

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI
“BAHAYA DEPRESI” BERBASIS 2 DIMENSI**

TUGAS AKHIR



**Disusun Oleh :
Ibnu Falah Suranto (15.01.3534)**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI
“BAHAYA DEPRESI” BERBASIS 2 DIMENSI**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma-Program Studi Teknik Informatika



Disusun Oleh :

Ibnu Falah Suranto (15.01.3534)

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI
“BAHAYA DEPRESI” BERBASIS 2 DIMENSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ibnu Falah Suranto

15.01.3534

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 15 Agustus 2019

Dosen Pembimbing



Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI
“BAHAYA DEPRESI” BERBASIS 2 DIMENSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ibnu Falah Suranto

15.01.3534

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom

NIK. 190302148



Dina Maulina, M.Kom

NIK. 190302250



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 15 Agustus 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri, dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis 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, 15 Agustus 2019



Ibnu Falah Suranto

15.01.3534

MOTTO
“Rise and Shine”



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya , sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. 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 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. Teman-teman yang sudah banyak membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Dan juga teman-teman 15-D3TI 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.

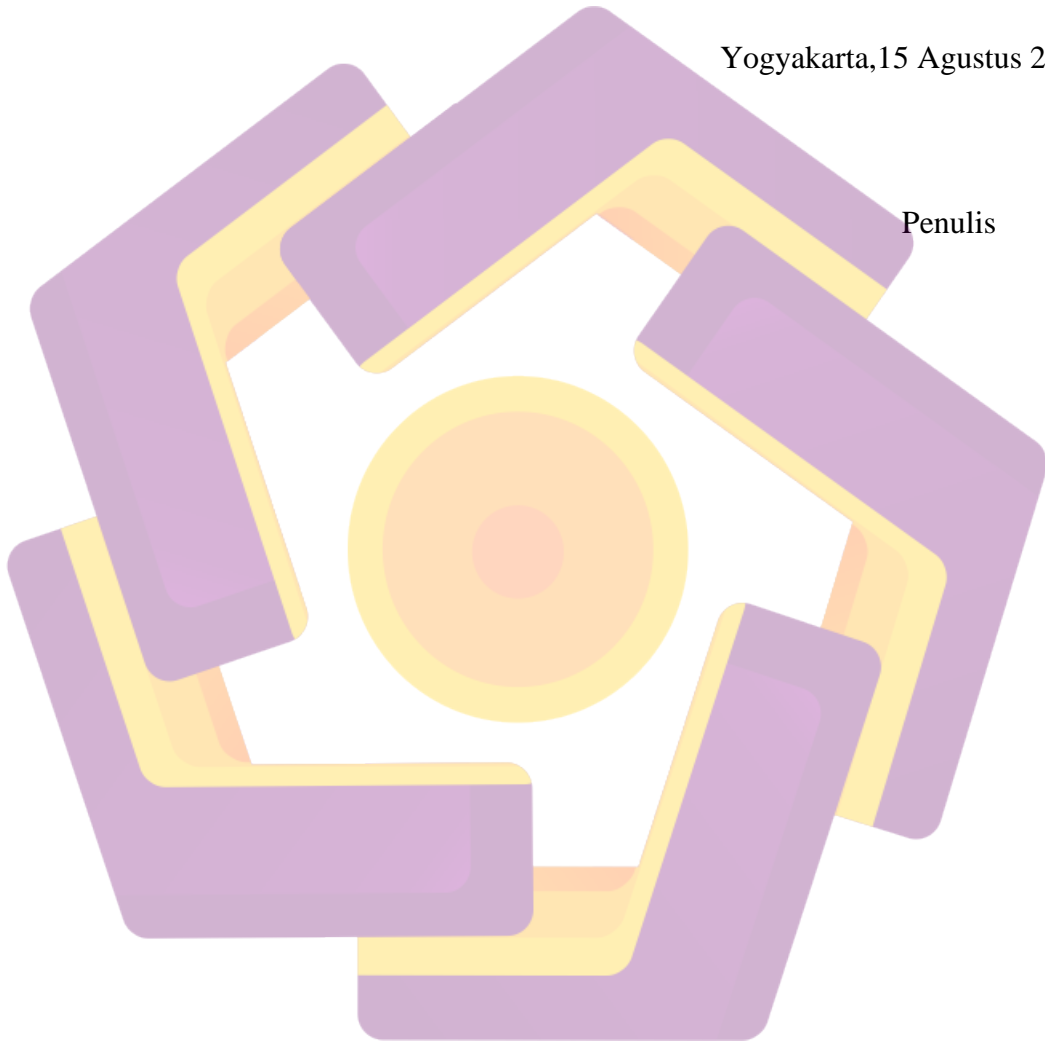
Menyadari penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah bersedia untuk meluangkan waktu untuk membimbing, memeriksa, memberikan petunjuk-petunjuk serta saran dalam penyusunan Tugas Akhir.
3. Ayah dan Ibu yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian tugas akhir ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. 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, 15 Agustus 2019

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	7

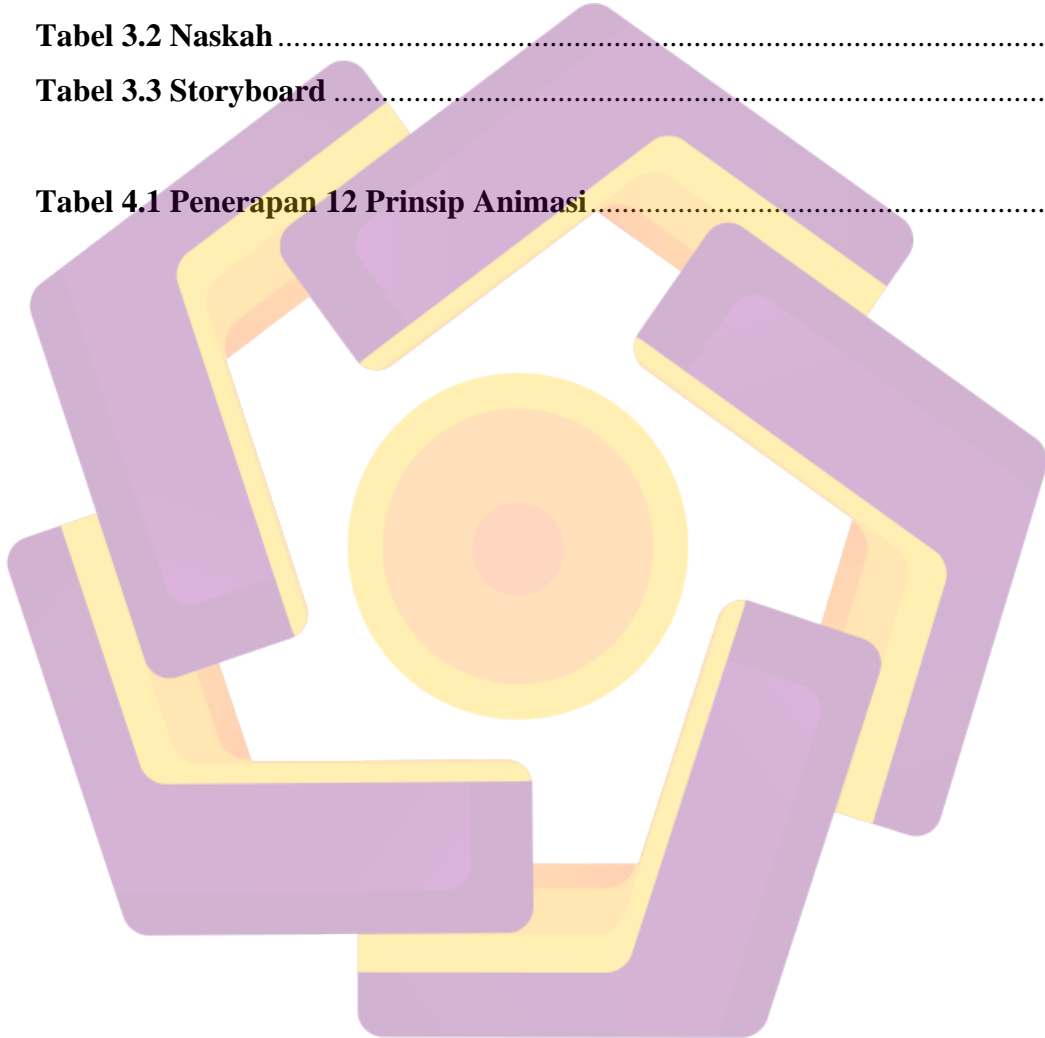
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Pengertian Film	10
2.3 Pengertian Animasi	10
2.3.1 Sejarah Animasi	11
2.3.2 Jenis Animasi.....	11
2.3.2.1 Animasi 2 Dimensi.....	12
2.3.2.2 Animasi 3 Dimensi.....	12
2.3.2.3 Animasi Stop Motion	12
2.3.3 Teknik Pembuatan Animasi	12
2.3.3.1 Animasi <i>Cell</i>.....	12
2.3.3.2 Animasi <i>Frame</i>	13
2.3.3.3 Animasi <i>Sprites</i>	13
2.3.3.4 Animasi <i>Path</i>.....	14
2.3.3.5 Animasi <i>Spline</i>	14
2.3.3.6 Animasi <i>Vector</i>.....	14
2.3.3.7 Animasi <i>Clay</i>	15
2.3.3.8 Animasi Karakter	15
2.3.3.9 Animasi Digital.....	16
2.3.3.10 Morphing	16
2.4 SDM dalam Industri Animasi	16
2.5 Prinsip Animasi.....	17
2.5.1 <i>Squash and Stretch</i>.....	17
2.5.2 <i>Anticipation</i>	17
2.5.3 <i>Staging</i>	18

2.5.4	<i>Straight A-Head Action and Pose-to-Pose</i>	18
2.5.5	<i>Follow-Trougt and Overlapping Action</i>	18
2.5.6	<i>Slow in-Slow Out</i>	18
2.5.7	<i>Arcs</i>	18
2.5.8	<i>Scondary Action</i>	18
2.5.9	<i>Timing</i>	19
2.5.10	<i>Exaggeration</i>	19
2.5.11	<i>Solid Drawing</i>	19
2.5.12	<i>Personality/Appeal</i>	19
2.6	Tahap Pembuatan Animasi	20
2.6.1	<i>Pra Produksi</i>	20
2.6.2	<i>Produksi</i>	20
2.6.3	<i>Pasca produksi</i>	20
2.7	<i>Manfaat Animasi</i>	20
2.8	<i>Pengertian Depresi</i>	22
BAB III		23
GAMBARAN UMUM		23
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	23
3.1.1	Kebutuhan Non Fungsional	23
3.1.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	23
3.1.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	23
3.1.2	Kebutuhan Fungsional	24
3.2	Perancangan	24
3.2.1	Tahap Pra Produksi	24
3.2.1.1	Ide Cerita	25

3.2.1.2	<i>Logline</i>	25
3.2.1.3	<i>Diagram Scene</i>	25
3.2.1.4	Desain Karakter	27
3.2.1.5	Naskah	29
3.2.1.6	Storyboard	34
BAB IV	48
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Implementasi	48
4.1.1 Produksi	48
4.1.1.1 Key Animation	49
4.1.1.2 In Between	50
4.1.1.3 Coloring	51
4.1.1.4 Background	52
4.1.1.5 Sound	53
4.1.1.6 Pembuatan Video	54
4.1.7 Compositing	58
4.1.8 Rendering	59
4.1.9 Hasil Akhir produksi	60
4.2 Pembahasan	61
4.5 Implementasi	66
BAB V PENUTUP	67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian	8
Tabel 3.1 Diagram scene	27
Tabel 3.2 Naskah	30
Tabel 3.3 Storyboard	34
Tabel 4.1 Penerapan 12 Prinsip Animasi	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Karakter Manusia	28
Gambar 2. 2 Desain Karakter Depresi	29
Gambar 4.1 Membuat Project Baru	49
Gambar 4.2 Pembuatan Key Animasi	50
Gambar 4.3 Pembuatan Inbetween	50
Gambar 4.4 Coloring	51
Gambar 4.5 Export Animasi	52
Gambar 4.6 Pembuatan Background	53
Gambar 4.7Membuat Compositon baru	55
Gambar 4.8 Import File Animasi	55
Gambar 4.9 Import File Background	56
Gambar 4.10 Import File Background	56
Gambar 4.11 Import File Background	57
Gambar 4.12 Render file	57
Gambar 4.13 Membuat Sequence Baru	58
Gambar 4.14 Import file	59
Gambar 4.15 Compositing	59
Gambar 4.16 Rendering	60
Gambar 4.17 Hasil Akhir Produksi	60

INTISARI

Depresi adalah suatu kondisi yang lebih dari suatu keadaan sedih, depresi bisa sampai menyebabkan terganggunya aktivitas sosial sehari-hari, gejala depresi yaitu rasa sedih, Lelah berlebihan setelah aktivitas rutin yang biasa, gangguan pola tidur, hilang minat akan semua hal dan depresi merupakan penyebab utama kejadian bunuh diri, kita juga perlu mengetahui gejala dan cara mencegah teman atau saudara kita yang terkena depresi tidak memilih untuk bunuh diri.

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah berkembang dan telah menjadi kebutuhan di hampir semua aspek kehidupan, makin banyaknya penggunaan komputer dan internet merupakan indikasi perkembangan teknologi informasi, salah satunya bidang industri film animasi. Industri film animasi semakin berkembang banyak film animasi yang diproduksi dan ditampilkan di televisi dan internet, baik digunakan untuk media hiburan, promosi dan media edukasi.

Dengan adanya masalah tersebut membuat penulis ingin membantu masyarakat untuk mengenali dan menolong orang dengan depresi. Penulis membuat animasi yang berisi cerita dan edukasi mengenai depresi karena masih banyak masyarakat Indonesia yang belum mengetahui ciri-ciri dan cara penanganan orang dengan depresi dan memilih untuk menjauh padahal orang dengan depresi sangat memerlukan kasih sayang dan perhatian khusus di lingkungan masyarakat.

Kata kunci : Depresi, Film animasi.

ABSTRACT

Depression is a condition that is more than a state of sadness, depression can cause disruption of daily social activities, depressive symptoms, namely sadness, tiredness after normal routine activities, disturbed sleep patterns, loss of interest in all things and depression is the main cause of events suicide, we also need to know the symptoms and ways to prevent our friends or relatives who are depressed do not choose to commit suicide.

The development of information technology has now evolved and has become a necessity in almost all aspects of life, the increasing use of computers and the internet is an indication of the development of information technology, one of which is the animation film industry. The animated film industry is increasingly developing many animated films produced and displayed on television and the internet, both used for entertainment, promotional and educational media.

The existence of these problems makes the author want to help people to recognize and help people with depression. The author made an animation that contains stories and education about depression because there are still many Indonesian people who do not know the characteristics and methods of handling people with depression and choose to stay away when people with depression, it requires love and special attention in the community.

Keyword : Depression, Animation film.