

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI
“GHOST WORLD CONTEST”**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

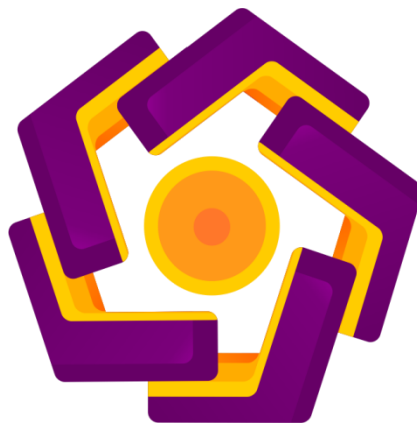
INTEN MARINA PUTRI	14.02.8794
ARDHA AFFAD	14.02.8838

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI
“GHOST WORLD CONTEST”**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

INTEN MARINA PUTRI	14.02.8794
ARDHA AFFAD	14.02.8838

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITASAMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI
“GHOST WORLD CONTEST”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardha Affad 14.02.8794

Inten Marina Putri Utami 14.02.8794

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 17 Oktober 2017

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI
“GHOST WORLD CONTEST”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Inten Marina Putri

14.02.8794

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 22 Maret 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahman, M.Kom
NIK. 190302174



Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Maret 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, Sp.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, 12 April 2018



Inten Marina Putri Utami

NIM. 14.02.8794

MOTTO

“The World is Full of Possibilities”

-Inten-



PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT. atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak, Ibu dan kakak yang tiada hentinya memberikan doa, semangat, motivasi, dan dukungannya kepada saya.
3. Tonny Hidayat., M.Kom yang telah menjadi dosen pembimbing. Terima kasih atas bantuan dan dukungannya.
4. Rumpi Squad (Dela, Fafa, Fatma, Vera). Terima kasih udah banyak kasih support dan bantuan(bantuan omelan maksudku lol). Kalian sahabat paling gokil, aneh, sabar, lemot dan lain-lainnya. Love you all.
5. Teman-teman Shorinji Kempo Amikom, yang selalu bisa bikin stress hilang atau nambah stress dengan tingkah absurd kalian, terimakasih untuk kalian, karena waktu yang aku lalui di UKM ini sangat berharga berkat kalian.
6. Teman-teman kelas 14 D3-MI-03. Terimakasih untuk beberapa semester yang kita Lalui.
7. Sahabat Tercintaku Mutya Mutmainah.

Inten Marina Putri Utami

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karuniaNya sehingga Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Film Animasi 2 Dimensi “Ghost World Contest””.

Laporan tugas akhir yang berisikan perancangan film animasi 2 dimensi yang dibuat menggunakan aplikasi Anime Studio Pro 11 dan Paint Tool Sai 1.1.0 untuk mendesign tampilan grafis. Dengan aplikasi ini diharapkan calon animator dapat membuat animasi 2 dimensi lebih mudah dengan tampilan grafis yang menarik.

Penulisan laporan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Diploma III di Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

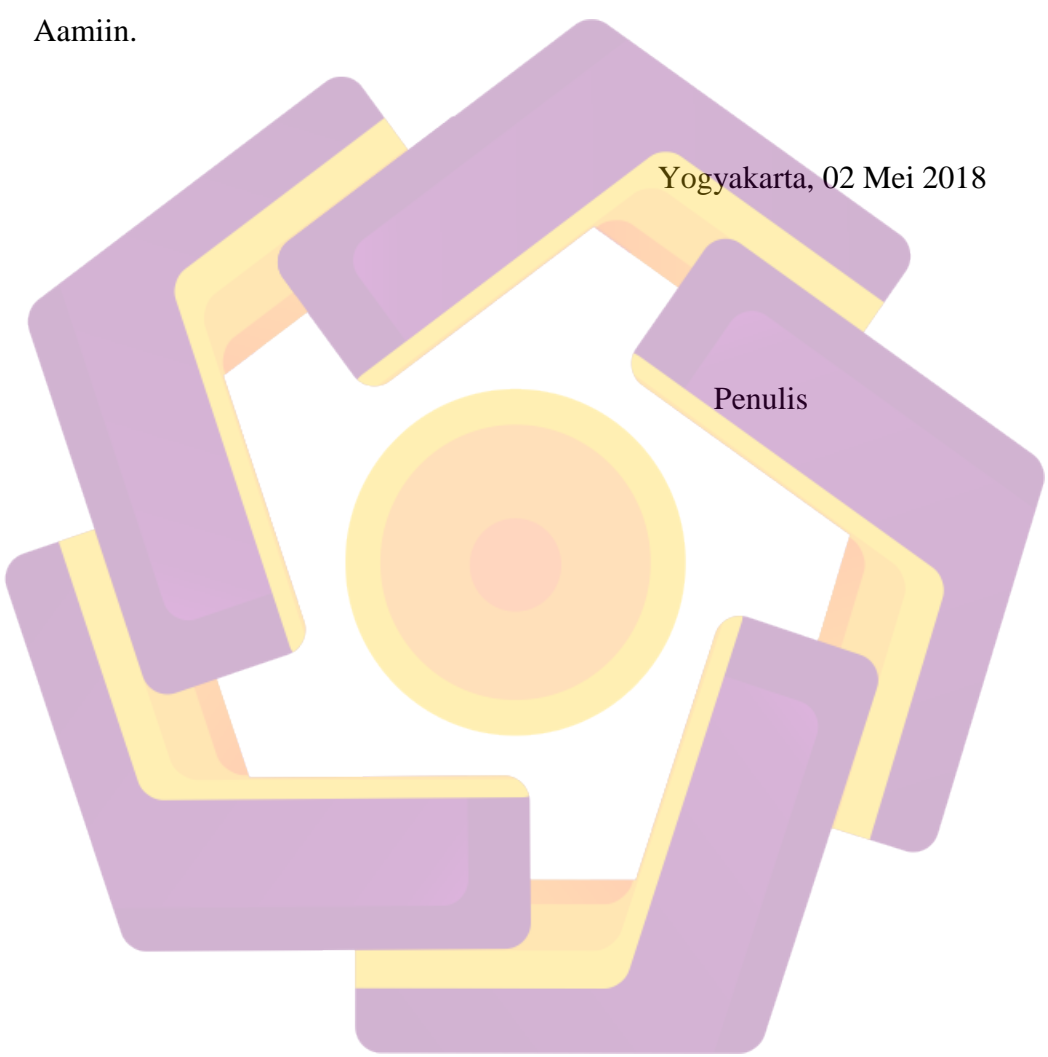
1. Allah SWT atas rahmat-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Bapak Tonny Hidayat, S.Kom selaku dosen pembimbing.
5. Kedua Orang Tua.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang sudah membantu dalam penyelesaian laporan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, Penulis menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun.

Harapan Penulis, semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi Penulis khususnya, serta memberikan hikmah dan ide bagi pembaca pada umumnya. Aamiin.

Yogyakarta, 02 Mei 2018

Penulis



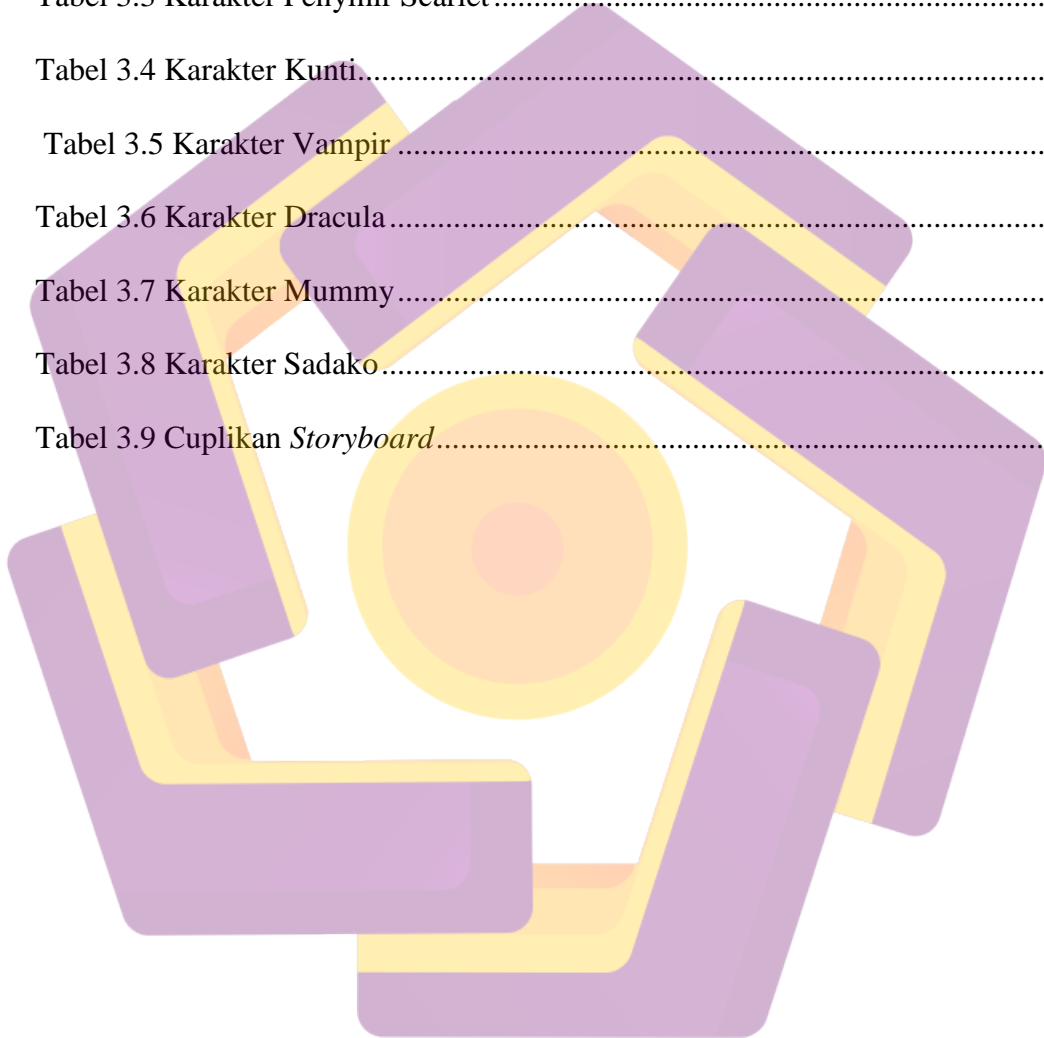
DAFTAR ISI

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.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
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 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.2 DASAR TEORI	7
2.2.1 Animasi.....	7
2.2.2 Sejarah Perkembangan Animasi	8
2.2.3 Jenis Animasi.....	12
2.2.4 Bentuk-bentuk Animasi	13
2.2.5 Prinsip Animasi.....	20
2.2.6 Teknik Animasi.....	27
2.2.7 <i>Bone Animation</i>	28

2.2.8 Tahap Perancangan Animasi	29
2.2.8.1 Tahap Pra Produksi	29
2.2.8.2 Tahap Produksi	34
2.2.8.3 Tahap Post Produksi.....	37
BAB III PERANCANGAN	39
3.1 Gambaran Umum	39
3.2 Metode Analisis	40
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	41
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	42
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Hardware.....	42
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Software	43
3.2.2.3 Analisis Kebutuhan Brainware.....	44
3.3 Metode Perancangan	45
BAB IV IMPLEMENTASI	72
4.1 Implementasi	72
4.1.1 Produksi	72
4.1.2.3 <i>Drawing</i>	72
4.1.2.4 <i>Coloring</i>	79
4.1.2.5 <i>Dubbing Voice</i>	82
4.1.2.6 <i>Scene Setup</i>	82
4.1.2.7 <i>Rigging Character</i>	83
4.1.2.8 Animasi	85
4.1.2.9 Rendering Awal.....	87
4.1.2 Post Produksi	87
4.1.2.1 Pemberian <i>Sound Effect</i> dan <i>Backsound</i>	87
4.1.2.2 <i>Compositing</i> dan <i>Editing</i>	88
4.1.2.3 Rendering Akhir	88
BAB V PENUTUP.....	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Margin Settings Screenplay</i>	32
Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Hardware	42
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Software.....	43
Tabel 3.3 Karakter Penyihir Scarlet.....	55
Tabel 3.4 Karakter Kunti.....	56
Tabel 3.5 Karakter Vampir	57
Tabel 3.6 Karakter Dracula.....	58
Tabel 3.7 Karakter Mummy.....	59
Tabel 3.8 Karakter Sadako.....	60
Tabel 3.9 Cuplikan <i>Storyboard</i>	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lukisan Dinding Dalam Kuburan Mesir	8
Gambar 2.2 <i>Zoetrope-type</i>	9
Gambar 2.3 <i>Humorous Phases of Funny Faces</i>	10
Gambar 2.4 <i>Gertie The Dinosaur</i>	10
Gambar 2.5 <i>Silly Symphony</i>	11
Gambar 2.6 <i>Snow White and The Seven Dwarfs</i>	11
Gambar 2.7 <i>Toy Story</i>	12
Gambar 2.8 <i>Elephants Dream</i>	12
Gambar 2.9 <i>Cell Animation</i>	14
Gambar 2.10 <i>Frame Animation</i>	15
Gambar 2.11 <i>Sprite Animation</i>	15
Gambar 2.12 <i>Path Animation</i>	16
Gambar 2.13 <i>Spline Animation</i>	17
Gambar 2.14 <i>Vector Animation</i>	18
Gambar 2.15 <i>Character Animation</i>	19
Gambar 2.16 <i>Morphing Animation</i>	20
Gambar 2.17 <i>Squash and Stretch</i>	21
Gambar 2.18 <i>Anticipation</i>	21
Gambar 2.19 <i>Staging</i>	22
Gambar 2.20 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	22
Gambar 2.21 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	23
Gambar 2.22 <i>Slow In and Slow Out</i>	23

Gambar 2.23 <i>Arcs</i>	24
Gambar 2.24 <i>Timing</i>	24
Gambar 2.25 <i>Secondary Action</i>	25
Gambar 2.26 <i>Exaggeration</i>	25
Gambar 2.27 <i>Solid Drawing</i>	26
Gambar 2.28 <i>Appeal</i>	27
Gambar 2.29 Contoh Diagram Scene.....	31
Gambar 2.30 Contoh <i>Character Development</i>	32
Gambar 2.31 Contoh <i>Storyboard</i>	34
Gambar 2.32 Contoh <i>Layout</i>	35
Gambar 2.33 Contoh <i>Key Motion</i>	35
Gambar 2.30 Contoh <i>Inbeetween</i>	35
Gambar 2.35 Contoh <i>Background</i>	36
Gambar 2.36 Contoh Proses <i>Scan</i>	36
Gambar 2.37 Contoh <i>Coloring</i>	37
Gambar 3.1 <i>Bone Animating</i>	40
Gambar 3.2 Penerapan <i>Tool Add Point</i>	40
Gambar 4.1 <i>Setting Canvas Paint Tool Sai</i>	72
Gambar 4.2 <i>Change Size Canvas</i>	73
Gambar 4.3 Membuat Project Baru Anime Studio Pro.....	73
Gambar 4.4 <i>Setting Project</i> Anime Studio Pro	73
Gambar 4.5 Tempat Tinggal Scarlet	74
Gambar 4.6 Ruang Tengah Scarlet	74
Gambar 4.7 Ruang Cermin	75

Gambar 4.8 Mansion Dracula	75
Gambar 4.9 Ruang Aula Mansion.....	76
Gambar 4.10 Panggung Show.....	76
Gambar 4.11 Scarlet.....	77
Gambar 4.12 Vampir.....	77
Gambar 4.13 Sadako	78
Gambar 4.14 Kunti.....	78
Gambar 4.15 Dracula	79
Gambar 4.16 Hantu Penonton.....	79
Gambar 4.17 Tempat Tinggal Scarlet.....	80
Gambar 4.18 Ruang Tengah Scarlet	80
Gambar 4.19 Ruang Cermin	80
Gambar 4.20 Mansion Dracula	81
Gambar 4.21 Panggung.....	81
Gambar 4.22 Coloring Tokoh.....	81
Gambar 4.23 Hantu Penonton.....	82
Gambar 4.24 <i>Dubbing Voice</i>	82
Gambar 4.25 <i>Scane Setup</i> Ruang Tengah Scarlet.....	83
Gambar 4.26 <i>Add Bone Layer</i>	83
Gambar 4.27 <i>Create Bone Layer</i>	84
Gambar 4.28 <i>Parenting Bone</i>	84
Gambar 4.29 <i>Smart Bone Action</i>	85
Gambar 4.30 <i>Setting Timeline</i>	85
Gambar 4.31 <i>Setting Timeline</i>	86

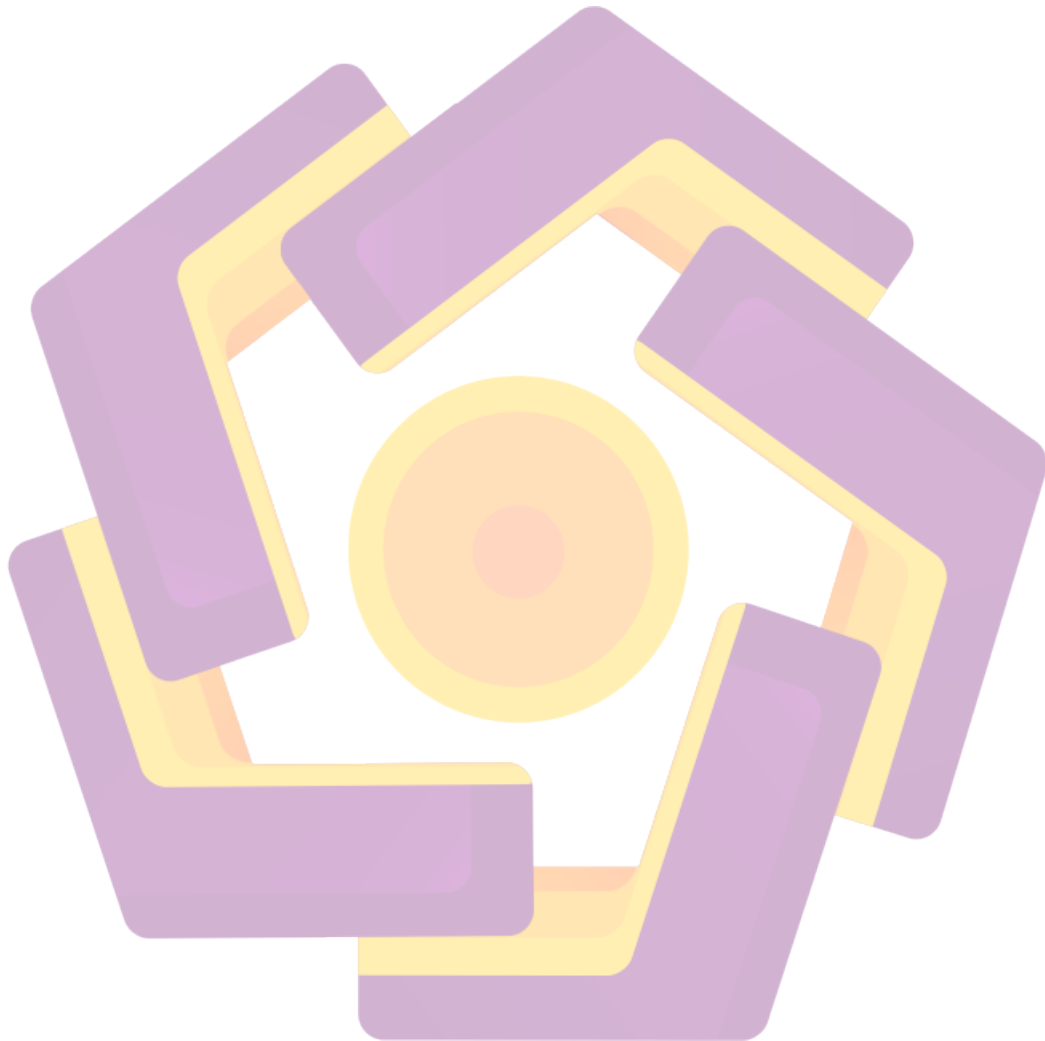
Gambar 4.32 *Setting Timeline*..... 86

Gambar 4.33 *Setting Timeline*..... 87

Gambar 4.34 Proses Render Anime Studio Pro 87

Gambar 4.35 Pemberian *Sound Effect* 88

Gambar 4.36 *Compositing dan Editing*..... 88



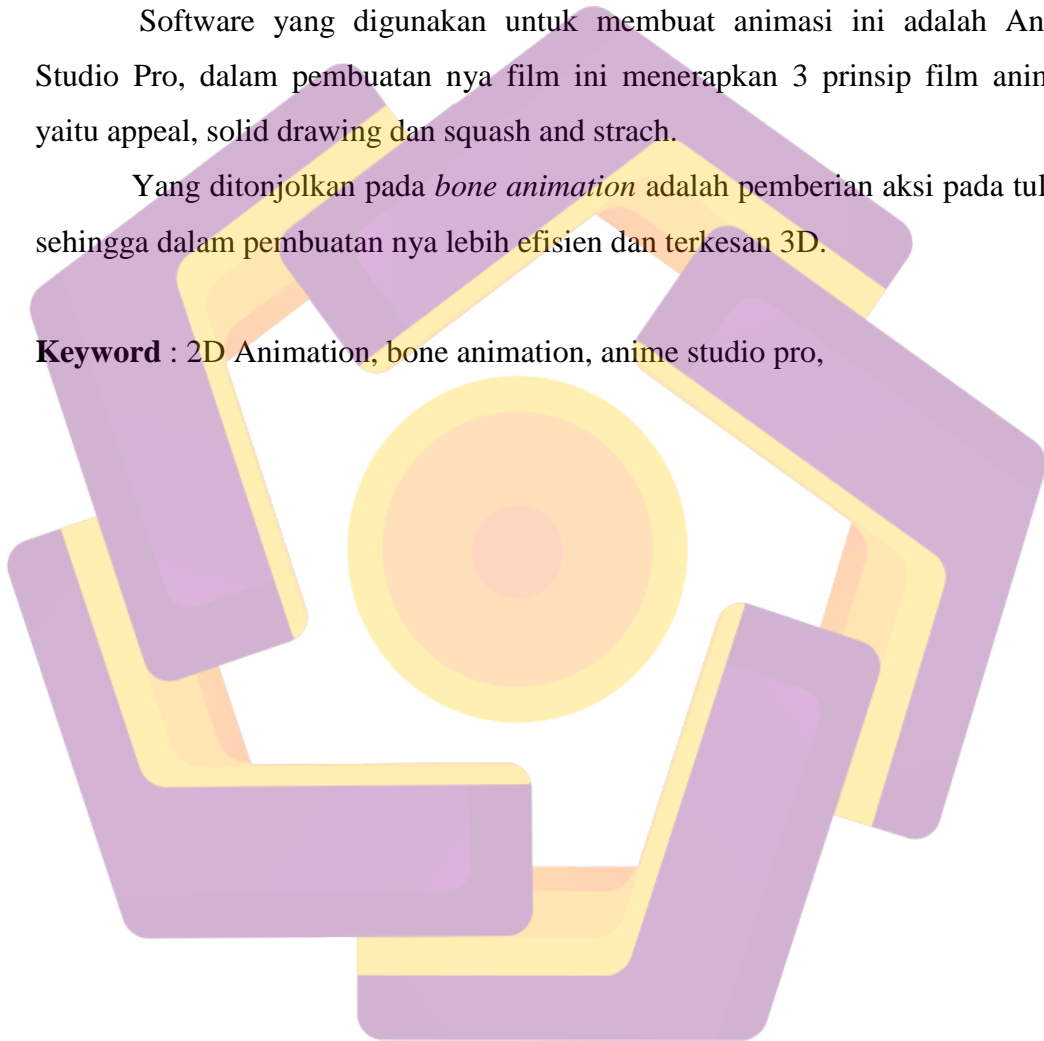
INTISARI

Pembuatan perancangan film 2 Dimensi berjudul “Ghost World Contest” ini bertujuan untuk mengaplikasikan teknik *bone animation*, dimana teknik ini lebih efisien dan dapat membuat kesan 3D untuk membuat film 2D dibanding dengan teknik *frame by frame*.

Software yang digunakan untuk membuat animasi ini adalah Anime Studio Pro, dalam pembuatan nya film ini menerapkan 3 prinsip film animasi yaitu *appeal*, *solid drawing* dan *squash and stretch*.

Yang ditonjolkan pada *bone animation* adalah pemberian aksi pada tulang sehingga dalam pembuatan nya lebih efisien dan terkesan 3D.

Keyword : 2D Animation, bone animation, anime studio pro,



ABSTRAC

Making the design of 2 Dimensional film titled "World Ghost Competition" is to apply the technique of bone animation, where this technique is more efficient and can make 2-dimensional film like 3 Dimensional.

The software used to create this animation is Anime Studio Pro, this film apply 3 principles of animated films there is appeal, solid image and squash and strach.

What is highlighted in bone animation is the provision of action on the bones so that in its making more efficient and impressed 3D

Keyword : 2D Animation, bone animation, anime studio pro,

