

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH DI PT DOLANT KREATIF INDONESIA  
SEBAGAI MEDIA HIBURAN**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

**Nama : Amin Wahyudi**  
**NIM : 17.01.3933**

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

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH DI PT DOLANT KREATIF INDONESIA  
SEBAGAI MEDIA HIBURAN**

**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 : Amin Wahyudi**  
**NIM : 17.01.3933**

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

# HALAMAN PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

### PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH DI PT DOLANT KREATIF INDONESIA SEBAGAI MEDIA HIBURAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Amin Wahyudi**

**17.01.3933**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 16 Agustus 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**28-Sep-20**

## HALAMAN PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

#### PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH DI PT DOLANT KREATIF INDONESIA SEBAGAI MEDIA HIBURAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Amin Wahyudi**

**17.01.3933**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 September 2020

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

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

**Tanda Tangan**



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 : Amin Wahyudi**  
**NIM : 17.01.3933**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:  
**Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi Menggunakan Adobe Flash Di PT Dolant Kreatif Indonesia Sebagai Media Hiburan**

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, 1 Juli 2020  
Yang Menyatakan,



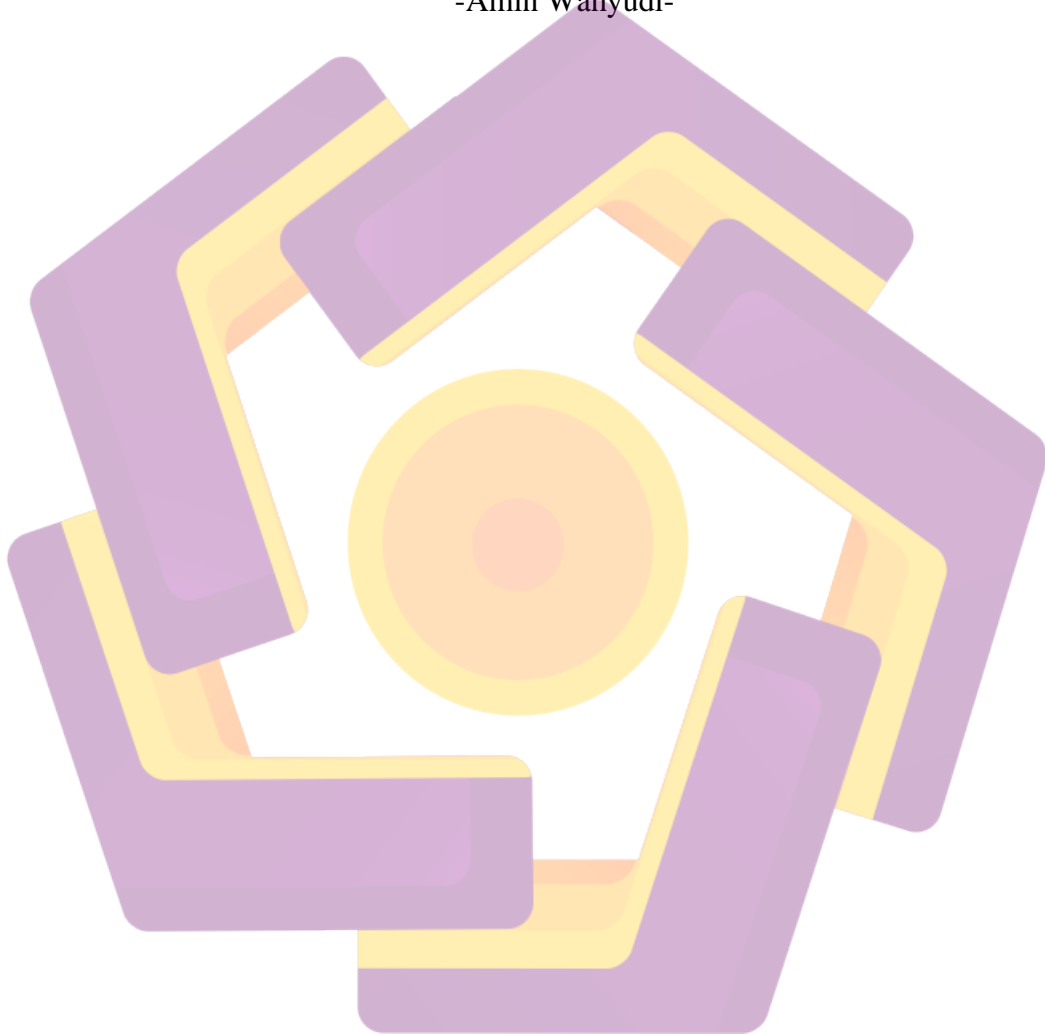
Amin Wahyudi

## **HALAMAN MOTTO**

Hidup memang bukanlah sebuah kepastian, yang pasti hanya Tuhan dengan segala

MisteriNya dan segenap KuasaNya

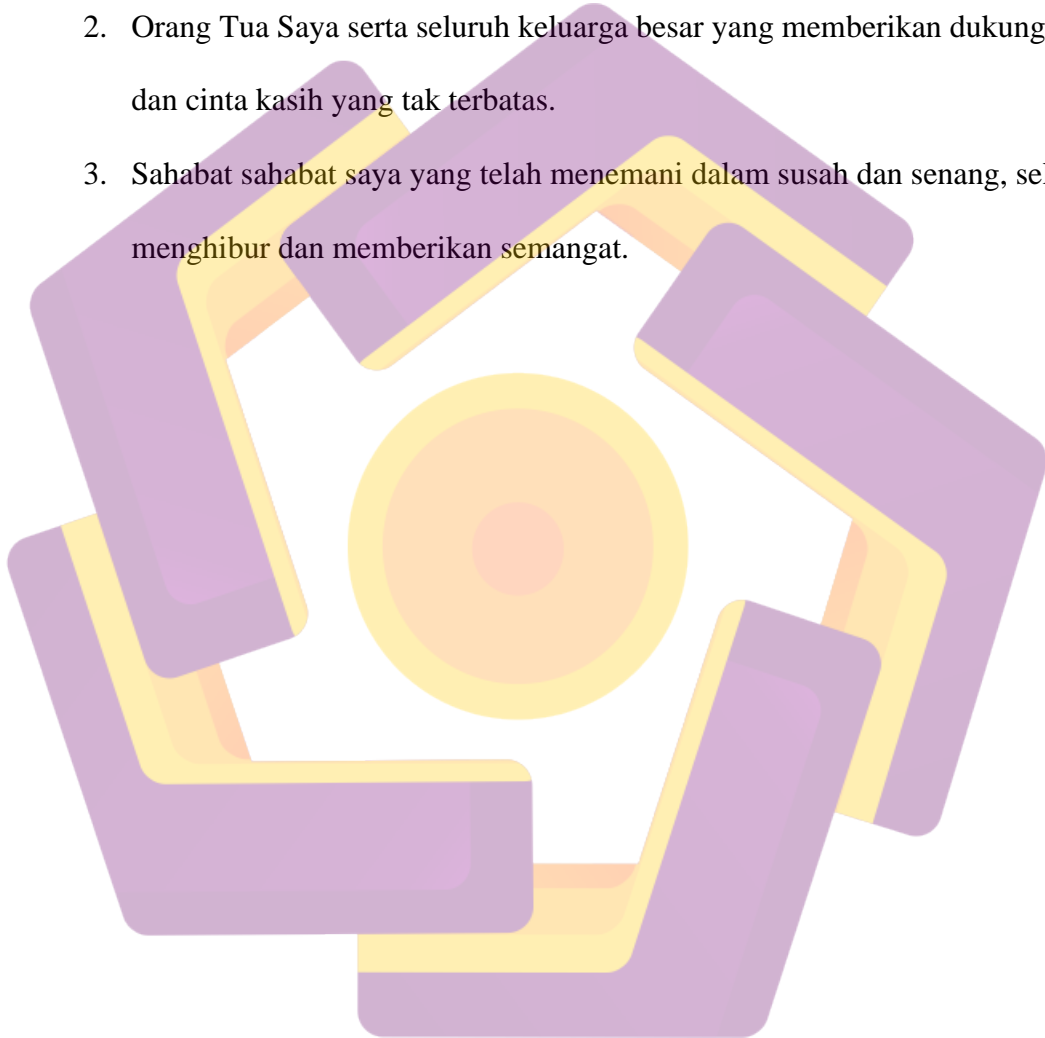
-Amin Wahyudi-



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya Tulis ini saya persembahkan untuk

1. Allah Subhanawata'alla yang melancarkan Tugas Akhir ini.
2. Orang Tua Saya serta seluruh keluarga besar yang memberikan dukungan dan cinta kasih yang tak terbatas.
3. Sahabat sahabat saya yang telah menemani dalam susah dan senang, selalu menghibur dan memberikan semangat.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya Tugas Akhir ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng Selaku Ketua Prodi D3 Teknik Informatika.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.
4. Kedua Orang Tua saya
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta
6. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 1 Juli 2020

Penulis

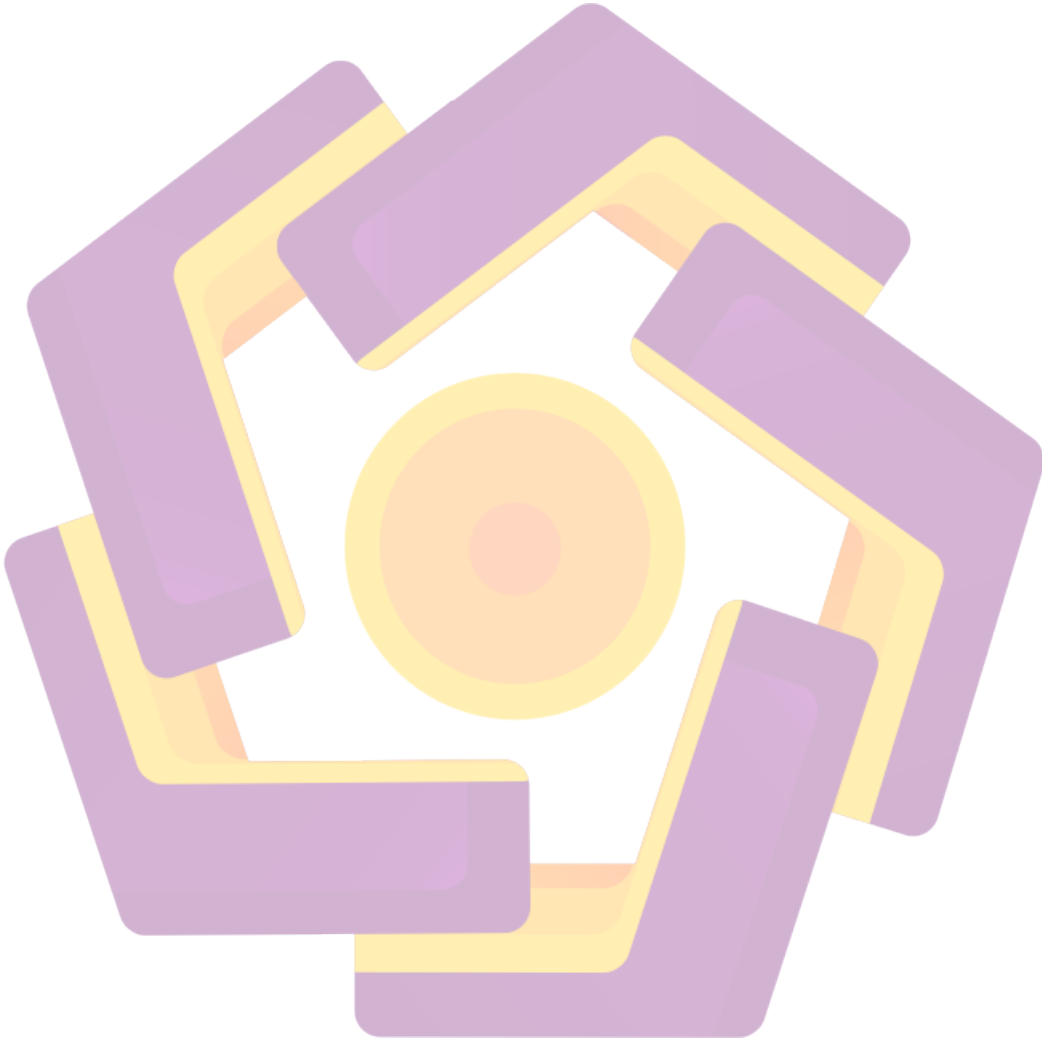


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah atau Latar Belakang Proyek.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Referensi.....	6
2.2 Pengertian Multimedia.....	7
2.3 Elemen Multimedia.....	7
2.4 Definisi Animasi.....	8
2.4.1 Sejarah Animasi.....	8
2.4.2 Teknik Dasar Animasi.....	9

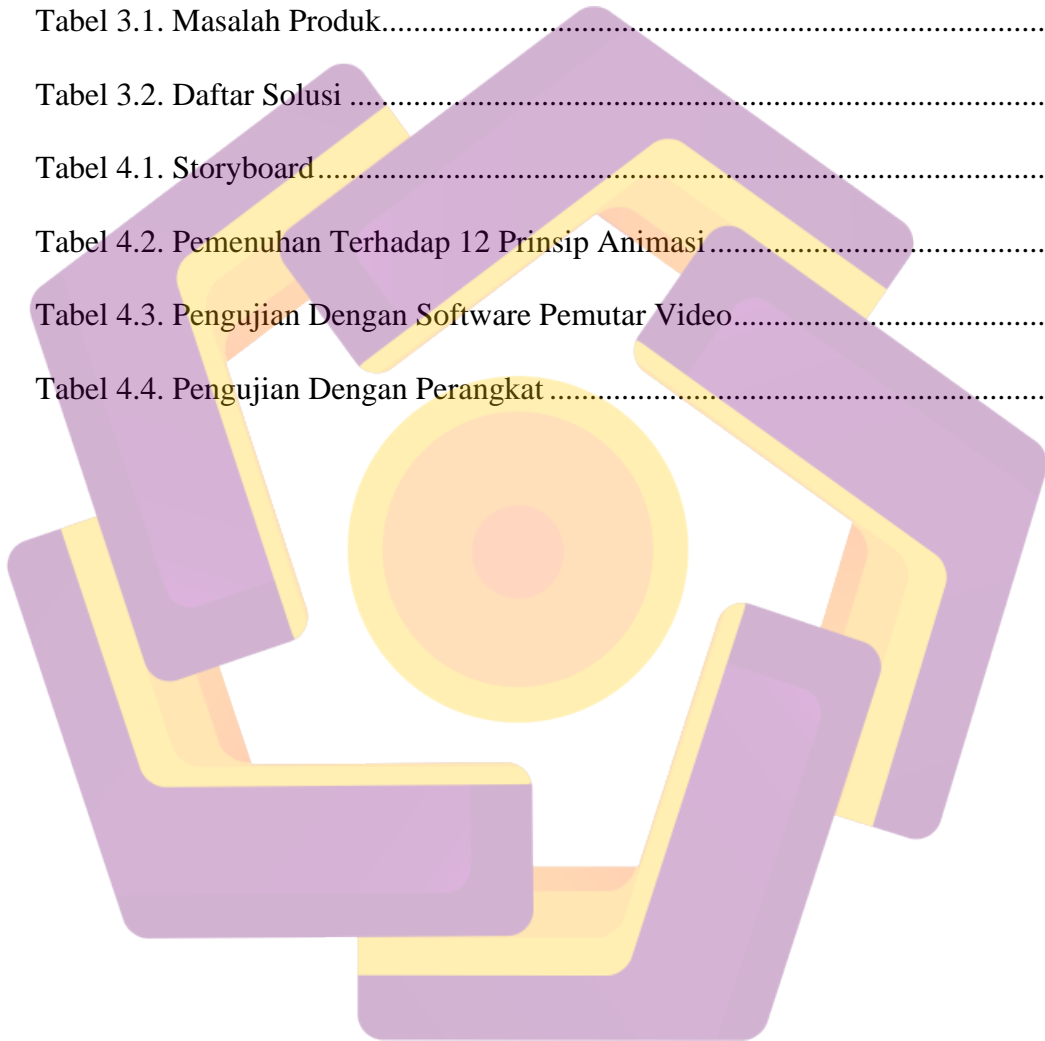
2.4.3 Fungsi Animasi .....	11
2.4.4 Prinsip Dasar Animasi .....	13
2.5 Jenis Film Animasi .....	19
2.6 Frame Rate .....	20
2.7 Resolusi.....	21
2.8 Bitrate.....	22
2.9 Tahapan Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi .....	23
2.9.1 Tahap Pra Produksi .....	23
2.9.2 Tahap Produksi .....	25
2.9.3 Tahap Pasca Produksi .....	26
2.10 Software yang digunakan.....	28
2.11 Hardware yang Digunakan .....	30
<b>BAB III TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>31</b>
3.1 Deskripsi Singkat Objek .....	31
3.1.1 Sejarah Singkat .....	31
3.1.2 Visi dan Misi.....	32
3.1.3 Struktur Organisasi .....	33
3.2 Hasil Pengumpulan Data.....	33
3.3 Solusi Yang Diusulkan .....	34
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>35</b>
4.1 Alur Produksi .....	35
4.1.1 Pra Produksi .....	35
4.1.2 Produksi .....	43
4.1.3 Pasca Produksi .....	46
4.2 Hasil Akhir Produk .....	49
4.3 Pembahasan dan Hasil Pengujian .....	50
4.3.1 Pemenuhan Terhadap 12 Prinsip Animasi.....	50
4.3.2 Pengujian Hasil Produk.....	51
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>52</b>
5.1 Kesimpulan .....	52
5.2 Saran .....	53

DAFTAR PUSTAKA ..... 54  
LAMPIRAN..... 57



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Rekomendasi Bitrate Upload SDR .....	22
Tabel 2.2. Rekomendasi Bitrate Upload HDR.....	22
Tabel 3.1. Masalah Produk.....	33
Tabel 3.2. Daftar Solusi .....	34
Tabel 4.1. Storyboard.....	36
Tabel 4.2. Pemenuhan Terhadap 12 Prinsip Animasi.....	50
Tabel 4.3. Pengujian Dengan Software Pemutar Video.....	51
Tabel 4.4. Pengujian Dengan Perangkat .....	51



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Squash and Stretch .....	13
Gambar 2.2. Contoh Anticipation .....	14
Gambar 2.3. Contoh Staging.....	14
Gambar 2.4 Contoh Straight Ahead and Pose to Pose .....	15
Gambar 2.5 Contoh Follow Through and Overlapping Action .....	15
Gambar 2.6 Contoh Slow In and Slow Out .....	16
Gambar 2.7 Contoh Archs .....	16
Gambar 2.8 Contoh Secondary Action .....	17
Gambar 2.9 Contoh Timing and Spacing.....	17
Gambar 2.10 Contoh Exxageration.....	18
Gambar 2.11 Contoh Appeal.....	18
Gambar 2.12 Contoh Solid Drawing.....	19
Gambar 2.13 Naskah Cerita .....	23
Gambar 2.14 Contoh Storyboard .....	24
Gambar 2.15 Pembuatan Karakter Animasi.....	25
Gambar 2.16 Lembar Kerja Adobe Flash .....	28
Gambar 2.17 Lembar Kerja Adobe Premiere .....	29
Gambar 2.18 Lembar Kerja Adobe Audition.....	29
Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT Dolant Kreatif Indonesia .....	33
Gambar 4.1 Pembuatan Efek Suara .....	41
Gambar 4.2 Pembuatan Bagian Kepala .....	41

Gambar 4.3 Pembuatan Bagian Tubuh .....	41
Gambar 4.4 Karakter Jono .....	41
Gambar 4.5 Pembuatan Background .....	41
Gambar 4.6 Pembuatan Layout.....	43
Gambar 4.7 Menggerakkan Gambar .....	43
Gambar 4.8 Import File Suara.....	44
Gambar 4.9 Pengisian Suara di Adobe Flash.....	44
Gambar 4.10 Menggerakkan Mulut & Ekspresi Wajah.....	45
Gambar 4.11 Render Video Adobe Flash .....	45
Gambar 4.12 New Project Adobe Premiere.....	46
Gambar 4.13 Import File Ke Adobe Premiere .....	47
Gambar 4.14 Penyusunan Video.....	47
Gambar 4.15 Export Video Adobe Premiere .....	48
Gambar 4.16 Setting Format Video .....	48
Gambar 4.17 Render Video Adobe Premiere .....	49
Gambar 4.18 Preview Produk .....	49

## INTISARI

Animasi 2 Dimensi adalah sebuah animasi yang menggunakan sketsa gambar, kemudian sketsa gambar tersebut dipindahkan satu per satu, maka akan terlihat seperti nyata. Animasi 2 Dimensi banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan, salah satunya digunakan sebagai media hiburan.

PT Dolant Kreatif Indonesia adalah salah satu perusahaan di Yogyakarta yang melihat Animasi 2 Dimensi dapat dikembangkan dan berguna. Dengan menggunakan Animasi 2 Dimensi, PT Dolant Kreatif Indonesia membuat Film Animasi yang kemudian dipublikasikan di Youtube dan dapat menjadi media hiburan bagi pengguna Youtube.

Oleh karena itu, penulis akan mempertimbangkan hal-hal tersebut untuk membuat Animasi 2 Dimensi yang dapat digunakan sebagai media hiburan dan dapat bermanfaat.

Kata Kunci : Animasi 2 Dimensi, PT Dolant Kreatif Indonesia.



## **ABSTRACT**

*2 Dimension Animation is an animation that uses a sketch of an image, then sketched the image is moved one by one, it will look like real. Many use 2-Dimensional Animation for various needs, one of which is as a medium of entertainment.*

*Dolant Kreatif Indonesia Ltd. is one of the companies in Yogyakarta that sees 2 Dimension Animation as developing and useful. By using 2 Dimension Animation, Dolant Kreatif Indonesia Ltd. makes an Animated Film which is then published on Youtube and can be a medium of entertainment for Youtube users.*

*Therefore, the author will consider these things to make 2 Dimension Animation that can be used as a medium of entertainment can be useful.*

*Keywords: 2 Dimension Animation, Dolant Kreatif Indonesia Ltd.*

