

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI MOTION
COMIC 2D “CORO”**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Trisno Wibowo

15.01.3492

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI MOTION
COMIC 2D “CORO”**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Trisno Wibowo

15.01.3492

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI MOTION COMIC 2D "CORO"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Trisno Wibowo

15.01.3492

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 20 Mei 2019

Dosen Pembimbing

Mei P. Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI MOTION COMIC 2D “CORO”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Trisno Wibowo

15.01.3492

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bety Wulan Sari, M.Kom.
NIK. 190302254




Agus Fatkhurohman, M.Kom.
NIK. 190302249



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 28 Agustus 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER




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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (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 saya 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.

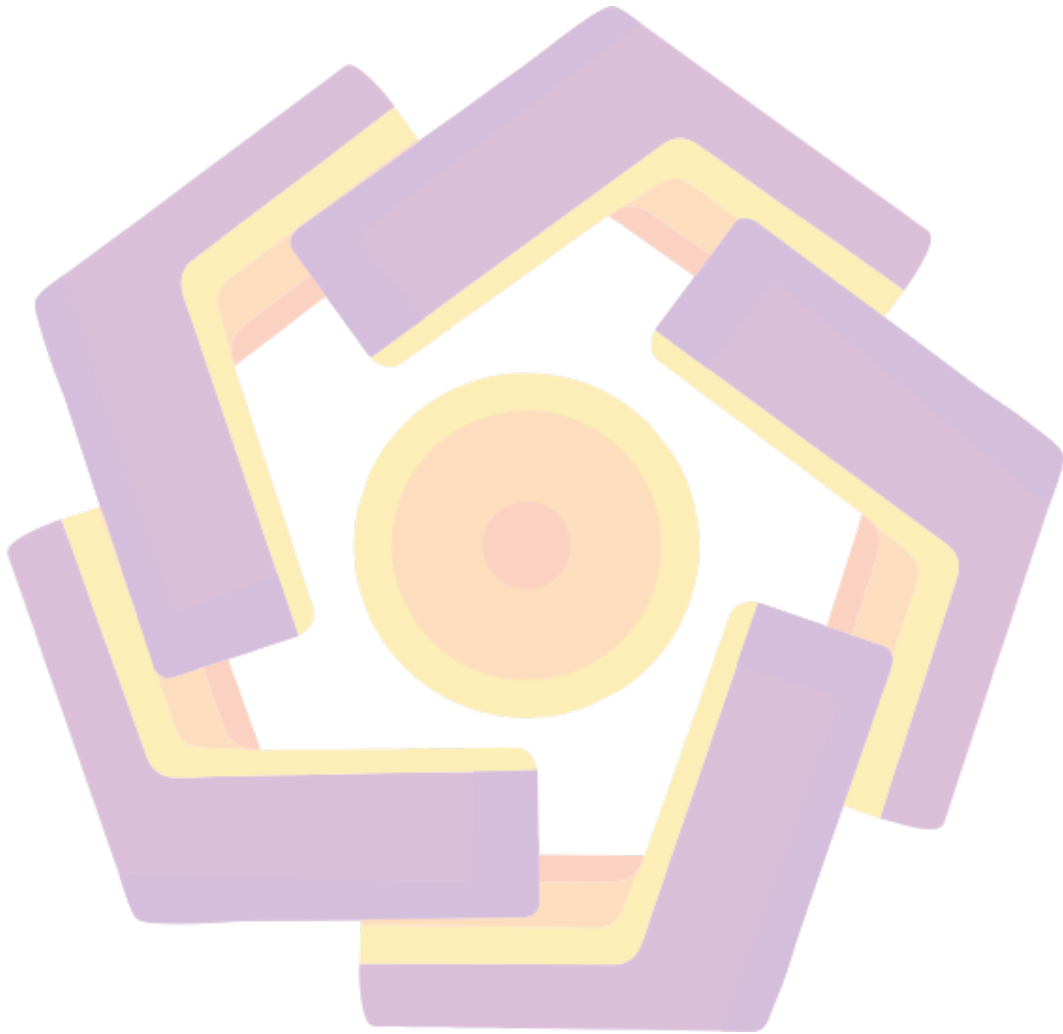
Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 16 Agustus 2019



MOTTO

“Fear Is Temporary, Regret Is Forever.” – Batman



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya , sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Dalam kesempatan ini, penulis juga sangat berterimakasih kepada orang-orang yang membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang selalu memberikan kesehatan dan kemudahan
2. Keluarga, terutama kedua orang tua dan kakak saya yang selalu mendoakan, memberi semangat, dan motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Orang yang telah banyak memberikan pelajaran hidup dan inspirasi kepada saya.
4. Dan juga teman-teman 15-D3TI 01 yang banyak memberikan inspirasi dan dukungan kepada saya, sejak pertama masuk bangku perkuliahan hingga sekarang yang sangat berkesan dan bermakna dalam hidup saya.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT , karena atas ridho dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Maksud dan tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan program studi Diploma III pada Jurusan Teknik Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Penulis merasa bahwa menyusun tugas akhir ini masih menemui beberapa kesulitan dan hambatan, disamping itu juga menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Menyadari penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

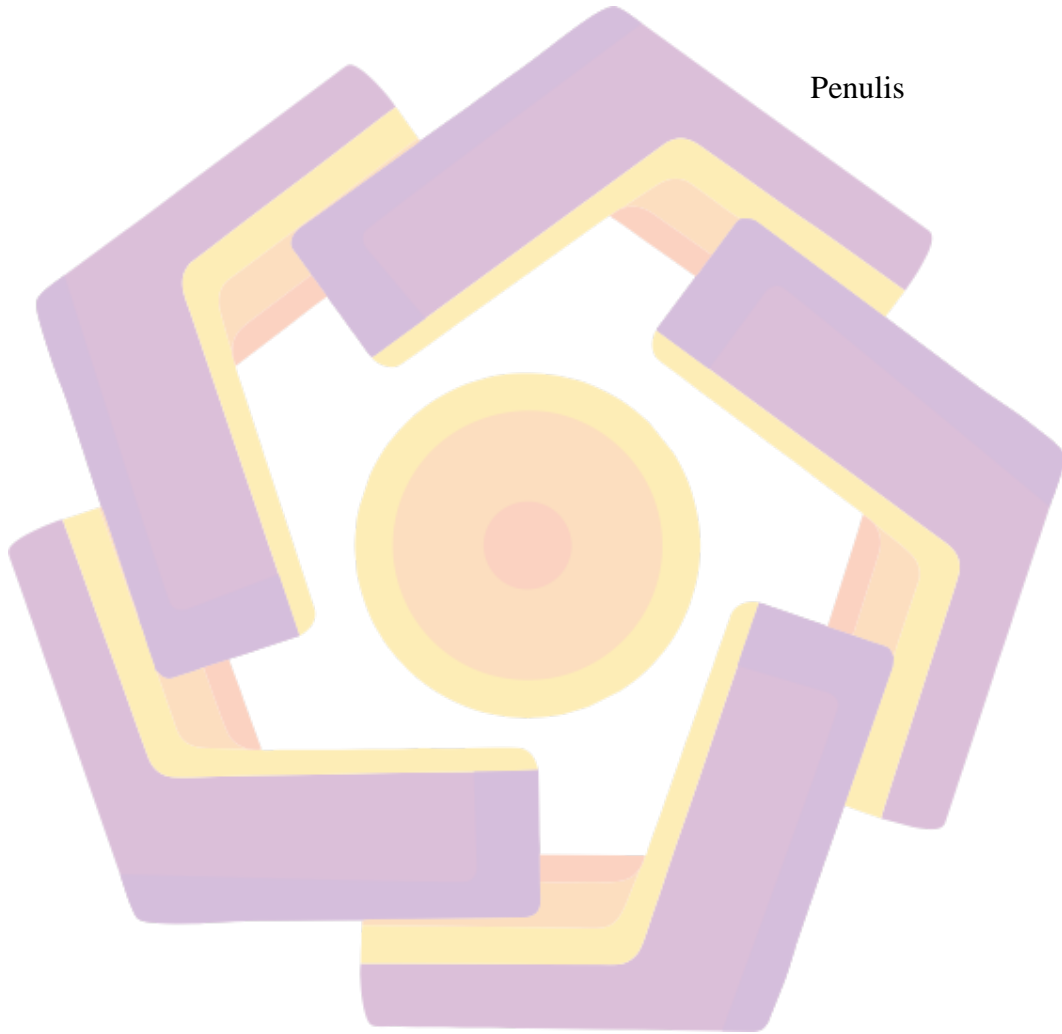
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng sebagai ketua Jurusan Teknik Informatika. Yang bersedia memberikan masukan kepada kami demi kelancaran Tugas Akhir ini
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah bersedia untuk meluangkan waktu untuk membimbing, memeriksa, memberikan petunjuk-petunjuk serta saran dalam penyusunan Tugas Akhir.
4. Ayah, Ibu, kakak saya yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian tugas akhir ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan tugas akhir ini masih banyak kekurangan yang harus dibenahi. Oleh karena itu penulis berharap kepada

semua pihak dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini. Namun penulis berharap Tugas Akhir ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 16 Agustus 2019

Penulis



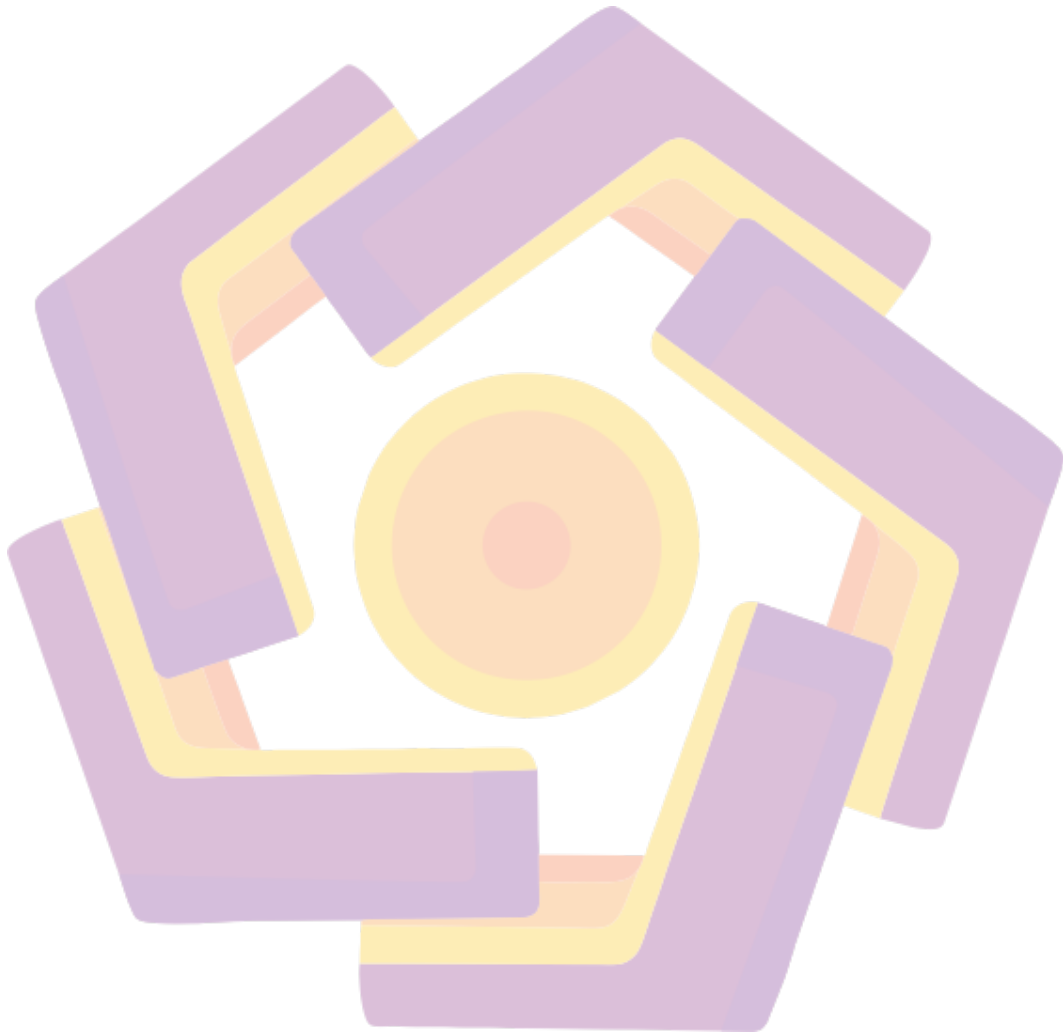
DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
INTISARI	XIII
ABSTRACT	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 METODE PENELITIAN	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.2 PENGERTIAN ANIMASI	7
2.3 PENGERTIAN MOTION COMIC	7
2.4 PRINSIP ANIMASI	8
2.4.1 Timing	8
2.4.2 Ease In and Ease Out	8
2.4.3 Arcs	9
2.4.4 Follow Trough and Overlapping Action	9
2.4.5 Secondary Action	10
2.4.6 Squash and Strecth	10
2.4.7 Exaggeration	11

2.4.8	Straight Ahead and Pose to Pose	11
2.4.9	Anticipation	12
2.4.10	Staging	13
2.4.11	Solid Drawing.....	13
2.4.12	Apeal.....	14
2.5	STANDAR VIDEO	14
2.6	FORMAT VIDEO.....	15
BAB III PERANCANGAN.....		17
3.1	TAHAPAN PRODUKSI.....	17
3.1.1	Pra Produksi.....	17
1.	Ide Cerita.....	17
2.	Logline	17
3.	Sinopsis	17
4.	Desain karakter	18
5.	Storyboard.....	20
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		27
4.1	PRODUKSI.....	27
4.1.1	Pembuatan Line Art.....	27
4.1.2	Coloring.....	29
4.1.3	Membuat Background	30
4.1.4	Pembuatan Video.....	32
4.1.5	Sound Effect	37
4.2	PASCA PRODUKSI.....	38
4.2.1	Compositing	38
4.2.2	Rendering	40
4.3	HASIL AKHIR PRODUKSI.....	41
4.4	IMPLEMENTASI.....	41
BAB V KESIMPULAN		43
DAFTAR PUSTAKA.....		44

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Storyboard	20
-----------	------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Karakter Remaja	19
Gambar 3.2	Karakter Coro	19
Gambar 4.1	Bagan Penggunaan Software	27
Gambar 4.2	Membuat Dokumen	28
Gambar 4.3	Import Desain	28
Gambar 4.4	Proses Pembuatan Line art	29
Gambar 4.5	Proses Coloring	30
Gambar 4.6	Posisi layer Background	30
Gambar 4.7	Pembuatan Background	31
Gambar 4.8	Menyimpan Desain	31
Gambar 4.9	Membuat Compositing Baru	32
Gambar 4.10	Import Bahan	33
Gambar 4.11	Contoh Penempatan Keyframe	33
Gambar 4.12	Penambahan Efek Ease In	34
Gambar 4.13	Penerapan Puppet Pin Tool	34
Gambar 4.14	Contoh Menggunakan Transform Position	35
Gambar 4.15	Saat Lampu Padam	35
Gambar 4.16	Contoh Tanpa Efek Transisi	36
Gambar 4.17	Pengaturan Rendering Tahap Produksi	36
Gambar 4.18	Perekaman Suara	37
Gambar 4.19	Youtube Audio Library	38
Gambar 4.20	Membuat Project Baru	38
Gambar 4.21	Import Project baru	39
Gambar 4.22	Membuat Sequence	39
Gambar 4.23	Compositing	40
Gambar 4.24	Rendering	40
Gambar 4.25	Screenshot Hasil Akhir Produksi	41
Gambar 4.26	Unggah Youtube	42
Gambar 4.27	Screenshot Pendaftaran Amicta 2019	43

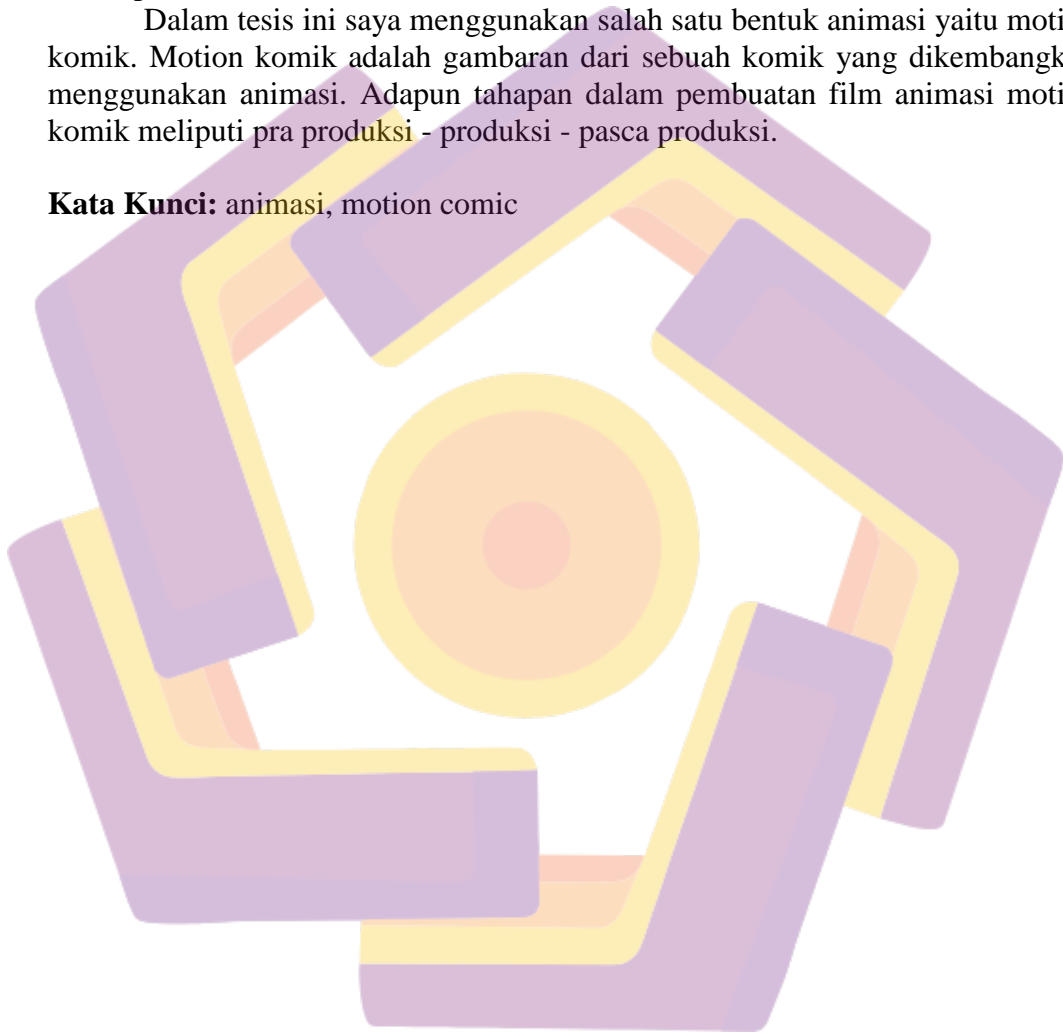
INTISARI

Pada era digital sekarang ini, siapa yang tidak mengenal animasi ? Terbukti dari banyaknya acara tv maupun iklan yang sudah menggunakan animasi sebagai sarana hiburan dan promosi.

Teknik yang digunakan dalam animasi dibagi menjadi 2 meliputi teknik tradisional dan teknik modern. Dengan teknik tradisional, seorang animator haruslah mempunyai skill yang baik dalam pembuatnya. Dikarenakan teknik tersebut film animasi yang dibuat sebagian besar murni dari gambaran tangan. Berbeda dengan teknik modern yang sudah menggunakan teknologi komputer dalam pembuatan film animasi.

Dalam tesis ini saya menggunakan salah satu bentuk animasi yaitu motion komik. Motion komik adalah gambaran dari sebuah komik yang dikembangkan menggunakan animasi. Adapun tahapan dalam pembuatan film animasi motion komik meliputi pra produksi - produksi - pasca produksi.

Kata Kunci: animasi, motion comic



ABSTRACT

In today's digital age, who does not know animation? Evidenced by the number of tv shows and ads that have been using animation as a means of entertainment and promotion.

The techniques used in animation are divided into 2 covering traditional techniques and modern techniques. With traditional techniques, an animator must have good skill in the manufacturer. Due to the technique, the animated films are made mostly purely of the hand image. In contrast to modern techniques that have been using computer technology in animated filmmaking.

In this thesis, I use one of animation form that is comic motion. The motion comic is a picture of a comic developed using animation. The stages in making animated motion comic films include pre-production - production - post-production.

Keyword: *animation, motion comic*

