

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D REBZVOLUTION 4TH
ANNIVERSARY DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *ROTOSCOPE***

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Almer Savero 16.02.9438

Damar Yoga Pratama 16.02.9433

Roby Alfian 16.02.9453

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

2021

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D REBZVOLUTION 4TH
ANNIVERSARY DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *ROTOSCOPE***

TUGAS AKHIR

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



Disusun oleh:

Almer Savero	16.02.9438
Damar Yoga Pratama	16.02.9433
Roby Alfian	16.02.9453

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D “REBZVOLUTION 4TH
ANNIVERSARY” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ROTOSCOPE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Almer Savero

16.02.9438

Damar Yoga Pratama

16.02.9433

Roby Alfian

16.02.9453

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 april 2020

Dosen Pembimbing,

Bernardhed, M.Kom
NIK. 190302243

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D “REBZVOLUTION 4TH ANNIVERSARY” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ROTOSCOPE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Almer Savero

16.02.9438

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 april 2020

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji
Tanda Tangan**

Haryoko, S.Kom, M.Cs

NIK : 190302286

Rizqi Suqma Kharisma, M.Kom

NIK : 190302215

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D “REBZVOLUTION 4TH ANNIVERSARY” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ROTOSCOPE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Damar Yoga Pratama

16.02.9433

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 april 2020

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji
Tanda Tangan**

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK : 190302390

Agus Purwanto, M.Kom

NIK : 190302229

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D “REBZVOLUTION 4TH ANNIVERSARY” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ROTOSCOPE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Roby Alfian

16.02.9453

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 april 2020

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji
Tanda Tangan**

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom

NIK : 190302419

Rizqi Suqma Kharisma, M.Kom

NIK : 190302215

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang kami buat adalah murni dari karta kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademis dari insttusi perguruan tinggi lainnya, serta tidak terdapat pendapat yang telah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan pada halaman daftar pustaka.

Segala sesuatu yang berkaitan dengan Tugas Akhir ini menjadi tanggung jawab kami sebagai penulis.

Yogyakarta 14 Juli 2020



Roby Alfian

(16.02.9453)

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang kami buat adalah murni dari karya kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademis dari instansi perguruan tinggi lainnya, serta tidak terdapat pendapat yang telah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan pada halaman daftar pustaka.

Segala sesuatu yang berkaitan dengan Tugas Akhir ini menjadi tanggung jawab kami sebagai penulis.

Yogyakarta 14 Juli 2020



Almer Savero

(16.02.9438)

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang kami buat adalah murni dari karya kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademis dari insttusi perguruan tinggi lainnya, serta tidak terdapat pendapat yang telah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan pada halaman daftar pustaka.

Segala sesuatu yang berkaitan dengan Tugas Akhir ini menjadi tanggung jawab kami sebagai penulis.

Yogyakarta 14 Juli 2020



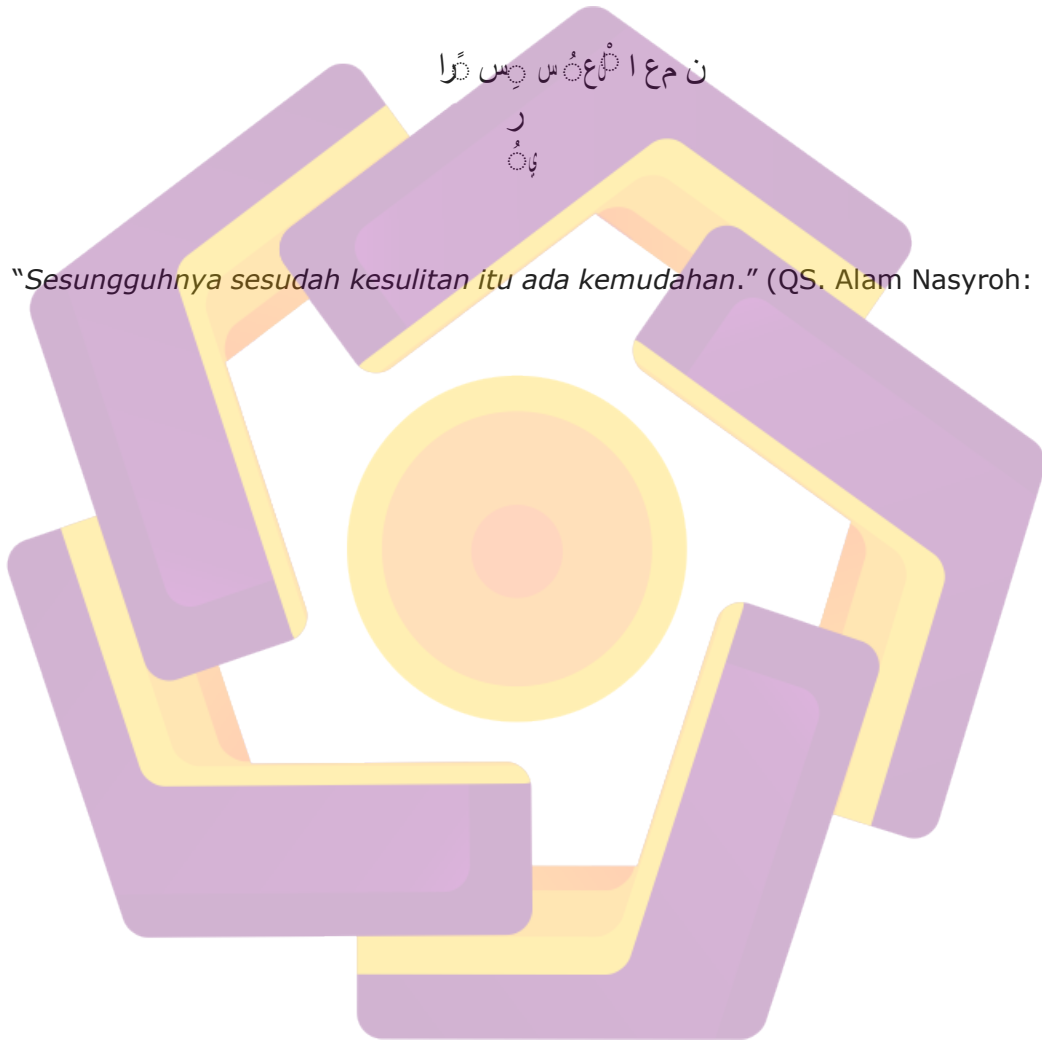
Damar Yoga Pratama

(16.02.9433)

MOTTO

ن م ع ا ل عُسْرَ رَا
ر
يُ

"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan." (QS. Alam Nasyroh: 6)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, atas selesainya penulisan tugas akhir ini dengan baik dan lancar, maka tugas akhir ini kami persembahkan kepada :

1. Ayah Ibu , Serta keluarga kami yang selalu memberikan dukungan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Bapak Bernadhed, M.Kom. yang telah bersedia menjadi pembimbing kami, atas masukan dan sarannya dalam pembuatan tugas akhir ini.
3. Teman Teman Dari Rebzvolution Crew bersedia menjadi objek penulisan Tugas Akhir ini, serta menjadi salah satu keluarga kecil penulis selama merantau ke Yogyakarta.
4. Teman Teman MI04 yang menjadi teman sekelas kami selama 3 tahun perkuliahan.
5. Denny, Nadia dan Kopi Banua yang menjadi bagian keluarga baru penulis, atas dukungannya, tempat bertukar pikiran, bersedia mendengarkan keluhan kami, dan menjadi tempat mencari pengalaman baru bagi penulis. Sukses selalu!
6. Teman Teman MAFIA yang bersedia menjadi teman akrab, sahabat dari awal masa perkuliahan, sampai satu persatu dari kita menyelesaikan masa perkuliahan ini. Semoga bisa berjumpa lagi dilain waktu!.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum, Wr , Wb.

Segala puji kami panjatkan untuk Allah SWT, atas diberikan kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pembuatan Iklan Animasi Rebzvolution 4th Anniversary Dengan Menggunakan Teknik Rotoscope” sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Ahli Madya Komputer (A.Md)

Dalam penyusunan tugas akhir ini, tanpa bantuan dan doa dari teman – teman maka akan berat, untuk itu kami mengucapkan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M , selaku rektok dari Universitas Amikom Yogyakarta .
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., sebagai Ketua Program Studi S1 Teknologi Informasi dan D3 Manajemen Informatika.
4. Kedua orang tua yang senantiasa mendukung penyusunan tugas akhir ini.
5. Bapak Bernadhed, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang bersedia memberikan waktu dan sarannya untuk menyusun tugas akhir ini.
6. Rebzvolution Crew yang bersedia memberikan waktunya sebagai objek penyusunan tugas akhir ini.

7. Segenap Dosen dan staf Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada kami selama masa perkuliahan.
8. Teman Teman D3 Manajemen Informatika 04 yang menjadi teman sekelas selama masa perkuliahan.

Kami menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak kekurangan, bahkan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu kami memerlukan kritik dan saran dari teman teman, agar meningkatkan kualitas dari tugas akhir ini, akhir kata semoga tugas akhir ini dapat berguna bagi segala pihak.

Walaikumsalam, Wr. Wb.

Yogyakarta 14 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
PENGESAHAN	v
PENGESAHAN	vi
PERNYATAAN.....	vii
PERNYATAAN.....	viii
PERNYATAAN.....	ix
MOTTO.....	x
PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
INTISARI.....	xxiii
ABSTRACT	xxiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2

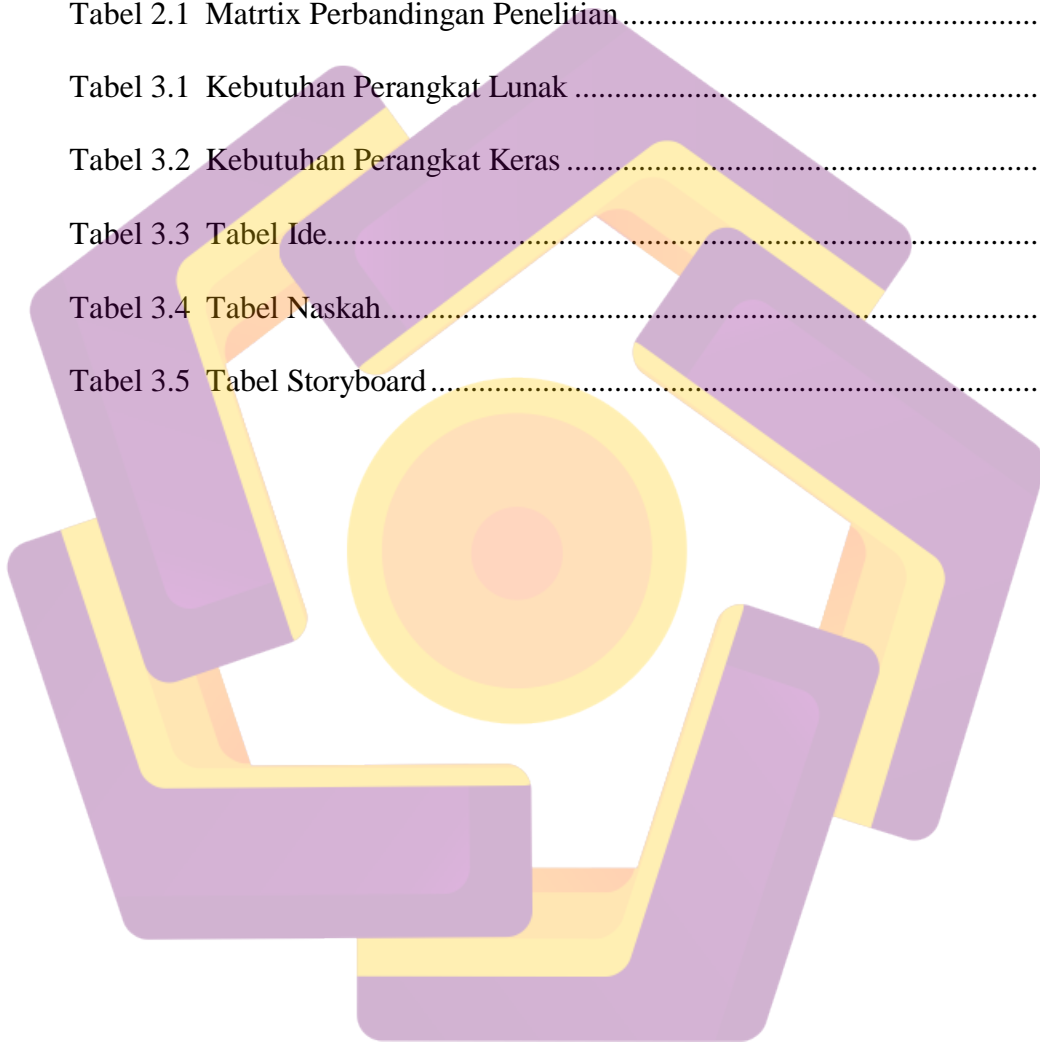
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Produksi.....	5
1.6.3 Implementasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	11
2.2.2 Elemen Elemen Multimedia.....	11
2.3 Pengertian Animasi.....	15
2.3.1 Teknik Dasar Animasi.....	15
2.3.2 Prinsip Animasi.....	19
2.3.3 Manfaat Animasi.....	23
2.3.4 Jenis Jenis Animasi.....	26
2.3.5 Kebutuhan Dasar Film Kartun.....	27
2.4 Tahapan Pembuatan Animasi.....	31
2.4.1 Tahapan Pra Produksi.....	31
2.4.2 Produksi.....	33

2.4.3	Pasca Produksi.....	35
2.4.4	Aplikasi Yang Digunakan	36
2.5	Rotoscope	37
2.5.1	Pengertian Rotoscope	37
BAB III TINJAUAN UMUM		39
3.1	Profil Rebzvolution	39
3.2	Sejarah Singkat Rebzvolution	39
3.3	Visi Misi	42
3.2.1	Visi.....	42
3.2.2	Misi.....	43
3.4	Tujuan	43
3.5	Profil.....	43
3.6	Prestasi Yang Diraih.....	44
3.7	Pengumpulan data	46
3.7.1	Wawancara.....	46
3.7.2	Observasi.....	47
3.8	Analisis Masalah	47
3.9	Analisis Kebutuhan Sistem	48
3.9.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	48
3.9.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	49
3.10	Tahap Pra Produksi	50
3.10.1	Perancangan Ide	51

3.10.2 Perancangan Naskah	52
3.10.3 Storyboard	53
BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	59
4.1 Produksi.....	59
4.1.1 Pengambilan Video	59
4.1.2 Pembuatan Objek.....	61
4.1.3 Rotoscoping.....	63
4.1.4 Pewarnaan Objek.....	69
4.2 Pasca Produksi.....	73
4.2.1 Proses Membuat Animasi.....	73
4.2.2 Editing.....	79
4.2.3 Rendering	84
BAB V PENUTUP.....	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matrrix Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	52
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	53
Tabel 3.3 Tabel Ide.....	54
Tabel 3.4 Tabel Naskah.....	55
Tabel 3.5 Tabel Storyboard.....	56

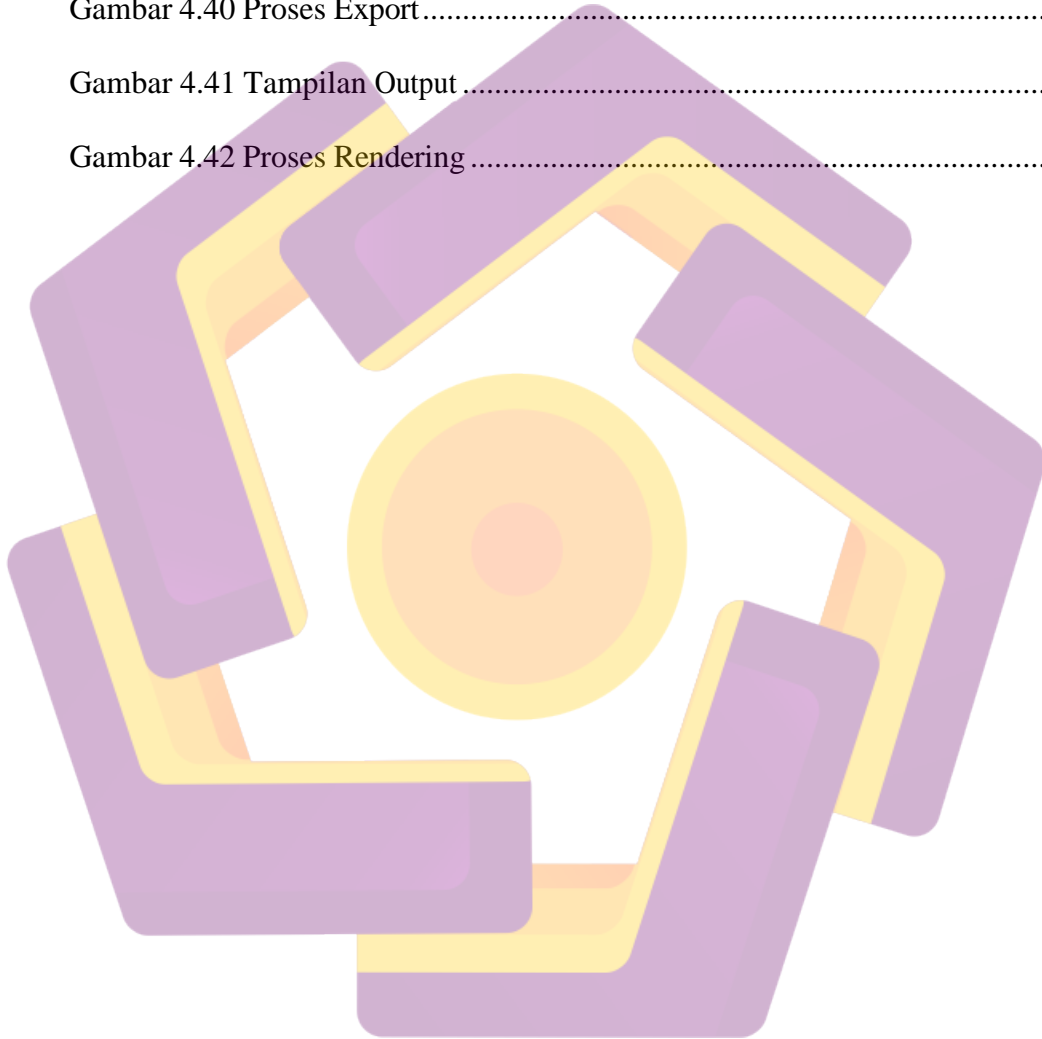


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia.....	12
Gambar 2.2 Rotoscope	38
Gambar 3.1 Lambang Rebzvolution.....	40
Gambar 3.2 Anggota Rebzvolution	41
Gambar 3.3 Anggota Rebzvolution	41
Gambar 3.4 Instagram Rebzvolution.....	42
Gambar 3.5 Prestasi Yang Diraih.....	45
Gambar 3.6 Prestasi Yang Diraih.....	46
Gambar 4.1 Kamera <i>Canon EOS 600D</i>	59
Gambar 4.2 Kamera <i>Go Pro Hero 4</i>	60
Gambar 4.3 <i>Pen Tablet Wacom One</i>	61
Gambar 4.4 Pembuatan Objek	62
Gambar 4.5 Pewarnaan Objek.....	62
Gambar 4.6 Penyimpanan Objek.....	63
Gambar 4.7 Composition Settings.....	64
Gambar 4.8 Video Yang Ingin Dianimasikan	65
Gambar 4.9 Brush Size.....	65
Gambar 4.10 Rotoscoping.....	66
Gambar 4.11 Paint On Transparent	66
Gambar 4.12 Hasil Objek Setelah Dirotoscope.....	67
Gambar 4.13 Pengaturan Format Video.....	68
Gambar 4.14 Rendering	68

Gambar 4.15 Pewarnaan Objek.....	69
Gambar 4.16 Magic Wand Tool.....	70
Gambar 4.17 Magic Wand Tool.....	71
Gambar 4.18 Brush	71
Gambar 4.19 Paint Bucket Tool.....	72
Gambar 4.20 Objek Setelah Diwarnai.....	72
Gambar 4.21 Pen Tool.....	73
Gambar 4.22 Seleksi Objek.....	74
Gambar 4.23 Stroke.....	74
Gambar 4.24 Composition.....	75
Gambar 4.25 Brush Size.....	75
Gambar 4.26 Pengaturan Stroke	76
Gambar 4.27 Frame Awal	76
Gambar 4.28 Mengatur Effect Stroke	77
Gambar 4.29 Frame Akhir.....	77
Gambar 4.30 Paint Style.....	78
Gambar 4.31 Object Pada Frame Awal.....	78
Gambar 4.32 Object Pada Frame Akhir	79
Gambar 4.33 Membuat Project	80
Gambar 4.34 Pengaturan Sequence.....	80
Gambar 4.35 Import Video	81
Gambar 4.36 Video Yang Diimport	82

Gambar 4.37 Razor Tool	82
Gambar 4.38 Sequence	83
Gambar 4.39 Transisi	83
Gambar 4.40 Proses Export	84
Gambar 4.41 Tampilan Output	85
Gambar 4.42 Proses Rendering	85

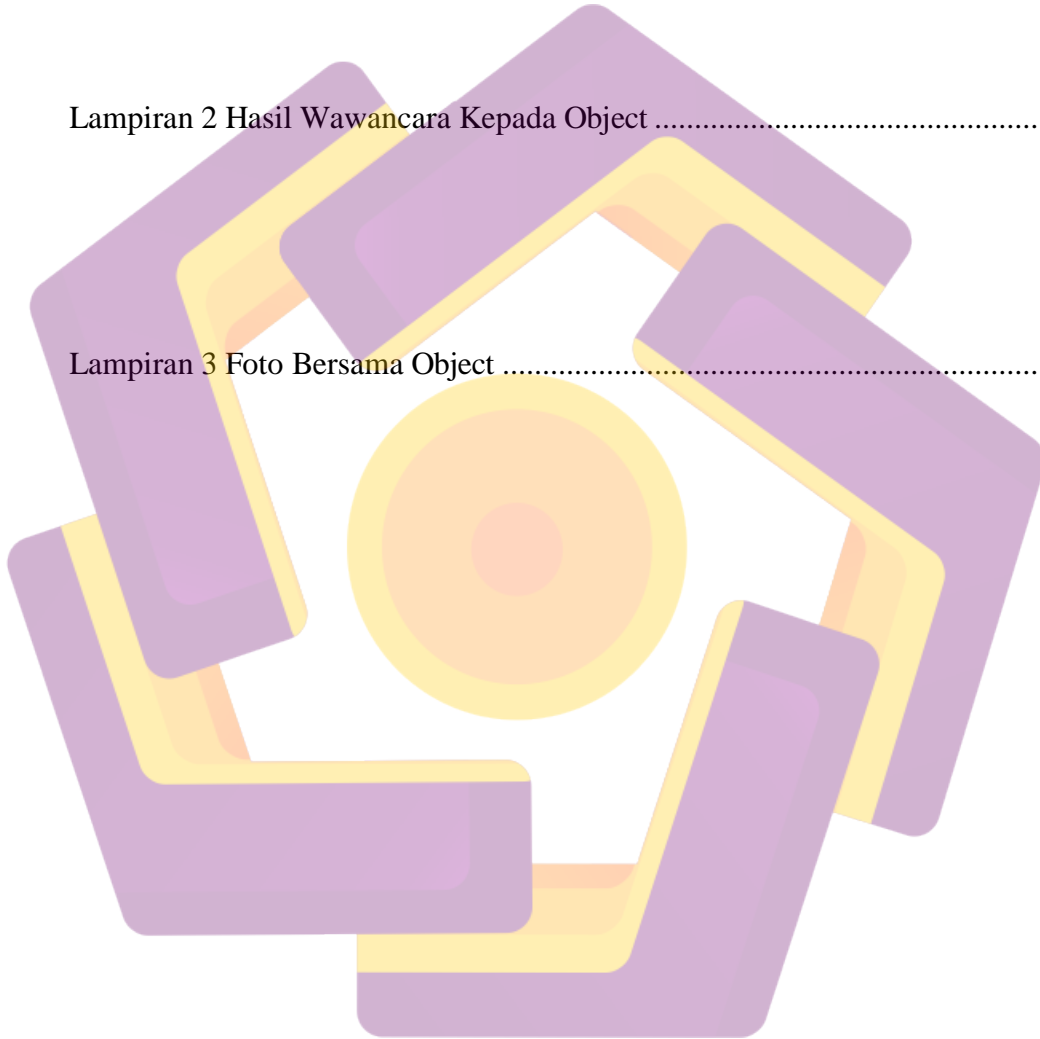


DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Naskah90

Lampiran 2 Hasil Wawancara Kepada Object93

Lampiran 3 Foto Bersama Object94



INTIASARI

Rebzzvolution Crew adalah sebuah kelompok tari yang berdiri dari tahun 2011 dan berlokasi di Yogyakarta, kelompok ini menyediakan wadah orang-orang yang mempunyai kegemaran yang sama dibidang tari, khususnya *Breakdance*.

Rebzzvolution Crew menggelar acara rutin di setiap tahunnya, biasanya kelompok ini menggelar lomba battle *Breakdance* dalam rangka merayakan hari jadinya. Biasanya komunitas ini menggunakan video liveshoot untuk mempromosikan acaranya dan di post ke media social instagram.

dengan adanya media informasi yang berupa video animasi 2d dengan teknik *rotoscope*, maka promosi acara ini memiliki kemampuan dalam memberikan informasi dengan cara penyajian yang lebih menarik kepada audiens.

Kata kunci : *breakdance, liveshoot, 2d, rotoscope*



ABSTRACT

Rebvolution Crew is a dance group founded from 2011 and located in Yogyakarta, this group provides a container of people who have the same passion in the field of dance, especially Breakdance.

This group holds regular events every year, usually this group holds a Breakdance battle competition in order to celebrate its anniversary. Usually this community used live shoot video for promoted his event and will be posted at instagram social media.

with the media information in the form of 2d animated video with rotoscope technique, then the promotion of this event has the ability to provide information by way of more interesting presentation.

Keywords : *breakdance, live shoot, 2d , rotoscop.*

