

**ANALYSIS DAN PERANCANGAN ANIMASI 2D UNTUK
MERANGSANG EQ DAN MELATIH KEMANDIRIAN
BALITA SEBAGAI KONTENT WEB YOUTUBE**

SKRIPSI



disusun oleh

Sandea Andarka Putra

10.11.3772

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**ANALYSIS DAN PERANCANGAN ANIMASI 2D UNTUK
MERANGSANG EQ DAN MELATIH KEMANDIRIAN
BALITA SEBAGAI KONTENT WEB YOUTUBE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Sandea Andarka Putra

10.11.3772

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2015

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALYSIS DAN PERANCANGAN ANIMASI 2D UNTUK
MERANGSANG EQ DAN MELATIH KEMANDIRIAN
BALITA SEBAGAI KONTENT WEB YOUTUBE**

yang disusun oleh

Sandea Andarka Putra

10.11.3772

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Januari 2015

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALYSIS DAN PERANCANGAN ANIMASI 2D UNTUK
MERANGSANG EQ DAN MELATIH KEMANDIRIAN
BALITA SEBAGAI KONTENT WEB YOUTUBE**

yang disusun oleh

Sandea Andarka Putra

10.11.3772

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Barka Satva, M.Kom
NIK. 190302126


Windha Mega P D, M.Kom
NIK. 190302185

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001



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, 13 Mei 2015

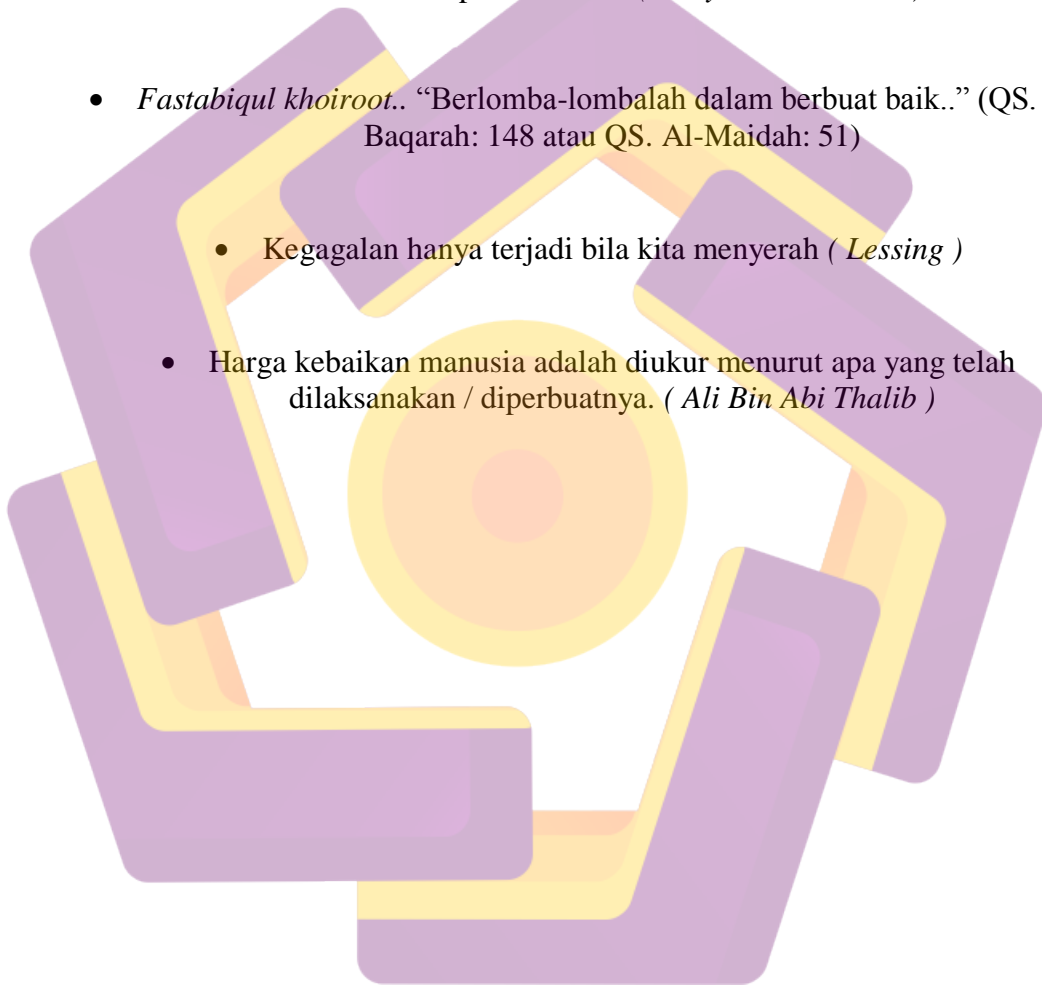
Meterai
Rp. 6.000

Sandea Andarka Putra

NIM. 10.11.3772

MOTTO

- Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (*Aristoteles*)
- Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri. (*Benyamin Franklin*)
- *Fastabiqul khoiroot..* “Berlomba-lombalah dalam berbuat baik..” (QS. Al-Baqarah: 148 atau QS. Al-Maidah: 51)
 - Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah (*Lessing*)
 - Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan / diperbuatnya. (*Ali Bin Abi Thalib*)



PERSEMBAHAN

Dengan kesadaran hati, kupersembahkan Skripsi ini untuk:

1. Orang Tua tercinta. Terima kasih selama ini kalian telah membimbingku dari kecil hingga aku besar. Selalu memberi aku nasihat, dukungan moril dan materi yang tidak terhitung nilainya.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. yang telah mendirikan STIMIK AMIKOM Yogyakarta sehingga saya dapat kuliah disini dan mendapatkan gelar Sarjana.
3. Mei P Kurniawan, M.Kom. yang telah menjadi dosen pembimbing saya serta membantu saya menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen di STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
5. Semua sahabatku di kelas S1-TI-03 2010.
6. Arum yang sudah membantu proses dubbing, Terima kasih.

By :

Sandea Andarka Putra

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Puji syukur alhamdulillah penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah kepada setiap hamba-Nya yang beriman dan selalu berusaha. Shalawat serta salam tak lupa penyusun curahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan suri teladan mulia dalam menuntun ummatnya sampai pada zaman modern ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya Skripsi ini, penyusun tidak lupa mengucapkan terima kasih atas dukungan dan bimbingannya kepada:

1. ALLAH SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayahnya.
2. Orang Tua tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa.
3. Bapak Dr.H.M.Suyanto,MM. sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku Dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.

5. Segenap staf tenaga pengajar Akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
6. Sahabat seperjuanganku, semoga kerja sama kita ini tak pernah berakhir.
7. Teman-teman S1 TI 03 angkatan 2010 yang telah memberi support dan bantuan tambahan materi bagi Skripsi saya.
8. Semua pihak yang tidak dapat kami sebut satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya, dan penulis dengan senang hati akan menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi perkembangan teknologi dan informasi.

Yogyakarta, 13 Mei 2015

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
INTISARI	XV
ABSTRACT	XVI
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
1.6 Sistematika Penelitian	4
BAB II Landasan Teori	6
2.1 Tujuan Pustaka	6
2.1.1 Pembuatan Animasi 2d Sebagai Tinjauan	6
2.2 Kecerdasan Emosional (EQ)	7
2.2.1 Pengertian Kecerdasan Emosional (EQ)	7
2.2.2 Aspek-Aspek Kecerdasan Emosional	7
2.3 Konsep Dasar Analisis dan Perancangan Sistem	8
2.3.1 Pengertian Analisis	8
2.3.2 Analisis SWOT	9

2.3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	10
2.3.4 Pengertian Perancangan	10
2.4 Konsep Dasar Multimedia	11
2.4.1 Definisi Multimedia	11
2.4.2 Objek – Objek Multimedia	11
2.5 Konsep Dasar Film Animasi	15
2.5.1 Perancangan	15
2.5.2 Pengertian Film	15
2.5.3 Pengertian Animasi	15
2.5.4 Pengertian 2D (Dua Dimensi)	16
2.5.5 Pengertian Kartun	16
2.5.6 Bitmap	16
2.5.7 Vektor	16
2.5.8 RGB	16
2.5.9 CMYK	16
2.6 Jenis-Jenis Animasi	17
2.6.1 Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>)	17
2.6.2 Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	18
2.6.3 Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>)	19
2.6.4 <i>Computational Animation</i>	19
2.6.5 Animasi Clay	20
2.6.6 Animasi Digital	20
2.7 Prinsip Animasi	20
2.7.1 Ancang-ancang (<i>Anticipation</i>)	20
2.7.2 Mengkerut dan Merenggang (<i>Squash and stretch</i>)	20
2.7.3 Sajian (Staging)	21
2.7.4 Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose	21
2.7.5 Follow-Through And Overlapping Action	21
2.7.6 Slow In-Slow Out	22
2.7.7 Arch	22
2.7.8 Secondary Action	23

2.7.9 Timing	23
2.7.10 Exaggeration	23
2.7.11 Solid Drawing	24
2.7.12 Appeal	25
2.8 Animasi 2D	25
2.9 Langkah-langkah Pembuatan Animasi Kartun	26
2.9.1 Pra Produksi	26
2.9.1.1 Menentukan Tema	26
2.9.1.2 Membuat Logline	27
2.9.1.3 Penulisan Sinopsis	27
2.9.1.4 Pembuatan Karakter	28
2.9.1.5 Storyboard	28
2.9.2 Proses Produksi	28
a. Drawing	28
b. Coloring	28
c. Background dan Foreground	28
d. Animating dan Editing	29
a. Animating	29
b. Editing	29
2.9.3 Pasca Produksi	30
BAB III Analisis dan Perancangan	31
3.1 Analisis Masalah	32
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.2.1 Analisis Kebutuhan <i>Fungsional</i>	33
3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	34
3.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	35
3.5 Pra Produksi.....	35
3.5.1 Tema	35
3.5.2 Sinopsis	36
3.5.3 Pembuatan Karakter	38
3.5.4 Storyboard	39

BAB IV Hasil Pembahasan	41
4.1 Produksi	41
4.1.1 Drawing	41
4.1.1.1 Drawing Background	42
4.1.1.2 Drawing Animasi	43
4.1.2 Coloring	44
4.2 Pasca Produksi	46
4.2.1 Pengisian Suara	45
4.2.2 Musik	46
4.2.3 Editing dan Rendering	46
4.2.4 Finishing	48
BAB V Penutup	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	

Daftar Tabel

Table 3.1 Analisis SWOT.....	32
------------------------------	----



Daftar Gambar

Gambar 2.1 Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose	21
Gambar 2.2 Follow-Through And Overlapping Action	22
Gambar 2.3 Slow In- Slow Out	22
Gambar 2.4 Arch	23
Gambar 2.5 Timing	24
Gambar 2.6 Exaggeration	24
Gambar 2.7 Solid Drawing	25
Gambar 2.8 Appeal	25
Gambar 2.9 Background dan Foreground	29
Gambar 3.1 Karakter Afi	38
Gambar 3.2 Karakter Bunda Afi	39
Gambar 3.3 Contoh Storyboard	40
Gambar 4.1 Tahap proses Produksi	41
Gambar 4.2 Drawing menggunakan Pentablet	42
Gambar 4.3 Proses Drawing Background	42
Gambar 4.4 Proses Drawing Background	43
Gambar 4.5 Proses Import background	43
Gambar 4.6 Pembuatan Animasi menggunakan Toonboom	44
Gambar 4.7 Paint Tool	44
Gambar 4.8 Coloring	45
Gambar 4.9 Export video	45
Gambar 4.10 Proses Editing	47
Gambar 4.11 Proses Rendering	48
Gambar 4.12 Hasil Upload Youtube animasi pertama.....	49
Gambar 4.13 Hasil Upload Youtube animasi perbaikan	49

INTISARI

Dalam rangka meningkatkan pengetahuan, kemauan dan kemampuan dalam Merangsang EQ dan Melatih Kemandirian Balita, dengan pembuatan film kartun merupakan pilihan penunjang sebagai alat bantu yang dibutuhkan oleh para Bunda yang mempunyai anak Balita.

Dengan melihat dan mendengar melalui media film kartun harapannya 50 % materi dapat terserap dengan baik sehingga outputnya ada perubahan perilaku. Pada dasarnya Balita lebih suka menonton sesuatu yang menarik dari pada mendengarkan orang berbicara di depan mereka.

Media film sangat mendukung penyerapan materi, dengan mengemas informasi yang akan disampaikan dalam bentuk film. Salah satu bentuk penyajian informasi ialah menggunakan media informasi berbasis film kartun. Saat ini media informasi berbasis film kartun sangat dibutuhkan oleh para Bunda guna memudahkan penyampaian informasi untuk Merangsang EQ dan Melatih Kemandirian Balita.

Kata Kunci: Film, Kartun, Media, Informasi, Pengetahuan

ABSTRACT

In order to increase knowledge, willingness and ability to Stimulate Toddlers EQ and Independence Training, with an option of making flim cartoons as a supporting tool required by the Mother of Toddler mepunyai.

By seeing and hearing through the media cartoon fim hopes 50% material can be absorbed properly so that its output is no change in behavior. Basically Toddler rather watch something interesting than listening to people talk in front of them.

Media strongly supports the absorption of the film material, the packing information to be presented in the form of films. One form of information presentation is the use of media-based information cartoons. Currently media-based information is needed by the cartoons of the Mother in order to facilitate the delivery of information to Stimulate EQ and Independence Training Toddlers.

Keyword: *Film, Cartoon, Media, Information, Knowledge*