

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
“BERMAIN BERSAMA” MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Anisa Ika Khasanah	16.02.9350
Prasetyo Widarsono	16.02.9353
Bella Widya Ningrum	16.02.9415

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
“BERMAIN BERSAMA” MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III – Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

Anisa Ika Khasanah	16.02.9350
Prasetyo Widarsono	16.02.9353
Bella Widya Ningrum	16.02.9415

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D "BERMAIN BERSAMA" MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anisa Ika Khasanah	16.02.9350
Prasetyo Widarsono	16.02.9353
Bella Widya Ningrum	16.02.9415

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 8 Maret 2019

Dosen Pembimbing



Mei P Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D "BERMAIN BERSAMA" MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anisa Ika Khasanah

16.02.9350

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Maret 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Maret 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D "BERMAIN BERSAMA" MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Prasetyo Widarsono

16.02.9353

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Maret 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom.

NIK. 190302216

Tonny Hidayat, M.Kom.

NIK. 190302182



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Maret 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D "BERMAIN BERSAMA" MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bella Widya Ningrum

16.02.9415

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Maret 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs.
NIK. 190302235



Akhmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Maret 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami bertiga (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab kami pribadi.

Yogyakarta, 8 Maret 2019



Anisa Ika Khasanah
NIM. 16.02.9350



Bella Widya Ningrum
NIM. 16.02.9415



Prasetyo Widarsono
NIM. 16.02.9353

MOTTO

“Kekuatan tidak berasal dari kemampuan fisik, melainkan berasal dari tekad yang gigih.”

(Mahatma Gandhi)

“Yakinlah, ada sesuatu yang menantimu setelah sekian banyak kesabaran (yang kau jalani), yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa betapa pedihnya rasa sakit.”

(Ali bin Abi Thalib)

“Dedikasi tinggi untuk hal yang ingin kau capai.”

(Anisa Ika Khasanah)

“Jangan berhenti ketika kamu lelah, Berhentilah ketika kamu sudah selesai.”

(Anisa Ika Khasanah)

“Jangan perdulikan perkataan orang, lakukan apa yang kamu yakini.”

(Anisa Ika Khasanah)

MOTTO

“Ilmu menginginkan untuk diamalkan. Apabila orang mengamalkannya, maka ilmu itu tetap ada. Namun sebaliknya, jika tidak diamalkan, maka ilmu itu akan menghilang dengan sendirinya.”

(Sufyan Ats-Tsauri)

“Belajar sesuatu ilmu hendaklah dilakukan dengan bertahap. Ini karena jika sesuatu permulaannya mudah, ia akan menarik bagi orang-orang yang mempelajarinya. Jika hal itu terjadi, maka pelajaran pun akan diterima dengan mudah. Akhirnya, sedikit demi sedikit ilmunya akan bertambah.”

(Ibnu Hajar Al-Asqalani)

“
(Prasetyo Widarsono)”

MOTTO

“Mimpi itu memang harus setinggi langit, asalkan langitnya kelihatan. Jangan kejauhan, realistis aja, karena mimpi dan langit ada tingkatan yang harus kita ambil pelan-pelan.”

(Gofar Hilman)

“Doa ibu menyelimuti setiap langkahku Ke manapun aku pergi di manapun aku ditempatkan aku bersama-sama dengan doanya.”

(Zarry Hendrik)

“Selama belum gila, kamu pasti mampu melewatinya”

-Bella Widya N-

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat dan ijin Allah SWT , dengan ini saya persembahkan Tugas Akhir ini untuk:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, hidayah, dan nikmat yang sangat luar biasa sehingga tugas akhir ini bisa selesai dengan baik.
2. Kedua orang tuaku yang aku sayangi Bapak Muh Bains Ilhami dan Ibu Murwani, yang selalu memberiku dukungan dan motivasi selama pengerjaan tugas akhir ini, serta selalu mendoakan aku.
3. Kedua adik laki-laki ku Alfian dan Nofan yang selalu menghiburku ketika aku bosan.
4. Temanku Tiara Indah Perdanawati yang telah membantuku dalam mengerjakan jobdeskku, dan yang telah memberiku motivasi dan semangat.
5. Teman-Teman seperjuanganku Bella Widya Ningrum dan Prasetyo Widarsono yang telah berpikir bersama, dan yang mau bersusah payah mengerjakan tugas akhir ini bersama.
6. Teman-teman serta saudara sepupuku Sita, Fatma dan Mia yang selalu membantuku saat aku bingung dan butuh bantuan.
7. Teman ku 6k zika, bunga, ayu, dea, inak, yang memberiku semangat motivasi dan yang selalu mendukungku.
8. Amelia tetisa yang sudah mau menjadi tempat curhatku selama ini.
9. Pak Mei P Kurniawan, M.Kom. yang sudah menjadi pembimbing kelompok Tugas Akhir kami.
10. Teman-teman D3MI 02 yang selalu mendukungku dan memberiku semangat.
11. Teman-teman Onegai Shelter yang telah memberiku semangat, ide, dan pengalaman baru yang berarti.

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini kupersembahkan untuk :

“ Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, hidayah, serta nikmat yang sangat luar biasa sehingga saya bisa menjadi insan yang baik, berakal, dan berakhlak.”

“ Bapak, Ibu, mbah Mul, serta keluarga. Terima kasih sudah mendoakan, mendukung, dan memberikan motivasi-motivasi kehidupan dan semangat yang selalu diberikan kepadaku. Terutama untuk mbah Mul, yang selalu ngomel-ngomel agar tetap dekat dengan Allah SWT. “

“ Team produksi Bermain Bersama, Bella dan Nisa. Semoga sukses selalu ^_^ Sukses dunia akhirat pastinya :D . Dan tak lupa untuk pak Mei P Kurniawan, selaku dosen pembimbing yang sabar membimbing biar cepat selesai :).”

PERSEMBAHAN

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

“Ya Allah, Terimakasih atas segala rahmat dan berkah yang selalu kau berikan kepadaku dan juga keluargaku.”

Tugas Akhir ini aku persembahkan untuk :

“Ayahku, Mamaku, mba Selfie, mba Renia, adek Cahyo dan Yazid. Terimakasih telah mendoakanku. Terimakasih telah mendukungku hingga aku bisa menyelesaikan tugas akhir ini. Aku sangat bersyukur karena ada kalian yang selalu menerimaku apa adanya. Khususnya untuk Ayahku terimakasih untuk motivasi dan semangat yang selalu diberikan kepadaku.”

“Terimakasih untuk sahabatku, Quini, Tyak, Ayu, Sandyea, Lala, Irna yang selalu memberi semangat, dukungan dan juga doa.”

“Teruntuk team produksi Bermain Bersama, Nisa dan Prass, yang juga turut andil dalam penyelesaian tugas akhir ini. Terimakasih atas kerjasamanya selama dua semester ini. Sukses untuk kita semua.”

“Terimakasih juga untuk Redy, Ajad, Asrori, yang selalu jadi teman sambat di twitter. Makasih ya nder hehehe.”

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Sholawat dan salam semoga terhaturkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menunjukkan jalan kebenaran kepada umat manusia.

Adapun Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Bagi penulis, proses penyusunan laporan tugas akhir ini tidaklah mudah. Banyak kekurangan dan hambatan yang penulis alami dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis sendiri. Penulis sadari ada banyak pihak yang membantu dan mendukung kami, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan . oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat, terutama kepada :

1. Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan nikmat kehidupan .
2. Nabi Muhammad SAW sebagai Nabi dan suri tauladan bagi umat-Nya.
3. Orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memotivasi dengan tulus ikhlas sehingga menjadikan dorongan bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta

5. Krisnawati S.Si, M.T., selaku Dekan Fkakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mendukung pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Mei P. Kurniawan, M.Kom. selaku pembimbing yang telah memberikan dukungan serta bimbingannya dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
7. Dosen penguji 1 dan penguji 2, terimakasih atas segala ilmunya.
8. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan dukungannya dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman yang telah memberikan suport, kritik dan saran yang sangat membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan semoga laporan ini berguna bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Yogyakarta, 8 Maret 2019

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABELxviii
DAFTAR GAMBAR	xix
INTISARIxx
ABSTRACTxxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Animasi	10
2.3 Jenis-Jenis Animasi.....	10

2.3.1 Animasi 2D	10
2.3.2 Animasi 3D	11
2.4 Prinsip Animasi	11
2.4.1 Squash dan Stretch	11
2.4.2 Anticipation	12
2.4.3 Staging	13
2.4.4 Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose	13
2.4.5 Follow-Trough and Overlapping Action	14
2.4.6 Slow In- Slow Out	14
2.4.7 Arcs	14
2.4.8 Scondary Action	15
2.4.9 Timing	16
2.4.10 Exggeration	16
2.4.11 Solid Drawing	17
2.4.12 Appeal	18
2.5 Proses Pembuatan Animasi	18
2.5.1 Pra-Produksi	18
2.5.2 Ide Cerita	18
2.5.3 Logline	18
2.5.4 Perancangan Karakter	19
2.5.5 Storyboard	19
2.6 Produksi	20
2.6.1 Background	20
2.6.2 Coloring	20
2.7 Pasca Produksi	21
2.7.1 Compositing	21
2.7.2 Musik dan Sound FX	21
2.7.3 Editing	21
2.7.4 Rendering	21
2.8 Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	22
2.8.1 Operation System Windows 10 64 bit	22

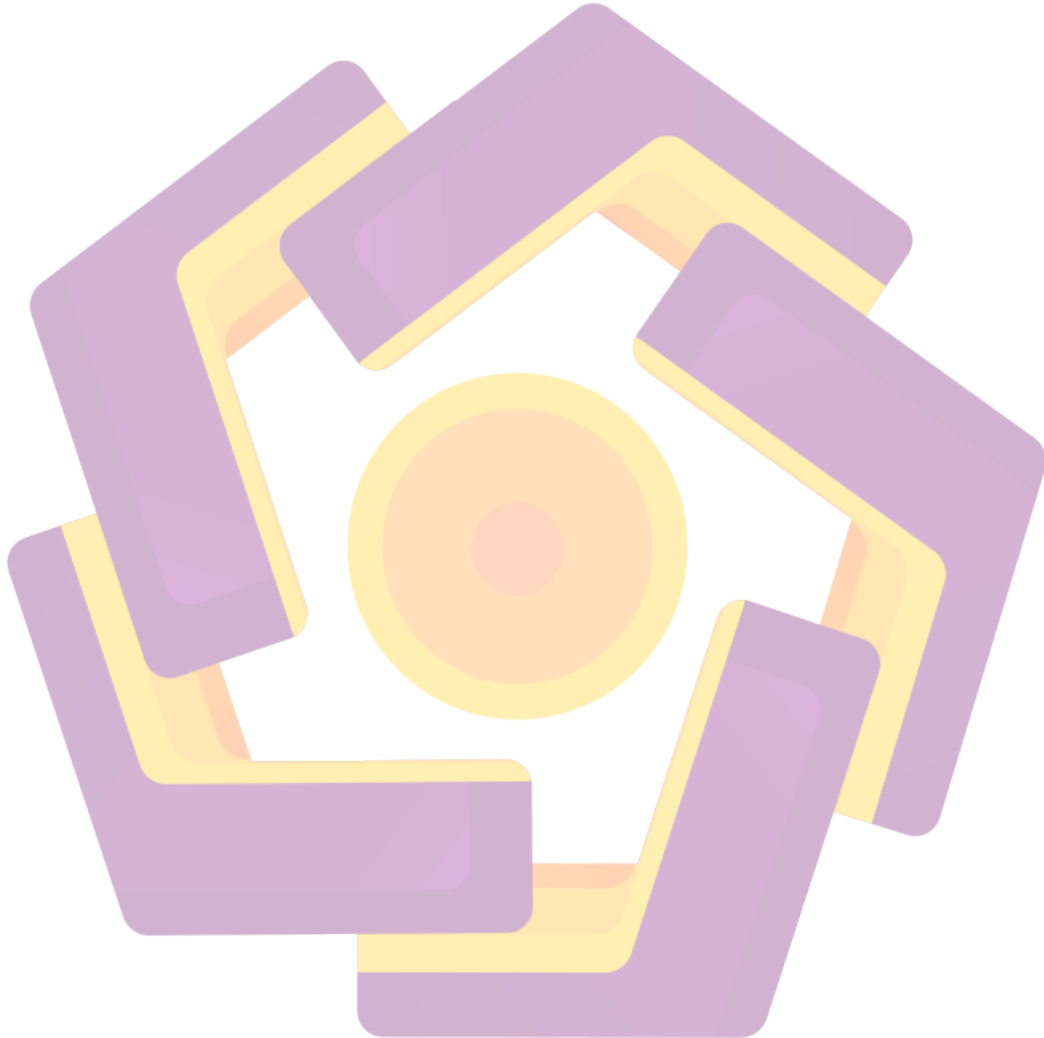
2.8.2 Adobe Animate CC 2018	22
2.8.3 Adobe After Effect CC 2017	22
2.8.4 Adobe Premiere CC 2017	22
BAB III PERCANGAN	23
3.1 Kebutuhan Fungsional	23
3.2 Kebutuhan Non Fungsional	23
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	23
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	24
3.3 Pra Produksi	25
3.3.1 Ide Cerita	25
3.3.2 Logline	26
3.3.3 Sinopsis	26
3.3.4 Desain Karakter	27
3.3.4.1 Karakter Jerapah	27
3.3.4.2 Karakter Singa	28
3.3.4.3 Karakter Panda	28
3.3.4.4 Karakter Goblin	29
3.3.5 Storyboard	30
BAB IV PEMBAHASAN	37
4.1 Tahap Produksi	37
4.1.1 Pembuatan Karakter	37
4.1.2 Pembuatan Background	39
4.1.3 Pembuatan Karakter Cut-Out	41
4.1.4 Boning	43
4.1.5 Animating	45
4.2 Pasca Produksi	47
4.2.1 Composition	47
4.2.2 Sound Effect and Music	48
4.2.3 Rendering	48
4.3 Implementasi	50
BAB V PENUTUP	52

5.1 Kesimpulan 52
5.2 Saran..... 53
DAFTAR PUSTAKA xxii



DAFTAR TABEL

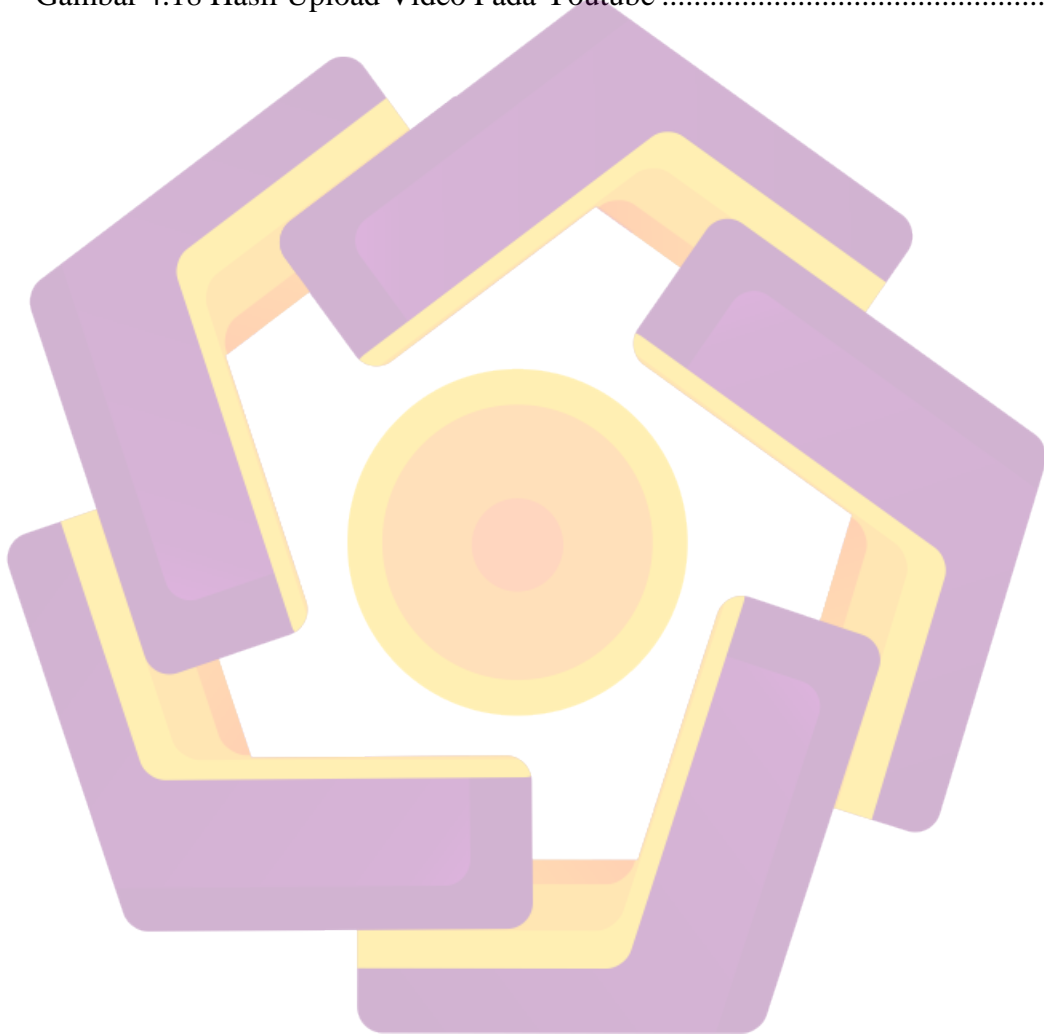
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	24
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	25



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squad dan Stretch	12
Gambar 2.2 Anticipation	12
Gambar 2.3 Staging	13
Gambar 2.4 Pose-To-Pose.....	13
Gambar 2.5 Slow In – Slow Out.....	14
Gambar 2.6 Arcs	15
Gambar 2.7 Scondary Actio.....	15
Gambar 2.8 Timing	16
Gambar 2.9 Exaggeration.....	16
Gambar 2.10 Solid Drawing	17
Gambar 2.11 Appeal	18
Gambar 2.12 Perancangan Karakter	19
Gambar 2.13 Background	20
Gambar 3.1 Jerapah.....	27
Gambar 3.2 Singa.....	28
Gambar 3.3 Panda	28
Gambar 3.4 Goblin.....	29
Gambar 4.1 Pengaturan Lembar Kerja di Photoshop.....	37
Gambar 4.2 Proses Penggambaran Karakter Jerapah	38
Gambar 4.3 Proses Pewarnaan Karakter	39
Gambar 4.4 Pengaturan Lembar Kerja Background	39
Gambar 4.5 Proses Penggambaran Background	40
Gambar 4.6 Proses Pewarnaan Background	41
Gambar 4.7 Pengaturan Lembar Kerja di Photoshop.....	42
Gambar 4.8 Proeses Cut Out Karakter jerapah	43
Gambar 4.9 Pengaturan Ukuran Lembar Kerja di Adobe Animate 2018	44
Gambar 4.10 Prosees Penulangan Karakter	45
Gambar 4.11 Proses Penganimasian	46
Gambar 4.12 Proses Penambahan Kamera	46

Gambar 4.13 Proses Penggabungan Scene	47
Gambar 4.14 Proses Penambahan Sound Effect dan Backsong	48
Gambar 4.15 Export Format Video.....	49
Gambar 4.16 Fitur Public Dalam Pengunggahan Video Youtube	50
Gambar 4.17 Pilihan Keterangan Pada Advance Setting.....	51
Gambar 4.18 Hasil Upload Video Pada Youtube	51



INTIASARI

Dampak dari globalisasi yang masuk ke Indonesia menyebabkan penurunan moral terhadap generasi muda bangsa Indonesia. Karena kurangnya edukasi tentang nilai moral pada generasi muda bangsa maka penulis membuat sebuah video yang mengandung nilai moral di dalamnya yaitu film pendek animasi 2d Bermain Bersama.

Pembuatan film pendek animasi 2d Bermain Bersama menggunakan Adobe Animate ini menjelaskan bagaimana pembuatan animasi 2d dan pengimplementasian Bone Tool pada Adobe Animate. Tahap yang diperlukan yaitu tahap Pra Produksi, Produksi, hingga Pasca Produksi.

Film pendek animasi 2d yang dibuat berdurasi 1 menit 30detik, dengan tambahan sound effect yang akan membuat animasi ini lebih menarik. “Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Bermain Bersama Menggunakan Adobe Animate” bermaksud untuk memberikan hiburan kepada masyarakat, khususnya anak-anak, berupa film pendek animasi yang mengandung pesan nilai moral jangan menilai sesuatu dari luarnya.

Kata Kunci : Video Edukasi, Animasi 2D, Adobe Animate.

ABSTRACT

The impact of globalization is coming into Indonesia causing a decrease in morale against the younger generation of Indonesia nation. Due to lack of education about moral values on the nation's young generation then the author makes a video containing moral values in 2d animated short film playing together.

Making a 2d animated short film play together using Adobe Animate This explains how the creation of 2d animation and implementation of Bone Tool on Adobe Animate. The necessary stage, namely the stage Production, Pre production, to Post-production.

2d animated short film made with 1 minute 30 seconds, with the addition of sound effects which will make this more interesting animations. "The creation of 2D Animated Short Film play together using Adobe Animate" intends to provide entertainment to the public, in particular children, in the form of animated short film containing a message of moral values don't judge something from the outside.

Keyword : Education Video,2D Animation, Adobe Animate.