

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “SALMON”

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Muhamad Egi Vaganza 14.01.3371

Cyrillus Nugrah Prasetyasno 14.01.3410

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

2017

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “SALMON”

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Muhamad Egi Vaganza 14.01.3371

Cyrillus Nugrah Prasetyasno 14.01.3410

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “SALMON”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Egi Vaganza 14.01.3371

Cyrellus Nugrah Prasetyasno 14.01.3410

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 16 Desember 2016

Dosen Pembimbing



Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302105

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “SALMON”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Egi Vaganza 14.01.3371

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Agustus 2017

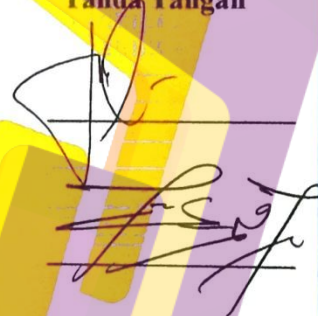
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Joko Dwi Santoso, M.Kom.
NIK. 190302181

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

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 11 September 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER




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

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “SALMON”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cyrillus Nugrah Prasetyasno 14.01.3410

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

Nila Feby Puspitasari, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302161

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 11 September 2017

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 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, 12 September 2017



Muhammad Egi Vaganza

NIM. 14.01.3371

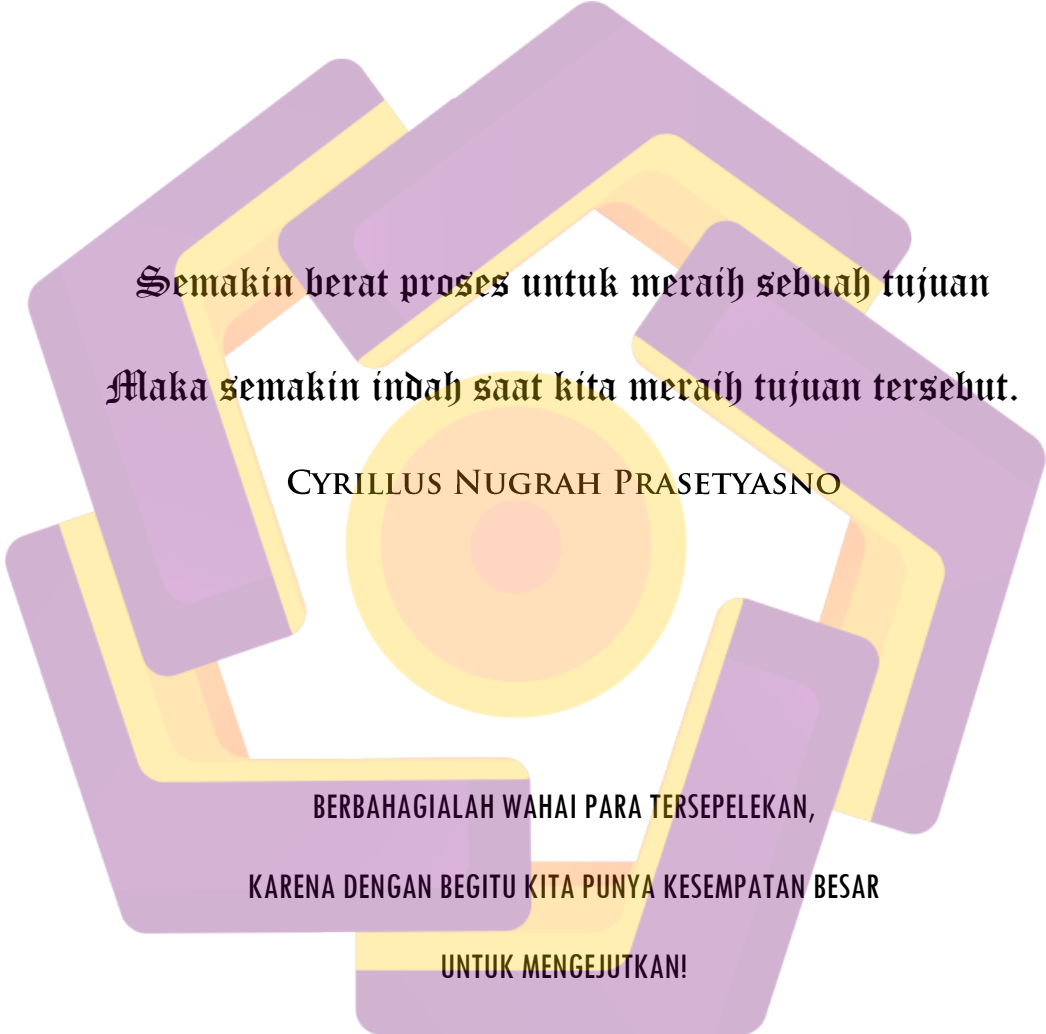


Cyrellus Nugrah Prasetyasno

NIM. 14.01.3410

MOTTO

TETAP LURUS MENATAP KEDEPAN DAN MELANGKAHLAH DAN
JANGAN BERPIKIR TERHAMBAT
MUHAMMAD EGI VAGANZA



*Semakin berat proses untuk meraih sebuah tujuan
Maka semakin indah saat kita meraih tujuan tersebut.*

CYRILLUS NUGRAH PRASETYASNO

BERBAHAGIALAH WAHAI PARA TERSEPELEKAN,
KARENA DENGAN BEGITU KITA PUNYA KESEMPATAN BESAR
UNTUK MENGEJUTKAN!

FARID STEVY ASTA

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan bangga, Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

- Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
- Orang tua serta keluarga, yang tak hentinya memberikan doa dan dukungan terbaik untuk penulis.
- Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas terbaik dalam proses belajar.
- Dosen Pembimbing Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan tugas akhir ini.
- Teman-teman seperjuangan dan teman-teman 14-D3TI-02 yang sudah memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan tepat waktu.

Dalam pembuatan tugas akhir ini tentu penulis mendapatkan bantuan dan bimbingan dari banyak pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku ketua jurusan D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta dan juga selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan nasehat selama proses penyusunan tugas akhir ini hingga selesai.
2. Bapak Prof. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Tim penguji, dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Keluarga dan rekan-rekan yang telah membantu dan memberi dukungan selama proses penyusunan tugas akhir.

Akhir kata semoga pembuatan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menambah wawasan khususnya dalam pembuatan film animasi.

Yogyakarta, 12 September 2017

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Perancangan	3
1.5.2 Metode Pengembangan	3
1.5.3 Metode Testing	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Multimedia	6
2.2.1 Elemen Multimedia	7
2.3 Animasi	8
2.3.1 Sejarah Animasi	8
2.3.2 Teknik-Teknik Animasi	8
2.3.3 Jenis-Jenis Animasi	9
2.3.4 Manfaat Animasi	11

2.3.5 Prinsip Animasi	12
2.4 Tahap Pembuatan Film Kartun	14
2.4.1 Tahap Pra-Produksi	15
2.4.2 Tahap Produksi	16
2.4.2.1 <i>Drawing</i>	16
2.4.2.2 <i>Pencil Test</i>	16
2.4.2.3 <i>Scanning</i>	16
2.4.2.4 <i>Tracing</i>	17
2.4.2.5 <i>Coloring</i>	17
2.4.3 Tahap Pasca-Produksi	17
2.4.3.1 <i>Compositing</i>	17
2.4.3.2 <i>Editing</i>	18
2.4.3.3 <i>Rendering</i>	18
BAB III GAMBARAN UMUM	19
3.1 Perancangan Ide dan Konsep	19
3.1.1 Ide Cerita	19
3.1.2 Tema	19
3.1.3 Logline	19
3.1.4 Sinopsis	19
3.1.5 Diagram Scene	24
3.1.6 <i>Character Development</i>	24
3.1.7 Perancangan Story Board	26
3.1.8 Bahan Penelitian	28
3.2 Kebutuhan Fungsional	28
3.3 Kebutuhan Non-Fungsional	28
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	28
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	29
3.3.3 Kebutuhan SDM (Sumber Daya Manusia)	29
3.3.3.1 Produser	29
3.3.3.2 Sutradara	28
3.3.3.3 <i>Scriptwriter</i>	30
3.3.3.4 Storyboard Artis	30

3.3.3.5	Drawing Artis	30
3.3.3.6	Coloring Artis	30
3.3.3.7	Background Artis	30
3.3.3.8	Checker	31
3.3.3.9	Editor	31
3.3.3.10	Sound Editor	31
3.4	Alur Peneitian	31
BAB IV PEMBAHASAN		33
4.1	Produksi	33
4.1.1	Pembuatan Karakter	33
4.1.2	<i>Key</i> Animasi	35
4.1.3	<i>In Between</i> Animasi	35
4.1.4	Proses Pembuatan Animasi	36
4.1.4.1	Menggunakan Teknik <i>Frame by Frame</i>	36
4.1.4.2	Menggunakan Teknink <i>Rigging</i>	37
4.2	Pembuatan Background Film	40
4.2.1	Menentukan Objek	40
4.2.2	Pewarnaan	41
4.3	Pasca Produksi	42
4.3.1	<i>Compositing</i>	42
4.3.2	<i>Editing</i>	44
4.3.3	<i>Rendering</i>	45
BAB V PENUTUP		47
5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	47
DAFTAR PUSTAKA		49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Karakter Film Animasi Salmon	25
Tabel 3.2 Gambar Rancangan <i>Storyboard</i>	26
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras	28
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak	29



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Scene	24
Gambar 3.2 Alur Pembuatan Animasi	32
Gambar 4.1 Hasil Scanning Karakter “Beruang”	33
Gambar 4.2 <i>Tool 3-Point Curve Tool</i>	32
Gambar 4.3 Hasil Tracing Karakter “Beruang”	34
Gambar 4.4 Hasil Coloring Karakter “Beruang”	35
Gambar 4.5 Key Animasi	35
Gambar 4.6 Tampilan Awal Adobe Flash	36
Gambar 4.7 <i>Import file</i> Adobe Flash	36
Gambar 4.8 Membuat <i>Keyframe</i> di Adobe Flash	37
Gambar 4.9 Pembuatan Animasi di Adobe Flash	37
Gambar 4.10 Tampilan Awal Adobe After Effect	38
Gambar 4.11 <i>Import File</i> di Adobe After Effect	38
Gambar 4.12 <i>Stage</i> pada Adobe After Effect	39
Gambar 4.13 <i>Puppeting</i> pada ekor Salmon	39
Gambar 4.14 <i>Puppeting Pin</i>	39
Gambar 4.15 Membuat Gerakan dengan <i>Puppeting Pin</i>	40
Gambar 4.16 Pembuatan <i>Background</i>	41
Gambar 4.17 <i>Tool Eyedropper</i>	41
Gambar 4.18 <i>Background</i> yang Sudah Diwarnai	42
Gambar 4.19 Memilih <i>Preset</i> pada Adobe Premiere	43
Gambar 4.20 <i>Import File</i> pada Adobe Premiere	43
Gambar 4.21 Menyusun Objek pada Adobe Premiere	44
Gambar 4.22 Memotong Objek dengan <i>Razor Tool</i>	44
Gambar 4.23 Cara <i>Export Video</i>	45
Gambar 4.24 Menu <i>Export Setting</i>	46

INTISARI

Animasi kartun mulai di kenal dengan luas karena popularitas televisi yang mampu menghadirkan gambar bergerak. Dunia animasi saat ini berkembang pesat dengan kualitas dan kreativitas, mulai dari anak-anak, remaja dan orang dewasa sangat menyukainya. Kartun bisa dibuat menggunakan aplikasi multimedia 2D dan 3D. Multimedia berguna sebagai untuk menampilkan dalam bentuk audio dan video.

Proses produksi film ini menggunakan cerita dunia binatang. Pada suatu hari di hutan tropis Amerika terdapatlah sungai besar, dimana sungai itu menjadi tempat hidup dan habitat bagi para binatang. Salah satu yang tinggal di sungai tersebut adalah gerombolan ikan salmon. Ikan salmon memang umumnya hidup berkelompok. Dari kelompok besar tersebut terdapat keluarga kecil salmon yang baru saja memiliki seorang anak. Anak itu bernama Lucca.

Moral yang dapat dipelajari adalah sesama makhluk hidup harus saling membantu satu sama lain, membantu satu sama lain dengan ikhlas akan merasa selalu mudah untuk menjalani kehidupan ini.

Kata Kunci : video, animasi, animasi 2D.

ABSTRACT

Animated cartoons started in the know with extensive since the popularity of television that is capable of presenting moving images, animation world is currently booming of quality and creativity, ranging from children, adolescents and adults like it very much. Cartoons could take the form of 2D and 3D multimedia application. Multimedia functions as a store in the form of audio and video.

The production process of this film uses the story of the animal world. One day in the tropical forests of America lie the great river, where the River was a place of life and habitat for animals. The one that lived in the River are the hordes of salmon. Salmon is indeed generally live in groups. There is a large group of small family salmon that has just had a child. The child was named Lucca

The moral that can be learned is Fellow of living beings should be helping each other , helping each other with nature will always find it easy to run this life

Keywords : *video, animation, animation 2D.*