

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal sidang sesuai berta acara sidang, tugas akhir dari:

Nama : Bian Janwar F
Nrp : 11.304.0304

Dengan judul:

“PEMBUATAN ANIMASI *NON-HUMAN*
***CHARCTER* PADA GAME MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI *FRAME BY FRAME*”**
(Study Kasus: Game Cookurubukan)

Bandung, 8 Juni 2017

Menyetujui,
Pembimbing Utama,

(Mellia Liyanthy, ST, MT)

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

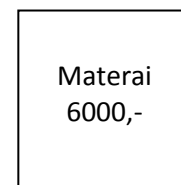
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas akhir ini adalah benar-benar asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Pasundan Bandung maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Tugas akhir ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari tim Dosen Pembimbing
3. Dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah, serta disebutkan dalam Daftar Pustaka pada tugas akhir ini
4. Kakas, perangkat lunak, dan alat bantu kerja lainnya yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Universitas Pasundan Bandung

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan tugas akhir ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pencabutan gelar akademik yang saya sandang sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Pasundan, serta perundang-undangan lainnya

Bandung, 8 Juni 2017

Yang membuat pernyataan,



(**Bian Janwar F**)

NRP. 11.304.0304

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakhatuh

Alhamdulillah rabbilalamin puji dan syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT karena Dialah yang telah memberikan penulis segalanya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul “PEMBUATAN ANIMASI *NON-HUMAN CHARACTER* PADA MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI *FRAME BY FRAME* (STUDI KASUS: GAME COOKURUBUKAN dapat terselesaikan dengan baik. Tidak lupa pula shalawat serta salam selalu dilimpahkan kepada Junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya dan seluruh umat manusia hingga akhir jaman.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu tahapan untuk menyelesaikan program pendidikan Strata Satu (S1) jurusan Teknik Informatika di Universitas Pasundan Bandung.

Penulis menyadari kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini, mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Kritik dan saran yang bersifat objektif dan rasional sangat penulis harapkan agar penulis dapat menjadi lebih baik di kesempatan selanjutnya.

Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan menambah ilmu pengetahuan bagi kita semua. Amin. Penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis hendak mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua, yang telah memberikan doa, semangat, dukungan, dan motivasi terhadap kegiatan tugas akhir.
2. Ibu Mellia Liyanthy ST., MT., selaku dosen pembimbing utama dan pembimbing pendamping yang telah bersedia untuk meluangkan waktunya untuk membimbing, memeriksa serta memberikan masukan dan saran dalam penulisan laporan dan menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak, Ibu seluruh dosen-dosen Teknik Informatika UNPAS yang selalu memberikan ilmu yang luar biasa kepada penulis.
4. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Teknik Informatika 2011 serta semua pihak yang telah memberikan saran, masukan, motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian tugas akhir.

Bandung, 8 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR ISTILAH	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1-1
1.1 Latar Belakang Tugas Akhir	1-1
1.2 Identifikasi Masalah.....	1-1
1.3 Tujuan Tugas Akhir	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir	1-2
1.5 Metodologi Tugas Akhir.....	1-4
1.5.1. Studi Literatur	1-4
1.5.2. <i>Pre-production,production dan post-production</i>	1-4
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	1-5
BAB 2 LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU	2-1
2.1 Multimedia.....	2-1
2.1.1 Elemen Multimedia.....	2-1
2.2 Game	2-2
2.2.1 Gameplay	2-2
2.2.2 Genre Game	2-3
2.3 Animasi	2-4
2.3.1 Prinsip Animasi.....	2-4
2.3.2 Jenis-jenis Animasi	2-7
2.3.3 Animasi Komputer.....	2-8
2.3.4 Animasi 2D.....	2-8
2.3.5 Prinsip Kerja Animasi Komputer	2-9
2.3.6 Cara Pembuatan Animasi Komputer	2-9
2.3.7 Animasi frame.....	2-10
BAB 3 SKEMA PENELITIAN.....	3-1
3.1 Kerangka Tugas Akhir	3-1
3.2 Skema Analisis.....	3-2
3.3 Analisis Permasalahan	3-4

3.4	Analisis Relevansi Solusi	3-5
3.4.1	Konsep Animasi.....	3-6
3.4.2	Analisis Animasi Komputer.....	3-6
3.4.3	Animasi Frame by Frame.....	3-7
BAB 4	ANALISIS DAN PERANCANGAN	4-1
4.1.1	Analisis Teori Dasar.....	4-1
4.1.	Analisis.....	4-2
4.1.2	Analisis Game Character.....	4-2
4.1.3	Analisis tools pendukung.....	4-6
4.2.	Perancangan.....	4-9
4.2.1.	Konsep	4-9
4.2.2.	Storyboard.....	4-11
BAB 5	IMPLEMENTASI	5-1
5.1	<i>Layout</i>	5-1
5.2	<i>In Between</i>	5-11
BAB 6	KESIMPULAN DAN SARAN	6-1
6.1	Kesimpulan.....	6-1
6.2	Saran.....	6-1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Elemen Game Cookurubukan.....	1-3
Gambar.1.2 Metodologi Penelitian.....	1-4
Gambar 2.1 Gambaran Definisi Multimedia [BIN10]	2-1
Gambar 2.2 Anticipation [BN10].....	2-4
Gambar 2.3 Squash And Stretch [BIN10].....	2-5
Gambar 2.4 Secondary Action[BIN10].....	2-6
Gambar 3.1 Skema Analisis	3-3
Gambar 3.2 <i>Fishbone</i> Diagram Penyebab Tercapainya animasi kualitas baik	3-5
Gambar 4.1 Tungku pembakaran	4-3
Gambar 4.2 kompor	4-3
Gambar 4.3 teko	4-3
Gambar 4.4 dispenser.....	4-4
Gambar 4.5 panci	4-4
Gambar 4.6 awug	4-4
Gambar 4.7 surabi	4-4
Gambar 4.8 putu.....	4-5
Gambar 4.9 kueh balok	4-5
Gambar 4.10 bandros	4-5
Gambar 4.11 Fungsi-Fungsi Layer Timeline	4-7
Gambar 4.12 Pengaturan Timeline.....	4-7
Gambar 4.13 Pengaturan Timeline.....	4-7
Gambar 4.14 Pengaturan Timeline.....	4-8
Gambar 4.15 Selection Tools	4-8
Gambar 4.16 Editing dan Painting Tools	4-8
Gambar 4.17Vector Tools	4-9
Gambar 4.18 Viewing Tools	4-9
Gambar 4.19 Viewing Tools	4-9
Gambar 5.1 Pengaturan dokumen	5-3
Gambar 5.2 group folder sinar bara api.....	5-4
Gambar 5.3 membuat efek gaussian blur	5-4
Gambar 5.4 Animasi sinar bara api.....	5-5
Gambar 5.5 Group layer teko	5-6
Gambar 5.6 group folder yang berisi layer.....	5-6
Gambar 5.7 Group folder awug.....	5-7
Gambar 5.8 Pembuatan corak dengan pen tool di dalam group mentah	5-7

Gambar 5.9 Group layer efek	5-8
Gambar 5.10 Group Aniamsi Asap Pelanggan.....	5-8
Gambar 5.11 Perubahan effect pada bara api	5-11
Gambar 5.12 Pergerakan Air Pada Teko	5-11
Gambar 5.13 Perubahan Animasi Makanan Awug Pada Timline	5-12
Gambar 5.14 Efek Animasi Koin	5-12

DAFTAR TABEL

Tabel 1-1 Deskripsi Elemen Game Cookurubukan.....	1-3
Tabel 3-1 Kerangka Tugas Akhir.....	3-1
Tabel 3-2 Deskripsi Analisis.....	3-4
Tabel 3-3 analisis factor-faktor penyebab dalam fishbone diagram	3-5
Tabel 4-1 Storryboard animasi.....	4-11
Tabel 5-1 Pengaturan Layout	5-1
Tabel 5-2 layout	5-9
Tabel 5-3 <i>In Between animasi non-human character</i>	5-13

DAFTAR ISTILAH

No	Istilah	Keterangan
1	<i>Gameplay</i>	interaksi antara pemain dan game
2	<i>Link</i>	Artinya terhubung atau terkoneksi
3	<i>Frame-by-frame</i>	Teknik animasi yang membuat objek seakan bergerak.
4	Interpolasi	
5	prospettiva	Artinya gambar pandangan

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Objek-objek makanan	A-1
Lampiran B Objek-objek alat alat memasak	B-1
Lampiran C Objek-objek efek animasi	C-1
Lampiran D Objek-objek Peralatan minuman.....	D-1