

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “KISAH BENI” MENGGUNAKAN  
TEKNIK EDITING CUT TO DAN FADE**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Dwiki Setyo We Nardhy**

**14.01.3423**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “KISAH BENI” MENGGUNAKAN  
TEKNIK EDITING CUT TO DAN FADE**

**TUGAS AKHIR**

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



disusun oleh

**Dwiki Setyo We Nardhy**

**14.01.3423**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “KISAH BENI” MENGGUNAKAN  
TEKNIK EDITING CUT TO DAN FADE**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwiki Setyo We Nardhy**

**14.01.3423**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 4 Agustus 2017

**Dosen Pembimbing,**



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

# PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PEMBUATAN ANIMASI 2D “KISAH BENI” MENGGUNAKAN TEKNIK EDITING CUT TO DAN FADE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwiki Setyo We Nardhy**

**14.01.3423**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 29 Agustus 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs**

**NIK. 190302235**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 31 Agustus 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi 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.

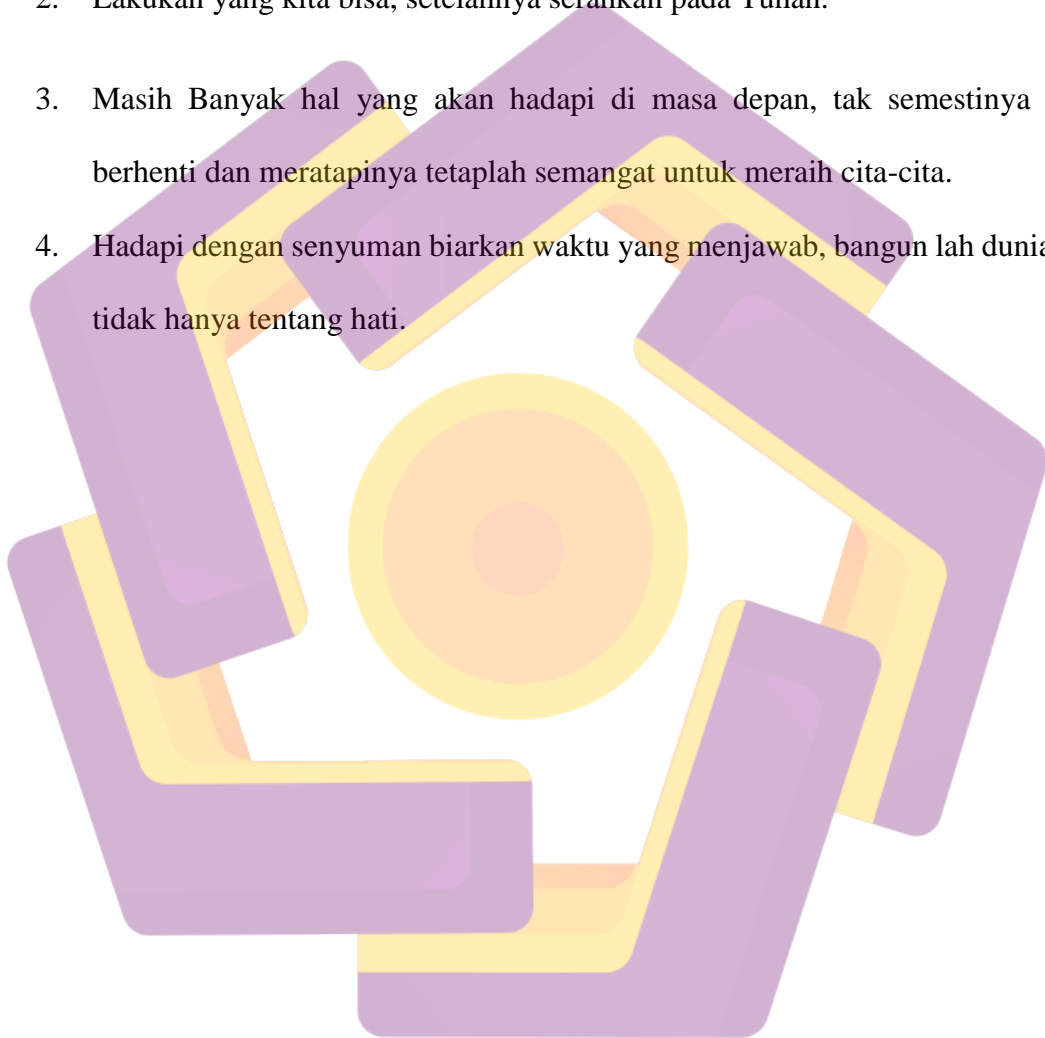
Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 31 Agustus 2017

  
Dwiki Setyo We Nardhy  
NIM. 14.01.3423

## MOTTO

1. Bertingkah laku dengan mengedepankan kesabaran itu ibaratkan sebuah hal yang sangat indah dalam sebuah kehidupan.
2. Lakukan yang kita bisa, setelahnya serahkan pada Tuhan.
3. Masih Banyak hal yang akan hadapi di masa depan, tak semestinya kita berhenti dan meratapinya tetaplah semangat untuk meraih cita-cita.
4. Hadapi dengan senyuman biarkan waktu yang menjawab, bangun lah dunia ini tidak hanya tentang hati.



## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang memberikan kemudahan dan kelancaran dalam mengerjakan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua, kakak, dan adik yang selalu mendukung dan memberi semangat agar tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu.
3. Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing dalam pengerjaan tugas akhir ini.
4. Teman - teman seperjuangan yang selalu menemani dalam proses pembuatan Tugas Akhir.
5. Teman – teman 14 D3 TI 03 yang menemani proses kuliah selama ini.

**TERIMA KASIH**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penyusunan laporan tugas akhir dengan judul “Pembuatan Animasi 2D “Kisah Beni” Menggunakan Teknik Editing Cut To dan Fade” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan program studi Diploma-3 jurusan Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

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 Jurusan Diploma 3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Dhani Ariatmanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
5. Seluruh dosen, staff, maupun karyawan di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu bimbingan, arahan dan masukan yang sangat bermanfaat.
6. Kedua orang tua dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.

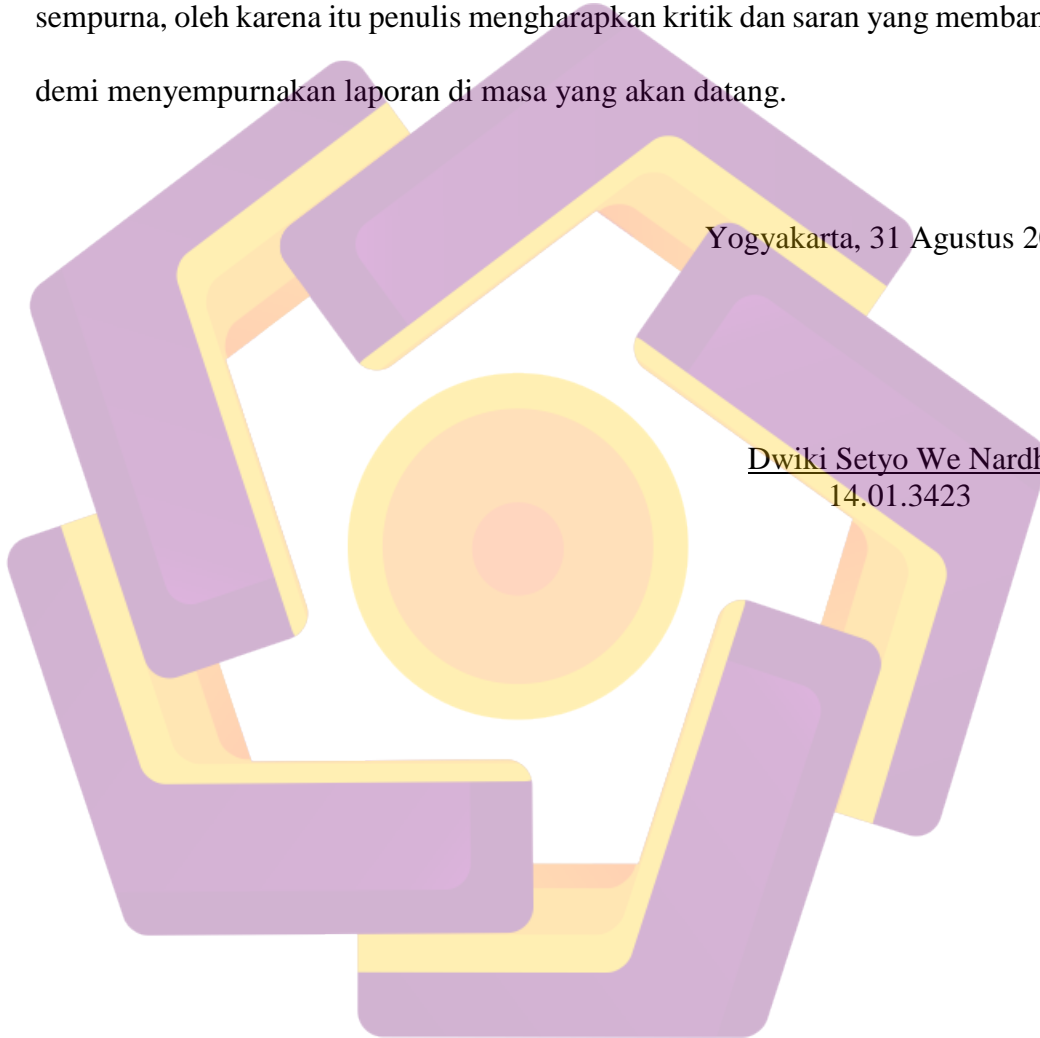


7. Teman-teman di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mendukung dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi menyempurnakan laporan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 31 Agustus 2017

Dwiki Setyo We Nardhy  
14.01.3423



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO .....	V
PERSEMBAHAN .....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR .....	XII
INTISARI.....	XVI
<i>ABSTRACT</i> .....	XVII
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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 .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Animasi .....	7
2.2.1 Teknik – Teknik Animasi .....	7
2.2.1.1 Animasi Sel.....	7
2.2.1.2 Animasi Frame .....	8
2.2.1.3 Animasi Sprite .....	8
2.2.1.4 Animasi Lintasan .....	8
2.2.1.5 Animasi Spline.....	8

2.2.1.6 Animasi Vektor .....	8
2.2.1.7 Morphing.....	9
2.2.1.8 Computational Animation.....	9
2.2.1.9 Animasi Karakter .....	9
2.2.2 Prinsip Animasi.....	9
2.2.2.1 Solid Drawing .....	9
2.2.2.2 Straight Ahead Action dan Pose to Pose.....	10
2.2.2.3 Squash and Stretch.....	10
2.2.2.4 Anticipation.....	11
2.2.2.5 Staging .....	11
2.2.2.6 Follow Thought and Overlapping Action.....	12
2.2.2.7 Slow in and Slow out .....	12
2.2.2.8 Arch.....	13
2.2.2.9 Secondary Action.....	13
2.2.2.10 Timing.....	14
2.2.2.11 Exaggeration .....	14
2.2.2.12 Appeal .....	15
2.2.3 Jenis - Jenis Animasi.....	16
2.2.4 Animasi 2D .....	17
2.2.4.1 Pengertian Animasi 2D.....	17
2.2.4.1 Pembuatan Animasi Dengan Teknik Digital .....	17
2.3 Proses Pembuatan Animasi 2D .....	18
2.3.1 Sebelum Produksi (Pre-Production) .....	18
2.3.2 Produksi (Production).....	20
2.3.3 Sesudah Produksi (Post-Production) .....	20
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	22
<b>BAB III GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>25</b>
3.1 Alat dan Bahan Penelitian.....	25
3.1.1 Alat Penelitian.....	25
3.1.2 Bahan Penelitian .....	26
3.2 Bagan Alur Pembuatan Animasi 2D.....	28

3.2.1	Pra-Produksi.....	29
3.2.2	Produksi .....	31
3.2.3	Pasca-Produksi.....	31
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>33</b>
4.1	Pra Produksi .....	33
4.1.1	Ide .....	33
4.1.2	Storyline.....	33
4.1.3	Sinopsis.....	34
4.1.4	Script/Screenplay .....	34
4.1.5	Storyboard.....	36
4.1.6	Pembuatan Karakter.....	37
4.2	Produksi .....	38
4.2.1	Background.....	38
4.2.2	Key Motion .....	40
4.2.3	In Between.....	41
4.2.4	Coloring .....	42
4.2.4.1	Character.....	42
4.2.4.2	Background.....	49
4.3	Pasca Produksi .....	58
4.3.1	Compositing.....	58
4.3.2	Editing.....	67
4.3.3	Rendering.....	75
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>79</b>
5.1	Kesimpulan .....	79
5.2	Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>81</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh <i>Solid Drawing</i> .....	10
Gambar 2.2	Contoh posisi <i>key animation</i> dan <i>in between</i> .....	10
Gambar 2.3	Contoh gerakan <i>squash and stretch</i> .....	11
Gambar 2.4	Contoh gerakanantisipasi memukul .....	11
Gambar 2.5	Contoh gerakan posisi <i>staging</i> yang baik dan buruk .....	12
Gambar 2.6	Contoh <i>follow-through &amp; overlapping action</i> .....	12
Gambar 2.7	Contoh <i>slow in - slow out</i> pada daun melayang.....	13
Gambar 2.8	Contoh gerakan melengkung <i>arch</i> sebuah kaleng .....	13
Gambar 2.9	Contoh gerakan <i>secondary action</i> setelah memukul.....	14
Gambar 2.10	Contoh <i>timing</i> pada sebuah <i>frame</i> .....	14
Gambar 2.11	Contoh gerakan <i>exaggeration</i> .....	15
Gambar 2.12	Contoh gerakan <i>appeal</i> memberi kesan gagah.....	15
Gambar 2.13	Adobe Photoshop CS6 .....	23
Gambar 2.14	Adobe After Effects CS6 .....	24
Gambar 2.15	Adobe Premiere Pro CS6.....	24
Gambar 3.1	<i>INTUOS Pen Tablet WACOM</i> .....	26
Gambar 3.2	Karakter Beni .....	26
Gambar 3.3	Karakter Ibu Beni.....	27
Gambar 3.4	<i>Background Kamar</i> .....	27
Gambar 3.5	<i>Background Hutan</i> .....	28
Gambar 3.6	Alur Pembuatan Animasi 2D .....	29
Gambar 4.1	<i>Script/Screenplay</i> .....	35
Gambar 4.2	<i>Script/Screenplay</i> .....	36
Gambar 4.3	<i>Stroyboard Page 1</i> .....	37
Gambar 4.4	<i>Stroyboard Page 2</i> .....	37
Gambar 4.5	<i>Stroyboard Page 3</i> .....	37
Gambar 4.6	Beni Seno .....	38
Gambar 4.7	Sari Saraswati.....	39
Gambar 4.8	<i>Background</i> .....	40

Gambar 4.9	<i>Key Motion</i> .....	41
Gambar 4.10	<i>In Between</i> .....	41
Gambar 4.11	Membuat File Baru .....	42
Gambar 4.12	Ukuran HD 720p .....	43
Gambar 4.13	Membuat Layer Baru .....	43
Gambar 4.14	<i>Double Klik</i> .....	43
Gambar 4.15	Ubah Nama Menjadi <i>Sketch Karakter</i> .....	43
Gambar 4.16	<i>Brush Tool</i> .....	44
Gambar 4.17	Menggambar Dengan <i>Brush</i> Pada Kanvas .....	44
Gambar 4.18	<i>Magic Wand Tool</i> .....	45
Gambar 4.19	Seleksi Area .....	45
Gambar 4.20	Warna <i>Foreground</i> .....	46
Gambar 4.21	<i>Paint Bucket Tool</i> .....	46
Gambar 4.22	Membuat <i>New Layer</i> .....	47
Gambar 4.23	Memberi Warna Dengan <i>Paint Bucket</i> .....	47
Gambar 4.24	Memberi Warna Pada Objek Lainnya .....	48
Gambar 4.25	Format <i>.PNG</i> .....	48
Gambar 4.26	Membuat File Baru .....	49
Gambar 4.27	Ukuran HD 720p .....	50
Gambar 4.28	Membuat Layer Baru .....	50
Gambar 4.29	<i>Double Klik</i> .....	50
Gambar 4.30	Ubah Nama Menjadi <i>Sketch Background</i> .....	50
Gambar 4.31	<i>Brush Tool</i> .....	51
Gambar 4.32	Menggambar Dengan <i>Brush</i> Pada Kanvas .....	51
Gambar 4.33	<i>Magic Wand Tool</i> .....	52
Gambar 4.34	Seleksi Area .....	52
Gambar 4.35	Warna <i>Foreground</i> .....	53
Gambar 4.36	<i>Paint Bucket Tool</i> .....	53
Gambar 4.37	Membuat <i>New Layer</i> .....	54
Gambar 4.38	Memberi Warna Dengan <i>Paint Bucket</i> .....	54
Gambar 4.39	<i>Deselect</i> .....	55

Gambar 4.40	<i>Shadow</i> .....	55
Gambar 4.41	<i>Highlight</i> .....	56
Gambar 4.42	Klik Semua Layer .....	56
Gambar 4.43	<i>Merge Layer</i> .....	56
Gambar 4.44	<i>Coloring Semua Area Background</i> .....	57
Gambar 4.45	Format .JPG .....	57
Gambar 4.46	<i>Tampilan Adobe After Effects</i> .....	58
Gambar 4.47	Membuat Komposisi Baru .....	59
Gambar 4.48	Ukuran HD 720p .....	59
Gambar 4.49	Tampilan Komposisi Baru .....	60
Gambar 4.50	<i>Import File</i> .....	60
Gambar 4.51	File Yang Akan Digabungkan .....	61
Gambar 4.52	<i>Panel Project</i> .....	61
Gambar 4.53	Klik Semua File Atau Beberapa .....	62
Gambar 4.54	<i>Panel Timeline</i> .....	62
Gambar 4.55	Panel Layar Berubah .....	62
Gambar 4.56	<i>Panel Timeline</i> .....	63
Gambar 4.57	<i>Panel Timeline</i> .....	63
Gambar 4.58	<i>Anchor Point</i> .....	63
Gambar 4.59	<i>Timeline</i> .....	64
Gambar 4.60	<i>Timeline</i> .....	64
Gambar 4.61	<i>Anchor Point</i> .....	64
Gambar 4.62	<i>Panel Layar</i> .....	64
Gambar 4.63	<i>Panel Preview</i> .....	65
Gambar 4.64	<i>Export</i> .....	65
Gambar 4.65	<i>Menu Render</i> .....	65
Gambar 4.66	<i>Output Setting</i> .....	66
Gambar 4.67	<i>Output Setting</i> .....	66
Gambar 4.68	<i>Menu Render</i> .....	66
Gambar 4.69	Simpan File Di Folder Yang Diinginkan .....	67
Gambar 4.70	<i>Menu Render</i> .....	67

Gambar 4.71	<i>Proses Render</i> .....	67
Gambar 4.72	<i>Startup Adobe Premiere Pro CS6</i> .....	68
Gambar 4.73	<i>Tampilan New Project</i> .....	68
Gambar 4.74	<i>Tampilan New Sequence</i> .....	69
Gambar 4.75	<i>Tampilan Project Editing</i> .....	69
Gambar 4.76	<i>Import File</i> .....	70
Gambar 4.77	<i>Folder File</i> .....	70
Gambar 4.78	<i>File Sudah Di import</i> .....	71
Gambar 4.79	<i>Timeline</i> .....	71
Gambar 4.80	<i>Video Sudah di Timeline</i> .....	71
Gambar 4.81	<i>Semua Video Sudah di Timeline</i> .....	72
Gambar 4.82	<i>File Audio Sudah Di Timeline</i> .....	72
Gambar 4.83	<i>Menu Effect Control</i> .....	73
Gambar 4.84	<i>Effect Transparan</i> .....	73
Gambar 4.85	<i>Effect Transparan</i> .....	74
Gambar 4.86	<i>Klik Audio</i> .....	74
Gambar 4.87	<i>Potong Audio Yang Diperlukan Saja</i> .....	74
Gambar 4.88	<i>Project Siap Render</i> .....	75
Gambar 4.89	<i>Tampilan Startup</i> .....	75
Gambar 4.90	<i>File Hasil Akhir Editing</i> .....	76
Gambar 4.91	<i>File Export</i> .....	76
Gambar 4.92	<i>Format Video</i> .....	77
Gambar 4.93	<i>Ganti Nama Video dan Tempat Penyimpanan</i> .....	77
Gambar 4.94	<i>Proses Rendering</i> .....	78



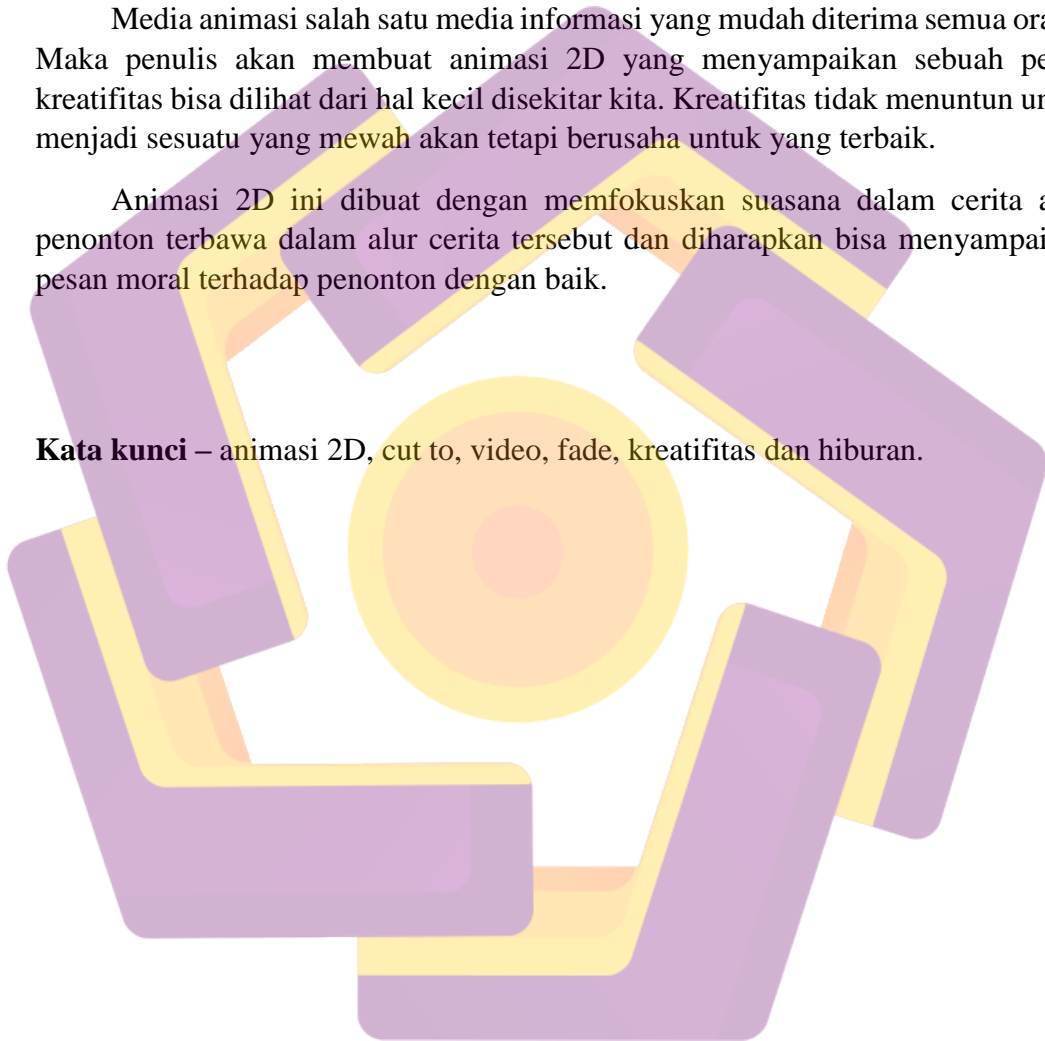
## INTISARI

Dalam era globalisasi sekarang ini teknologi semakin berkembang, terutama pada media informasi. Komputer merupakan salah satu inovasi manusia untuk mempermudah mengelola informasi mentah menjadi informasi yang menarik. Multimedia telah mengubah cara manusia untuk menyampaikan informasi dengan menggabungkan media gambar, teks, suara, animasi dan video.

Media animasi salah satu media informasi yang mudah diterima semua orang. Maka penulis akan membuat animasi 2D yang menyampaikan sebuah pesan kreatifitas bisa dilihat dari hal kecil disekitar kita. Kreatifitas tidak menuntun untuk menjadi sesuatu yang mewah akan tetapi berusaha untuk yang terbaik.

Animasi 2D ini dibuat dengan memfokuskan suasana dalam cerita agar penonton terbawa dalam alur cerita tersebut dan diharapkan bisa menyampaikan pesan moral terhadap penonton dengan baik.

**Kata kunci** – animasi 2D, cut to, video, fade, kreatifitas dan hiburan.



## ABSTRACT

*In today's era of globalisai technology is growing, especially in the media information. Computers are one of human innovation to make it easier to manage raw information into interesting information. Multimedia has changed the way humans communicate information by combining image, text, sound, animation and video media.*

*Media animation one of the media information that is easily accepted by everyone. So the author will make 2D animation that conveys a message of creativity can be seen from small things around us. Creativity does not lead to being luxurious but strives for the best.*

*2D animation is made by focusing the atmosphere in the story so that the audience carried away in the storyline and is expected to convey a moral message to the audience well.*

**Keywords** – *2D animation, cut to, video, fade, creativity and entertainment.*