

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D REBZVOLUTION 4TH  
ANNIVERSARY DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *ROTSOCPE***

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

**Almer Savero 16.02.9438**

**Damar Yoga Pratama 16.02.9433**

**Roby Alfian 16.02.9453**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D REBZVOLUTION 4TH  
ANNIVERSARY DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *ROTSOCPE***

**TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang Program  
Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

<b>Almer Savero</b>	<b>16.02.9438</b>
<b>Damar Yoga Pratama</b>	<b>16.02.9433</b>
<b>Roby Alfian</b>	<b>16.02.9453</b>

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D “REBZVOLUTION 4TH  
ANNIVERSARY” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ROTOSCOPE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Almer Savero**

**16.02.9438**

**Damar Yoga Pratama**

**16.02.9433**

**Roby Alfian**

**16.02.9453**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 10 april 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Bernardhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

## **PENGESAHAN**

## **TUGAS AKHIR**

### **PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D “REBZVOLUTION 4TH ANNIVERSARY” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ROTOSCOPE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Almer Savero**

**16.02.9438**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 april 2020

#### **Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji  
Tanda Tangan**

**Haryoko, S.Kom, M.Cs  
NIK : 190302286**

**Rizqi Suqma Kharisma, M.Kom  
NIK : 190302215**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal \_\_\_\_\_

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, MT  
NIK. 190302038**

## **PENGESAHAN**

## **TUGAS AKHIR**

### **PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D “REBZVOLUTION 4TH ANNIVERSARY” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ROTOSCOPE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Damar Yoga Pratama**

**16.02.9433**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 april 2020

#### **Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji  
Tanda Tangan**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**

**NIK : 190302390**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK : 190302229**

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

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, MT**

**NIK. 190302038**

## **PENGESAHAN**

## **TUGAS AKHIR**

### **PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D “REBZVOLUTION 4TH ANNIVERSARY” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ROTOSCOPE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Roby Alfian**

**16.02.9453**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 april 2020

#### **Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji  
Tanda Tangan**

**Uyock Anggoro Saputro, M.Kom**  
**NIK : 190302419**

**Rizqi Suqma Kharisma, M.Kom**  
**NIK : 190302215**

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

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, MT**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang kami buat adalah murni dari karta kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademis dari insttusi perguruan tinggi lainnya, serta tidak terdapat pendapat yang telah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan pada halaman daftar pustaka.

Segala sesuatu yang berkaitan dengan Tugas Akhir ini menjadi tanggung jawab kami sebagai penulis.

Yogyakarta 14 Juli 2020



Roby Alfian

(16.02.9453)

## PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang kami buat adalah murni dari karya kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademis dari instansi perguruan tinggi lainnya, serta tidak terdapat pendapat yang telah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan pada halaman daftar pustaka.

Segala sesuatu yang berkaitan dengan Tugas Akhir ini menjadi tanggung jawab kami sebagai penulis.

Yogyakarta 14 Juli 2020



Almer Savero

(16.02.9438)



## PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang kami buat adalah murni dari karya kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademis dari instansi perguruan tinggi lainnya, serta tidak terdapat pendapat yang telah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan pada halaman daftar pustaka.

Segala sesuatu yang berkaitan dengan Tugas Akhir ini menjadi tanggung jawab kami sebagai penulis.

Yogyakarta 14 Juli 2020



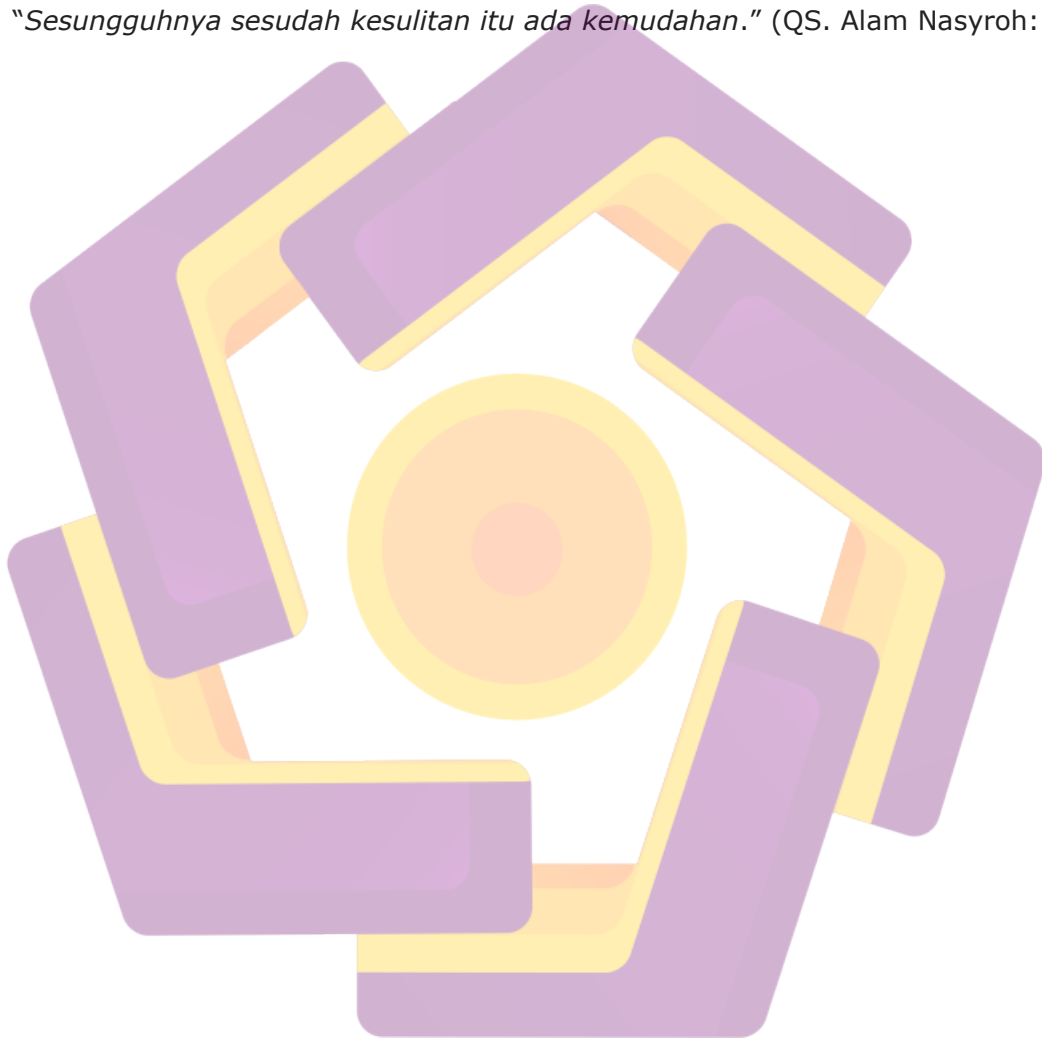
Damar Yoga Pratama

(16.02.9433)

## MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

*"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan." (QS. Alam Nasyroh: 6)*



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, atas selesainya penulisan tugas akhir ini dengan baik dan lancar, maka tugas akhir ini kami persembahkan kepada :

1. Ayah Ibu , Serta keluarga kami yang selalu memberikan dukungan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Bapak Bernadhed, M.Kom. yang telah bersedia menjadi pembimbing kami, atas masukan dan sarannya dalam pembuatan tugas akhir ini.
3. Teman Teman Dari Rebzvolution Crew bersedia menjadi objek penulisan Tugas Akhir ini, serta menjadi salah satu keluarga kecil penulis selama merantau ke Yogyakarta.
4. Teman Teman MI04 yang menjadi teman sekelas kami selama 3 tahun perkuliahan.
5. Denny, Nadia dan Kopi Banua yang menjadi bagian keluarga baru penulis, atas dukungannya, tempat bertukar pikiran, bersedia mendengarkan keluhan kami, dan menjadi tempat mencari pengalaman baru bagi penulis. Sukses selalu!
6. Teman Teman MAFIA yang bersedia menjadi teman akrab, sahabat dari awal masa perkuliahan, sampai satu persatu dari kita menyelesaikan masa perkuliahan ini. Semoga bisa berjumpa lagi dilain waktu!.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum, Wr , Wb.

Segala puji kami panjatkan untuk Allah SWT, atas diberikan kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pembuatan Iklan Animasi Rebzvolution 4th Anniversary Dengan Menggunakan Teknik Rotoscope” sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Ahli Madya Komputer (A.Md)

Dalam penyusunan tugas akhir ini, tanpa bantuan dan doa dari teman – teman maka akan berat, untuk itu kami mengucapkan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M , selaku rektok dari Universitas Amikom Yogyakarta .
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., sebagai Ketua Program Studi S1 Teknologi Informasi dan D3 Manajemen Informatika.
4. Kedua orang tua yang senantiasa mendukung penyusunan tugas akhir ini.
5. Bapak Bernadhed, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang bersedia memberikan waktu dan sarannya untuk menyusun tugas akhir ini.
6. Rebzvolution Crew yang bersedia memberikan waktunya sebagai objek penyusunan tugas akhir ini.

7. Segenap Dosen dan staf Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada kami selama masa perkuliahan.
8. Teman Teman D3 Manajemen Informatika 04 yang menjadi teman sekelas selama masa perkuliahan.

Kami menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak kekurangan, bahkan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu kami memerlukan kritik dan saran dari teman teman, agar meningkatkan kualitas dari tugas akhir ini, akhir kata semoga tugas akhir ini dapat berguna bagi segala pihak.

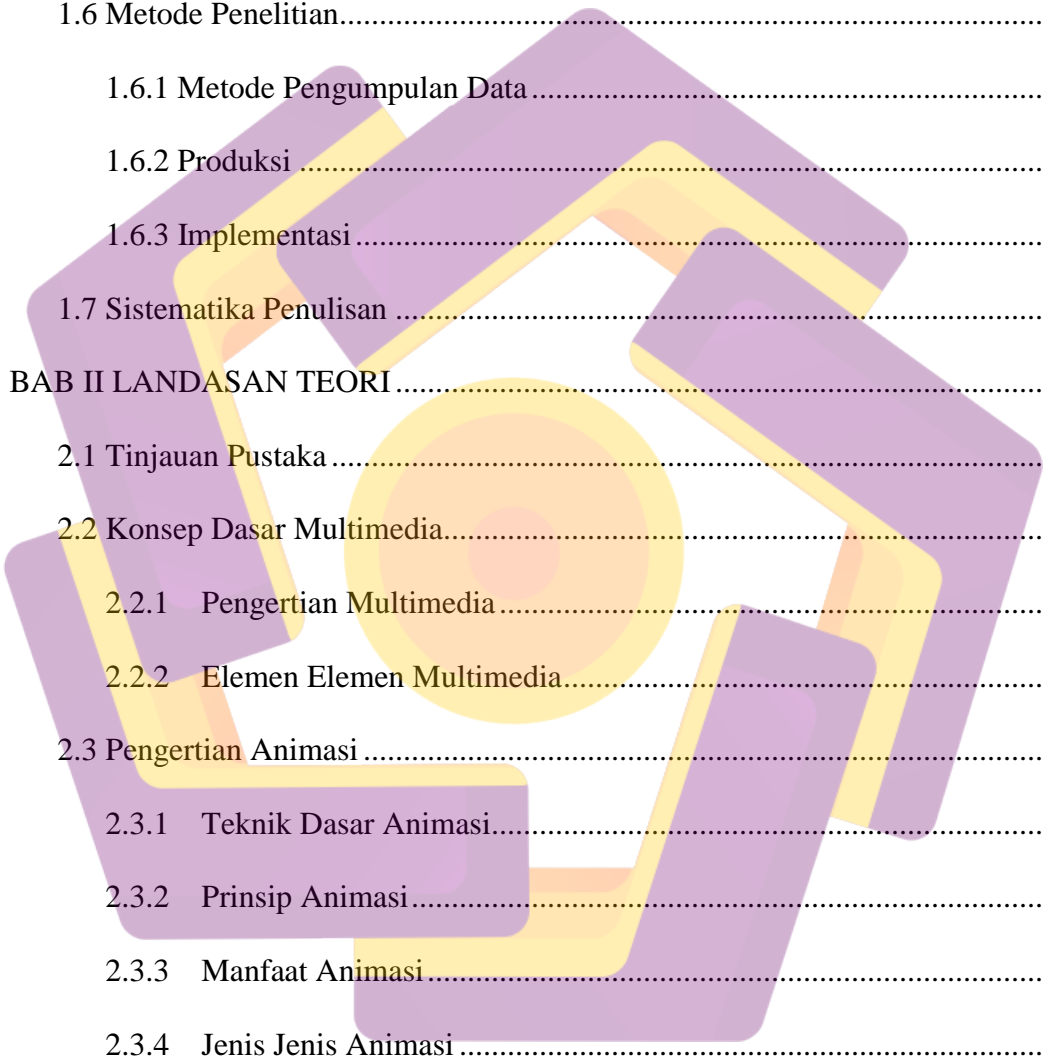
Walaikumsalam, Wr. Wb.

Yogyakarta 14 Juli 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

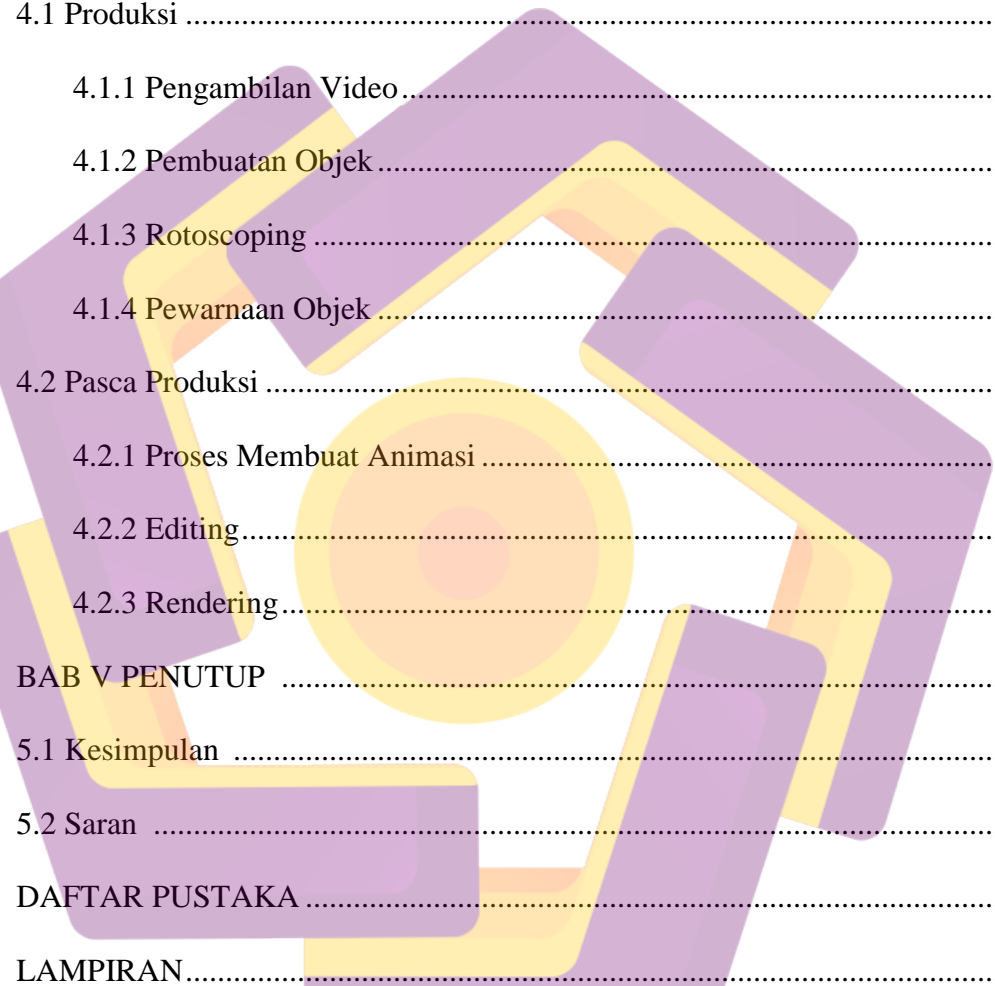
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PENGESAHAN .....	v
PENGESAHAN .....	vi
PERNYATAAN.....	vii
PERNYATAAN.....	viii
PERNYATAAN.....	ix
MOTTO .....	x
PERSEMBAHAN.....	xi
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxii
INTISARI.....	xxiii
ABSTRACT .....	xxiv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2



1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Produksi .....	5
1.6.3 Implementasi .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	11
2.2.2 Elemen Elemen Multimedia.....	11
2.3 Pengertian Animasi .....	15
2.3.1 Teknik Dasar Animasi.....	15
2.3.2 Prinsip Animasi.....	19
2.3.3 Manfaat Animasi.....	23
2.3.4 Jenis Jenis Animasi .....	26
2.3.5 Kebutuhan Dasar Film Kartun .....	27
2.4 Tahapan Pembuatan Animasi.....	31
2.4.1 Tahapan Pra Produksi .....	31
2.4.2 Produksi .....	33

2.4.3	Pasca Produksi .....	35
2.4.4	Aplikasi Yang Digunakan .....	36
2.5	Rotoscope .....	37
2.5.1	Pengertian Rotoscope .....	37
<b>BAB III TINJAUAN UMUM.....</b>		<b>39</b>
3.1	Profil Rebzvolution .....	39
3.2	Sejarah Singkat Rebzvolution.....	39
3.3	Visi Misi.....	42
3.2.1	Visi .....	42
3.2.2	Misi.....	43
3.4	Tujuan .....	43
3.5	Profil .....	43
3.6	Prestasi Yang Diraih .....	44
3.7	Pengumpulan data .....	46
3.7.1	Wawancara.....	46
3.7.2	Observasi.....	47
3.8	Analisis Masalah .....	47
3.9	Analisis Kebutuhan Sistem .....	48
3.9.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	48
3.9.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	49
3.10	Tahap Pra Produksi .....	50
3.10.1	Perancangan Ide .....	51

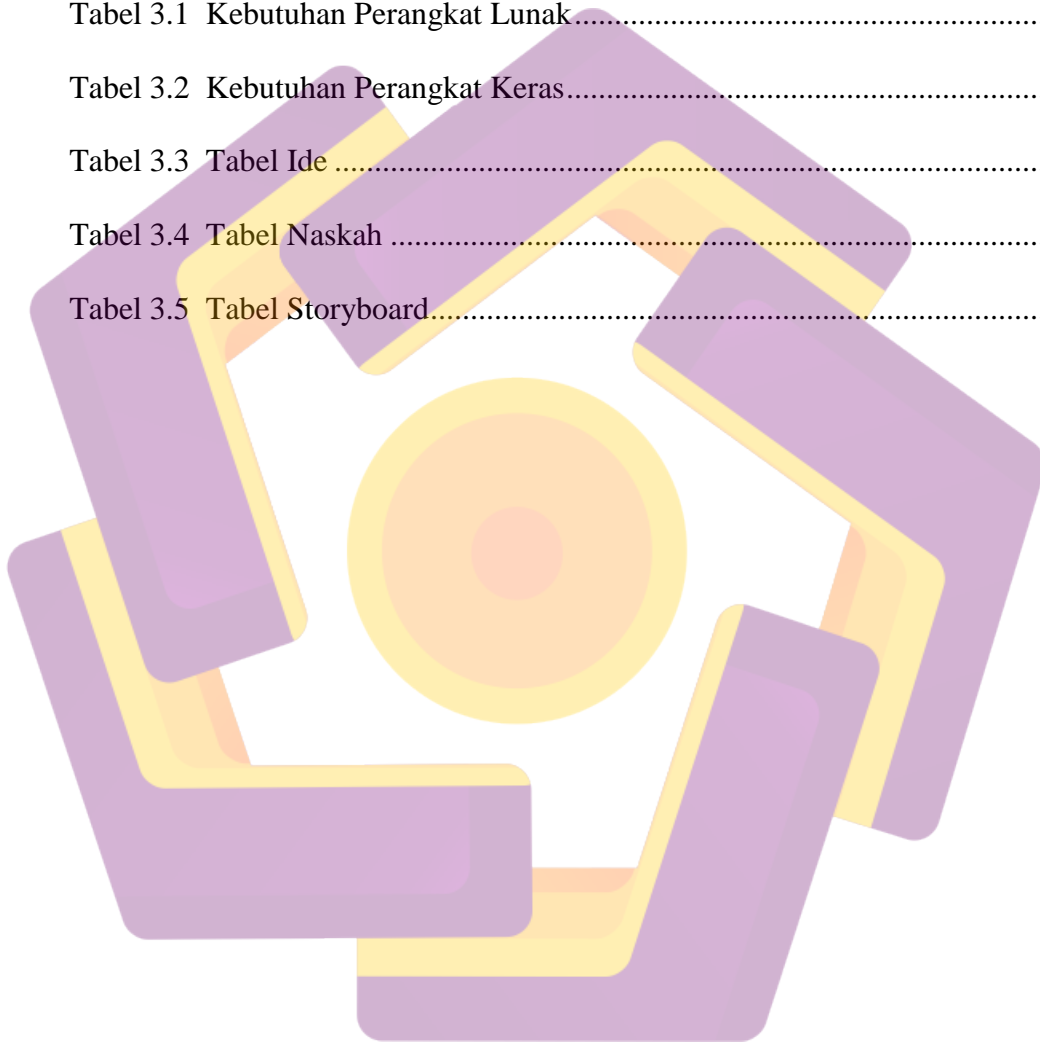




3.10.2 Perancangan Naskah .....	52
3.10.3 Storyboard.....	53
<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI .....</b>	<b>59</b>
4.1 Produksi .....	59
4.1.1 Pengambilan Video.....	59
4.1.2 Pembuatan Objek.....	61
4.1.3 Rotoscoping .....	63
4.1.4 Pewarnaan Objek .....	69
4.2 Pasca Produksi .....	73
4.2.1 Proses Membuat Animasi .....	73
4.2.2 Editing.....	79
4.2.3 Rendering.....	84
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>86</b>
5.1 Kesimpulan .....	86
5.2 Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matrrix Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	52
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	53
Tabel 3.3 Tabel Ide.....	54
Tabel 3.4 Tabel Naskah.....	55
Tabel 3.5 Tabel Storyboard.....	56

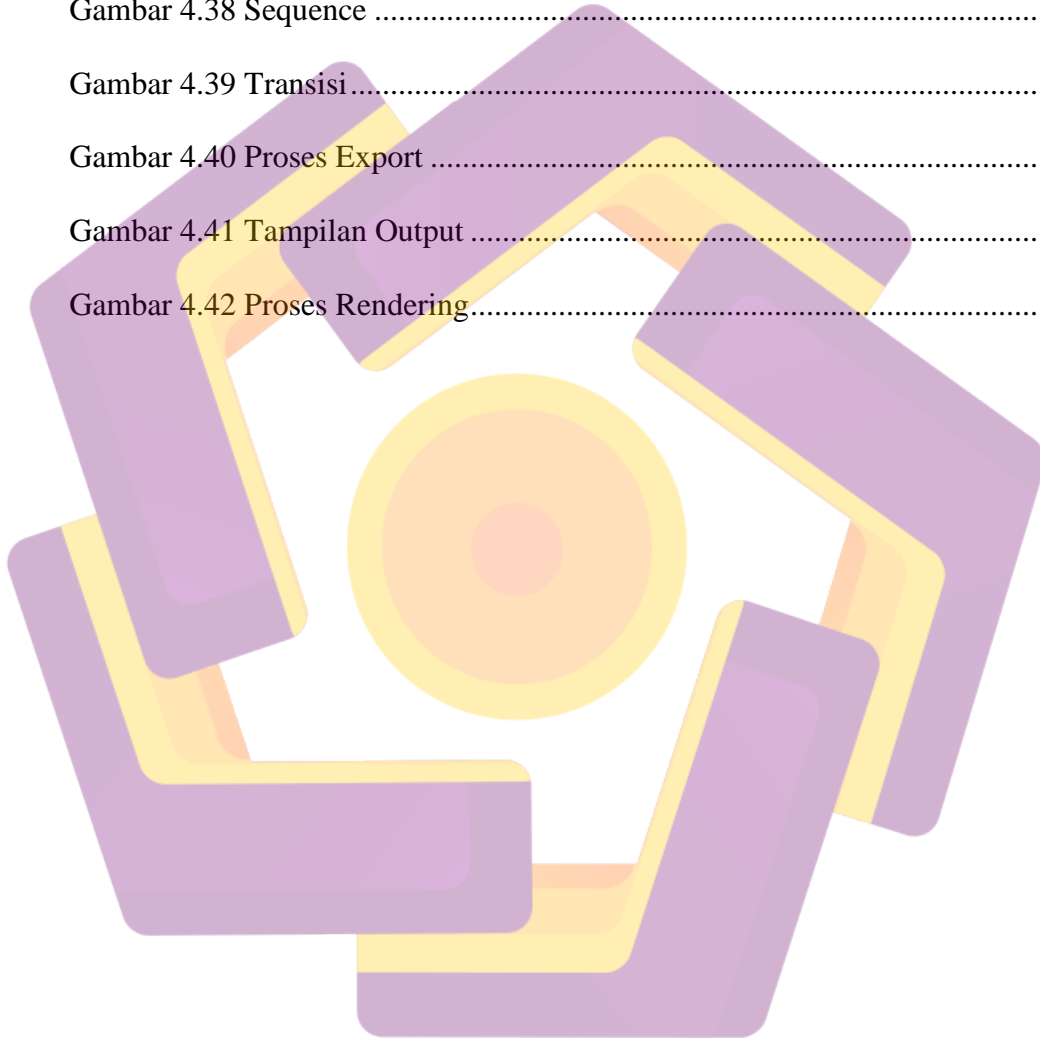


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia .....	12
Gambar 2.2 Rotoscope.....	38
Gambar 3.1 Lambang Rebzvolution .....	40
Gambar 3.2 Anggota Rebzvolution .....	41
Gambar 3.3 Anggota Rebzvolution .....	41
Gambar 3.4 Instagram Rebzvolution .....	42
Gambar 3.5 Prestasi Yang Diraih .....	45
Gambar 3.6 Prestasi Yang Diraih .....	46
Gambar 4.1 Kamera <i>Canon EOS 600D</i> .....	59
Gambar 4.2 Kamera <i>Go Pro Hero 4</i> .....	60
Gambar 4.3 <i>Pen Tablet Wacom One</i> .....	61
Gambar 4.4 Pembuatan Objek .....	62
Gambar 4.5 Pewarnaan Objek .....	62
Gambar 4.6 Penyimpanan Objek .....	63
Gambar 4.7 <i>Composition Settings</i> .....	64
Gambar 4.8 Video Yang Ingin Dianimasikan.....	65
Gambar 4.9 Brush Size .....	65
Gambar 4.10 Rotoscoping .....	66
Gambar 4.11 Paint On Transparent.....	66
Gambar 4.12 Hasil Objek Setelah Dirotoscope .....	67

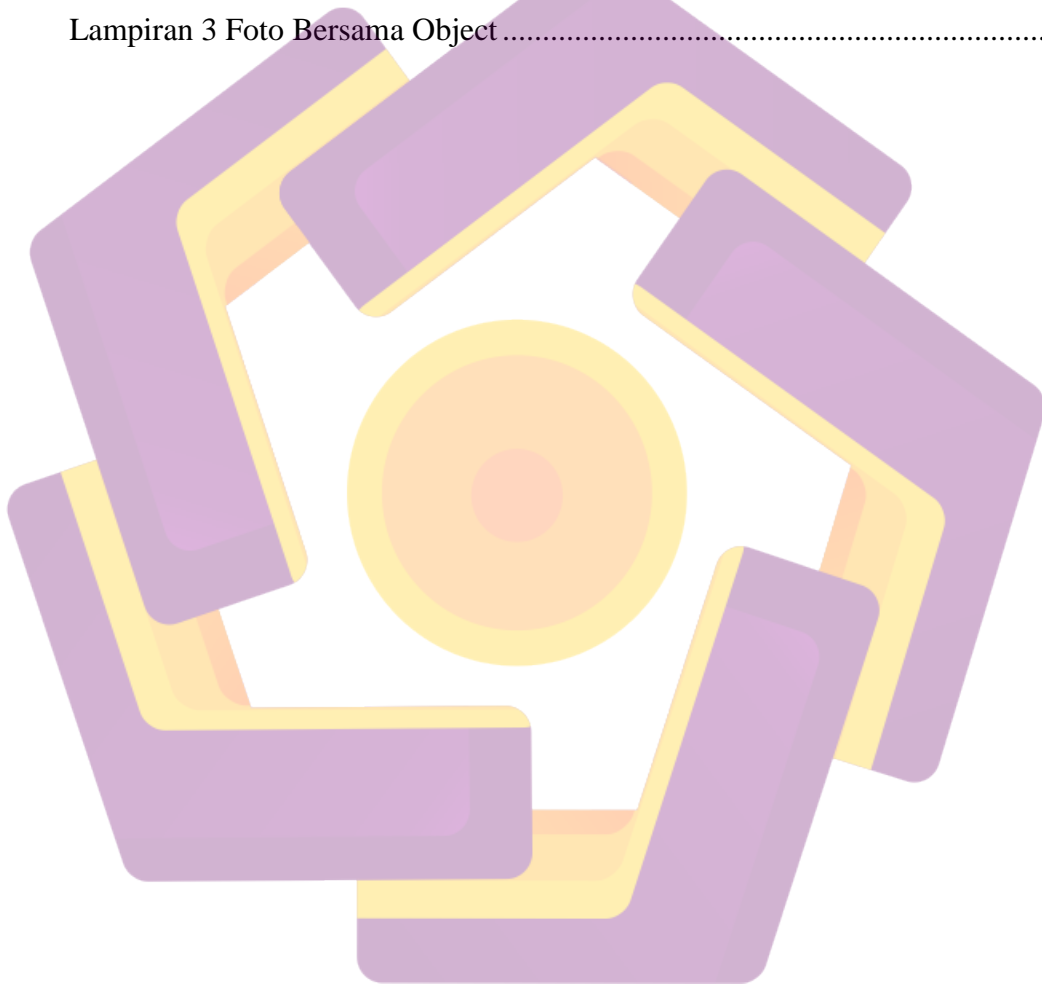
Gambar 4.13 Pengaturan Format Video .....	68
Gambar 4.14 Rendering .....	68
Gambar 4.15 Pewarnaan Objek .....	69
Gambar 4.16 Magic Wand Tool .....	70
Gambar 4.17 Magic Wand Tool .....	71
Gambar 4.18 Brush .....	71
Gambar 4.19 Paint Bucket Tool.....	72
Gambar 4.20 Objek Setelah Diwarnai .....	72
Gambar 4.21 Pen Tool .....	73
Gambar 4.22 Seleksi Objek .....	74
Gambar 4.23 Stroke .....	74
Gambar 4.24 Composition.....	75
Gambar 4.25 Brush Size .....	75
Gambar 4.26 Pengaturan Stroke .....	76
Gambar 4.27 Frame Awal.....	76
Gambar 4.28 Mengatur Effect Stroke.....	77
Gambar 4.29 Frame Akhir.....	77
Gambar 4.30 Paint Style .....	78
Gambar 4.31 Object Pada Frame Awal .....	78
Gambar 4.32 Object Pada Frame Akhir.....	79
Gambar 4.33 Membuat Project .....	80
Gambar 4.34 Pengaturan Sequence .....	80

Gambar 4.35 Import Video .....	81
Gambar 4.36 Video Yang Diimport.....	82
Gambar 4.37 Razor Tool.....	82
Gambar 4.38 Sequence .....	83
Gambar 4.39 Transisi.....	83
Gambar 4.40 Proses Export .....	84
Gambar 4.41 Tampilan Output .....	85
Gambar 4.42 Proses Rendering.....	85



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Naskah .....	90
Lampiran 2 Hasil Wawancara Kepada Object .....	93
Lampiran 3 Foto Bersama Object .....	96



## INTISARI

Rebzfolution Crew adalah sebuah kelompok tari yang berdiri dari tahun 2011 dan berlokasi di Yogyakarta, kelompok ini menyediakan wadah orang-orang yang mempunyai kegemaran yang sama di bidang tari, khususnya *Breakdance*.

Rebzfolution Crew menggelar acara rutin di setiap tahunnya, biasanya kelompok ini menggelar lomba battle *Breakdance* dalam rangka merayakan hari jadinya. Biasanya komunitas ini menggunakan video *liveshoot* untuk mempromosikan acaranya dan di post ke media social *instagram*.

dengan adanya *media informasi* yang berupa video *animasi 2d* dengan teknik *rotoscope*, maka promosi acara ini memiliki kemampuan dalam memberikan informasi dengan cara penyajian yang lebih menarik kepada audiens.

Kata kunci : *breakdance, liveshoot, 2d, rotoscope*



## ***ABSTRACT***

Rebzevolution Crew is a dance group founded from 2011 and located in Yogyakarta, this group provides a container of people who have the same passion in the field of dance, especially Breakdance.

This group holds regular events every year, usually this group holds a Breakdance battle competition in order to celebrate its anniversary. Usually this community used live shoot video for promoted his event and will be posted at instagram social media.

with the media information in the form of 2d animated video with rotoscope technique, then the promotion of this event has the ability to provide information by way of more interesting presentation.

Keywords : *breakdance, live shoot, 2d , rotoscope*

