

**PERANCANGAN ANIMASI BATTLE OF SURABAYA CHIBI
SERIES DENGAN METODE CUT OUT DI MSV STUDIO**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Alvian Bayu P

17.01.3983

Leo Vanda R.P

17.01.4012

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

**PERANCANGAN ANIMASI BATTLE OF SURABAYA CHIBI SERIES
DENGAN METODE CUT OUT DI MSV STUDIO**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

Alvian Bayu P **17.01.3983**

Leo Vanda R.P **17.01.4012**

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

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ANIMASI BATTLE OF SURABAYA CHIBI SERIES DENGAN METODE CUT OUT DI MSV STUDIO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alvian Bayu Putra 17.01.3983

Leo Vanda R.P 17.01.4012

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 23 Juli 2020

Dosen Pembimbing,

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ANIMASI BATTLE OF SURABAYA CHIBI SERIES DENGAN METODE CUT OUT DI MSV STUDIO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Leo Vanda Rizki Pratama

17.01.4012

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Lukman, M.Kom
NIK. 190302151

Andriyan Dwi Putra, M.Kom
NIK. 190302270

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 23 Juli 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Leo Vanda Rizki Pratama
NIM : 17.01.4012

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
"Perancangan Animasi Battle of Surabaya Chibi Series Dengan Metode Cut Out di MSV Studio"

Dosen Pembimbing : Melwin Syafrizal, M.Kom., M.Eng.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 27 Februari 2020

Yang Menyatakan,



Leo Vanda Rizki Pratama

HALAMAN MOTTO

"Kita seharusnya tidak terlena dengan kemenangan sementara."

~Tanya Degurechaff~

“Aku akan menunjukkan kelemahanku, aku akan menunjukkan kerapuhanku, tapi aku takkan menunjukkan diriku yang menyerah !.”

-Natsuki Subaru



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah serta karuniaNya kepada penulis dan rekan-rekan sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sesuai dengan target dan mendapatkan hasil yang terbaik.

Tidak lepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua yang selama ini mendukung dan memberi doa sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan lancar.
2. Terima kasih kepada dosen pembimbing bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng. yang telah membimbing, sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan lancar.
3. Terima kasih kepada Semua Karyawan di MSV Studio yang telah membantu menyelesaikan Project ini dengan lancar.
4. Terima kasih kepada Arianto dan Yoga yang telah memberikan dukungan baik berupa ilmu pengetahuan sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan lancar.
5. Terima kasih kepada teman-teman baik dari kampus Universitas Amikom Yogyakarta maupun dari luar yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrohim.....

Dengan mengucapkan rasa puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan Nabi besar kita yakni Muhammad SAW.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Diploma-III dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

Dengan hati yang tulus dan ikhlas, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih serta penghargaan yang tak terhingga sedalam-dalamnya kepada :

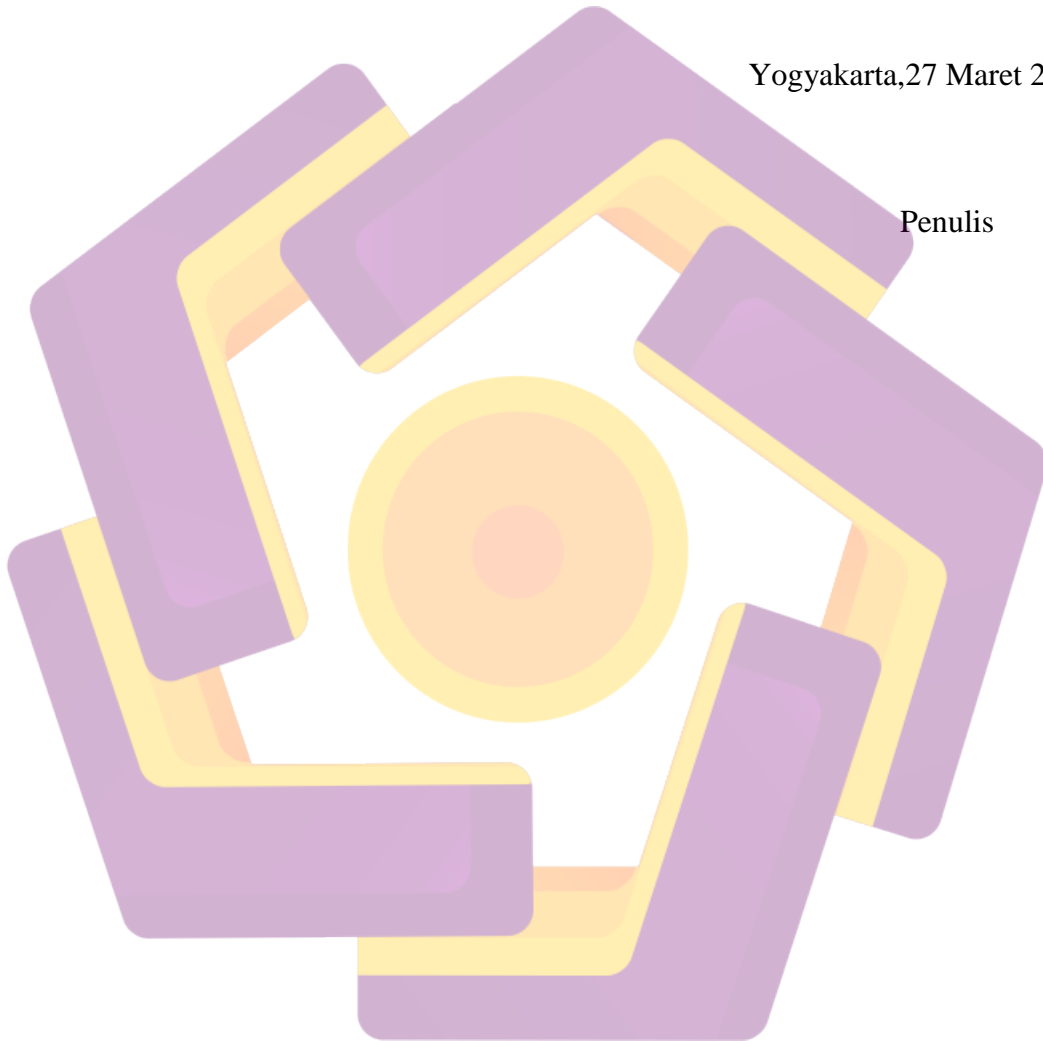
1. Yth. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Yth. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta..
3. Yth. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing dan KaProdi D3TI.
4. Yth. Seluruh Dosen Pengajar, Staff dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Ende Sumbogo, selaku pembimbing di MSV Studio.
6. Kedua Orang Tuaku terima kasih telah memberikan waktu doa dan dukungannya.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta Umumnya, Khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer, teman-teman ku di MSV Studio, jangan sampai tali silaturahmi kita putus.
8. Kepada semua pihak yang telah berkenan memberikan bantuan dan dorongan.

9. Serta kerja sama yang baik, sehingga laporan ini selesai dengan baik.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Kritik dan saran sangat membantu perkembangan dan penyempurnaan karya tulis ini. Sekian dari penulis, apabila terdapat kesalahan dan kekurangan mohon maaf selaku penulis.

Yogyakarta, 27 Maret 2020

Penulis



DAFTAR ISI

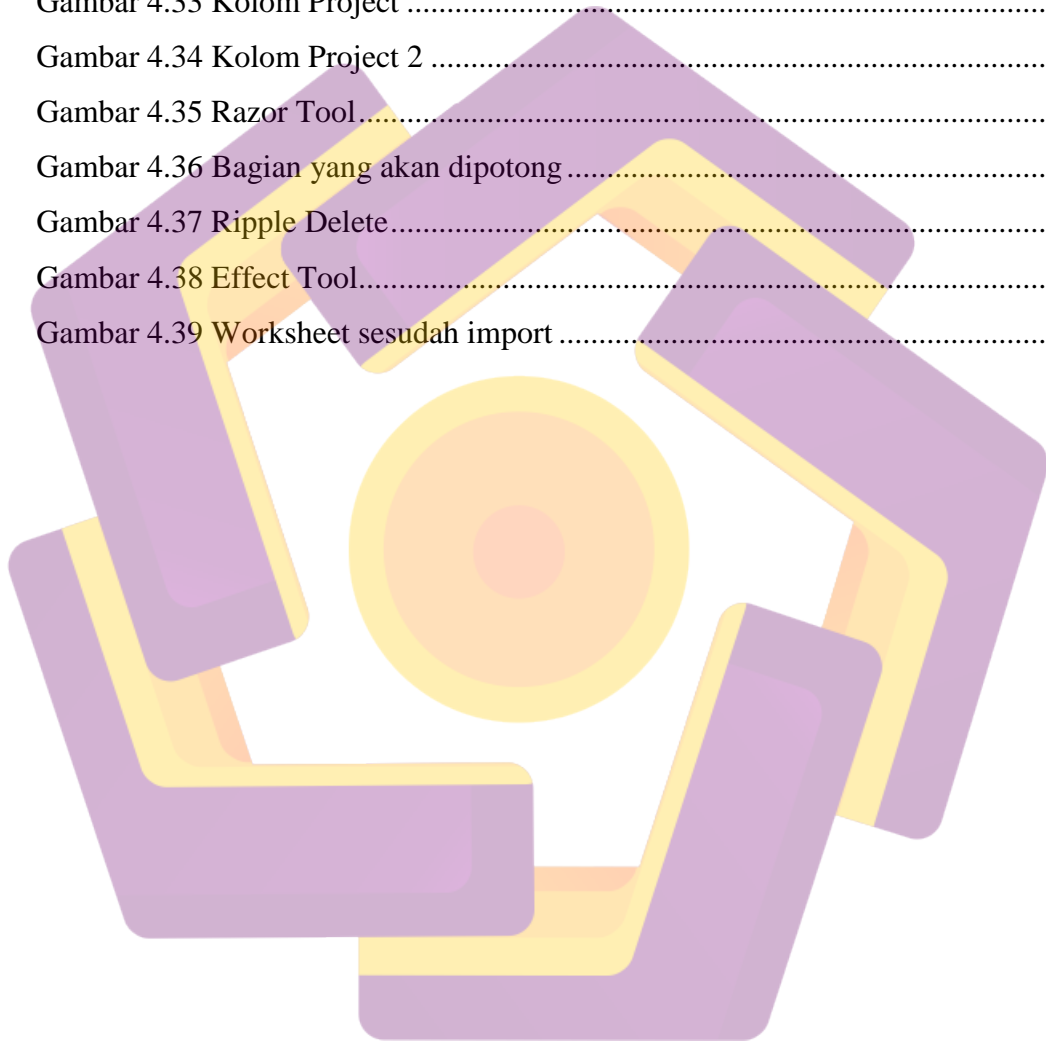
PERANCANGAN ANIMASI BATTLE OF SURABAYA CHIBI SERIES DENGAN METODE CUT OUT DI MSV STUDIO	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Proyek.....	1
1.2 Tujuan Penelitian	1
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Sistematika Penulisan	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Animasi.....	4
2.2 Background.....	9
2.3 Alur Produksi Film Animasi 2D	9
2.4 Tool Pendukung Pembuatan Animasi 2D.....	10
2.5 Compositing dan Editing	13
BAB III TINJAUAN UMUM.....	14
3.1 Deskripsi Singkat Obyek	14
3.2 Profil Perusahaan	15
3.2.1 Struktur Organisasi.....	15
3.2.2 Logo MSV Studio.....	16
3.2.3 Visi dan Misi	16

3.3 Hasil Pengumpulan Data.....	16
3.4 Solusi Yang Diusulkan	17
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Perancangan	39
4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	43
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	43
4.2 Pembahasan.....	44
4.2.1 Pembuatan karakter	44
4.2.2 Background.....	48
4.2.3 Animatic	51
BAB V PENUTUP.....	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT. MSV Studio.....	16
Gambar 3.2 Logo MSV Studio	16
Gambar 4.1 Diagram alur produksi.....	39
Gambar 4.2 Desain Awal Karakter Sholeh.....	41
Gambar 4.3 Background Setengah Jadi	42
Gambar 4.4 Contoh <i>Animatic</i> BOS Chibi Series	42
Gambar 4.5 Karakter Sholeh setelah coloring	44
Gambar 4.6 Perbagian struktur tubuh karakter Sholeh	45
Gambar 4.7 Layer karakter	45
Gambar 4.8 Screenshot network layer karakter	46
Gambar 4.9 Network yang sudah tertata.....	46
Gambar 4.10 Peg tool.....	46
Gambar 4.11 Network yang sudah diberi peg.....	47
Gambar 4.12 Pembuatan sendi.....	47
Gambar 4.13 Persendian karakter	48
Gambar 4.14 Storyboard	48
Gambar 4.15 Layout.....	49
Gambar 4.16 Layout yang sudah diberi warna	49
Gambar 4.17 Background latar suasana.....	50
Gambar 4.18 Pembuatan gambar dalam rumah	50
Gambar 4.19 Layer Toonboom	51
Gambar 4.20 Pengerakan karakter	51
Gambar 4.21 Worksheet After Effect	52
Gambar 4.22 Composition Setting.....	53
Gambar 4.23 Import file.....	54
Gambar 4.24 Jendela import file.....	55
Gambar 4.25 Tab Footage.....	56
Gambar 4.26 Tab import background	56
Gambar 4.27 Worksheet.....	57

Gambar 4.28 Memberi effect warna	57
Gambar 4.29 Tab Tint	58
Gambar 4.30 Pre Compose	59
Gambar 4.31 Tab Render	59
Gambar 4.32 Jendela New Project pada Adobe Premiere	60
Gambar 4.33 Kolom Project	61
Gambar 4.34 Kolom Project 2	61
Gambar 4.35 Razor Tool.....	62
Gambar 4.36 Bagian yang akan dipotong.....	62
Gambar 4.37 Ripple Delete.....	62
Gambar 4.38 Effect Tool.....	63
Gambar 4.39 Worksheet sesudah import	63



INTISARI

Animasi merupakan media komunikasi yang bisa digunakan sebagai iklan maupun industri perfilman. Animasi sendiri ada yang menggunakan tehnik 3d modeling dan 2d frame to frame. Penulis menemukan kendala pembuatan animasi menggunakan metode 3d modeling dan frame to frame merlukan waktu yang lama dan sulit untuk memenuhi standar produksi film animasi. maka dari itu penulis menggunakan metode yang mudah, cepat dan bisa memenuhi standar produksi animasi yaitu dengan metode *Cut-out*.

Metode *Cut-out* ini menggunakan karakter asset yang digerakkan seperti metode 3d animasi namun pembuatan asset menggunakan metode 2d, jadi untuk metode *Cut-out* ini pas untuk sebuah produksi yang memerlukan waktu terbatas dan kemampuan yang belum terlalu tinggi untuk membuat film animasi. Namun untuk orang yang sudah memiliki kemampuan dan pengalaman dalam pembuatan film animasi yang tinggi, memiliki kebebasan dalam memilih metode yang digunakan.

Penggunaan metode *Cut-out* pada animasi BOS Chibi Series ini merupakan metode yang disarankan oleh MSV Studio karena animasi ini sendiri merupakan project yang diberikan oleh MSV Studio Untuk dikerjakan oleh Mahasiswa magang. Dan penulis memilih animasi ini karena menurut MSV Studio animasi ini sudah sesuai dengan standar produksi perfilman animasi 2d.

Kata Kunci: Cut-out, BOS, MSV

ABSTRACT

Animation is a communication medium that can be used as an advertisement or the film industry. Animation itself uses 3D modeling and 2D frame to frame techniques. The author found the constraints of making animation using the 3d modeling method and frame to frame requires a long time and is difficult to meet the standards of animation film production. therefore the authors use a method that is easy, fast and can meet the animation production standards, namely the Cut-out method.

This cut-out method uses asset assets that are driven like the 3d animation method but asset creation uses the 2d method, so this cut-out method is appropriate for a production that requires limited time and abilities that are not yet too high for making animated films. But for people who already have the ability and experience in making high animation films, have the freedom in choosing the method used.

The use of the Cut-out method in the BOS Chibi Series animation is a method suggested by MSV Studio because this animation itself is a project given by MSV Studio to be done by an internship student. And the authors chose this animation because according to MSV Studio this animation was in accordance with the standards of 2d animation film production.

Keyword: Cut-out, BOS, MSV