

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D EFEK NEGATIF
MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN PADA TK ABA
PRINGGOKUSUMAN**

SKRIPSI



disusun oleh :

Tantawi Yahya

18.21.1303

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D EFEK NEGATIF
MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN PADA TK ABA
PRINGGOKUSUMAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh :

Tantawi Yahya

18.21.1303

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D EFEK NEGATIF
MEMBUNG SAMPAH SEMBARANGAN PADA TK ABA
PRINGGOKUSUMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tantawi Yahya

18.21.1303

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Juli 2019

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047

PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D EFEK NEGATIF
MEMBUNG SAMPAH SEMBARANGAN PADA TK ABA
PRINGGOKUSUMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tantawi Yahya

18.21.1303

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Wiwi Widavani, M.Kom.
NIK. 190302272

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juli 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PENYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, 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 terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Agustus 2019



Tantawi Yahya

NIM. 18.21.1303

PENYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, 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 terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Agustus 2019

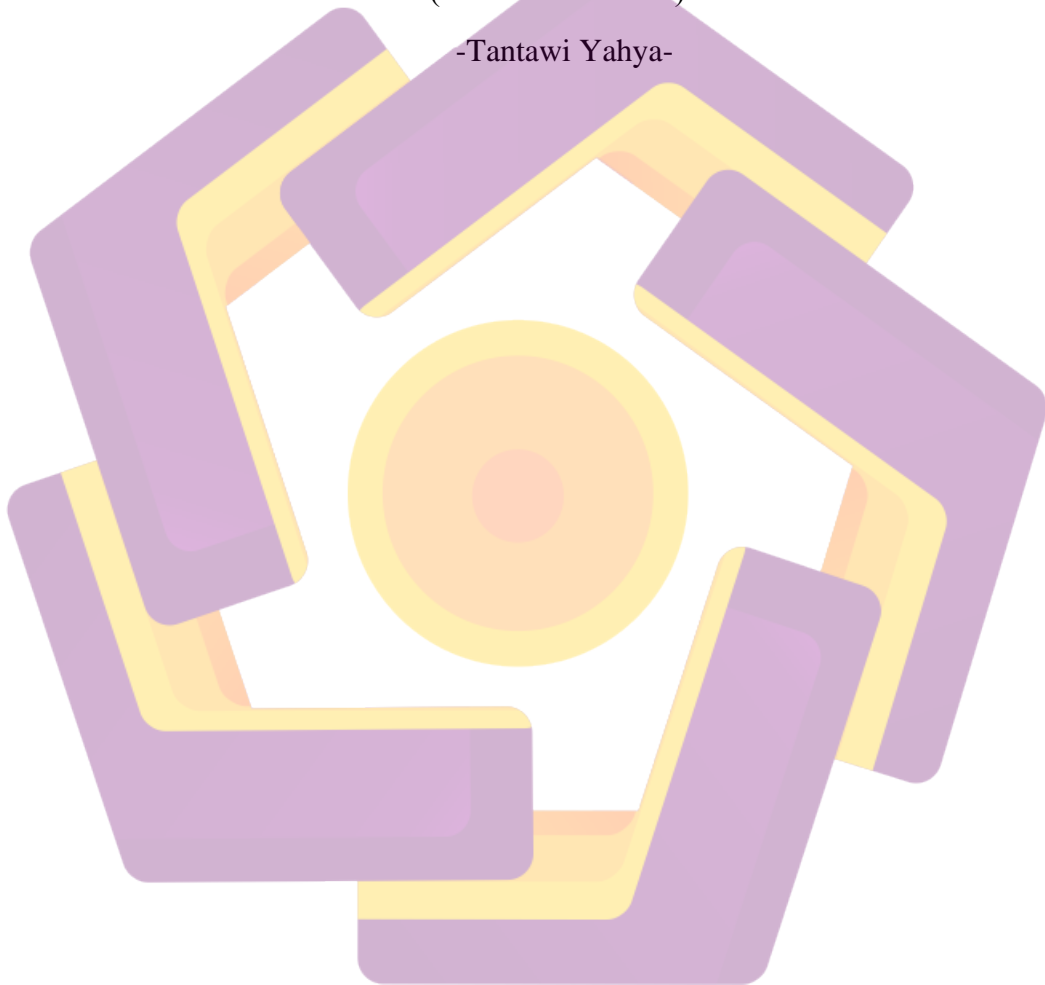
Tantawi Yahya

NIM. 18.21.1303

HALAMAN MOTTO

“Mengikuti arus dan Tenggelam di dalam nya atau melawan arus, Tidak semua arus harus di ikuti kalau arus membawa mu ke jurang buat apa di ikuti, dan tak salah mengikuti arus selama itu membawa mu ke hilir, jadi berfikir lah dulu dengan akal sehat kira-kira kapan melawan arus dan kapan mengikuti arus
(Rebellion Of Mind)”

-Tantawi Yahya-



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan Skripsi.

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan kemudahan dan jalan indah dalam berbagai keadaan yang dihadapi hamba. Semoga hamba menjadi pribadi yang lebih baik dan selalu bersyukur serta dapat membahagiakan orang-orang terdekat saya terutama orang tua saya.
2. Kedua orang tua saya yaitu Bapak Majeri dan Ibu Siti Sumaryami yang tiada henti-hentinya memberikan dukungan dan doa agar cepat terselesaikannya Skripsi ini.
3. Dan Keluarga Besar Geng Kaum Piyambaan.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom yang telah membantu dalam bimbingan hingga pendadaran dan Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta lainnya yang selalu memberikan saya ilmu baru.
5. Teman-teman penulis yang selalu setia mendukung.

Terimakasih juga kepada pihak yang belum tertulis, sekali lagi terima kasih banyak semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pembuatan Film Pendek Animsi 2D Efek Negatif Membuang Sampah sembarangan di TK ABA Pringgokusuman”, masih banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Strata 1(S1) jurusan Teknik Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam pembuatan skripsi ini, tentu saja penulis mendapat banyak sekali bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.Kom selaku Ketua Jurusan S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini.

Semoga pembuatan skripsi ini dapat bermanfaat bagi setiap pembaca.

Yogyakarta, 20 Agustus 2019

Tantawi Yahya

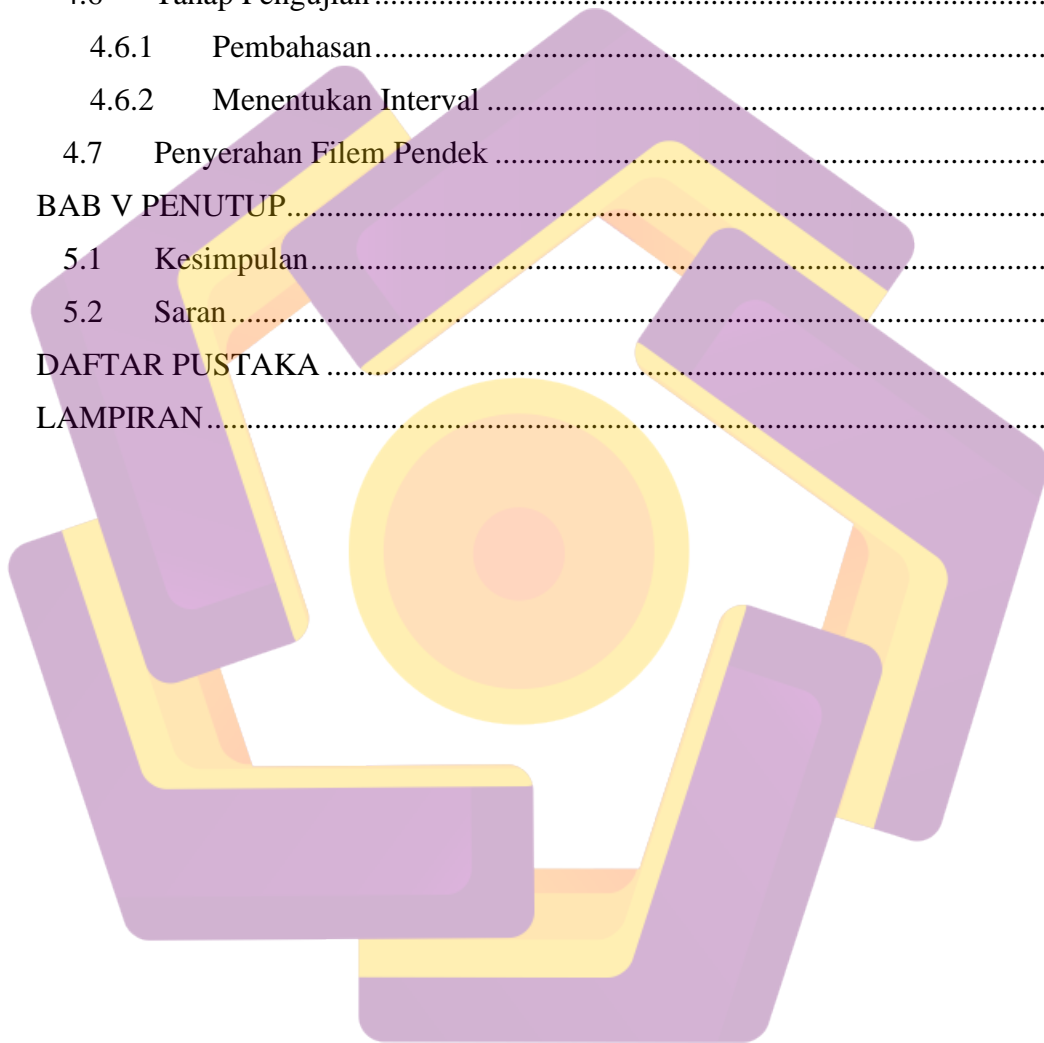
DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PENYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xxxv
DAFTAR GAMBAR	xxxvi
INTISARI	xxxix
ABSTRACT	xl
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Object Peneletian	3
1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Metode Penelitian	4
1.8 Terhadap Perancangan	5
1.9 Metode Pengujian	6
1.10 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Strategi Pembelajaran Kusus di Taman Kanak-kanak	9
2.3 Pengertian Animasi	10
2.4 Teknik Animasi	11
2.4.1 Tweening	11

2.4.2	Stop Motion.....	11
2.4.3	Animasi Komputer.....	12
2.4.4	Animasi Frame by frame.....	12
2.4.5	2D Digital Animation.....	12
2.5	12 Prinsip Animasi.....	12
2.5.1	Pose to pose.....	13
2.5.2	Timing & Spacing.....	13
2.5.3	Stretch and Squash.....	14
2.5.4	Anticipation.....	14
2.5.5	Secondary Action.....	15
2.5.6	Follow through dan overlapping action.....	15
2.5.7	Slow in and slow out.....	16
2.5.8	Arcs.....	17
2.5.9	Exaggeration.....	17
2.5.10	Staging.....	18
2.5.11	Appeal.....	19
2.5.12	Solid Drawing.....	19
2.6	Jenis-Jenis Animasi.....	20
2.6.1	Animasi Sel (Cell Animation).....	20
2.6.2	Bingkai Animasi (Frame Animation).....	20
2.6.3	Animasi Sprite (Sprite Animation).....	21
2.6.4	Animasi Path (Path Animation).....	21
2.6.5	Animasi Spline (Spline Animation).....	21
2.6.6	Animasi Vektor (Vector Animation).....	22
2.6.7	Animasi Clay (Clay Animation).....	22
2.6.8	Animasi Karakter (Character Animation).....	23
2.7	Tahap Produksi.....	23
2.7.1	Pra Produksi.....	23
2.7.2	Produksi.....	29
2.7.3	Pasca Produksi.....	30
2.8	Metode Testing.....	31
2.8.1	Perhitungan Kuisisioner.....	31

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	34
3.1 Deskripsi Umum.....	34
3.2 TK ABA Pringgokusuman	34
3.3 Visi dan Misi	34
3.3.1 Visi	34
3.3.2 Misi	35
3.4 Merancang Isi	35
3.5 Analisa Kebutuhan Sistem	36
3.6 Kebutuhan perangkat keras(Hardware).....	36
3.7 Kebutuhan perangkat lunak (Operating System dan Software)	37
3.8 Kebutuhan Manusia (Brandware)	38
3.9 Hasil Wawancara Materi Animasi	39
3.10 Praproduksi Film Pendek Animasi 2D	39
3.10.1 Konsep Ide	39
3.10.2 Tema.....	40
3.10.3 Logline	40
3.10.4 Sinopsis	40
3.10.5 Naskah dan Script	41
3.10.6 Disain Karater	45
3.10.7 Storyboard.....	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Tahap Produksi.....	58
4.2 Pembuatan Concept Art.....	58
4.2.1 Penggambaran Karakter	58
4.3 Pewarnaan	59
4.4 Pembuatan Background dan Foreground	61
4.4.1 Narasi	63
4.4.2 Perekaman suara.....	65
4.4.3 Editing suara.....	65
4.4.4 Proses Animate	66
4.5 Tahap Pasca Produksi.....	67
4.5.1 Compositing	67

4.5.2	Import, Animasi Position, Scale, Opacity dan Efek Stroke	67
4.5.3	Membuat New Compotion.....	70
4.5.4	Final Cut.....	72
4.5.5	Membuat Efek Transisi	72
4.5.6	Rendering	83
4.6	Tahap Pengujian	85
4.6.1	Pembahasan.....	85
4.6.2	Menentukan Interval	87
4.7	Penyerahan Filem Pendek	89
BAB V PENUTUP.....		91
5.1	Kesimpulan.....	91
5.2	Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN.....		1





DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Skor Berdasarkan Pernyataan	32
Tabel 2. 2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....	32
Tabel 3. 1 Rincian Hardware yang digunakan	36
Tabel 3. 2 Rincian Software dan Sistem Operasi yang digunakan	38
Tabel 3. 3 Rancangan StoryBoard	47
Tabel 4. 1 Kategori Skor Jawaban	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pose to pose	13
Gambar 2. 2 Timing	14
Gambar 2. 3 Squash and Stretch	14
Gambar 2. 4 Anticipation	15
Gambar 2. 5 Secondary Action	15
Gambar 2. 6 Follow-Through and Overlapping Action	16
Gambar 2. 7 Slow in and slow out	16
Gambar 2. 8 Arsc	17
Gambar 2. 9 Exaggeration	18
Gambar 2. 10 Staging	18
Gambar 2. 11 Appeal	19
Gambar 2. 12 Solid Drawing	19
Gambar 2. 13 Sturtur Dramatik	25
Gambar 2. 14 Thumbnail Storyboard	27
Gambar 2. 15 Rough Storyboard	28
Gambar 2. 16 Clean Up Storyboard	28
Gambar 3. 1 Naskah/Skript Celtx film pendek pendek animasi	42
Gambar 3. 2 Naskah/Skript Celtx film pendek animasi	42
Gambar 3. 3 Naskah/Skript Celtx film pendek animasi	43
Gambar 3. 4 Naskah/Skript Celtx film pendek animasi	43
Gambar 3. 5 Naskah/Skript Celtx film pendek animasi	44
Gambar 3. 6 Naskah/Skript Celtx film pendek animasi	44
Gambar 3. 7 Naskah/Skript Celtx film pendek animasi	45
Gambar 3. 8 Karakter Utama Anton Dan Yusuf	45
Gambar 3. 9 Karakter Pendukung Ibu Anton dan Penja Toko	46
Gambar 3. 10 Karakter Figuran	46
Gambar 4. 1 Creat Format File	59
Gambar 4. 2 Proses Drawing	59

Gambar 4. 3 Brush Krita	60
Gambar 4. 4 Gradasi Warna.....	61
Gambar 4. 5 Tambah Pain Layer	61
Gambar 4. 6 Free hand Brush	62
Gambar 4. 7 Tambah Foreground.....	62
Gambar 4. 8 Tool layer	62
Gambar 4. 9 Dubbing.....	65
Gambar 4. 10 Editing Suara.....	66
Gambar 4. 11 Export WAV	66
Gambar 4. 12 Time Line Krita.....	67
Gambar 4. 13 Loading adobe after effects	68
Gambar 4. 14 Membuat file baru	68
Gambar 4. 15 Tampilan men-import file	68
Gambar 4. 16 Import file asset.....	69
Gambar 4. 17 aset import.....	69
Gambar 4. 18 Line Video.....	70
Gambar 4. 19 New file Compton	70
Gambar 4. 20 Jendela Composition Settings	71
Gambar 4. 21 Setting ukuran composition.....	71
Gambar 4. 22 Scene animation	71
Gambar 4. 23 Key animation composition	72
Gambar 4. 24 Key Video composition.....	72
Gambar 4. 25 solid	73
Gambar 4. 26 Warna Solid Layer	73
Gambar 4. 27 Enter Effec.....	74
Gambar 4. 28 Stopwatch pada transtion complection.....	74
Gambar 4. 29 Value transition complection	74
Gambar 4. 30 Copy Paste Solid layer	75
Gambar 4. 31 Menu layer.....	75
Gambar 4. 32 Jendela solid setting	75
Gambar 4. 33 Scene	76

Gambar 4. 34 Hasil efek linear wipe	76
Gambar 4. 35 Creat Solid File	76
Gambar 4. 36 Cc Grid Wipe	77
Gambar 4. 37 Effec Control	77
Gambar 4. 38 Frame Slider	78
Gambar 4. 39 Copy Paste Solid Layer	78
Gambar 4. 40 Key animation composition	78
Gambar 4. 41 New Create Solid file	79
Gambar 4. 42 Input Effec	79
Gambar 4. 43 Copy Paste Radial Scale Wipe	79
Gambar 4. 44 Key Animation Composition	80
Gambar 4. 45 Value Animation Composition	80
Gambar 4. 46 Efek cc Radial Scale Wipe	80
Gambar 4. 47 New Creat File Solid	81
Gambar 4. 48 Add Effec	81
Gambar 4. 49 Add Key Animation	81
Gambar 4. 50 Sliding Frame	82
Gambar 4. 51 Copy Paste Solid File	82
Gambar 4. 52 Efek Radial Wipe	82
Gambar 4. 53 Render Queue	83
Gambar 4. 54 Losses	83
Gambar 4. 55 Change the Format Opsion	84
Gambar 4. 56 Jendela Render	84
Gambar 4. 57 Rander Saved	84
Gambar 4. 58 Proses Rendering	85
Gambar 4. 59 Nonton Bareng	90

INTISARI

Di TK ABA Pringgokusuman, Penulis mengangkat permasalahan Efek Negatif dari membuang sampah sembarangan, dan Animasi 2D sebagai media untuk gambaran/ilustrasi Efek Negatif membuang sampah sembarangan, pembuatan Animasi 2D menggunakan Teknik Animasi Frame by frame.

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai Syarat untuk menyelesaikan program Strata 1 Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta dan Memberikan Informasi Edukasi dalam bentuk Film Pendek Animasi 2D untuk Anak-anak TK, Efek Negatif yang di timbulkan dari membuang sampah sembarangan bagi lingkungan.

Untuk memperoleh data yang akurat dalam Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Efek Negatif Membuang Sampah Sembarangan pada TK ABA Pringgokusuman dengan pengumpulan data dan penganalisis data dengan Metode Studi Literatur, Observasi dan Wawancara, kebutuhan penyampaian Informasi Efek Negatif dari membuang sampah sembarangan ke Murid-murid TK ABA Pringgokusuman dengan penggambaran Efek Negatif dari membuang sampah sembarangan di implementasikan dalam Format Animasi 2D.

Kata kunci : TK ABA Pringgokusuman, Efek Negatif membuang sampah sembarangan, Animasi 2D, Film Pendek Animasi 2D, Teknik Animasi Frame by frame.

ABSTRACT

At TK ABA Pringgokusuman, the author raised the problem of the Negative Effects of littering, and 2D Animation as a medium for illustrating / illustrating the Negative Effects of littering, making 2D Animation using Frame by Frame Animation Techniques.

The purpose and objectives to be achieved in this study as a Requirement for completing the Strata 1 Informatics Engineering program at AMIKOM University Yogyakarta and Providing Educational Information in the form of 2D Animated Short Films for Kindergarten Children, Negative Effects arising from littering for the environment.

To obtain accurate data in the making of 2D Animation Short Film Negative Effects of Littering at ABA Kindergarten Pringgokusuman by collecting data and analyzing data with Literature, Observation and Interview Study Methods, the need to achieve Negative Effect Information from littering to ABA Kindergarten students Pringgokusuman with a depiction of the Negative Effects of littering is implemented in 2D Animation Format.

Keywords : *ABA Pringgokusuman Kindergarten, Negative Effects of littering, 2D Animation, 2D Animated Short Film, Frame by frame Animation Techniques.*