

**PERANCANGAN ANIMASI 2D PENGENALAN SEKOLAH
MENGUNAKAN MOTION TWEEN PADA STUDIO
ANIMASI DOLANT KREATIF INDONESIA**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Nama : Erwan Adi Pratama

NIM : 17.01.3922

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

**PERANCANGAN ANIMASI 2D PENGENALAN SEKOLAH
MENGUNAKAN MOTION TWEEN PADA STUDIO
ANIMASI DOLANT KREATIF INDONESIA**

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:

Nama : Erwan Adi Pratama

NIM : 17.01.3922

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

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ANIMASI 2D PENGENALAN SEKOLAH
MENGUNAKAN MOTION TWEEN PADA STUDIO
ANIMASI DOLANT KREATIF INDONESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Erwan Adi Pratama

17.01.3922

Taufik

17.01.4020

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 16 Agustus 2020

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ANIMASI 2D PENGENALAN SEKOLAH MENGUNAKAN MOTION TWEEN PADA STUDIO ANIMASI DOLANT KREATIF INDONESIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Erwan Adi Pratama 17.01.3922

Taufik 17.01.4020

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal <tanggal ujian>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 21 September 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Erwan Adi Pratama
NIM : 17.01.3922

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Perancangan Animasi 2D Pengenalan Sekolah Menggunakan Motion Tween
Pada Studio Animasi Dolant Kreatif Indonesia**

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

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, 21 September 2020

Yang Menyatakan



Erwan Adi Pratama

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Animasi 2D “Pengenalan Sekolah” Menggunakan Motion Tween Pada Studio Animasi Dolant Kreatif Indonesia, sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, tentu saja masih banyak kekurangan dan hambatan yang terkadang ditemui baik secara teknis maupun non-teknis sehingga dalam melengkapi penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma III Jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

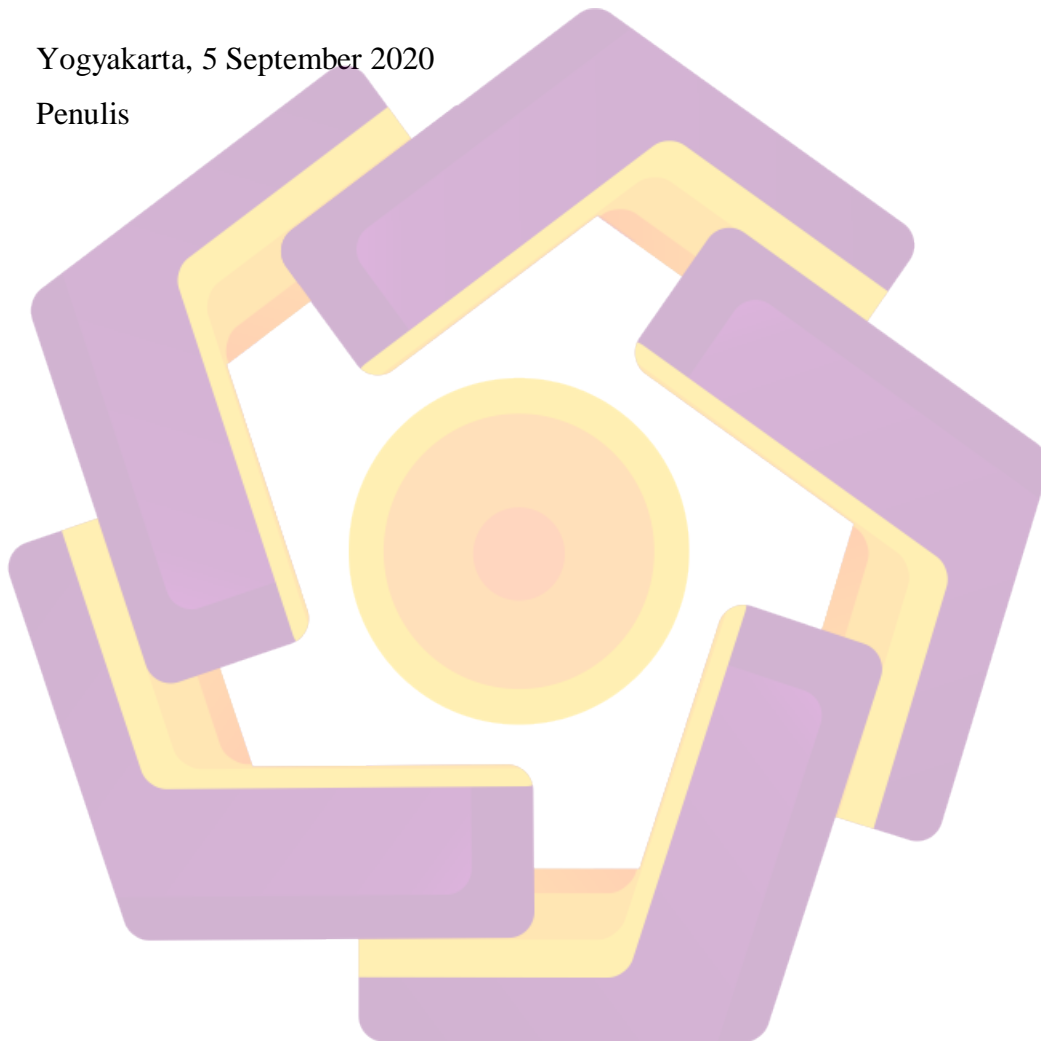
Pada kesempatan ini penulis memberikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika
5. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis.
6. Kedua orang tua beserta keluarga yang selalu memberi motivasi, doa dan juga dukungan.
7. Keluarga besar PT. Dolant Kreatif Indonesia atas izin penelitian, bantuan dan kerja sama selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
8. Teman-teman dan pihak lain yang selalu memberikan dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu saran dan masukan dari pembaca sangat kami harapkan sebagai acuan untuk lebih baik di waktu yang akan datang. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua kalangan ataupun pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 5 September 2020

Penulis

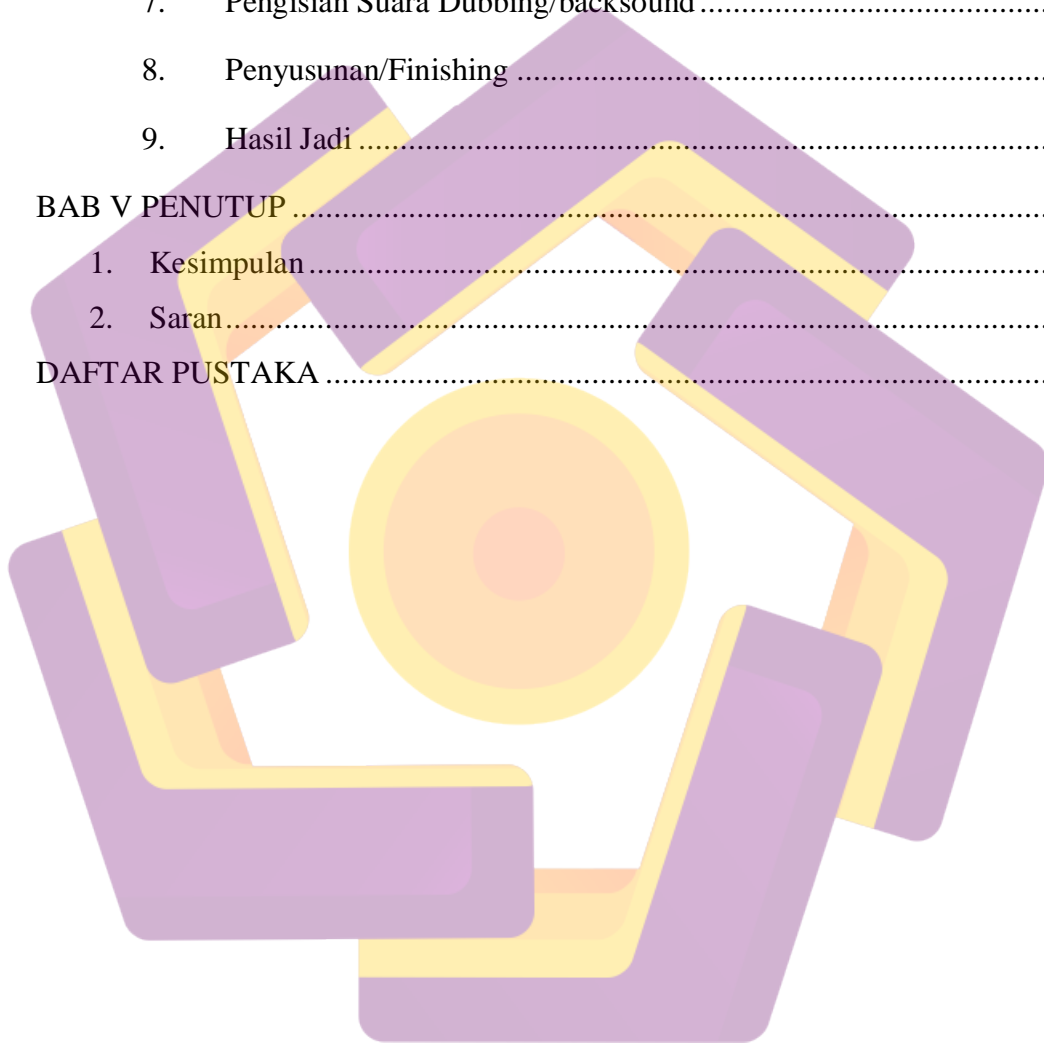


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	2
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	15
1. Latar Belakang Masalah	15
2. Tujuan Penelitian	16
3. Rumusan Masalah	16
4. Batasan Masalah	16
5. Sistematika Penulisan.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
2.2 Jenis Format Animasi	18
2.2.1 Animasi tanpa system control.....	18
2.2.2 Animasi dengan system control.....	18
2.2.3 Animasi manipulasi langsung	18
2.3 Konsep Dasar Animasi	19
2.4 Jenis-Jenis Animasi	20
2.4.1 Animasi Cell	20
2.4.2 Animasi Frame.....	20
2.4.3 Animasi Sprite	20
2.4.4 Animasi Path.....	20
2.4.5 Animasi Spline.....	20

2.4.6 Animasi Vector	21
2.4.7 Animasi Karakter	21
2.5 Prinsip Animasi.....	21
2.5.1 Solid Drawing.....	21
2.5.2 Squash And Stretch.....	22
2.5.3 Anticipation	23
2.5.4 Staging.....	24
2.5.5 Straight Ahead and Pose To Pose	25
2.5.6 Follow Through and Overlapping Action	26
2.5.7 Slow In and Slow Out	27
2.5.8 Arcs	28
2.5.9 Secondary Action.....	29
2.5.10Timing	29
2.5.11Appeal	30
2.5.12Exaggeration.....	31
2.6 Animasi Pipeline	31
2.6.1 Pra-produksi.....	31
2.6.2 Produksi.....	33
2.6.3 Post produksi/Pascaproduksi	33
BAB III tinjauan umum	35
1. Deskripsi Singkat Objek.....	35
1. Visi dan Misi.....	36
2. Tim Dolant Kreatif.....	36
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....	37
1. Alur Produksi.....	37
1. praproduksi	37
2. Penentuan Ide Cerita	37

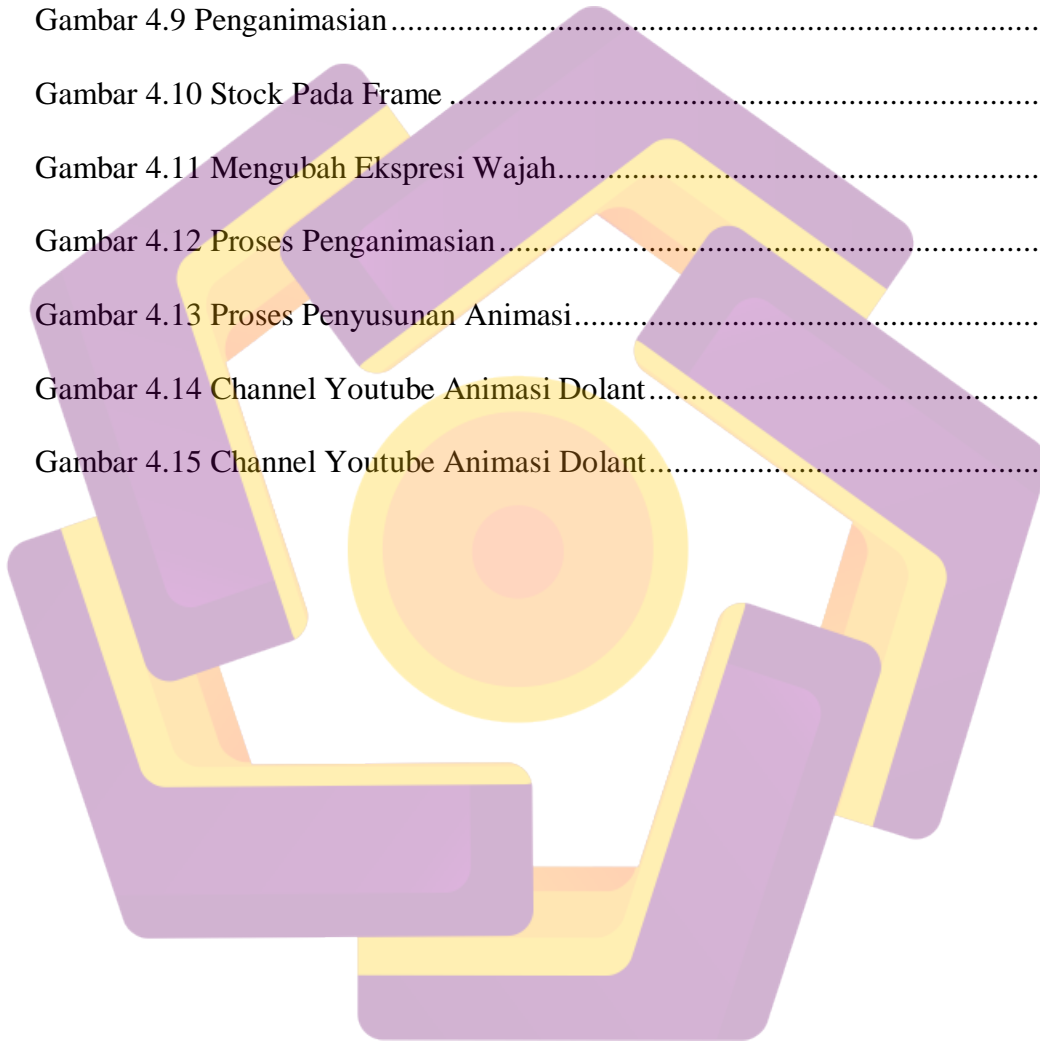
3.	<i>Concept Art</i>	37
4.	Produksi.....	41
5.	Layout.....	41
6.	Penganimasian	43
7.	Pengisian Suara Dubbing/background	46
8.	Penyusunan/Finishing	46
9.	Hasil Jadi	47
BAB V PENUTUP		49
1.	Kesimpulan.....	49
2.	Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA		51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Solid Drawing.....	22
Gambar 2.2 Squash and Stretch.....	22
Gambar 2.3 Anticipation.....	23
Gambar 2.4 Anticipation.....	23
Gambar 2.5 Staging	24
Gambar 2.6 Straight Ahead Action.....	25
Gambar 2.7 Pose To Pose	26
Gambar 2.8 Follow Through.....	26
Gambar 2.9 Overlapping Action	27
Gambar 2.10 Slow In and Slow Out.....	27
Gambar 2.11 Arcs.....	28
Gambar 2.12 Secondary Action.....	29
Gambar 2.13 Timing.....	30
Gambar 2.14 Appeal	31
Gambar 2.15 Exaggeration.....	31
Gambar 3.1 Tim Dolant Kreatif	36
Gambar 4.1 Karakter Jamal.....	38
Gambar 4.2 Karakter Said.....	38
Gambar 4.3 Karakter Mauza	39
Gambar 4.4 Pembagian Sendi Pada Setiap Karakter	39

Gambar 4.5 Proses Penulangan Pada Karakter	40
Gambar 4.6 Karakter Bersendi	41
Gambar 4.7 Layout	42
Gambar 4.8 Cut Pada Layout	43
Gambar 4.9 Penganimasian	44
Gambar 4.10 Stock Pada Frame	44
Gambar 4.11 Mengubah Ekspresi Wajah.....	45
Gambar 4.12 Proses Penganimasian.....	46
Gambar 4.13 Proses Penyusunan Animasi.....	47
Gambar 4.14 Channel Youtube Animasi Dolant.....	48
Gambar 4.15 Channel Youtube Animasi Dolant.....	48



INTISARI

Animasi 2D adalah salah satu media hiburan yang paling banyak digemari berbagai kalangan saat ini. PT. Dolant Kreatif Indonesia memiliki cara dan desain tersendiri dalam pembuatan animasi nya. PT. Dolant Kreatif Indonesia menggunakan metode tweening dalam pembuatan animasinya. Metode ini memiliki beberapa kelebihan seperti, pembuatan animasi tidak memakan atau membutuhkan terlalu banyak gambar. Metode Tweening ini dirasa sangat cocok untuk para animator yang baru saja terjun ke dalam dunia animasi

Proses produksi pembuatan animasi menggunakan metode tweening ini menggunakan berbagai software seperti Adobe Flash Professional, Adobe Premiere Pro, After Effects dan Adobe Audition. Untuk perangkat hardware berupa pen tablet, Laptop atau computer dengan spesifikasi menengah, headhone, dan microphone recording.

Hasil akhir dari perancangan ini adalah animasi yang berjudul “pengenalan sekolah” yang berdurasi kurang lebih 1 menit 30 detik dan akan di tayang kan di media youtube PT. Dolant Kreatif Indonesia.

Kata kunci: Tweening, Animasi 2D, PT. Dolant Kreatif Indonesia.

ABSTRACT

2D animation is one of the most popular entertainment media for various groups today. PT. Dolant Kreatif Indonesia has its own way and design in making its animation. PT. Dolant Kreatif Indonesia uses the tweening method in making its animation. This method has several advantages, such as making animation not consuming or requiring too many images. This Tweening method is deemed very suitable for animators who are just getting into the world of animation

The production process of making animation using this tweening method uses various software such as Adobe Flash Professional, Adobe Premiere Pro, After Effects and Adobe Audition. For hardware devices in the form of pen tablets, laptops or computers with intermediate specifications, headphones, and a recording microphone.

The final result of this design is an animation entitled "school introduction" which has a duration of approximately 1 minute 30 seconds and will be broadcast on the youtube media of PT. Dolant Creative Indonesia. The final result of this design is an animation entitled "school introduction" which has a duration of approximately 1 minute 30 seconds and will be broadcast on the youtube media of PT. Dolant Creative Indonesia.

Keywords: Tweening, 2D Animation, PT. Dolant Creative Indonesia.