

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “ FINAL BATTLE ” DENGAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

TUGAS AKHIR



disusun oleh :

Agham Kustiawan 15.02.8946

Arian Adi Tama 15.02.8968

PROGRAM DIPLOMA

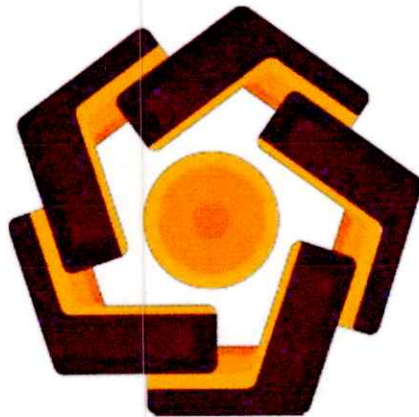
**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



**PEMBUATAN ANIMASI 2D “ FINAL BATTLE ” DENGAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh :

Agham Kustiawan 15.02.8946

Arian Adi Tama 15.02.8968

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN ANIMASI 2D “FINAL BATTLE” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agham Kustiawan

15.02.8946

Arian Adi Tama

15.02.8968

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 20 Maret 2018

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN ANIMASI 2D “FINAL BATTLE” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agham Kustiawan 15.02.8946

Arian Adi Tama 15.02.8968

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 November 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, S. T, M. T.
NIK. 190302098



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 5 Desember 2018



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Saya yang berdatanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan dalam isi tugas akhir initalah terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak dapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Desember 2018

METERAI
TEMPEL
TGL.
28/12/2018
7B53CAFF424592117

6000
ENAM RIBU RUPIAH

Agham Kustiawan

NIM. 15.02.8946

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah, 6-8)

All our dreams can come true if we have the courage to pursue them

(Walt Disney)

“Semua orang hidup terikat dan bergantung pada pengetahuan atau persepsinya sendiri, itu disebut kenyataan. Tetapi pengetahuan atau persepsi itu sesuatu yang samar. Bisa saja kenyataan itu hanya ilusi, semua orang hidup dalam asumsi”

(Itachi Uchiha)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada :

- Kedua orang tua, Ibu Tutik Lestari dan Bapak Kusyanto yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan moril, material maupun spiritual demi keberhasilan penulis. Semoga Allah SWT meninggalkan derjaat Bapak dan Ibu, baik di dunia di akhirat. Amin
- Adik laki-laki, Cesar Okta Hidayat yang mewarnai hidup ini sejak tumbuh bersama dan merasakan banyak hal yang sama.
- Kerabat Keluarga dan Saudara-saudaraku, yang setia mendengarkan keluh kesah dan senantiasa memberi dukungan.
- Teman-teman terbaik, yang setia menjadi orang-orang menyebarkan saat bersama terlebih saat tidak.
- Teman-teman di tanah kelahiran yang baik, lucu, dan selalu menghibur.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala kelimpahan rahmat, taufik, hidayah, dan karuni-Nya sehingga karya tugas akhir dengan judul “Pembuatan Animasi 2D ‘Final Battle’ dengan Teknik Farme by Frame” ini akhirnya dapat diselesaikan.

Tugas akhir ini penulis susun dalam rangka memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Proses awal hingga selesainya penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan hati menghaturkan rasa terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir.
4. Bapak dan Ibunda tercinta yang senantiasa mengasuh dan membimbing serta mencurahkan kasih sayang dan doanya demi keberhasilan penulis.
5. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian tugas akhir ini.

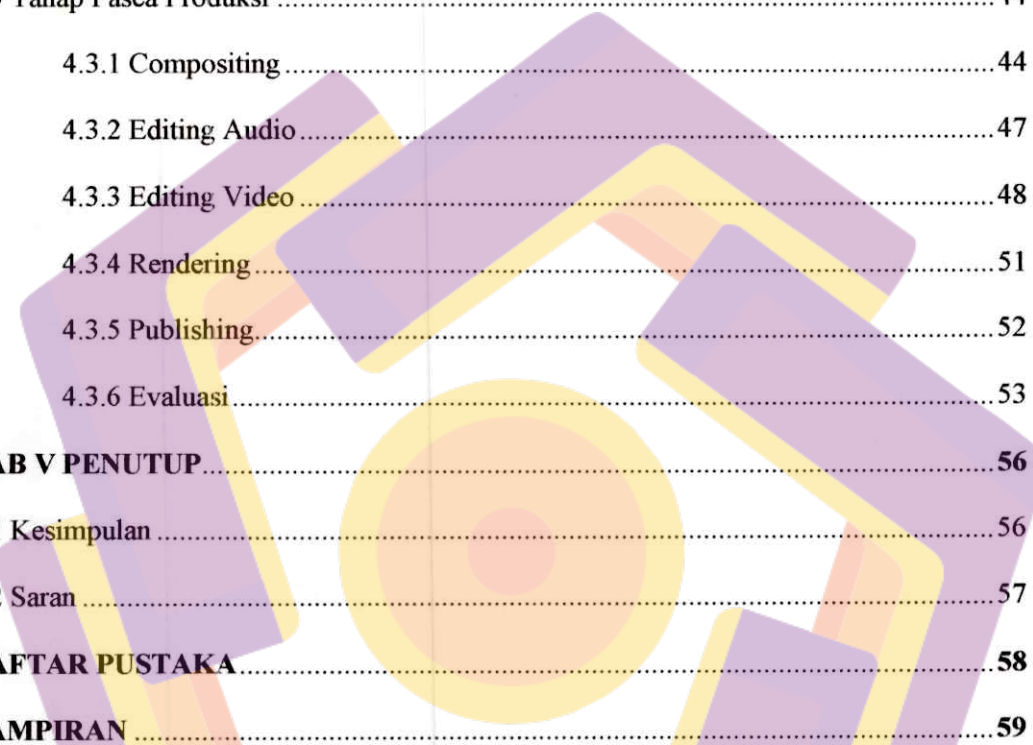
Penulis menyadari sepenuhnya bahawa tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, namun penulis berharap semoga karya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan mampu memberikan kontribusi keilmuan terutama dalam bidang animasi dan komputer.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Bagi AMIKOM.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4

1.6.1 Pengumpulan Data	4
1.6.1.1 Metode Observasi	4
1.6.1.2 Metode Kepustakaan	4
1.6.1.3 Metode Perancangan dan Produksi	4
1.6.1.4 Metode Testing	5
1.6.1.5 Metode Implementasi	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Dasar Teori	7
2.1.1 Pengertian Animasi	7
2.1.2 Perkembangan dan Macam Animasi	7
2.1.2.1 Animasi Tradisional	7
2.1.2.2 Animasi 2D	8
2.1.2.3 Animasi 3D	8
2.1.2.4 Anime	8
2.1.3 Teknik Animasi	9
2.1.3.1 Morphing	9
2.1.3.2 Animasi Cell	9
2.1.3.3 Animasi Path	9
2.1.3.4 Animasi Sprite	10
2.1.3.5 Animasi Spline	10
2.1.3.6 Animasi Vektor	10
2.1.3.7 Animasi Frame	10
2.1.3.8 Animasi Karakter	11
2.1.3.9 Computing Animation	11

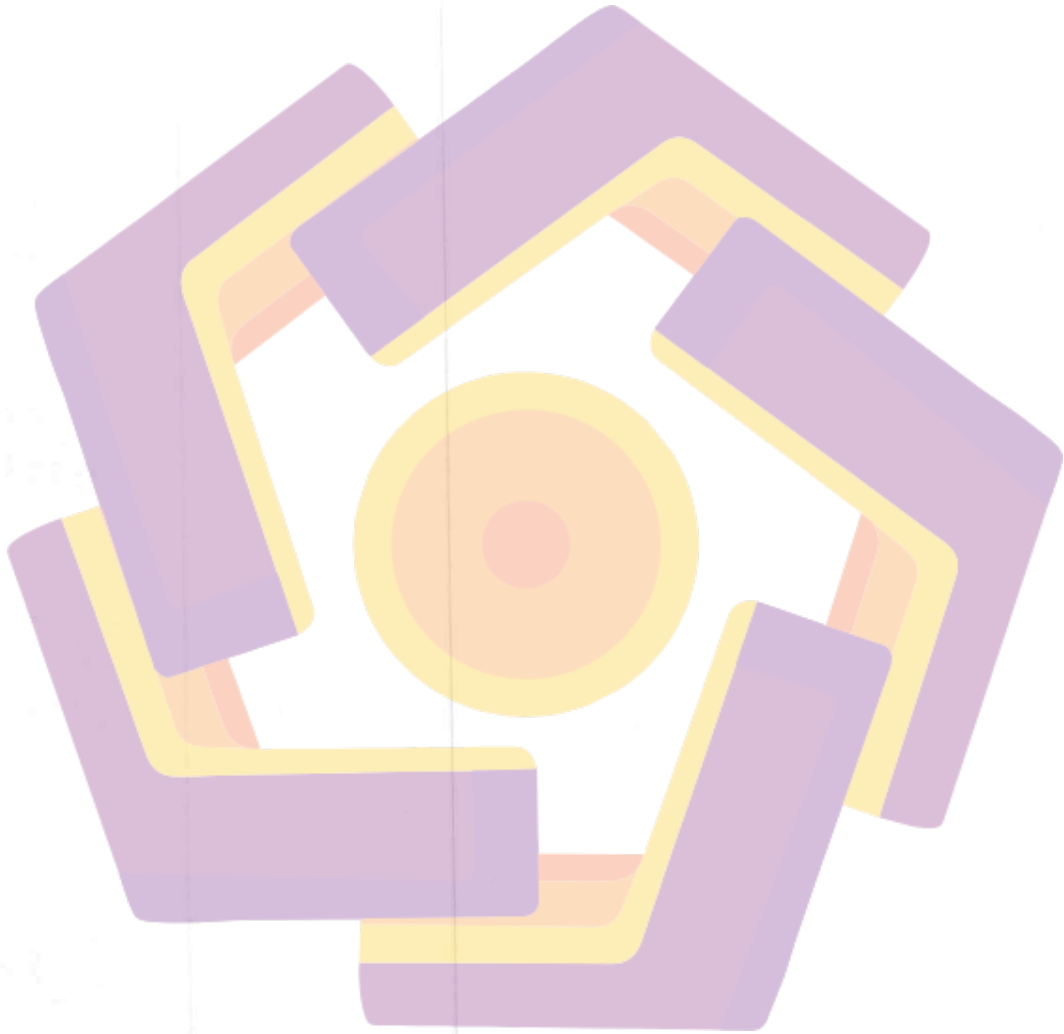
2.1.4 Prinsip Animasi	11
2.1.4.1 Squash and Stretch	12
2.1.4.2 Anticipation	12
2.1.4.3 Staging	13
2.1.4.4 Straight Ahead and Pose to Pose	13
2.1.4.5 Follow Through and Overlapping Action	14
2.1.4.6 Slow In and Slow Out	14
2.1.4.7 Archs	15
2.1.4.8 Secondary Action	15
2.1.4.9 Timing	16
2.1.4.10 Exaggeration	16
2.1.4.11 Solid Drawing	17
2.1.4.12 Appeal	17
2.1.5 Teknik Pembuatan Animasi.....	18
2.1.6 Tahap Proses Pembuatan Animansi 2D.....	19
2.1.6.1 Tahap Pra-Produksi	19
2.1.6.2 Tahap Produksi	22
2.1.6.3 Tahap Pasca Produksi	24
BAB III ANALISIS.....	26
3.1 Metode Pengumpulan Data	26
3.1.1 Sinopsis.....	26
3.1.2 Referensi Karya.....	26
BAB IV PERANCANGAN, IMPLEMENTASI, DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Perancangan Animasi.....	34
4.1.1 Pra Produksi	34



4.2 Tahap Produksi	40
4.2.1 Key Animation	40
4.2.2 In Between	40
4.2.3 Latar Belakang	42
4.3 Tahap Pasca Produksi	44
4.3.1 Compositing	44
4.3.2 Editing Audio	47
4.3.3 Editing Video	48
4.3.4 Rendering	51
4.3.5 Publishing	52
4.3.6 Evaluasi	53
BAB V PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Evaluasi	53
--------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch	12
Gambar 2.2 Anticipation	12
Gambar 2.3 Staging	13
Gambar 2.4 Straight Ahead and Pose to Pose	13
Gambar 2.5 Follow Through and Overlapping Action	14
Gambar 2.6 Slow In and Slow Out	14
Gambar 2.7 Archs	15
Gambar 2.8 Secondary Action	15
Gambar 2.9 Timing	16
Gambar 2.10 Exaggeration	16
Gambar 2.11 Solid Drawing	17
Gambar 2.12 Appeal	17
Gambar 2.13 Storyboard	20
Gambar 2.14 Pembuatan Karakter Animasi	21
Gambar 2.15 Assets	21
Gambar 2.16 Key Animation	23
Gambar 2.17 InBetween	23
Gambar 3.1 Naruto VS Sasuke serial Naruto	27
Gambar 3.2 Sketsa Karakter Naruto	28
Gambar 3.3 Sketsa Karakter Sasuke	28
Gambar 3.4 Storyboard Anime Naruto	29
Gambar 3.5 Midoriya vs Stein serial Boku No Hero	30
Gambar 3.6 Sketsa Karakter Midoriya	31
Gambar 3.7 Sketsa Karakter Stein	31
Gambar 3.6 Sketsa Karakter Midoriya	31
Gambar 3.9 Luffy vs Doflaminggo Serial One Piece	32
Gambar 3.10 Sketsa Karakter Luffy	33
Gambar 3.11 Sketsa Karakter Tashigi	33
Gambar 3.12 Storyboard Anime One Piece	33
Gambar 4.1 Diagram Scene	36
Gambar 4.2 Karakter Ghani	37
Gambar 4.3 Karakter Praja	37

Gambar 4.4 Screenplay	38
Gambar 4.5 Storyboard.....	39
Gambar 4.6 Membuat Adegan Fighting	40
Gambar 4.7 Adegan berlari	41
Gambar 4.8 Membuat Background	42
Gambar 4.9 Membuat Background pada Animate	42
Gambar 4.10 Latar Belakang Pertarungan	43
Gambar 4.11 Latar Belakang Didalam Rumah	43
Gambar 4.12 Membuat Effect	44
Gambar 4.13 Membuat layer baru	45
Gambar 4.14 Menseleksi Bayangan	45
Gambar 4.15 Mengatur Effect	46
Gambar 4.16 Effect Salju	46
Gambar 4.17 Mengatur Effect Salju	47
Gambar 4.18 Hasil Akhir	47
Gambar 4.19 Merubah Suara	48
Gambar 4.20 Editing Video	49
Gambar 4.21 Menambah Backsound	49
Gambar 4.22 Black Video	50
Gambar 4.23 Membuat Cinema Bar	50
Gambar 4.24 Hasil Cinema bar	51
Gambar 4.25 Proses Rendering	51
Gambar 4.26 Publishing Channel Youtube	52

INTISARI

Film animasi dengan judul yang bermacam-macam kini telah banyak dibuat dan ditayangkan di media televisi dan YouTube. Film animasi memiliki alur cerita yang berbedabeda sesuai dengan prosedur atau sutradara. Untuk itu penulis tertarik untuk membuat film animasi dengan unsur 2D

Tujuan dari pembuatan animasi ini adalah untuk merancang dan membuat film animasi 2D dengan adegan pertarungan dan menggunakan pergerakan cepat. Selain itu juga dapat menghasilkan film animasi yang menarik dengan tambahan effect dengan after effect CC 2017, mulai dari pengembangan ide kreatif, proses produksi sampai dengan tahap finishing.

Dengan harapan film animasi ini dapat memberikan hiburan kepada masyarakat dan sebagai salah satu media promosi untuk semua masyarakat agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Kata kunci : Adobe Animate CC 2017, Animasi 2D , Film Animasi, Frame by frame ,Final Battle

ABSTRACT

Animated films with various titles have now been made and broadcast on television and YouTube. Animated film has a storyline that varies according to procedure or director. For this reason the authors are interested in making animated films with 2D elements

The purpose of making this animation is to design and create 2D animated films with battle scenes and using fast movements. Besides that, it can also produce interesting animated films with additional effects with CC after effect 2017, starting from developing creative ideas, production processes to finishing stages.

With the hope that this animated film can provide entertainment to the public and as one of the promotional media for all people to be better known by the wider community.

Keywords: Adobe Animate CC 2017, 2D Animation, Animation Film, Frame by frame, Final Battle