

HYBRID ANIMATION OF ROCKET CHIKEN PLERET

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Rizki Ade Pradana

15.01.3613

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

HYBRID ANIMATION OF ROCKET CHIKEN PLERET

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Rizki Ade Pradana

15.01.3613

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

HYBRID ANIMATION OF ROCKET CHICKEN PLERET

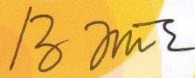
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizki Ade Pradana 15.01.3613

Adid Agung Prasetyo 15.01.3654

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Maret 2018

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

HYBRID ANIMATION OF ROCKET CHICKEN PLERET

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizki Ade Pradana

15.01.3613

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Robert Marco, M.T
NIK. 190302228



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 3 September 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (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 kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 13 September 2018



Rizki Ade Pradana
NIM. 15.01.3613

MOTTO

“Terkadang kita harus menggali jauh ke dalam diri kita sendiri untuk menyelesaikan suatu masalah”

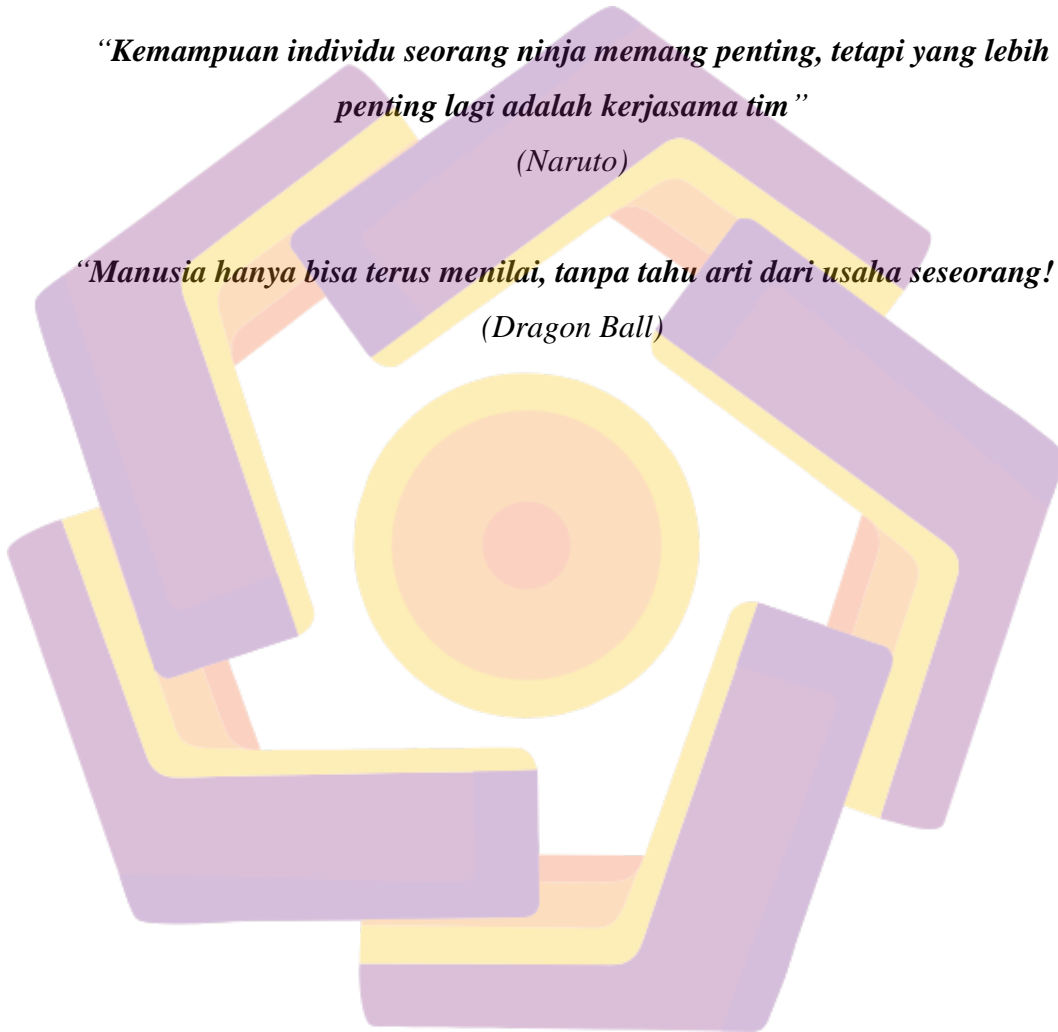
(Patrik Stars(Spongebob Squarepants))

“Kemampuan individu seorang ninja memang penting, tetapi yang lebih penting lagi adalah kerjasama tim”

(Naruto)

“Manusia hanya bisa terus menilai, tanpa tahu arti dari usaha seseorang!”

(Dragon Ball)



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini bisa selesai tepat waktu. Laporan tugas akhir ini kami persembahkan kepada :

1. Ibuku Slamet Rahayu, Ayahku Sugiyono, kakak-kakakku Rahayu Effendi dan keluarga, Dini Ervina Wulandari dan keluarga, dan tentunya simbah saya mbah Darso Pawiro. Terimakasih atas doa, dukungan moril, tenaga dan materi yang sangat berarti.
2. Dosen Pembimbing Bapak Barka Satya, M.Kom. yang selalu setia membimbing dengan sepuh hati dan selalu sabar.
3. Rekan Tugas Akhir saya Adid Agung Prasetyo.
4. Semua sahabat saya yang menemani setiap saya mengerjakan Tugas Akhir.
5. Teman penyemangat Tugas Akhir Sherin Ariyanti.
6. Serta tak lupa kepada teman yang memberi masukan dan terus mengevaluasi naskah maupun untuk animasi.
7. Semua sahabat membantu dalam literature naskah.
8. Teman-teman 15 D3 TI 03.
9. Dan teman teman pendukung dan komunitas antara lain:

Garasi Sugiyonoslamet, EndogAsin Mriyan, PT. Rocket Chiken, IOJ(Independent Off-road Jogj4x4rta), Djamboel4wd, Wisata Jip Parangtritis, DTC4x4(Daihatsu Taft Community), bengkel Awan bengi, bengkel Damang, bengkel Ragil vespa, ISC(Imogiri Scooter Club) dan seluruh teman vespa/motor mobil klasik, Mriyan Vegas Team, Begundal22 Sasmitoe Adji Brotherhood, Alumni PNB14, Aditya Reza, Rheylian Intan, Ahmad Fauzi, warung pak'e gumuk pasir, wifi-id Palbapang, angkringan Banduk, Sha Farfum, Steelsoul emblem art, SROY Gaming Division,

Semua pihak yang telah membantu kelancaran tugas akhir kami, maaf tidak bisa menyebutkan satu persatu.

TERIMA KASIH...

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “ Hybrid Animations of Rocket Chiken Pleret ”

Penulisan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat kelulusan program D-3 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Selesainya tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

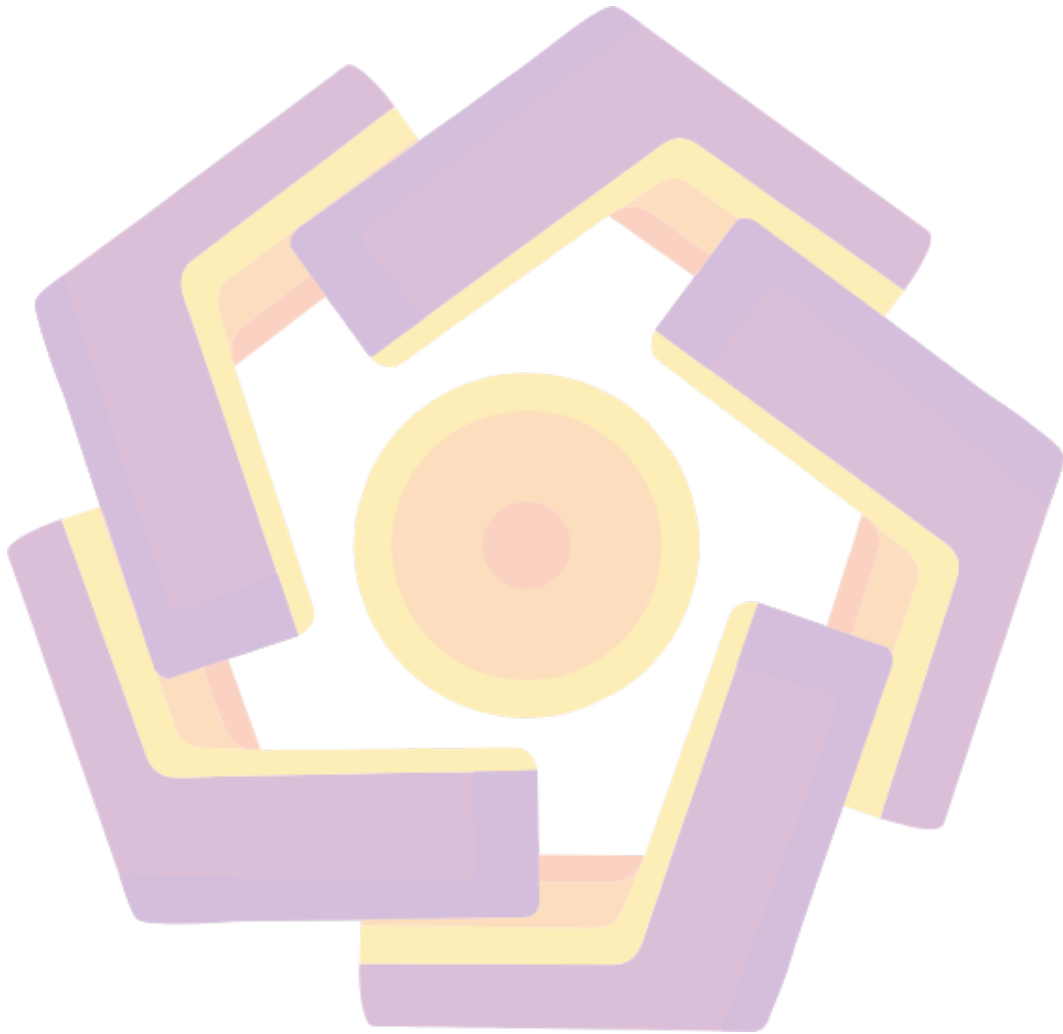
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto,MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom.M.Eng. Selaku ketua program studi D-3 Teknik Informatika.
3. Teruntuk Bapak Bayu Setiaji,M.Kom serta Pak Robert Marco,M.T, yang membina saya dalam penulisan literature.
4. Bapak Barka Satya M.Kom.selaku dosen pembimbing yang telah membimbing tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen, staff maupun karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Kedua orang tua penulis dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.
7. Teman-teman di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dukungan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	II
PERSETUJUAN.....	III
PENGESAHAN.....	IV
PERNYATAAN	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI	XV
ABSTRACT.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1. Penulis.....	4
2. Pembaca	5
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1 Metode Observasi.....	5
1.6.2 Metode Study Literatur	5
1.6.3 Metode Kepustakaan	5
1.6.4 Metode Perancangan	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian <i>Hybrid Animation</i>	8

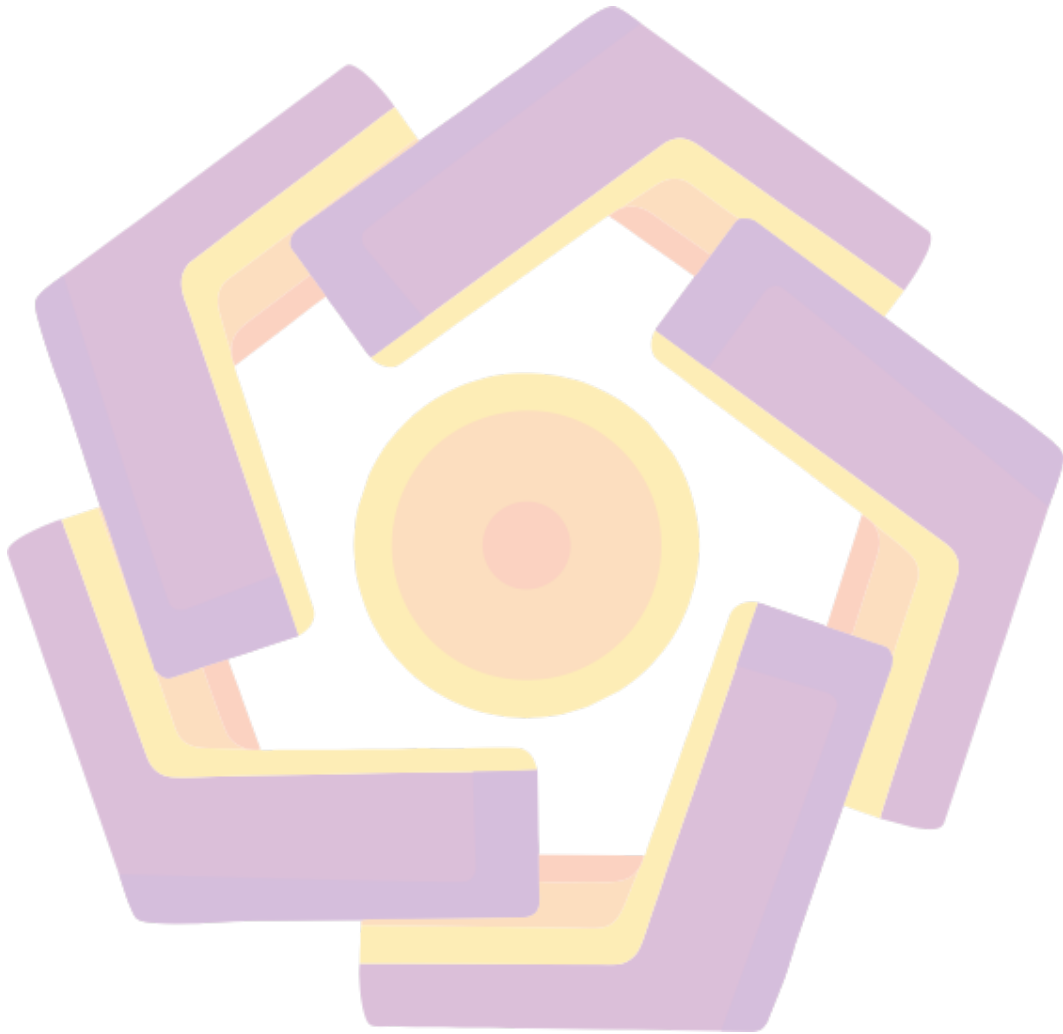
2.2	Pengertian After Effects	9
2.3	Pengertian Adobe Premiere Pro CC	12
2.4	Pengertian Corel Draw	14
2.5	Pengertian fitur tambahan Wondershare Filmora	15
BAB III GAMBARAN UMUM		17
3.1	Gambaran Umum	17
3.1.1	Sejarah berdirinya PT. ROCKET CHICKEN INDONESIA	17
3.1.2	Profile Perusahaan.....	18
3.1.3	Visi dan Misi	19
3.1.4	Profile Rocket Chiken Pleret.....	20
3.1.5	Produk dan Menu Rocket Chiken Pleret.....	21
3.1.6	Fasilitas	22
3.2	Kebutuhan Fungsional	22
3.3	Perancangan	23
3.3.1	Tahap Pra Produksi	23
3.3.1.1	Ide.....	23
3.3.1.2	Tema.....	24
3.3.1.3	Konsep	24
3.3.1.4	Desain Karakter.....	25
3.3.1.5	<i>Storyboard</i>	27
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Produksi	32
4.1.1	CorelDraw X7	32
4.2	Background Editing	37
4.2.1	ADOBE AFFTER EFFECT CC 2017	37
4.2.2	WONDERSHARE FILMORA	45
4.2.3	Adobe Premiere pro CC 2017	47
4.3	BACKGROUND ENDING	51
4.4	Implementasi	59
4.5	Evaluasi	59
BAB V PENUTUP		61

5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR ISI.....	63



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Karakter.....	25
Tabel 3. 2 <i>Storyboard</i>	27



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Tampilan gambar Adobe After Effects</i>	12
Gambar 2. 2 <i>Tampilan Adobe Premier Pro</i>	14
Gambar 2. 3 <i>Tampilan Corel Draw.</i>	15
Gambar 2. 4 <i>Tampilan Wondershare Filmora</i>	16
Gambar 3. 1 <i>Pendiri Rocket Chicken</i>	18
Gambar 3. 2 <i>Peta outlet restaurant Rocket Chiken Pleret</i>	21
Gambar 4. 1 <i>proses membuat file baru.</i>	33
Gambar 4. 2 <i>tampilan baru</i>	33
Gambar 4. 3 <i>tampilan import file.</i>	34
Gambar 4. 4 <i>tampilan open.</i>	34
Gambar 4. 5 <i>tampilan pola bergaris.</i>	35
Gambar 4. 6 <i>tampilan edit file.</i>	35
Gambar 4. 7 <i>tampilan mirror</i>	36
Gambar 4. 8 <i>tampilan export.</i>	36
Gambar 4. 9 <i>tampilan export file png</i>	37
Gambar 4. 10 <i>tampilan proses membuka software.</i>	38
Gambar 4. 11 <i>tampilan proses membuka software.</i>	38
Gambar 4. 12 <i>tampilan proses membuka software.</i>	39
Gambar 4. 13 <i>tampilan proses timeline.</i>	39
Gambar 4. 14 <i>tampilan proses import file.</i>	40
Gambar 4. 15 <i>tampilan proses membuka software</i>	40
Gambar 4. 16 <i>tampilan proses select puppet</i>	41
Gambar 4. 17 <i>tampilan effect puppet.</i>	41
Gambar 4. 18 <i>tampilan proses select puppet.</i>	41
Gambar 4. 19 <i>tampilan proses pengaturan audio level</i>	42
Gambar 4. 20 <i>tampilan proses render.</i>	43
Gambar 4. 21 <i>tampilan proses render.</i>	43
Gambar 4. 22 <i>tampilan proses rendering</i>	44
Gambar 4. 23 <i>tampilan proses pembuka software Filmora.</i>	45

Gambar 4. 24 <i>tampilan proses import.</i>	46
Gambar 4. 25 <i>tampilan proses pilih transition.</i>	46
Gambar 4. 26 <i>tampilan proses pembuka software Adobe Premiere Pro cc.</i>	47
Gambar 4. 27 <i>tampilan new project</i>	48
Gambar 4. 28 <i>tampilan import file.</i>	48
Gambar 4. 29 <i>tampilan timeline.</i>	49
Gambar 4. 30 <i>tampilan proses stabilizer.</i>	49
Gambar 4. 31 <i>tampilan proses stopmotions</i>	50
Gambar 4. 32 <i>tampilan menu speed duration</i>	50
Gambar 4. 33 <i>tampilan new project</i>	51
Gambar 4. 34 <i>tampilan open project.</i>	52
Gambar 4. 35 <i>tampilan editing background.</i>	52
Gambar 4. 36 <i>tampilan editing warna foto.</i>	53
Gambar 4. 37 <i>tampilan menambah import file.</i>	53
Gambar 4. 38 <i>tampilan menambahkan text menu.</i>	54
Gambar 4. 39 <i>tampilan membuka Animation Composer.</i>	54
Gambar 4. 40 <i>tampilan rendering.</i>	55
Gambar 4. 41 <i>tampilan rekaman.</i>	55
Gambar 4. 42 <i>tampilan open software Adobe Premiere Pro cc.</i>	56
Gambar 4. 43 <i>tampilan open project.</i>	57
Gambar 4. 44 <i>tampilan mengatur posisi frame.</i>	57
Gambar 4. 45 <i>tampilan proses render.</i>	58
Gambar 4. 46 <i>tampilan hasil akhir.</i>	58

INTISARI

Animasi berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya suatu benda mati, kemudian secara berurutan disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Ditemukannya prinsip dasar animasi adalah dari karakter mata manusia yaitu : *persistence of vision* (pola penglihatan yang teratur). Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvignes, melalui peralatan optik yang mereka ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai sebuah pola.

Animasi secara umum bisa didefinisikan sebagai Suatu *sequence* gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Pengertian animasi pada dasarnya adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis.

Hybrid Animation (Animasi Kombinasi), Animasi kombinasi adalah gabungan dari teknik animasi yang berbeda. Animasi kombinasi dibedakan menjadi 3 yaitu , Kombinasi animasi 2D & 3D, 2D and Live Shot, dan 3D and Live Shot. Dan disini kami membuat “Hybrid Animation of Rocket Chicken Pleret” ini menggunakan teknik Hybrid Animasi yang 2D and Live Shot.

Kata Kunci: *Hybrid Animation*, animasi, Live Shot

ABSTRACT

Animation comes from the English word animate which means to live, give the soul and make inanimate objects. Animation is the process of creating objects whose origin is an inanimate object, then sequentially arranged in different positions as if they were alive. The discovery of the basic principle of animation is from the character of the human eye, namely: persistence of vision (regular vision patterns). Paul Roget, Joseph Plateau and Pierre Desvigenes, through the optical equipment they created, succeeded in proving that the human eye tends to capture the sequence of images at certain intervals as a pattern.

Animation in general can be defined as a sequence of images displayed in a certain timeline so as to create an illusion of moving images. Understanding animation is basically moving objects to make them look more dynamic.

Hybrid Animation, Combination animation is a combination of different animation techniques. Combination animation can be divided into 3, namely, a combination of 2D & 3D animation, 2D and Live Shot, and 3D and Live Shot. And here we make "Hybrid Animation of Rocket Chicken Pleret" using 2D and Live Shot Hybrid Animation techniques.

Keywords: *Hybrid Animation, animation, Live Shot*

