

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D  
“TELUR DAN KELINCI”**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

<b>Muchlis Adi Prasetyo</b>	<b>14.02.8734</b>
<b>Muhammad Bramantio Bimo Prakoso</b>	<b>14.02.8782</b>
<b>Ilham Abrori</b>	<b>14.02.8894</b>

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D  
“TELUR DAN KELINCI”**

**TUGAS AKHIR**

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



disusun oleh

<b>Muchlis Adi Prasetyo</b>	<b>14.02.8734</b>
<b>Muhammad Bramantio Bimo Prakoso</b>	<b>14.02.8782</b>
<b>Ilham Abrori</b>	<b>14.02.8894</b>

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

## **PERSETUJUAN**

## **TUGAS AKHIR**


### **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “TELUR DAN KELINCI”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

<b>Muchlis Adi Prasetyo</b>	<b>14.02.8734</b>
<b>Muhammad Bramantio Bimo Prakoso</b>	<b>14.02.8782</b>
<b>Ilham Abrori</b>	<b>14.02.8894</b>

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 30 Maret 2017

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D**  
**“TELUR DAN KELINCI”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muchlis Adi Prasetyo**

**14.02.8734**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 31 Mei 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Muhammad Rudyanto Arief, ST., M.T.**  
**NIK. 190302098**

**Barka Satva, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302126**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 03 Juni 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

**PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D**  
**“TELUR DAN KELINCI”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Muhammad Bramantio Bimo Prakoso**

**14.02.8782**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 31 Mei 2017

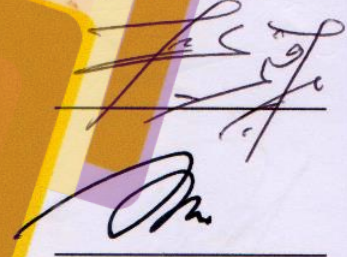
**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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


**Bayu Setiaji, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302216**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 03 Juni 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

  
**Kristawati, S.Si., M.T.**  
**NIK. 190302038**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D**

**“TELUR DAN KELINCI”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ilham Abrori**

**14.02.8894**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 31 Mei 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom.**

**NIK. 190302047**

**Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom.**

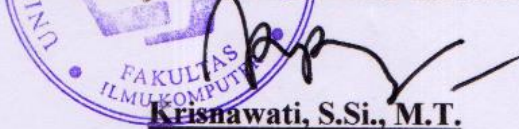
**NIK. 190302192**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 03 Juni 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 kelompok kami 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, 03 Juni 2017

Nama	NIM	Tanda Tangan
Muchlis Adi Prasetyo	14.02.8734	
Muhammad Bramantio Bimo Prakoso	14.02.8782	
Ilham Abrori	14.02.8894	

## MOTTO

“Aku selalu memuji Tokoh-tokoh hebat yang luar biasa, tapi aku selalu tak mampu menjadi seperti mereka. Akhirnya aku sadar, aku hanya mampu menjadi diri sendiri. Menjadi diri sendiri, itulah seni terindah yang pernah kuciptakan dan itulah yang membuatku pantas disejajarkan dengan mereka.”

“Kita menciptakan sebuah karya seni cuma sekali. Tapi karya seni itu akan menginspirasi orang berkali-kali dan akan berlangsung terus -menerus .”

“Lebih baik terlambat daripada tidak diwisuda sama sekali.”

“Wisuda setelah 14 semester adalah kesuksesan yang tertunda.”

“say dating, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang. Semuanya butuh proses, tidak ada yang instant.”

“Jadilah kalah karena mengalah, bukan kalah karena menyerah

~ Muchlis Adi Prasetyo ~



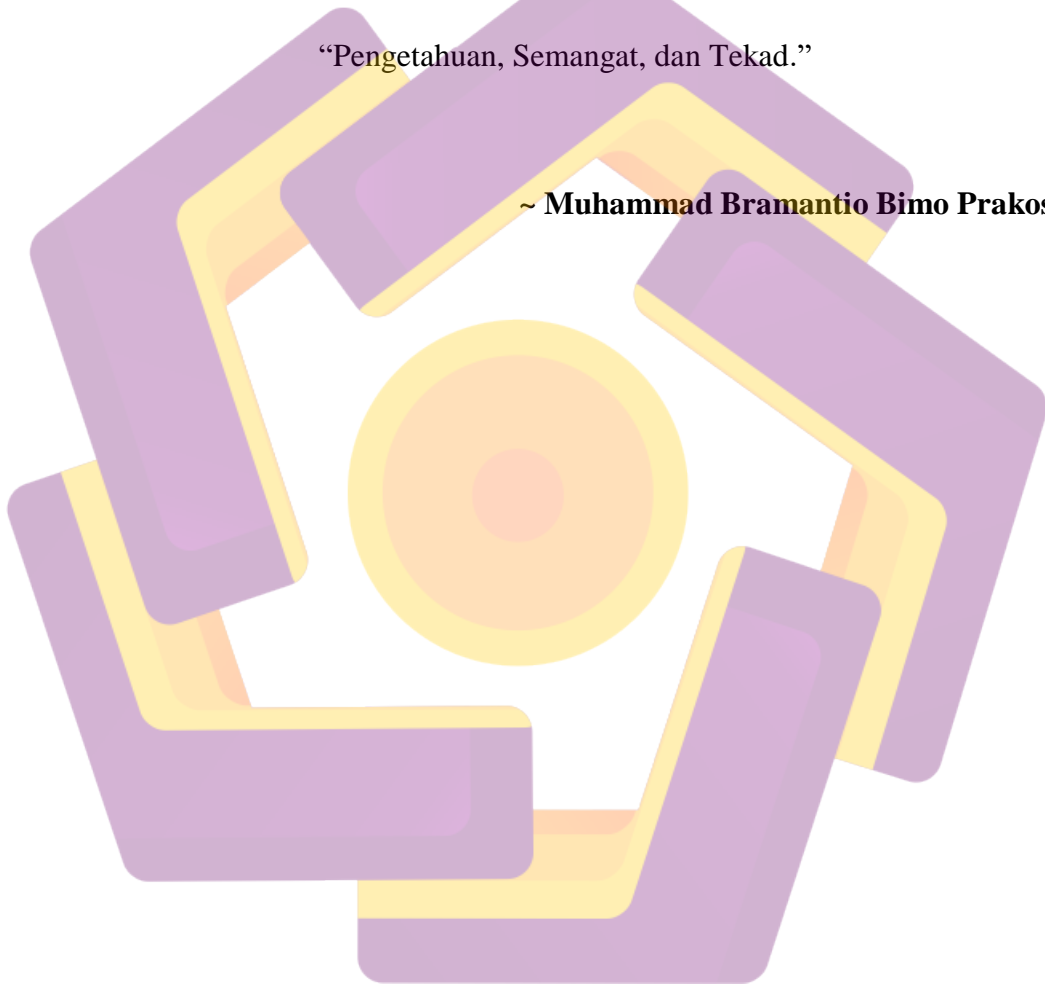
## MOTTO

“Lakukan apa yang kau inginkan, karena hal yang paling sulit dilakukan adalah menjadi diri sendiri.”

“Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan. Karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu.” (QS. Al Insyirah: 6-8)

“Pengetahuan, Semangat, dan Tekad.”

~ **Muhammad Bramantio Bimo Prakoso** ~



## MOTTO

“Awali segala sesuatu dengan menyebut nama Tuhan, agar menjadi berkah.”

“Bersyukur dalam setiap anugerah yang telah diberikan Tuhan.”

“Merencanakan dengan matang, agar mendapatkan hasil yang memuaskan.”

“Menepis ketakutan untuk memulai langkah baru dan percaya pada diri sendiri.”

“Menikmati proses dengan usaha yang maksimal serta tak lupa berdoa kepada Tuhan dan menerima hasil sebagai pelajaran untuk langkah berikutnya.”

“Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlah untuk tenang dan sabar.”  
(Khalifah Umar bin Khattab)

“Aku lebih suka lukisan samudra yang gelombangnya menggebu-gebu daripada lukisan sawah yang adem ayem tentram.” (Soekarno)

“Imajinasi lebih penting daripada ilmu pengetahuan.” (Albert Einstein)

“Jenius adalah satu persen inspirasi, sembilan puluh Sembilan persen keringat.”  
(Thomas Edison)

“Aku lebih baik percaya dan menyesal daripada ragu tapi menyesal.” (Kirigaya Kazuto - Sword Art Online)

“Saya percaya bahwa hampir setengah hal yang membedakan pengusaha sukses dengan mereka yang tidak hanyalah ketekunan (kegigihan).” (Steve Jobs)

“Kualitas bukanlah suatu kebetulan, melainkan berasal dari usaha yang cerdas.”  
(John Ruskin)

” Animasi memberikan sebuah media untuk bercerita dan hiburan visual yang mampu memberikan kenikmatan dan informasi kepada orang-orang, berapapun usianya, dimanapun diseluruh dunia.” (Walt Disney)

~ Ilham Abrori ~

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran untuk ku dalam mengerjakan tugas akhir ini. Perkenankanlah saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang tua ku, kakaku dan adikku yang selalu mendukungku tiada henti.
2. Dosen Pembimbing, Bapak Agus Purwanto, S.Kom., M.Kom. yang telah banyak membimbing kami dengan sabar.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah ikhlas mendidik dan membagikan ilmunya.
4. Rekan seperjuanganku, Muh. Bramantio Bimo Prakoso dan Ilham Abrori. Terima kasih telah setia mendampingi dan selalu memberikan semangat tiada henti.
5. Teman-teman kelas 14 D3MI 02, Universitas Amikom Yogyakarta yang selalu mendukungku.

~ Muchlis Adi Prasetyo ~

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran untuk ku dalam mengerjakan tugas akhir ini.

Dalam penelitian Tugas Akhir ini, tentu dalam prosesnya tidak lepas dari peranan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Aku persembahkan cinta dan sayangku kepada Orang tua ku, kakaku dan adikku yang telah menjadi motivasi dan inspirasi dan tiada henti memberikan dukungan do'anya buat aku. "Tanpa dukungan keluarga, gemetar dalam ketakutan."
2. Terimakasih yang tak terhingga buat dosen-dosen ku, terutama pembimbingku yang tak pernah lelah dan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepada ku.
3. Terima kasihku juga ku persembahkan kepada para sahabatku yang senantiasa menjadi penyemangat dan menemani di setiap hariku. "Sahabat merupakan salah satu obat kebahagiaan dikala kita merasa kesepian."
4. Teruntuk teman-teman angkatanku yang selalu membantu, berbagi keceriaan dan melewati setiap suka dan duka selama kuliah, terima kasih banyak. "Tiada hari yang lebih indah tanpa kalian semua"

~ Muhammad Bramantion Bimo Prakoso ~

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya. Sehingga memberi kemudahan kepada kami dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dalam penelitian Tugas Akhir ini, tentu dalam prosesnya tidak lepas dari peranan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, kakak-adik, yang selalu senantiasa mendukung saya.
2. Dosen Pembimbing, Bapak Agus Purwanto, S.Kom., M.Kom. yang telah sabar membimbing dan mengarahkan dalam proses penelitian ini.
3. Bapak Ermambang Bendung Wijaya, S.Sn. dan Bapak R. Rotari Indra Gunawan, S.Sn. yang telah membimbing dan memberikan saran dalam proses penelitian ini.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan. ST., M.Kom., Bapak Adi Djayusman, S.Kom. dan Bapak Dhani Ariatmanto. S.Kom., M.Kom. yang telah memberikan saran dalam proses penelitian ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah ikhlas mendidik dan membagikan ilmunya.
6. Rekan seperjuanganku, Muh. Bramantio Bimo Prakoso dan Muchlis Adi Prasetyo. Terima kasih telah setia mendampingi, membagi ilmunya dan selalu memberikan semangat dalam proses penelitian ini.
7. Teman-teman kelas Manajemen Informatika angkatan 2014 Universitas Amikom Yogyakarta. Serta semua pihak yang telah mendukung dalam proses penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

~ Ilham Abrori ~

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya. Sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Film Animasi 2D “Telur dan Kelinci”. Semoga shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dalam penelitian Tugas Akhir ini, tentu dalam prosesnya tidak lepas dari peranan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua kami, yang selalu senantiasa mendukung kami.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., MT. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan mengarahkan dalam proses penelitian Tugas Akhir ini.
5. Bapak Ermambang Bendung Wijaya, S.Sn. selaku Art Director MSV Pictures, yang telah membimbing dan memberikan saran dalam proses penelitian Tugas Akhir ini.
6. Bapak R. Rotari Indra Gunawan, S.Sn. selaku Scriptwriter MSV Pictures, yang telah membimbing dan memberikan saran dalam proses penelitian Tugas Akhir ini.
7. Bapak Amir Fatah Sofyan. ST., M.Kom. selaku Dosen dan Praktisi Multimedia Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan saran dalam proses penelitian Tugas Akhir ini.

8. Bapak Adi Djayusman, S.Kom. selaku Producer MSV Pictures, yang telah memberikan saran dalam proses penelitian Tugas Akhir ini.
9. Bapak Dhani Ariatmanto. S.Kom., M.Kom. selaku Dosen dan Praktisi Multimedia Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan saran dalam proses penelitian Tugas Akhir ini.
10. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah mendidik kami dalam proses belajar mengajar.
11. Teman-teman seperjuangan dan teman-teman kelas Manajemen Informatika angkatan 2014 Universitas Amikom Yogyakarta.
12. Serta semua pihak yang telah mendukung dalam proses penelitian Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Dalam penelitian Tugas Akhir ini, penulis menyadari masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharap kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan yang bersifat membangun atas Tugas Akhir ini.

Akhir kata, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat. Aamiin

Yogyakarta, 03 Juni 2017

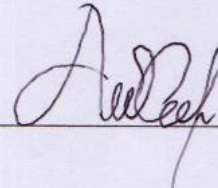
Muchlis Adi Prasetyo



Muhammad Bramantio Bimo Prakoso



Ilham Abrori



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	vii
MOTTO .....	viii
PERSEMBAHAN .....	xi
KATA PENGANTAR .....	xiv
DAFTAR ISI .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xxi
DAFTAR TABEL .....	xxiv
INTISARI .....	xxv
ABSTRACTS .....	xxvi
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 .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.1.1 Metode Observasi .....	4
1.6.1.2 Metode Kepustakaan .....	5
1.6.2 Metode Analisis .....	5
1.6.3 Metode Perancangan .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Definisi Animasi .....	8

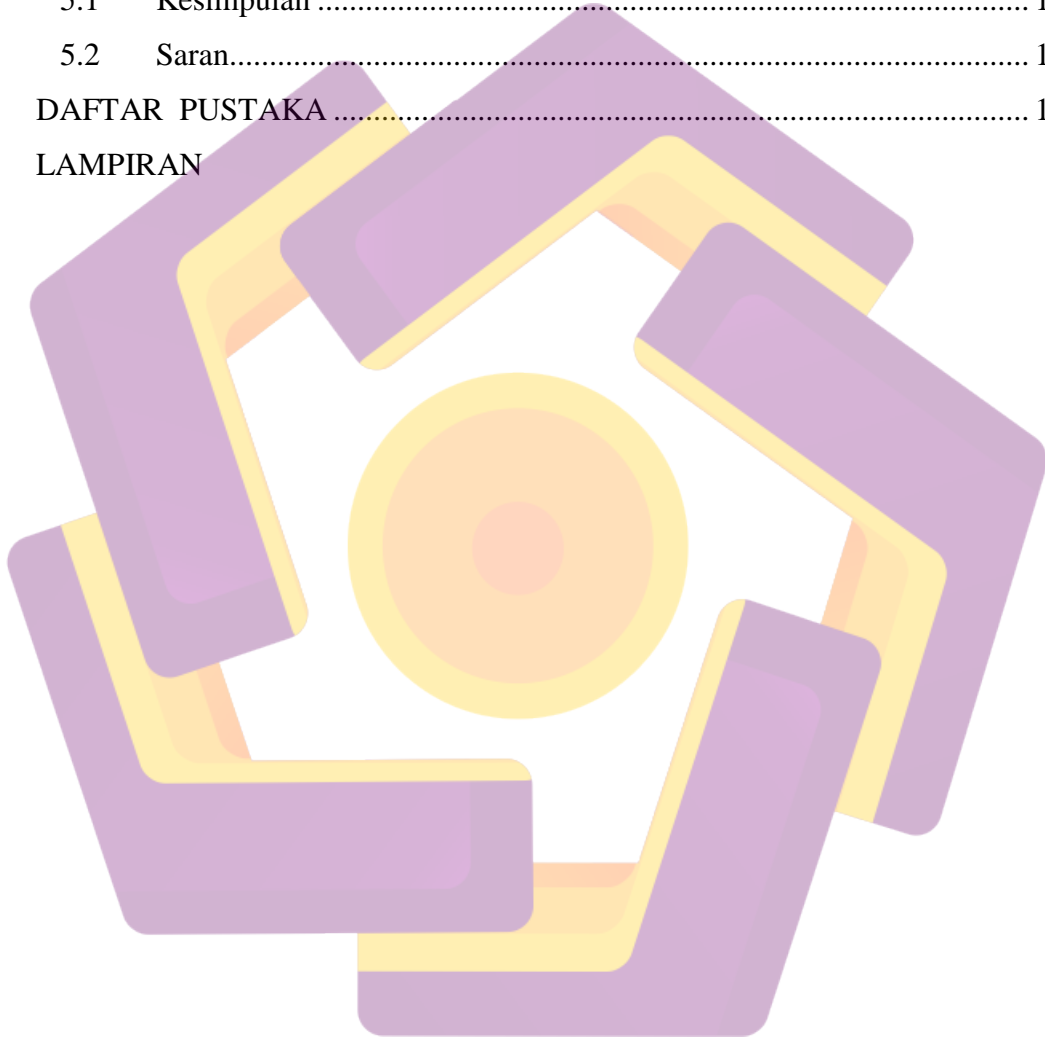


2.2.2	Sejarah Perkembangan Animasi .....	8
2.2.3	Prinsip Animasi.....	12
2.2.3.1	Squash and Strech .....	12
2.2.3.2	Anticipation.....	13
2.2.3.3	Staging .....	13
2.2.3.4	Sraight Ahead Action and Pose To Pose .....	14
2.2.3.5	Follow Through and Overlapping Action.....	14
2.2.3.6	Slow In and Slow Out .....	15
2.2.3.7	Arcs .....	15
2.2.3.8	Timing.....	16
2.2.3.9	Secondary Action.....	16
2.2.3.10	Exaggeration .....	17
2.2.3.11	Solid Drawing .....	18
2.2.3.12	Appeal .....	19
2.2.4	Macam-Macam Bentuk Animasi .....	19
2.2.4.1	Animasi Sel (Cell Animation).....	19
2.2.4.2	Animasi Frame (Frame Animation).....	20
2.2.4.3	Animasi Sprite (Sprite Animation).....	20
2.2.4.4	Animasi Lintasan (Path Animation) .....	21
2.2.4.5	Animasi Spline (Spline Animation).....	21
2.2.4.6	Animasi Vektor (Vektor Animation) .....	21
2.2.4.7	Animasi Karakter (Character Animation).....	22
2.2.4.8	Animasi Komputer (Computational Animation) .....	22
2.2.4.9	Animasi Morphing (Morphing Animation) .....	22
2.2.5	Jenis-Jenis Animasi.....	23
2.2.5.1	Animasi 2D .....	23
2.2.5.2	Animasi 3D .....	23
2.2.6	Teknik Pembuatan Animasi .....	24
2.2.6.1	Teknik Konvensional .....	24
2.2.6.2	Teknik Digital .....	25
2.3	Analisis Sistem.....	26

2.3.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	26
2.3.1.1	Tipe-Tipe Kebutuhan Sistem .....	26
2.3.1.2	Kebutuhan Fungsional .....	26
2.3.1.3	Kebutuhan Non Fungsional .....	27
2.4	Tahap-Tahap Perancangan Animasi .....	27
2.4.1	Tahap Pra Produksi .....	28
2.4.1.1	Ide.....	28
2.4.1.2	Tema.....	28
2.4.1.3	Logline .....	28
2.4.1.4	Sinopsis .....	28
2.4.1.5	Diagram Scene .....	29
2.4.1.6	Character Development.....	30
2.4.1.7	Screenplay .....	30
2.4.1.8	Storyboard .....	32
2.4.2	Tahap Produksi .....	33
2.4.2.1	Layout .....	33
2.4.2.2	Key Motion .....	34
2.4.2.3	Inbetween.....	34
2.4.2.4	Background .....	35
2.4.2.5	Scan.....	35
2.4.2.6	Coloring .....	36
2.4.3	Tahap Post Produksi.....	36
2.4.3.1	Composite .....	36
2.4.3.2	Editing.....	36
2.4.3.3	Mixing Audio .....	37
2.4.3.4	Rendering .....	37
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>38</b>
3.1	Metode Observasi .....	38
3.1.1	Metode Referensi .....	38
3.1.1.1	Colorful Days.....	38
3.2	Metode Analisis .....	39

3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	40
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	42
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Hardware .....	42
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Software.....	42
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Brainware .....	43
3.3	Metode Perancangan .....	44
3.3.1	Pra Produksi .....	44
3.3.1.1	Ide.....	45
3.3.1.2	Tema.....	45
3.3.1.3	Logline .....	45
3.3.1.4	Sinopsis .....	45
3.3.1.5	Diagram Scene .....	49
3.3.1.6	Character Development.....	56
3.3.1.7	Screenplay .....	60
3.3.1.8	Storyboard .....	61
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>62</b>
4.1	Implementasi.....	62
4.1.1	Produksi .....	62
4.1.1.1	Layout .....	62
4.1.1.2	Key Motion .....	63
4.1.1.3	Inbetween.....	63
4.1.1.4	Background .....	64
4.1.1.5	Scan.....	67
4.1.1.6	Coloring .....	69
4.1.2	Post Produksi.....	71
4.1.2.1	Composite .....	72
4.1.2.2	Editing.....	77
4.1.2.3	Audio.....	77
4.1.2.3.1	Audio Editing .....	77
4.1.2.3.2	Mixing Audio .....	80
4.1.2.4	Rendering.....	81

4.1.2.5	Publish.....	83
4.2	Pembahasan.....	83
4.2.1	Pembahasan 12 Prinsip Animasi.....	84
4.2.2	Pembahasan Kebutuhan Fungsional .....	86
BAB V PENUTUP.....		101
5.1	Kesimpulan .....	101
5.2	Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA .....		103
LAMPIRAN		



## DAFTAR GAMBAR

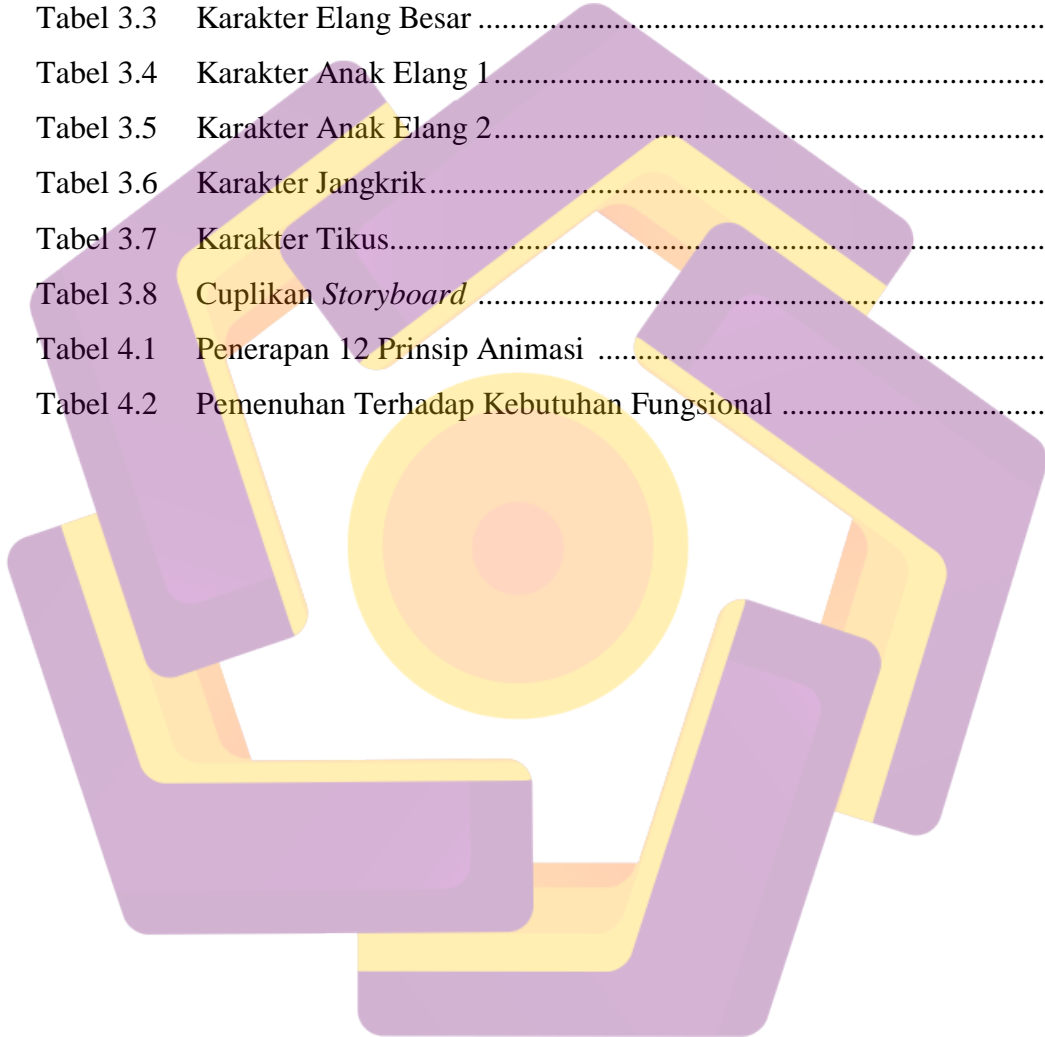
Gambar 2.1	Lukisan Dinding Dalam Kuburan Mesir.....	8
Gambar 2.2	<i>Zoetrope-type</i> .....	9
Gambar 2.3	<i>Humorous Phases of Funny Faces</i> .....	9
Gambar 2.4	<i>Gertie The Dinosaur</i> .....	10
Gambar 2.5	<i>Silly Symphony</i> .....	10
Gambar 2.6	<i>Snow White and The Seven Dwarfs</i> .....	11
Gambar 2.7	<i>Toy Story</i> .....	11
Gambar 2.8	<i>Elephants Dream</i> .....	12
Gambar 2.9	<i>Squash and Strech</i> .....	13
Gambar 2.10	<i>Anticipation</i> .....	13
Gambar 2.11	<i>Staging</i> .....	14
Gambar 2.12	<i>Straight Ahead Action and Pose To Pose</i> .....	14
Gambar 2.13	<i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	15
Gambar 2.14	<i>Slow In and Slow Out</i> .....	15
Gambar 2.15	<i>Arcs</i> .....	16
Gambar 2.16	<i>Timing</i> .....	16
Gambar 2.17	<i>Secondary Action</i> .....	17
Gambar 2.18	<i>Exaggeration</i> .....	18
Gambar 2.19	<i>Solid Drawing</i> .....	18
Gambar 2.20	<i>Appeal</i> .....	19
Gambar 2.21	Contoh Animasi 2D “Him and Her” .....	23
Gambar 2.22	Contoh Animasi 3D “Dian” .....	24
Gambar 2.23	Contoh <i>Diagram Scene</i> .....	29
Gambar 2.24	Contoh <i>Character Development</i> .....	30
Gambar 2.25	Contoh <i>Storyboard</i> .....	33
Gambar 2.26	Contoh <i>Layout</i> .....	34
Gambar 2.27	Contoh <i>Key Motion</i> .....	34
Gambar 2.28	Contoh <i>Inbetween</i> .....	34
Gambar 2.29	Contoh <i>Background</i> .....	35

Gambar 2.30	Contoh Proses <i>Scan</i> .....	35
Gambar 2.31	Contoh <i>Coloring</i> .....	36
Gambar 3.1	Animasi “Colorful Days”.....	38
Gambar 3.2	Potongan Animasi “Colorful Days”.....	39
Gambar 3.3	<i>Diagram Scene</i> .....	53
Gambar 3.4	Perbandingan Karakter.....	59
Gambar 4.1	<i>Layout</i> .....	62
Gambar 4.2	<i>Key Motiont</i> .....	63
Gambar 4.3	<i>Inbetween</i> .....	64
Gambar 4.4	Pengaturan Format <i>Background</i> .....	65
Gambar 4.5	Tampilan Sketsa <i>Background</i> .....	65
Gambar 4.6	Membuat <i>Shape</i> .....	66
Gambar 4.7	Pewarnaan <i>Background</i> .....	66
Gambar 4.8	Pengaturan <i>Brush</i> .....	66
Gambar 4.9	Pembuatan <i>Shading</i> .....	67
Gambar 4.10	Pengaturan Format Scan .....	67
Gambar 4.11	Pengaturan Warna Scan .....	68
Gambar 4.12	Tampilan Proses Scan .....	68
Gambar 4.13	Tampilan Hasil Scan .....	68
Gambar 4.14	Tampilan Import Sketsa Gambar .....	69
Gambar 4.15	Membuat Layer Outline .....	69
Gambar 4.16	Menggambar Outline .....	70
Gambar 4.17	Membuat Warna.....	70
Gambar 4.18	Membuat Outline Mata .....	70
Gambar 4.19	Tampilan Pewarnaan Karakter.....	71
Gambar 4.20	Membuat Bayangan Tubuh Karakter .....	71
Gambar 4.21	Pengaturan Format Composition .....	72
Gambar 4.22	Pengaturan Durasi Composition .....	72
Gambar 4.23	Tampilan Penyusunan Footage .....	73
Gambar 4.24	Drag Footage Composition .....	73
Gambar 4.25	Best Setting .....	74

Gambar 4.26	Tampilan Render Setting – Custom Time Space .....	74
Gambar 4.27	Lossless .....	74
Gambar 4.28	Tampilan Format Render .....	75
Gambar 4.29	Pengaturan Resize .....	75
Gambar 4.30	Menyimpan Hasil Composite.....	76
Gambar 4.31	Tampilan Render.....	76
Gambar 4.32	Proses Render Composite .....	76
Gambar 4.33	Tampilan Proses Editing .....	77
Gambar 4.34	Tampilan New Project .....	78
Gambar 4.35	Tampilan New Sequence .....	78
Gambar 4.36	Tampilan Import File Audio .....	78
Gambar 4.37	Meletakkan Audio Pada Marquee.....	79
Gambar 4.38	Razor Tool Untuk Memotong Audio .....	79
Gambar 4.39	Memotong File Audio .....	79
Gambar 4.40	Menghapus Bagian Audio.....	80
Gambar 4.41	Proses Mixing Audio .....	80
Gambar 4.42	Memindahkan Footage Composition Pada Render Queue .....	81
Gambar 4.43	Pengaturan Render Setting .....	81
Gambar 4.44	Pengaturan Output Module – Format.....	82
Gambar 4.45	Pengaturan Output Module – Resize .....	82
Gambar 4.46	Mengaktifkan Audio Output .....	82
Gambar 4.47	Menentukan Letak Penyimpanan Film .....	83
Gambar 4.48	Hasil Akhir.....	83

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	<i>Margin Settings Screenplay</i> .....	31
Tabel 3.1	Karakter Kelinci .....	54
Tabel 3.2	Karakter Elang Kecil.....	55
Tabel 3.3	Karakter Elang Besar .....	56
Tabel 3.4	Karakter Anak Elang 1 .....	57
Tabel 3.5	Karakter Anak Elang 2.....	57
Tabel 3.6	Karakter Jangkrik.....	58
Tabel 3.7	Karakter Tikus.....	59
Tabel 3.8	Cuplikan <i>Storyboard</i> .....	61
Tabel 4.1	Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	84
Tabel 4.2	Pemenuhan Terhadap Kebutuhan Fungsional .....	86





## INTISARI

Film Animasi telah menjadi familiar dikalangan masyarakat. Sampai film animasi buatan Indonesia seperti Vatalla, Mahabarata, dan Samufly, yang ditayangkan di Televisi Indonesia. Industri Animasi di Indonesia mulai membuat film animasi yang ditargetkan tembus di pasar internasional. Salah satunya Film Animasi 2D “Battle of Surabaya” yang ditayangkan di layar lebar bioskop-bioskop di Indonesia maupun di luar negeri, yang bercita rasa hollywood. Film animasi tidak hanya dapat menghibur, namun terdapat informasi maupun nilai-nilai pelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembuatan film animasi terdapat berbagai konsep diantaranya, konsep animasi dua dimensi (2D) atau biasa disebut film kartun.

Melihat perkembangan film animasi saat ini, membuat penulis ingin mencoba membuat film animasi menggunakan konsep 2D, karena dengan konsep 2D lebih mudah dalam memvisualisasikan cerita yang dibuat, dapat memudahkan proses pembuatan dan mendukung dalam membuat adegan atau gambaran yang tidak dapat diperankan oleh hewan sungguhan, yang sulit ditangkap dengan kamera. Dengan mengambil judul film animasi 2D “Telur dan Kelinci” yang mengangkat tema drama dengan tokoh utama kelinci hutan yang senang makan wortel, ia menanam bibit wortel yang banyak berharap suatu hari ia makan banyak wortel. Disaat ia tengah merawat tanaman wortelnya, ia tidak sengaja bertemu seekor anak elang yang baru menetas masih berselimut cangkang telur yang terlempar dari sarangnya. Film animasi ini menceritakan dua hewan yang seharusnya bermusuhan menjadi bersahabat.

Film animasi ini akan dibuat dengan tahap perancangan terlebih dahulu sehingga lebih terarah dalam pembuatannya. Penulis menggunakan teknik frame by frame secara digital agar lebih mudah dalam proses pembuatannya. Maka penulis mengambil penelitian ini sebagai tugas akhir. Penulis berharap film animasi 2D atau film kartun ini dapat menjadi tontonan yang berkualitas dan dapat berguna bagi masyarakat.

**Kata Kunci:** Film, Animasi, 2D, Kartun, Frame by Frame

## ***ABSTRACT***

Animation has become familiar among public. Until the animated film made in Indonesia, example Vatalla, Mahabharata, and Samufly, which aired on Indonesian television. Animation Industry in Indonesia began making animated films targeted to penetrate the international market. One of these 2D animation film "Battle of Surabaya" which aired on the big screen cinemas in Indonesia and abroad, flavored hollywood. Animated film can not only entertain, but there is information and values the lessons that can be applied in everyday life. In making the animated film there are various concepts such as the concept of an animated two-dimensional (2D) or so-called cartoon.

Seeing the development of animated films now, making the author wants to try to make animated film using the concept of 2D, because the concept of 2D easier to visualize the stories created, can simplify the making process and supporting in making a scenes or pictures that difficult did by animals real ,difficult taken with camera. By taking the title of 2D animation film "The Egg and The Rabbit" with genre of the drama, with rabbit as the main character were happy to eat carrots. he planted many carrot seeds with hope one day he ate a lot of carrots. When he was treating plant of carrots, he not accidentally meets a newly-hatched eagle child still shrouded in eggshell thrown from the nest. This animation film tells two hostile animals become friends.

This animation film will be created with the design stage in advance so that more focused in the making with using of frame by frame technique in digital basis to make it easier in the process of making. The authors take this research as a final work. The author hopes this 2D animation film or cartoon film can be a spectacle of quality and can be useful for society.

***Keyword: Film, Animation, 2D, Cartoon, Frame by Frame***