

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
HOME SWEET HOME**

SKRIPSI



disusun oleh

Dika Hendras Pratiwi

15.22.1744

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
HOME SWEET HOME**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dika Hendras Pratiwi

15.22.1744

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
“HOME SWEET HOME”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dika Hendras Pratiwi

15.22.1744

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Januari 2017

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
“HOME SWEET HOME”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dika Hendras Pratiwi

15.22.1744

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 20 November 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

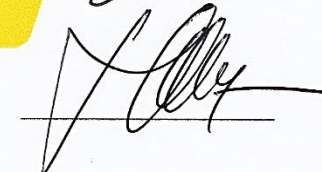
Hartatik, S.T.,M.Cs
NIK. 190302232



Dina Maulina, M.Kom
NIK. 1920302250



Hanif Al Fatta, S.Kom,M.Kom
NIK. 90302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 November 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademis disuatu perguruan manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 21 November 2017



Dika Hendras Pratiwi

NIM. 15.22.1744

MOTTO

“Kekayaan abadi adalah ilmu yang bermanfaat, karena ilmu lebih berharga dari emas dan permata.”

“Tidak pernah terlambat untuk seseorang belajar, karena mencari ilmu tidak ada batasan usia.”

“Orang yang berilmu akan lebih tinggi derajatnya, terus belajar, mencari ilmu dan mengembangkan kemampuan diri”

“Belajar, menuntut ilmu selama hidup tentu ada rasa lelah dan bosan. Tetapi, akan lebih menyakitkan saat kita tidak memiliki ilmu dan pengetahuan yang luas.”

“Harta bisa dicari dan dicuri, rumah bisa dibangun dan roboh, mobil bisa dibeli dan rusak. Tetapi ilmu, bisa dicari tidak bisa dicuri, bisa dibangun tidak bisa dirobohkan dan ilmu dan pengetahuan tidak bisa dibeli dengan apapun.”

PERSEMBAHAN

**“Fabiyyialaa irobbi kuma tukadzdzibaan. Hal Jazaa ul ihsani illal ihsan.”
Q.S : 56-60**

Alhamdulillahirobbil'alamiin,

Puji syukur yang luar biasa kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan kekuatan, kecerdasan, ilham, kesehatan dan semangat kepada saya dalam membuat, menyusun dan menyelesaikan Skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- 1. Kedua orang tua saya yang sudah memberikan dukungan sepenuh hati dan selalu memberi dukungan, memberikan senyuman, doa, memfasilitasi all I need, memberikan semangat serta motivasi di saat sulit dalam mengerjakan skripsi dan masa kuliah. Bapak, ibu, senyum kalian adalah penyemangatku, doa kalian adalah kekuatan dan keberuntungan terbesarku. Teruslah tersenyum bahagia padaku, malaikat nyataku.*
- 2. Kakaku semata wayang dan suaminya, mbak Daniq dan mas Erik, wanita tercantik kedua di dunia setelah ibu. Terima kasih untuk segala dukungan, semangat dan motivasi kepada adikmu selama ini. Keponakan tercinta, Najwa Putri Ardhiansyah (Wawa), calon wanita tercantik ketiga di dunia, terimakasih sayang untuk keceriaanmu dan semangat yang ditularkan pada bulekmu ini. I Love You.*
- 3. Joko Prasetyo, laki-laki tergantung ke dua dunia setelah Ayah semata wayang yang sudah menjemput saya secara halal dari kedua orang tua saya. Terima kasih untuk dukungan, semangat dan motivasi selama ini. Totemo Aishiteru*

4. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih telah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini. Terima kasih atas masukan dan ilmu yang diberikan selama ini.
5. Keluarga besar saya, Om Yono, budhe pakdhe, kakak-kakak keponakan, serta keponakan-keponakan. Terima kasih untuk selalu memberi semangat. Im gratefull.
6. Civi² group, mbk Keni, mba Isma, Aisa Hutagalung, Aulia Ratna, dan Upras Hanif, terima kasih selalu menyemangati dan mengingatkan tentang skripsi ini sampai dengan selesai. Dan terima kasih juga untuk kata penyemangatnya "Kami tidak mau berteman dengan mahasiswa yang di DO".
7. Nirmala Hapsari, Omen, dan Ganang. Terima kasih shifu animator. Terima kasih untuk bantuan dan semangatnya dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman – teman kost pandega marta, Arista, Puyu, Mami, mbak Rini dan semuanya yang selalu menyemangati dan mengingatkan untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat rasa keluarga dari SMA, Merry, Devi, Niken. Kita jauh tetapi dukungan dan semangat selalu ada untuk satu sama lain. Terima kasih saudara yang tak sedarah.
10. Teman – teman transfer S1 SI '15, khususnya Willy, banaya, Vina, Lita, Arkho Guntur, Ikhsan. Terima kasih untuk kebersamaan singkat kita.
11. Mas Anggit Dwi Hartanto, terima kasih atas segala bantuan selama kuliah ini.
12. Dosen – dosen pengajar yang selama 2 tahun ini telah memberikan dan menyalurkan ilmu - ilmunya kepada saya. Terima kasih bapak dan ibu dosen.
13. Keluarga besar Amikom Yogyakarta. Dosen serta karyawan Amikom yang telah membantu semasa kuliah sampai saya mendapat gelar Sarjana ini. Terima kasih.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam. Skripsi ini disusun dengan judul **Perancangan Film Pendek Animasi 2D “Home Sweet Home”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan jenjang Sarjana Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.

Terselesainya Skripsi ini tentunya tidak lepas dari dukungan, bantuan, dan peran dari beberapa pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti kuliah.

5. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua dan kakak yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
6. Sahabat-sahabat penulis yang telah mendoakan, membantu dan mendukung saat penulis menyusun skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, peneliti berharap Skripsi ini dapat bermanfaat bagi mereka yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut. Dengan tidak melupakan pihak – pihak yang telah membantu.

Yogyakarta, 22 November 2017

Penulis,



Dika Hendras Pratiwi

15.22.1744

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Evaluasi.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Film.....	8
2.2.1 Definisi Film.....	8
2.2.2 Fungsi dan Jenis Film.....	9

2.3 Animasi.....	11
2.3.1 Pengertian Animasi	11
2.3.2 Jenis Animasi	12
2.3.2.1 Animasi 2 Dimensi	12
2.3.2.2 Animasi 3 Dimensi	15
2.3.2.3 Animasi Stop Motion	16
2.4 12 Prinsip Dasar Animasi	17
2.4.1 <i>Anticipation</i>	17
2.4.2 <i>Squash and Stretch</i>	18
2.4.3 <i>Solid Drawing</i>	18
2.4.4 <i>Timing and Spacing</i>	19
2.4.5 <i>Arcs</i>	20
2.4.6 <i>Slow In and Slow Out</i>	20
2.4.7 <i>Secondary Action</i>	21
2.4.8 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	21
2.4.9 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	22
2.4.10 <i>Staging</i>	23
2.4.11 <i>Appeal</i>	24
2.4.12 <i>Exaggeration</i>	25
2.5 Teknik Animasi	25
2.5.1 Animasi Sel	25
2.5.2 Animasi <i>Frame</i>	26
2.5.3 Animasi <i>Sprite</i>	26
2.5.4 Animasi Lintasan	26
2.5.5 Animasi <i>Spline</i>	26
2.5.6 Animasi Vektor	27
2.5.7 Animasi Karakter	27
2.5.8 Computational Animation	27
2.5.9 Morphing	28
2.6 Proses Pembuatan Film Animasi	28
2.6.1 Pra Produksi	28

2.6.1.1	Ide Cerita	28
2.6.1.2	Tema	28
2.6.1.3	Sinopsis	29
2.6.1.4	Pembuatan Karakter	29
2.6.1.5	Pembuatan Story Board.....	29
2.6.2	Produksi	30
2.6.2.1	Pembuatan Karakter	30
2.6.2.2	Pembuatan Background.....	30
2.6.2.3	Coloring / Pewarnaan	30
2.6.3	Pasca Produksi	30
2.6.3.1	Compositing	31
2.6.3.2	Editing	31
2.6.3.3	Rendering	31
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1	Tinjauan Umum	32
3.2	Analisis Kebutuhan	34
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	34
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	35
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i>	35
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Software	36
3.2.2.3	Kebutuhan Brainware	36
3.3	Perancangan Film Animasi	38
3.3.1	Ide Cerita	38
3.3.2	Tema	39
3.3.3	Logline	39
3.3.4	Desain Karakter	39
3.3.5	Rancangan Desain Background	41
3.3.6	Story Board	43
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51
4.1	Produksi	51
4.1.1	Pembuatan Concept Art	51

4.1.2 Proses Boning	58
4.1.3 Proses Animasi	61
4.1.4 Backsound Musik	64
4.2 Pasca Produksi	64
4.2.1 Compositing.....	64
4.2.2 Editing	68
4.2.3 Rendering	70
4.3 Pembahasan	71
4.3.1 Pembahasan Prinsip Animasi	71
4.3.2 Pembahasan Respon Audiens.....	76
BAB V PENUTUP	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Software yang digunakan	36
Tabel 3.2 Story Board	43
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan	76
Tabel 4.2 Hasil Survey.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh animasi 2 dimensi	13
Gambar 2.2 Teknik animasi 2 dimensi radisional.....	13
Gambar 2.3 contoh film animasi 2d Hybrid	14
Gambar 2.4 Film animasi 2d Digital Thought of you	15
Gambar 2.5 proses pembuatan karakter film 3d	16
Gambar 2.6 Gerakan antisipasi	17
Gambar 2.7 Squashand stretch	18
Gambar 2.8 Solid Drawing	19
Gambar 2.9 Timing and spacing	19
Gambar 2.10 Arcs	20
Gambar 2.11 Slow in and slow out	21
Gambar 2.12 Secondary Action	21
Gambar 2.13 Follow Through and Overlapping action	22
Gambar 2.14 Straight ahead and pose to pose	23
Gambar 2.15 Staging	24
Gambar 2.16 Appeal	24
Gambar 2.17 Exaggeration	25
Gambar 3.1 Tahapan pembuatan animasi 2d	34
Gambar 3.2 Desain karakter siput	39
Gambar 3.3 Tampilan Siput Saat Akan Melepas Cangkang Lama.....	40
Gambar 3.4 Tampilan Karakter Siput Tanpa Cangkang.....	40
Gambar 3.5 Tampilan Karakter Siput Menggunakan Cangkang Baru	41
Gambar 3.6 Rancangan Desain Background Scene Pertama.....	41
Gambar 3.7 Rancangan Desain Background Scene Dua	42
Gambar 3.8 Rancangan Desain Background Scene Tiga	42
Gambar 3.9 Rancangan Desain Background Scene Empat	43
Gambar 4.1 Tampilan Pengaturan Kanvas	52
Gambar 4.2 Sketsa Karakter	52

Gambar 4.3 Tracing Karakter Tampak Samping	53
Gambar 4.4 Tampilan <i>coloring</i>	54
Gambar 4.5 Sketsa <i>Background</i> Taman.....	54
Gambar 4.6 Hasil Pewarnaan <i>Background</i>	55
Gambar 4.7 Tampilan <i>Background</i> Taman pertama.....	55
Gambar 4.8 Tampilan <i>Background</i> Di bawah Pohon	56
Gambar 4.9 Tampilan <i>Background</i> Mendung.....	56
Gambar 4.10 Pengaturan Resolusi Ukuran Layar video.....	57
Gambar 4.11 Hasil Penggabungan <i>Background</i> dan Karakter	57
Gambar 4.12 Proses <i>Boning</i>	58
Gambar 4.13 Reparenting Bone.....	59
Gambar 4.14 Bind Point Tentakel Siput	60
Gambar 4.15 Manipulate Bone	61
Gambar 4.16 Proses Animasi.....	62
Gambar 4.17 Pemberian <i>effect</i> Animasi	62
Gambar 4.18 <i>Export Animation</i>	63
Gambar 4.19 Proses <i>Render</i> Animasi pada Salah Satu Adegan	64
Gambar 4.20 Tampilan <i>Squence</i>	65
Gambar 4.21 <i>New Squence</i>	66
Gambar 4.22 Tampilan <i>Import Video</i>	66
Gambar 4.23 Drag File ke Jendela <i>Squence</i>	67
Gambar 4.24 Pengaturan <i>backsound</i>	68
Gambar 4.25 Tampilan <i>Import File Sound Effect</i>	69
Gambar 4.26 Penempatan <i>Sound effect</i> di dalam Adegan	69
Gambar 4.27 Tampilan Penggunaan <i>Title</i>	70
Gambar 4.28 Tampilan <i>Export Setting</i>	71
Gambar 4.29 Tampilan Proses <i>Rendering</i>	71
Gambar 4.30 Penerapan <i>Anticipation</i>	72
Gambar 4.31 Penerapan <i>Solid Drawing</i>	72
Gambar 4.32 Penerapan <i>Secondary Action</i>	73
Gambar 4.33 Penerapan <i>Timing and Spacing</i>	74

Gambar 4.34 Penerapan Arc	74
Gambar 4.35 Penerapan Exaggeration.....	75
Gambar 4.36 Penerapan Follow Trough and Overlapping Action	75
Gambar 4.37 Survey Video yang Diunggah ke YouTube	77

INTISARI

Pada Suatu hari, seekor siput ingin mencari ‘rumah’ baru untuk ia tinggali, siput itu merasa tidak pede dengan rumahnya, dan ingin mengganti rumahnya yang cantik dan indah. Dia berjalan menyusuri jalan dan bukit berharap ada rumah seperti yang diimpikannya. Disuatu tempat yang luas ia melihat ada rumah kosong yang cantik dan indah, ia terlihat bahagia dan segera menuju rumah itu dan meninggalkan ‘rumah’ lamanya. Siput itu begitu nampak bahagia dan percaya diri menikmati ‘rumah’ barunya yang cantik dan indah, hingga suatu ketika turun hujan disertai angin dan petir, si siput berteduh di bawah pohon dan tidur didalam ‘rumah cantiknya’, tiba-tiba dia merasakan sesuatu yang basah, rupanya rumah cantiknya itu tersambar petir dan bocor dimana-mana. Disaat seperti itu dia teringat dengan ‘rumah’ yang dia tinggalkna begitu saja disuatu tempat itu. Saat hujan reda, si siput bergegas kembali ke tempat dimana dia meninggalkan ‘rumah’ lamanya, siput itu menemukan rumahnya yng masih terlihat kuat dan nyaman, dan dia kembali ke rumah tersebut.

Dia menyadari bahwa, sesuatu yang dia anggap selama ini membuatnya merasa tidak pede dan merasa berat, ternyata itu adalah rumah paling nyaman, aman dan terbaik untuknya. Kini siput tersebut tidak lagi merasa minder dari siput yang lainnya.

Kata Kunci : siput, cangkang, rumah, hujan, petir.

ABSTRACT

Once upon a time, a snail wanna get a new 'house' for her. The snail was not confidents with her snail shell. She wants a pretty shell then now, colorfull. She walks and looking for the 'new house' like as her dreaming. In the field, she surprised, she find a shell like she was dreaming all of day, pretty and colorfull. Sharply she approach that shell and change the snail shell that she wore with the new shell that she found. She is so happy and feel so confidents with the new look of herself. She show off her pretty shell to the world. Someday, the rain fell so heavy, thunderstorm, she take cover herself on a tree, but the thunderbolt swoopdown her shell, she feel strange with herself, and never felt like this before. When the rain stopped, she knew that the snail shell has broken, regret and remember about the old snail shell that she dropped in the field. She suddenly go back to the field and found back her old snail shell and change the shell.

She Understand that, something wich made she was not confidents and jerk, evidently the best snail shell for her. Now, the snail become the confident snail in the world.

Keyword : snail, shell, rain, thunderstorm