.

Kata kunci : Animasi 2D



ABSTRACT

Development of science and technology information has been covering the world community today. As part of the world community, we certainly do not want to miss and information technology is growing. There are many ways that can be taken to identify technological developments that are happening. One way is to utilize the computer as a means for data processing. With the basic knowledge that has been given and obtained from the lectures. So the writer intends to do the final "short animated movie titled "Ayo Berhitung" for Kindergarten ABA of Kadisoka."

2D animation movie titled "AYO BERHITUNG" is made with the aim to develop the imagination of students in kindergarten ABA Kadisoka and so the students entertained and not bored when you receive a lesson from the teacher. In addition, kindergarten students of ABA Kadisoka could also imitate the positive things that are told in the 2D animation film.

2D animation film is about a child who is learning to count, when he had trouble counting his friend who taught the correct way of counting. This animated film-making to drawing done by hand, then maximized using Macromedia flash and with the help of Premiere and Adobe audition.

Keywords : 2D Animation

