

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI
PENDEK BERBASIS 2D DIGITAL ANIMATION BERJUDUL
“STELLA”**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh:

ZHEKY ZULFON

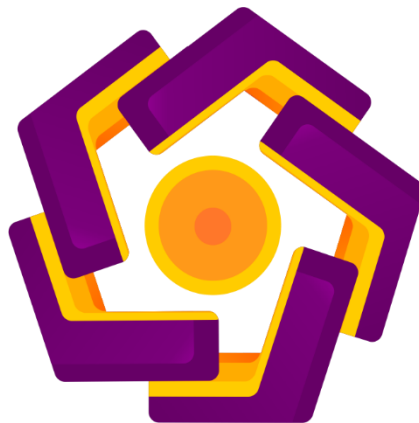
20.01.4494

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI
PENDEK 2D DIGITAL ANIMATION BERJUDUL “STELLA”**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

ZHEKY ZULFON

20.01.4494

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM PENDEK BERBASIS 2D DIGITAL ANIMATION BERJUDUL “STELLA”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zheky Zulfon

20.01.4494

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 13 Juni 2023

Dosen Pembimbing,

Ahlihi Masruro, M.Kom

NIK. 190302148

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM PENDEK BERBASIS 2D
DIGITAL ANIMATION BERJUDUL “STELLA”**

yang disusun dan diajukan oleh

Zheky Zulfon

20.01.4494

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 November 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

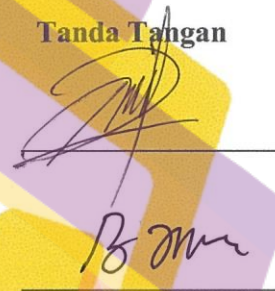
Tanda Tangan

Ainul Yaqin, M.Kom

NIK. 190302255

Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 20 November 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Zheky Zulfon
NIM : 20.01.4494

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Tugas Akhir

Dosen Pembimbing : Ahlili Masruro, 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, 20 November 2023

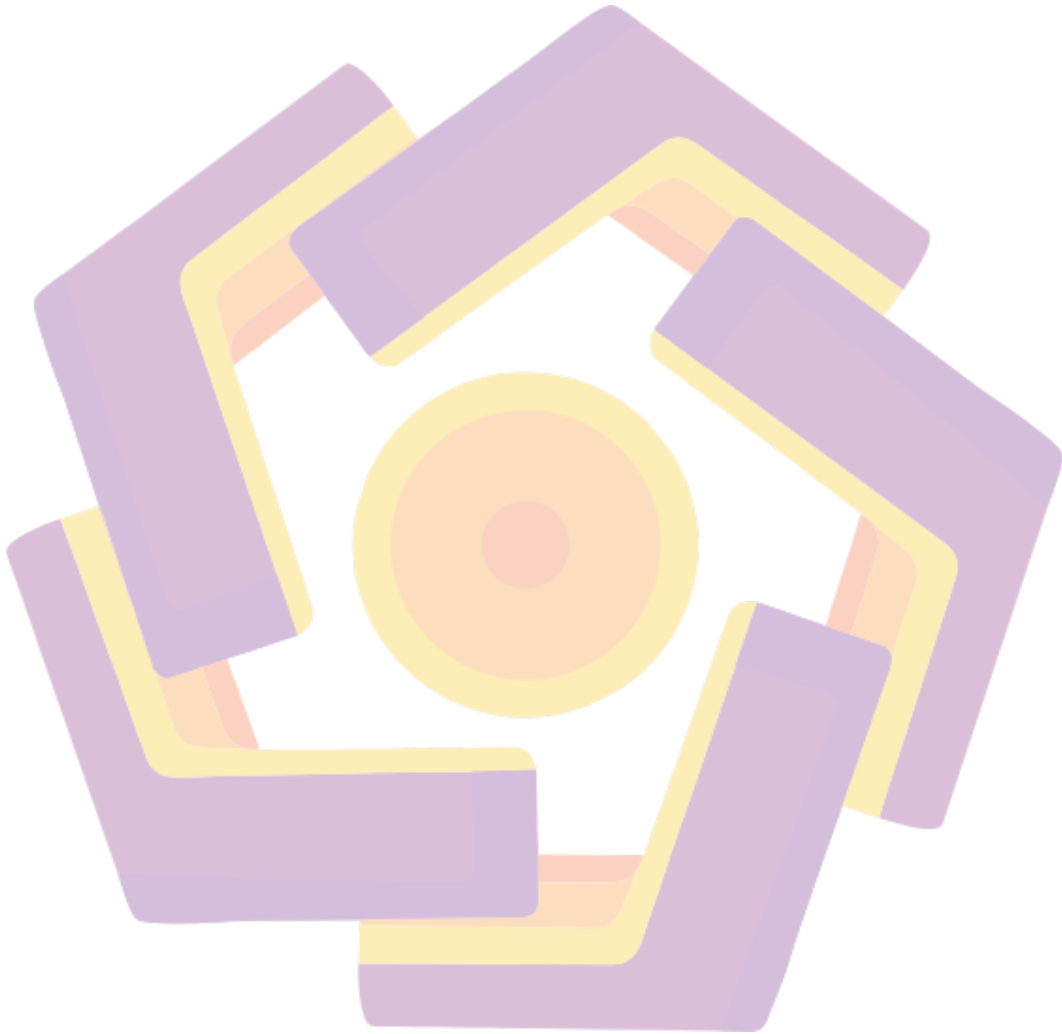
Yang Menyatakan,



Zheky Zulfon

HALAMAN MOTTO

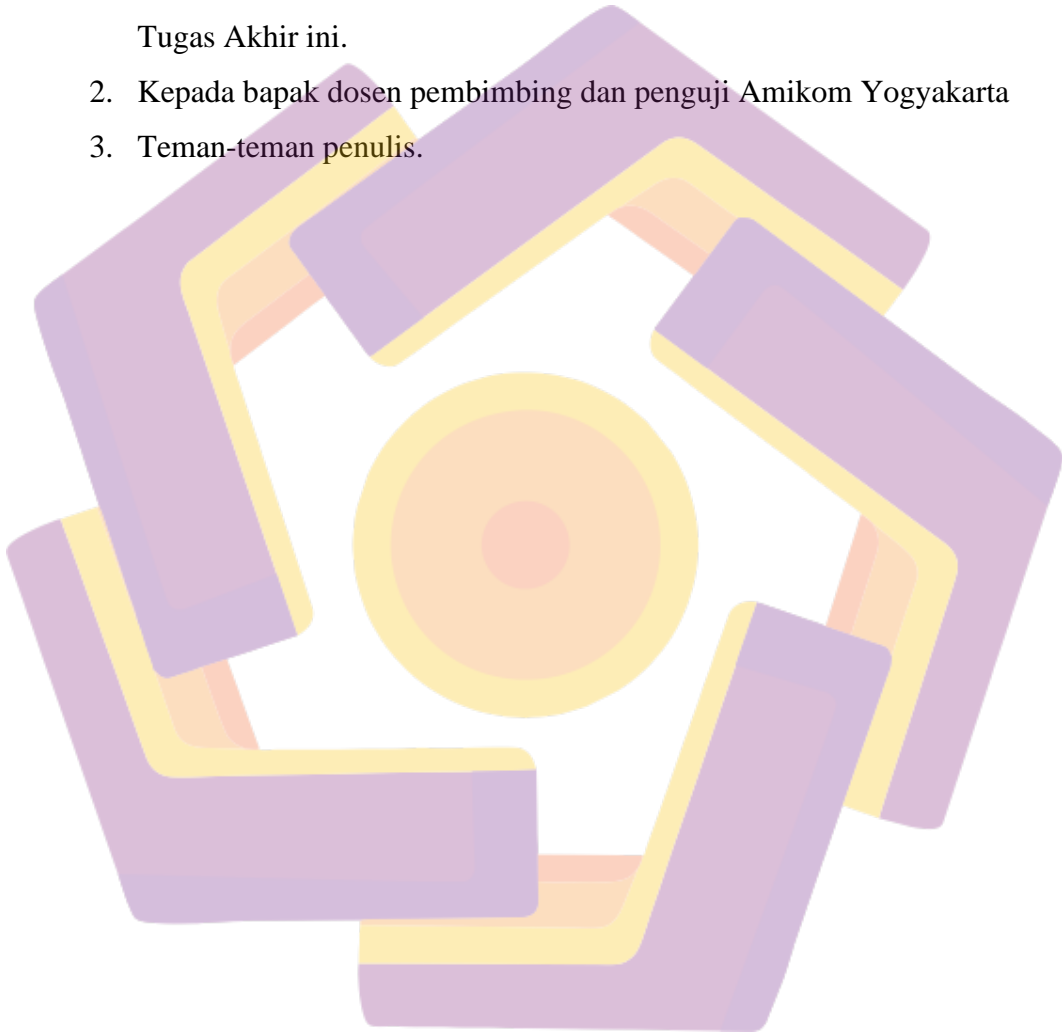
“being empty means anything can fit inside you”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa puji syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya tugas akhir ini Penulis mempersembahkannya kepada:

1. Keluarga besar Penulis yang telah senantiasa membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kepada bapak dosen pembimbing dan penguji Amikom Yogyakarta
3. Teman-teman penulis.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmatnya penulis telah diberikan kemampuan, kesehatan dan kekuatan sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir dengan lancar dan baik. penulis menyampaikan trimakasih kepada pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungan dalam pembuatan tugas akhir ini, dengan penuh rasa bersyukur penulis mempersembahkan tugas akhir ini kepada:

1. seluruh keluarga tersayang, terutama Kepada Ayah Zuljasrifon dan Ibu Yeni WILda selaku kedua orang tua penulis yang telah sabar mendukung dan mendidik penulis sehingga mampu menjalankan pendidikan hingga ke perkuliahan.
2. Dosen pembimbing bapak Ahlihi Masruro, M.Kom. yang telah membimbing penulis dalam pembuatan karya ilmiah sehingga dapat berjalan dengan baik sesuai dengan arahan dan pedoman penulisan.
3. Teman-teman yang telah menemani penulis selama berkuliah dari semester pertama hingga sekarang sehingga dapat mengerjakan tugas akhir dengan benar.

Yogyakarta, 20 Maret 2024

Zheky Zulfon

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	3
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR IAMPIRAN	vii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISTILAH	ix
INTISARI	x
<i>Abstract</i>	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah	1
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 <i>Literature Review</i>	3
2. 2 Landasan Teori	3
2.2.1 Pengertian Animasi.....	3
2.2.2 Animasi 2D.....	4
2.2.3 Desain Karakter	4
2.2.4 Storyboard.....	5
2.2.5 Metode	5
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	6
3.1 Metode Penelitian.....	6
3.2 Langkah Penelitian	7
3.2.1 <i>Concept</i>	7

3.2.2 <i>Design</i>	8
3.2.3 <i>Material Collecting</i>	8
3.2.4 <i>Assembly</i>	8
3.3 Analisis Kebutuhan	8
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	8
3.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	9
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	9
3.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	9
3.4 Analisis Perancangan	10
3.4.1 Ide Cerita	10
3.4.2 Perancangan Konsep dan Desain Karakter.....	10
3.4.3 Penulisan Naskah.....	11
3.4.4 Storyboard dan Animatic.....	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	15
4.1 Proses Produksi	15
4.1.1 Pembuatan Background	15
4.1.2 Proses Animasi	16
4.1.3 Ekspor File Animasi dan Background.....	18
4.1.4 Memasukkan Audio.....	19
4.2 Proses Pasca-Produksi.....	19
4.2.1 Compositing dan Editing	19
4.2.2 Ekspor File Video	19
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	21
5.1 Kesimpulan.....	21
5.2 Saran.....	21
DAFTAR PUSTAKA	22

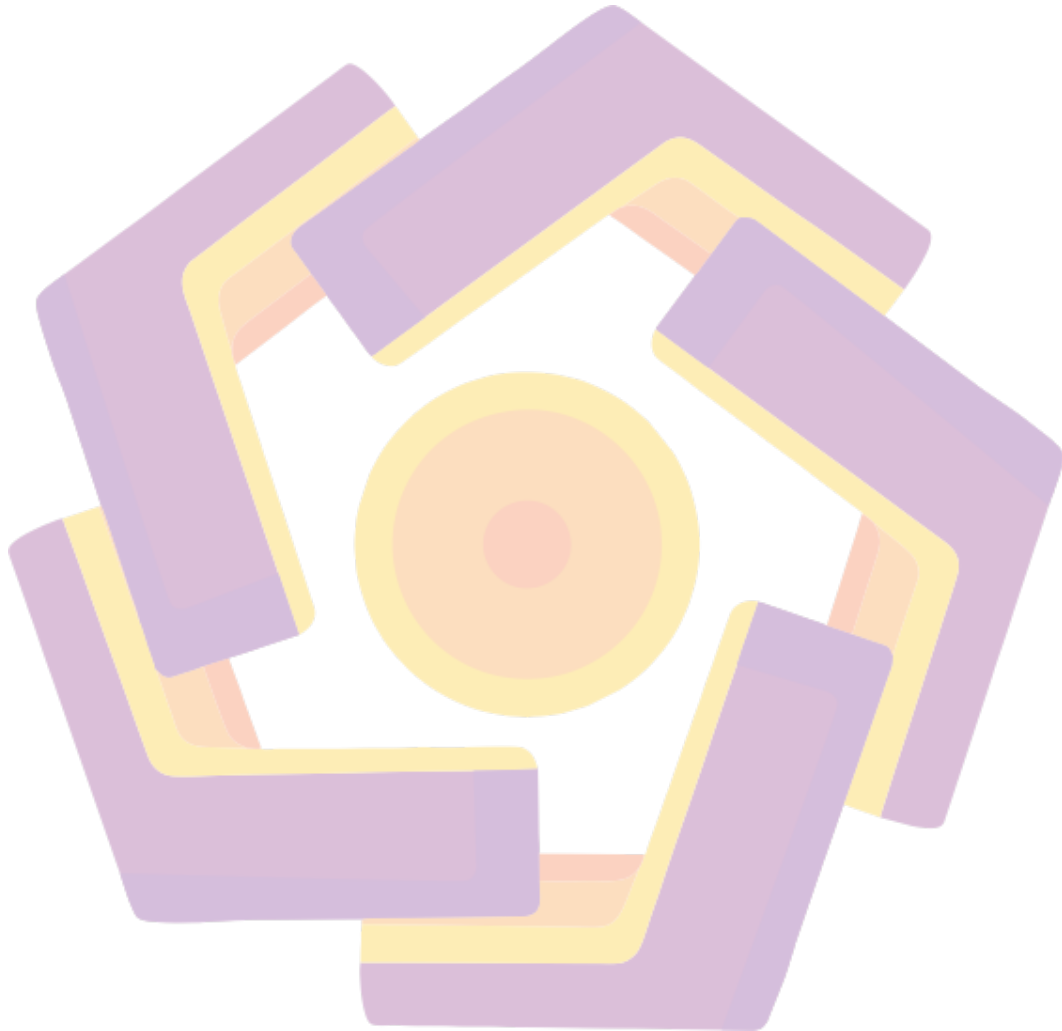
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Flowchart Multimedia Development Life Cycle	6
Gambar 3.2. Flowchart Penelitian	7
Gambar 3.4. Desain Karakter Stella	10
Gambar 3.5. Desain Karakter Rebecca	11
Gambar 3.6. Cuplikan Storyboard Animasi 2d “Stella”	14
Gambar 4.1. Contoh Background Animasi “Stella”	15
Gambar 4.2. Contoh Background Animasi “Stella”	16
Gambar 4.3. Cuplikan Proses Sketch Animasi “Stella”	16
Gambar 4.4. Cuplikan Proses Line Art Animasi “Stella”	17
Gambar 4.5. Cuplikan Proses Coloring Animasi “Stella”	18
Gambar 4.6. Contoh Hasil Eksport Animasi “Stella”	19
Gambar 4.7. Proses Compositing dan Editing	20



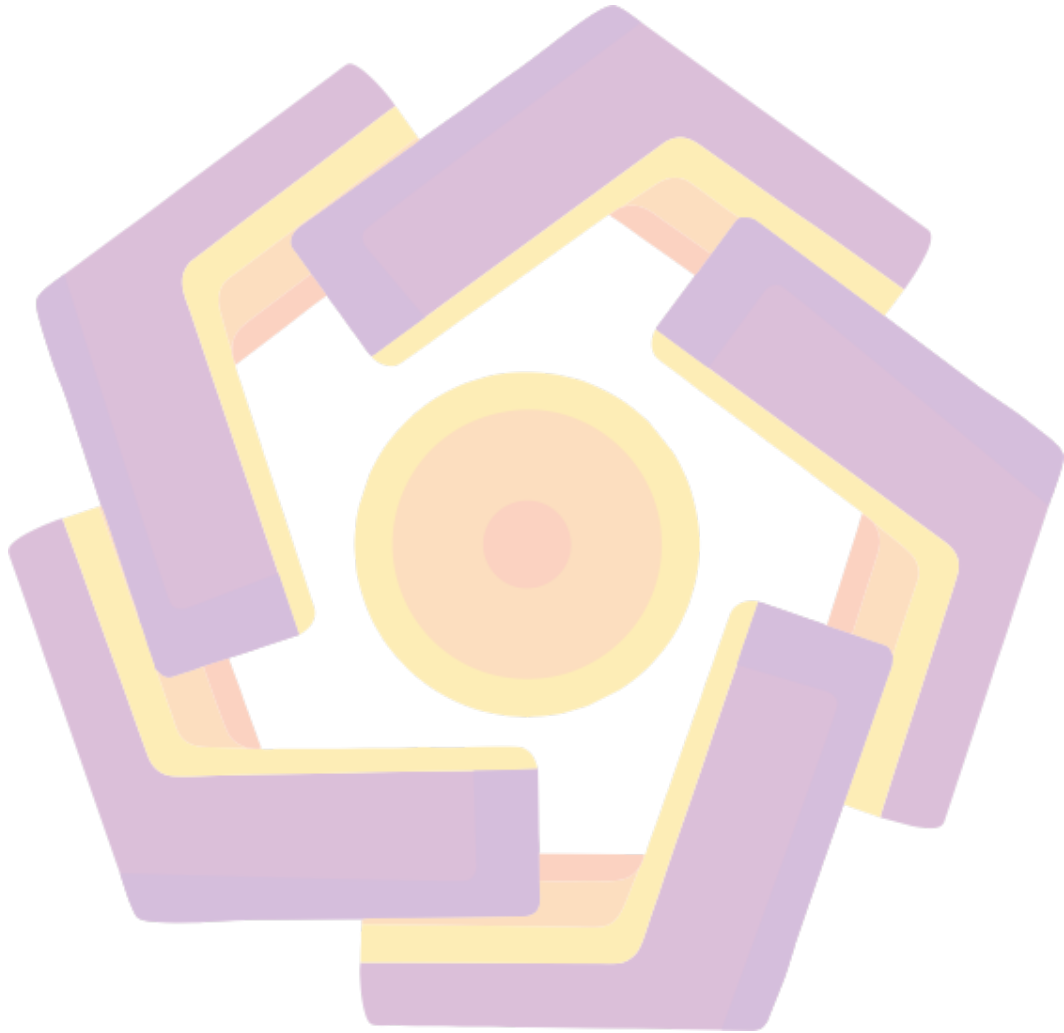
DAFTAR IAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah Animasi “Stella”	10
Lampiran 2. Concept Art Animasi “Stella”	11
Lampiran 3. Storyboard Animasi “Stella”	12



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

2D	2 Dimensi
CC	Creative Cloud
MDLC	Multimedia Development Life Cycle



DAFTAR ISTILAH

Storyboard	besaran yang mempunyai arah.
Animatic	akar akar persamaan .
Line Art/Clean Up	Tahap dalam proses pembuatan animasi berupa pembuatan garis-garis dasar dalam animasi.
Frame by Frame	Teknik animasi dimana setiap gambar dibuat secara manual satu per-satu disusun secara berurutan untuk membuat sebuah gerakan animasi.
Stella	Diambil dari Bahasa latin yang berarti bintang.
Software	Perangkat Lunak dalam komputer
Hardware	Perangkat Keras Komputer
Compositing	Proses penggabungan file seperti gambar, video, audio, dan efek khusus.
Editing	Proses pengolahan file audio, video, maupun gambar untuk menciptakan hasil yang lebih baik.
Key Motion	Gerakan kunci untuk menentukan inti gerakan
In Between	Gambar yang menghubungkan antara gambar inti ke gambar lain.
Background	Gambar latar belakang.
Coloring	Proses mewarnai.
Render	Proses pengolahan visual dari data menjadi sebuah produk final gambar atau video yang dapat dilihat.
Scene	Kombinasi sebuah adegan, dialog, aksi, dan komposisi.
Base Color	Warna dasar pada gambar.
Shading	Bayangan pada sebuah objek yang bertujuan untuk memberikan kejelasan akan bentuk sebuah objek.
Flowchart	Reseprentasi visual dari rangkaian proses yang digambarkan dalam bentuk simbol grafis yang saling terhubung.
Animare	Menghidupkan

INTISARI

Animasi merupakan proses menciptakan ilusi gerakan dengan cara menampilkan serangkaian gambar atau objek secara berurutan dalam kecepatan tertentu. Tujuan dari animasi adalah untuk memberikan kesan gerakan pada benda atau karakter, sehingga menciptakan pengalaman visual yang menarik bagi penonton.

Animasi 2D adalah jenis animasi yang menciptakan ilusi gerakan dengan menggunakan gambar dua dimensi atau gambar datar. Dalam animasi 2D, objek, karakter, atau latar belakang dihasilkan dalam lingkungan dua dimensi. Dalam pembuatan film pendek animasi 2D berjudul “Stella” penulis menggunakan teknik animasi 2D digital. Seluruh proses mulai dari penulisan naskah, pembuatan storyboard, animatic, line art, coloring, hingga visual effect yang dikerjakan melalui software grafis menggunakan komputer. Teknik animasi 2D yang digunakan adalah frame by frame, yaitu setiap gerakan merupakan kumpulan yang disusun secara beruntun agar menciptakan ilusi gerakan dalam animasi. Film pendek animasi berjudul “Stella” ini memiliki beberapa pesan tersirat yang mungkin dapat diartikan berbeda oleh setiap individu.

Kata kunci: Animasi 2D, Digital, Film, Frame by frame

Abstract

Animation is the process of creating the illusion of movement by displaying a series of images or objects sequentially at a certain speed. The goal of animation is to give objects or characters a sense of movement, thus creating an engaging visual experience for the viewer.

2D animation is a type of animation that creates the illusion of movement by using two-dimensional images or flat images. In 2D animation, objects, characters or backgrounds are generated in a two-dimensional environment. In making a 2D animated short film entitled “Stella” the author uses digital 2D animation techniques. The entire process, from script writing, storyboarding, animatic, line art, coloring, to visual effects, is done through graphic software using a computer. The 2D animation technique used is frame by frame, that is, each movement is a collection arranged in succession to create the illusion of movement in animation. This animated short film entitled “Stella” has several implied messages that may be interpreted differently by each individual.

Keyword: 2D Animation, Digital, Film, Frame by frame