

**PEMBUATAN TRAILER ANIMASI 2D "KOMIK KAIFA"  
MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*  
PADA PERUSAHAAN ANIMARS STUDIO**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

**Nufiani Putri Alivia 17.01.4004**

**Lutfiana Haryanti 17.01.4080**

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

**PEMBUATAN TRAILER ANIMASI 2D "KOMIK KAIFA"  
MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*  
PADA PERUSAHAAN ANIMARS 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:

**Nufiani Putri Alivia 17.01.4004**

**Lutfiana Haryanti 17.01.4080**

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

**2020**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

### PEMBUATAN TRAILER ANIMASI 2D "KOMIK KAIFA" MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME* PADA PERUSAHAAN ANIMARS STUDIO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nufiani Putri Alivia** 17.01.4004

**Lutfiana Haryanti** 17.01.4080

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal <tanggal persetujuan>

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhed, M.Kom.**

**NIK. 190302243**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN TRAILER ANIMASI 2D "KOMIK KAIFA"  
MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*  
PADA PERUSAHAAN ANIMARS STUDIO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nufiani Putri Alivia**

**17.01.4004**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 April 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Donni Prabowo, M.Kom**  
**NIK. 190302253**

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

**Tanda Tangan**

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

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## HALAMAN PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

#### PEMBUATAN TRAILER ANIMASI 2D "KOMIK KAIFA" MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME* PADA PERUSAHAAN ANIMARS STUDIO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lutfiana Haryanti**

**17.01.4080**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 April 2020

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302390**

**Tanda Tangan**

---

---

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

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Nufiani Putri Alivia**  
**NIM : 17.01.4004**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Pembuatan Trailer Animasi 2D "Komik Kaifa" Menggunakan Teknik *Frame by Frame* pada Perusahaan Animars Studio**

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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 April 2020  
Yang Menyatakan,

*Meterai Asli*  
*Rp 6.000*

Nufiani Putri Alivia

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Lutfiana Haryanti**  
**NIM : 17.01.4080**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Pembuatan Trailer Animasi 2D "Komik Kaifa" Menggunakan Teknik *Frame by Frame* pada Perusahaan Animars Studio**

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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 April 2020  
Yang Menyatakan,

*Meterai Asli*  
*Rp 6.000*

Lutfiana Haryanti

## HALAMAN MOTTO

*“Kau tak akan mampu menyeberangi lautan sampai kau  
Berani berpisah dengan daratan”*

(Christopher Colombus)

*“Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah.  
Sesungguhnya tiada berputus dari rahmat Allah melainkan  
orang yang kufur. Harapan selalu ada bagi orang yang percaya,  
hadapi setiap tantangan dalam hidup dengan niat mencari ridhoNya,  
lakukan usaha semaksimal mungkin sesuai kemampuan disertai doa”*

(QS Yusuf:87)

**- Nufiani Putri Alivia -**

*“Semua ini kupersembahkan kepada orang tua, saudara, sahabat, dan semua  
orang yang telah mendukung saya, berkat dukungan mereka saya bisa  
berjuang dari awal sampai saya mendapatkan gelar ini.*

*Tidak perlu saya ceritakan semua perjuangan dan kesulitan.*

*Cukup kebahagiaan ini yang akan saya bagi.*

*Terimakasih dari saya”*

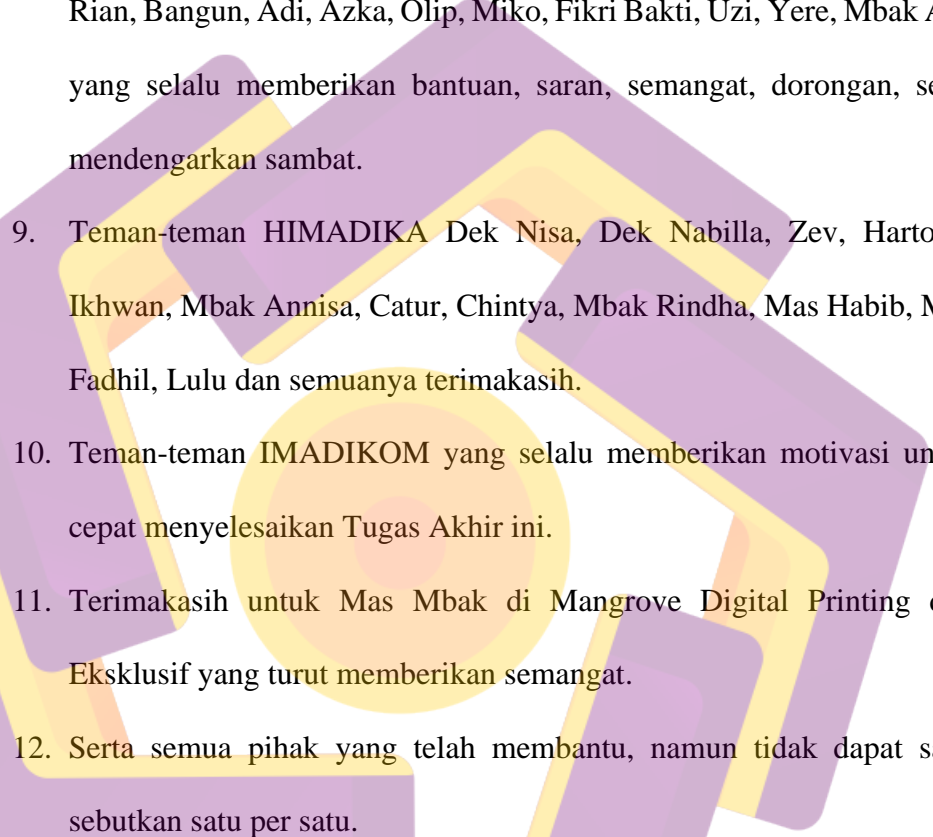
**- Lutfiana Haryanti -**



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayah Nya sehingga tugas akhir ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya haturkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada :

1. Ayah saya tercinta Bapak Suharyadi dan Ibu saya tercinta Mamak Tri Astuti, Kakak saya tercinta Mas Wahyu Nur Rahmad Gunardi serta Adik saya tercinta Dek Fauzan Abdur Rahman Zaid Billah yang selalu memberikan semangat, doa, motivasi, serta hiburan dalam pengerjaan tugas akhir ini
2. Bapak Bernadhed M.Kom yang telah sabar membimbing dan telah menjadi dosen pembimbing yang keren.
3. Bapak Randi, karyawan, serta teman-teman Animars Studio yang telah memberikan bantuan untuk Tugas Akhir kami.
4. Partner Tugas Akhir saya Nufiani Putri Alivia yang selalu semangat dan pantang menyerah untuk berdiskusi dan bertengkar dengan saya dalam mengerjakan tugas akhir ini.
5. Teman-teman 17 D3 TI 03 yang selalu kompak memberikan semangat dan dukungan.
6. Teman-teman D3 Konsentrasi Animasi yang turut memberikan semangat.

- 
7. Teman terbaik saya Mega Dyah Larasati yang memberikan dorongan serta semua bantuan dari awal saya berjuang sampai menyelesaikan tugas akhir ini.
  8. Teman-teman Inda, Ikak, Sista, Avista, Winda, Kikik, Kanita, Isna, Rian, Bangun, Adi, Azka, Olip, Miko, Fikri Bakti, Uzi, Yere, Mbak Alfi yang selalu memberikan bantuan, saran, semangat, dorongan, serta mendengarkan sambat.
  9. Teman-teman HIMADIKA Dek Nisa, Dek Nabilla, Zev, Hartono, Ikhwan, Mbak Annisa, Catur, Chintya, Mbak Rindha, Mas Habib, Mas Fadhil, Lulu dan semuanya terimakasih.
  10. Teman-teman IMADIKOM yang selalu memberikan motivasi untuk cepat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
  11. Terimakasih untuk Mas Mbak di Mangrove Digital Printing dan Eksklusif yang turut memberikan semangat.
  12. Serta semua pihak yang telah membantu, namun tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

**-Lutfiana Haryanti-**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah S.W.T yang selalu memberikan rahmat dan hidayah Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Adapun Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang berjasa dan memberikan motivasi yang luar biasa kepada saya, mereka antara lain adalah :

1. Ayah saya Iwan Sutopo, Ibu saya Mei Lina, adik saya dan keluarga sayang yang telah memberikan doa serta dukungan tiada hentinya.
2. Bapak Bernadhed, M.Kom. yang telah membimbing kami, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar.
3. Partner Tugas Akhir saya Lutfiana Haryanti yang selalu semangat dan pantang menyerah bersama-sama mengerjakan Tugas Akhir dan revisi.
4. Teman-teman ciwi TI 02 yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
5. Terima kasih Eka Sari Kurniawati dan Saraswati Nugrahini yang telah memberikan semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.
6. Teman-teman 17 D3 TI 02 yang selalu kompak setiap saat untuk memberi dukungan dan semangat.
7. Serta semua pihak yang telah membantu, namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Saya ucapkan terima kasih.

**-Nufiani Putri Alivia-**

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrohim.....*

Alhamdulillah. Dengan mengucap rasa puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan Trailer Animasi 2D ‘Komik Kaifa’ Menggunakan Teknik *Frame by Frame* pada Perusahaan Animars Studio”. Tugas ini dibuat dengan tujuan memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Laporan ini tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang dialami penulis, baik dalam segi isi, penulisan maupun kata-katanya yang tidak tersusun secara baik, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya Laporan Kerja Praktek ini dapat diselesaikan.

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

1. Bapak Prof., Dr., M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing sekaligus menjadi motivator.
5. Bapak Randi Catono selaku Pimpinan beserta karyawan Animars Studio
6. Para dosen penguji yang bersedia menguji dan memberian nilai dengan bijaksana.

7. Seluruh Dosen Pengajar, Staff dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
8. Kedua orangtua saya yang telah memberikan begitu banyak dorongan dan dukungan yang begitu besar. Doa dan dukunganmu selalu menyertai langkahku.
9. Kakak, adik serta sanak saudara penulis yang telah banyak memberikan dukungan mental pada penulisan tugas akhir ini.
10. Serta semua kerabat dan rekan-rekan seperjuangan yang telah berkenan memberikan bantuan dan dorongan yang tidak bisa kami tulis satu per satu

Pada proses penulisan Tugas Akhir ini, penulis sadar bahwa masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Untuk itu penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas hal tersebut.

Akhir kata penulis mengucapkan Allhamdulillah, semoga Allah SWT selalu menyertai langkah penulis amien. Dan mudah-mudahan tulisan ini dapat bermanfaat bagi masyarakat luas, organisasi mahasiswa, institusi pendidikan, dan khususnya bagi penulis sendiri.

Yogyakarta, Februari 2020

**Penulis**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	2
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	vi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	vii
HALAMAN MOTTO .....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	xi
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
INTISARI.....	xxiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Proyek.....	1
1.2 Tujuan Penelitian .....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
<b>2.1 Referensi</b> .....	7
2.2 Multimedia.....	9
2.3 Sejarah Multimedia.....	10
2.4 Unsur Sistem Multimedia [8].....	10

2.5 Animasi .....	14
2.6 Sejarah Animasi [10] .....	15
2.7 Jenis - Jenis Animasi [11] .....	16
2.8 Teknik – Teknik Animasi [12].....	20
2.9 Prinsip Animasi.....	23
2.10 Tahap Pembuatan Animasi .....	30
2.11 Komposisi Framing (Pembingkaiian Gambar) [17].....	35
2.12 Teknik Pengambilan Gambar (Camera Angle) [17].....	40
2.13 Pergerakan Kamera [17] .....	43
2.14 Pengolahan Data Kuisisioner.....	46
<b>BAB III TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>49</b>
3.1 Deskripsi Singkat Obyek .....	49
3.2 Profil Objek.....	49
3.3 Struktur Organisasi .....	50
3.4 Visi dan Misi Animars Studio.....	50
3.4.1 Visi .....	50
3.4.2 Misi.....	51
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	51
3.5.1 Metode Observasi.....	51
3.5.2 Metode Wawancara.....	51
3.6 Analisis Permasalahan .....	51
3.7 Solusi yang Diusulkan .....	52
3.8 Analisis Kebutuhan Sistem.....	52
3.8.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	52
3.8.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	52
3.8.2.1. Kebutuhan Perangkat Keras .....	53
3.8.2.2. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	55
3.8.2.3. Kebutuhan Brainware .....	56
3.9 Perancangan Animasi.....	59

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1 Hasil Penelitian .....	65
4.2 Implementasi.....	65
4.3 Tahap Produksi .....	66
4.3.1 Pembuatan Karakter.....	66
4.3.1.1. Karakter Iqro.....	69
4.3.1.2. Karakter Bilal.....	71
4.3.1.3. Karakter Eza .....	75
4.3.1.4. Karakter Zain .....	78
4.3.2 Drawing Background.....	81
4.3.2.1 Tracing .....	82
4.3.2.2 Coloring dan Shading.....	84
4.3.3 Dubbing .....	89
4.3.4 Animating .....	93
4.4 Tahap Pasca Produksi .....	96
4.4.1 Compositing.....	96
4.4.2 Editing.....	99
4.4.3 Rendering.....	104
4.4.4 Kuisisioner.....	107
4.4.4.1 Testing.....	109
4.4.4.2 Hasil Review dan Penilaian Pihak Responden.....	109
BAB V PENUTUP.....	115
5.1 Kesimpulan .....	115
5.2 Saran .....	117
DAFTAR PUSTAKA .....	118
LAMPIRAN.....	1



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Hasil Penelitian .....	8
Tabel 2.2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....	47
Tabel 2.3 Contoh Kriteria Rumus Presentase .....	48
Tabel 3.1 Profil Objek.....	50
Tabel 3.1 Perangkat 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	53
Tabel 3.2 Perangkat 2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	54
Tabel 3.3 Perangkat 3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	54
Tabel 3.4 Perangkat 4 Kebutuhan Perangkat Keras.....	54
Tabel 3.5 Perangkat 5 Kebutuhan Perangkat Keras.....	55
Tabel 3.6 Perangkat 6 Kebutuhan Perangkat Keras.....	55
Tabel 3.7 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	55
Tabel 3.8 Analisis Kebutuhan Brainware .....	58
Tabel 4.1 Tabel Kuesioner untuk Responden .....	108
Tabel 4.2 Tabel Interval Kategori .....	110
Tabel 4.3 Tabel Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 1.....	110
Tabel 4.4 Tabel Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 2.....	111
Tabel 4.5 Tabel Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 3.....	112
Tabel 4.6 Tabel Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 4.....	113
Tabel 4.7 Tabel Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 5.....	113
Tabel 4.8 Tabel Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 6.....	114

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Unsur Multimedia Text .....	11
Gambar 2.2 Unsur Multimedia Image .....	11
Gambar 2.3 Unsur Multimedia Animasi.....	12
Gambar 2.4 Unsur Multimedia Text .....	13
Gambar 2.5 Unsur Multimedia Gerak.....	14
Gambar 2.6 Jenis Animasi Stop Motion .....	17
Gambar 2.7 Jenis Animasi Cell.....	17
Gambar 2.8 Jenis Animasi Time-Lapse .....	18
Gambar 2.9 Jenis Animasi Claymation.....	19
Gambar 2.10 Jenis Animasi Cut-Out .....	19
Gambar 2.11 Jenis Animasi Puppet .....	20
Gambar 2.12 Contoh Prinsip Animasi Anticipation .....	24
Gambar 2.13 Contoh Prinsip Animasi Squash dan Stretch.....	24
Gambar 2.14 Contoh Prinsip Animasi Squash dan Stretch.....	25
Gambar 2.15 Contoh Prinsip Animasi Straight-ahead Action, Pose to Pose.....	25
Gambar 2.16 Contoh Prinsip Animasi Follow Throught,Overlapping Action .....	26
Gambar 2.17 Contoh Prinsip Animasi Slow In - Slow Out .....	26
Gambar 2.18 Contoh Prinsip Animasi Arcs.....	27
Gambar 2.19 Contoh Prinsip Animasi Sekundari Action .....	27
Gambar 2.20 Contoh Prinsip Animasi Timing .....	28
Gambar 2.21 Contoh Prinsip Animasi Exaggeration .....	28
Gambar 2.22 Contoh Prinsip Animasi Solid Drawing.....	29
Gambar 2.23 Contoh Prinsip Animasi Appeal.....	29
Gambar 2.24 Komposisi Framing Extreme Long Shot.....	36
Gambar 2.25 Komposisi Framing Long Shot .....	36
Gambar 2.26 Komposisi Framing Medium Long Shot.....	37
Gambar 2.27 Komposisi Framing Medium Shot .....	37
Gambar 2.28 Komposisi Framing Medium Long Shot.....	38

Gambar 2.29 Komposisi Framing Close Up .....	38
Gambar 2.30 Komposisi Framing Big Close Up .....	39
Gambar 2.31 Komposisi Framing Extreme Close Up .....	39
Gambar 2.32 Teknik Pengambilan Gambar High Angle, Eye View .....	40
Gambar 2.33 Teknik Pengambilan Gambar Low Angle, Frog Eye Level.....	41
Gambar 2.34 Teknik Pengambilan Gambar Eye Level .....	41
Gambar 2.35 Teknik Pengambilan Gambar One Shot and Two Shot .....	43
Gambar 2.36 Pergerakan Kamera Panning .....	43
Gambar 2.47 Pergerakan Kamera Tilting .....	44
Gambar 2.38 Pergerakan Kamera Tracing.....	44
Gambar 2.39 Pergerakan Kamera Crane.....	45
Gambar 2.40 Pergerakan Kamera Following.....	45
Gambar 3.1 Logo Objek.....	49
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	50
Gambar 3.3 Karakter Utama “Iqra” .....	61
Gambar 3.4 Karakter Bilal .....	61
Gambar 3.5 Karakter Eza.....	62
Gambar 3.6 Karakter Zain.....	62
Gambar 3.7 Cuplikan Screenplay .....	63
Gambar 3.8 Cuplikan Storyboard .....	63
Gambar 3.9 Alur Penelitian.....	64
Gambar 4.1 Alur Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.....	66
Gambar 4.2 Lembar Kerja Adobe Flash Professional CS6.....	67
Gambar 4.3 Pengaturan Lembar Kerja Adobe Flash Professional CS6.....	68
Gambar 4.4 Tampilan Timeline Adobe Flash Professional CS6.....	68
Gambar 4.5 Line Tool Adobe Flash Professional CS6.....	68
Gambar 4.6 Selection Tool Adobe Flash Professional CS6 .....	69
Gambar 4.7 Paint Bucket Tool Adobe Flash Professional CS6.....	69
Gambar 4.8 Pembuatan Badan karakter Iqro .....	70
Gambar 4.9 Pembuatan Mulut Karakter Iqro.....	70
Gambar 4.10 Pembuatan Mata karakter Iqro .....	71

Gambar 4.11 Tampilan badan lengkap karakter Iqro.....	71
Gambar 4.12 Pembuatan bagian kepala karakter Bilal .....	72
Gambar 4.13 Pembuatan bagian lengan karakter Bilal.....	72
Gambar 4.14 Pembuatan bagian badan karakter Bilal.....	72
Gambar 4.14 Pembuatan bagian tangan karakter Bilal.....	73
Gambar 4.15 Pembuatan bagian telapan tangan karakter Bilal .....	73
Gambar 4.16 Pembuatan bagian celana karakter Bilal .....	73
Gambar 4.17 Pembuatan bagian kaki karakter Bilal.....	74
Gambar 4.18 Tampilan badan lengkap karakter Bilal .....	74
Gambar 4.19 Tampilan lengkap badan Bilal tampak samping .....	74
Gambar 4.20 Pembuatan bagian kepala karakter Eza.....	75
Gambar 4.21 Pembuatan bagian badan karakter Eza.....	75
Gambar 4.22 Pembuatan bagian lengan karakter Eza.....	76
Gambar 4.23 Pembuatan bagian tangan karakter Eza.....	76
Gambar 4.24 Pembuatan bagian telapak tangan karakter Eza .....	76
Gambar 4.25 Pembuatan bagian celana karakter Eza .....	77
Gambar 4.26 Pembuatan bagian kaki karakter Eza .....	77
Gambar 4.27 Tampilan lengkap badan karakter Eza .....	77
Gambar 4.28 Tampilan lengkap badan tampak samping karakter Eza.....	78
Gambar 4.29 Pembuatan bagian kepala karakter Zain.....	78
Gambar 4.30 Pembuatan bagian badan karakter Zain .....	79
Gambar 4.31 Pembuatan bagian tangan karakter Zain .....	79
Gambar 4.32 Pembuatan bagian telapak tangan karakter Zain.....	79
Gambar 4.33 Pembuatan bagian celana karakter Zain.....	80
Gambar 4.34 Pembuatan bagian kaki karakter Zain .....	80
Gambar 4.35 Tampilan lengkap karakter Zain .....	80
Gambar 4.36 Ukuran Lembar Kerja Baru.....	81
Gambar 4.37 Layer Sketsa Background.....	81
Gambar 4.38 G-Pen tool pada Clip Paint Studio .....	82
Gambar 4.39 Sketsa Background Rumah .....	83
Gambar 4.40 Sketsa Background Ruang Tamu .....	83

Gambar 4.41 Sketsa Background Bagian Rumah .....	83
Gambar 4.42 Sketsa Asset Gawai .....	84
Gambar 4.43 Sketsa Rubik.....	84
Gambar 4.44 Memberi warna dasar background ruang tamu .....	85
Gambar 4.45 Memberi warna dasar perlengkapan ruang tamu .....	85
Gambar 4.46 Tampilan layer background ruang tamu.....	86
Gambar 4.47 Folder layer background ruang tamu .....	86
Gambar 4.48 Background rumah .....	87
Gambar 4.49 Background ruang tamu .....	87
Gambar 4.50 Background bagian rumah .....	87
Gambar 4.51 Asset Gawai.....	88
Gambar 4.52 Asset Rubik .....	88
Gambar 4.53 Asset Buku Iqro.....	88
Gambar 4.54 Asset Buku Iqro terbuka.....	89
Gambar 4.55 Tampilan lembar kerja Adobe Audition CS6.....	90
Gambar 4.56 Tampilan New Audio File.....	90
Gambar 4.57 Tampilan Import File .....	91
Gambar 4.58 Tampilan Capture Noise Print.....	91
Gambar 4.59 Tampilan Seleksi Audio .....	92
Gambar 4.60 Tampilan Noise Reduction.....	92
Gambar 4.61 Tampilan Eksport File.....	93
Gambar 4.54 Tampilan Eksport File Pemberian Nama .....	93
Gambar 4.55 Tampilan convert to symbol.....	94
Gambar 4.56 Tampilan insert keyframe.....	94
Gambar 4.57 Opening buku terbuka .....	95
Gambar 4.58 Scene Bilal berjalan.....	95
Gambar 4.59 Scene di ruang tamu .....	95
Gambar 4.60 Scene Akhir Animasi .....	96
Gambar 4.61 Lembar Kerja Adobe After Effect CS6.....	96
Gambar 4.62 New Composition After Effect CS6.....	97
Gambar 4.62 Composition Settings .....	97

Gambar 4.63 Window Project.....	98
Gambar 4.64 Tampilan Compositing.....	98
Gambar 4.65 Tampilan Lembar Kerja Adobe Premiere CS6 .....	99
Gambar 4.66 Tampilan New Sequence Adobe Premiere CS6.....	99
Gambar 4.67 Tampilan Import File di Adobe Premiere CS6 .....	100
Gambar 4.68 Tampilan New Title .....	100
Gambar 4.69 Tampilan Title.....	100
Gambar 4.70 Menambahkan background .jpg .....	101
Gambar 4.71 Tampilan Lighting Effects .....	101
Gambar 4.72 Tampilan Film Dissolve Effects pertama.....	102
Gambar 4.73 Tampilan Film Dissolve Effects kedua.....	102
Gambar 4.74 Tampilan menu opacity dan transform.....	102
Gambar 4.75 Tampilan Dip to Black Effects.....	103
Gambar 4.76 Tampilan edit Audio.....	103
Gambar 4.77 Langkah Rendering .....	104
Gambar 4.78 Window Format Setting .....	104
Gambar 4.79 Window Preset Settings .....	105
Gambar 4.80 Browse Output Name .....	105
Gambar 4.81 Pengaturan Rendering .....	106
Gambar 4.82 Tampilan Format dan Resolusi Video.....	106

## INTISARI

Film animasi mulai dikenal di masyarakat. Banyak cara pemasaran produk yang menggunakan film animasi. Film animasi sangat digemari oleh anak-anak sampai orang dewasa karena selain menghibur juga memberikan pesan moral di dalamnya. Film animasi dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu animasi 2D dan animasi 3D, yang dibuat dengan software multimedia yang sudah tersedia. Ide pembuatan film animasi bisa diambil dari komik yang dimodifikasi.

Pembuatan film animasi "Trailer Komik Kaifa" mengangkat cerita tentang pengetahuan sejarah Muslim. Diharapkan dari pembuatan trailer ini dapat menarik perhatian konsumen untuk mengangkat nilai tambah produk serta untuk dapat menyampaikan pesan moral kepada penonton.

Kata kunci : animasi, multimedia, moral, trailer

## **ABSTRACT**

*Animated films have recently known in the society. There are many ways of product marketing that use animated films. Animated films are very popular with children to adults because besides entertaining it also gives a message in it. Animated films can be divided into two types, they are 2D animation and 3D animation, which are made by multimedia software that already available. The idea of making animated films, can be taken from modified comics.*

*The making of the animated film "Kaifa Comic Trailer" delineates stories about Muslim historical knowledge. It is expected that from making this trailer, it can attract the attention of consumers to raise the value of the product and can deliver a moral message to the audience.*

*Keywords: animation, multimedia, moral, trailer*

