

OPERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D

**“MAHASISWA INSAF” MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT**

SKRIPSI



disusun oleh

Nuzli Setiyawan Amin

17.22.1974

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D

**“MAHASISWA INSAF” MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Nuzli Setiyawan Amin

17.22.1974

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
"MAHASISWA INSAF" MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nuzli Setiyawan Amin

17.22.1974

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Agustus 2019

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“MAHASISWA INSAF” MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT

yang disusun oleh
Nuzli Setiyawan Amin

17.22.1974

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Dony Ariyus, S.S, M.Kom
NIK. 190302128



Barka Satva, M.Kom
NIK. 190302126



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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

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, 15 Agustus 2019



Nuzli Setiyawan Amin

NIM. 17.22.1974

MOTTO

“A start always a hard part”

“Walau harus sendiri, tetap harus berdiri, jalan terus yakin dan percayai. Jangan lupa berdoa, dan juga berusaha, jalan terus sampai menjadi nyata”

(Yakin - Endank Soekamti)

“Memang baik menjadi orang penting, tapi lebih penting menjadi orang baik.”

(Nuzli Setiyawan Amin)

“Sad things happen to all of us”



PERSEMBAHAN

1. Untuk kedua orangtua saya yang selalu tiada henti-hentinya memberikan dukungan dan doa.
2. Dosen Pembimbing saya Bapak Barka Satya, M.Kom yang telah membimbing saya dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Para Dosen pengampu matakuliah yang pernah saya temui, yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat untuk saya.
4. Anak - anak kos Sukun 62 yang telah memberi bantuan selama pengerjaan.
5. Mahasiswa kelas 17-S1SIT-01 yang merupakan teman-teman saya yang telah mendukung dan berjuang bersama-sama sampai saat ini, kalian orang-orang luar biasa.
6. Fahmi menjadi mentor dalam pembuatan animasi.
7. Gigh dan Diyer yang telah membantu menjadi dubber professional dalam skripsi saya.

KATA PENGANTAR

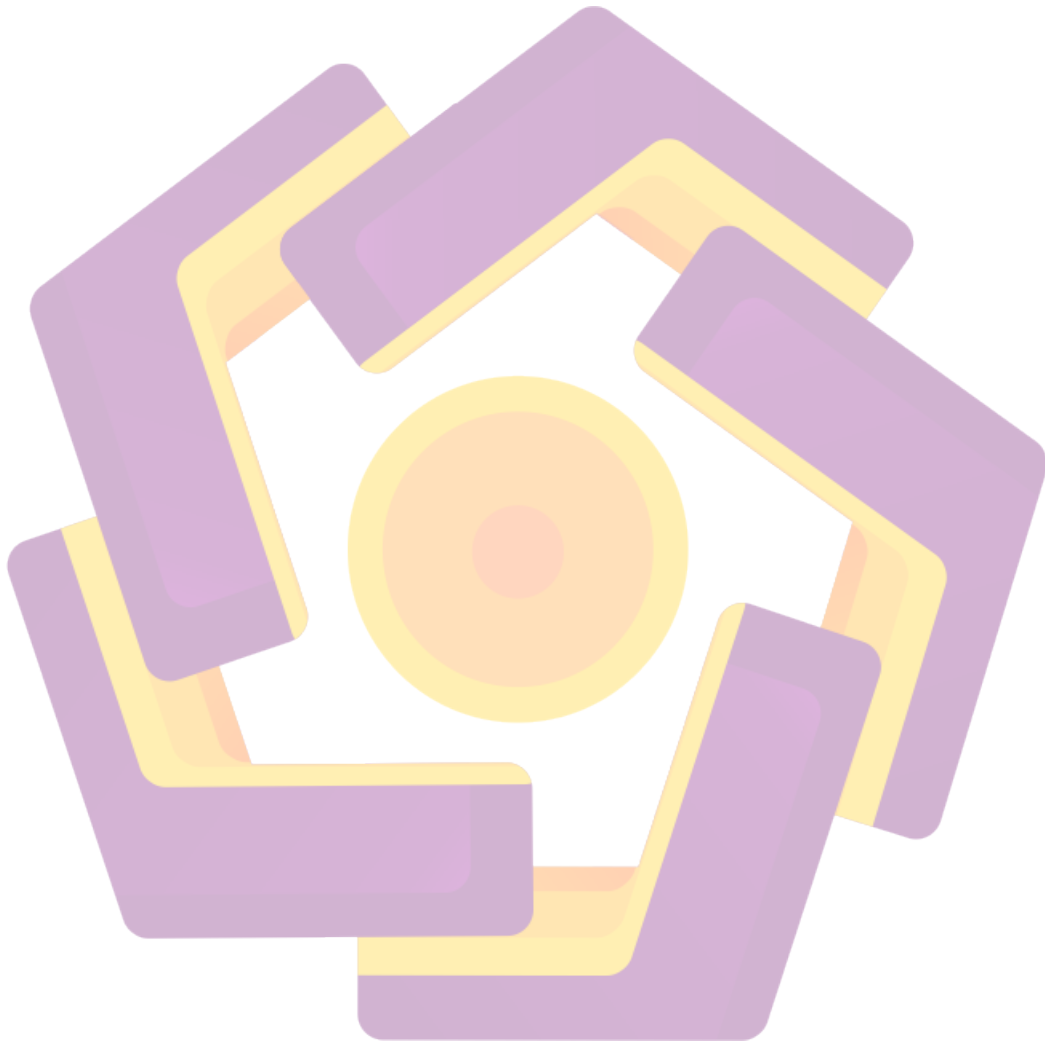
Segenap puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Film Animasi 2 “Mahasiswa Insaf” menggunakan Adobe After Effect”. Dengan selesainya Skripsi ini penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan baik secara moral maupun material.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus ini.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis dalam proses penulisan Skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama ini.
5. Semua teman-teman saya yang telah memberikan dukungan dan membantu saya dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis merupakan faktor utama dari ketidaksempurnaan ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan oleh penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan dikembangkan untuk kepentingan lebih lanjut.

Yogyakarta, 16 Agustus 2019

Penulis

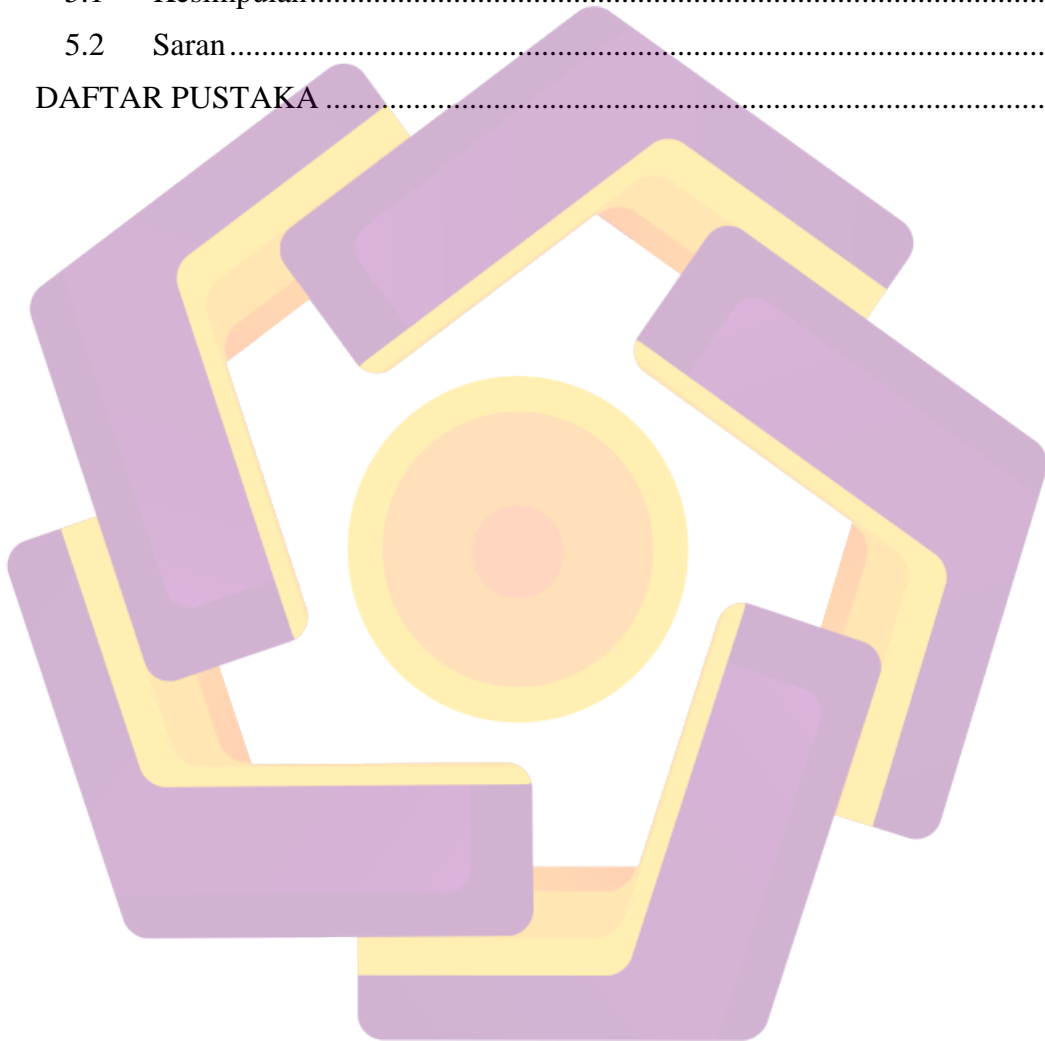


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	2
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Perancangan Animasi.....	3
1.5.3 Metode Pembuatan Animasi	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Pengertian Animasi 2 Dimensi.....	7
2.3 12 Prinsip Dasar Animasi.....	7
2.3.1 <i>Anticipation</i>	7
2.3.2 <i>Squash dan Stretch</i>	7
2.3.3 <i>Staging</i>	8
2.3.4 <i>Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose</i>	8
2.3.5 <i>Follow-through dan Overlapping Action</i>	8
2.3.6 <i>Slow In – Slow Out</i>	8
2.3.7 <i>Arcs</i>	9

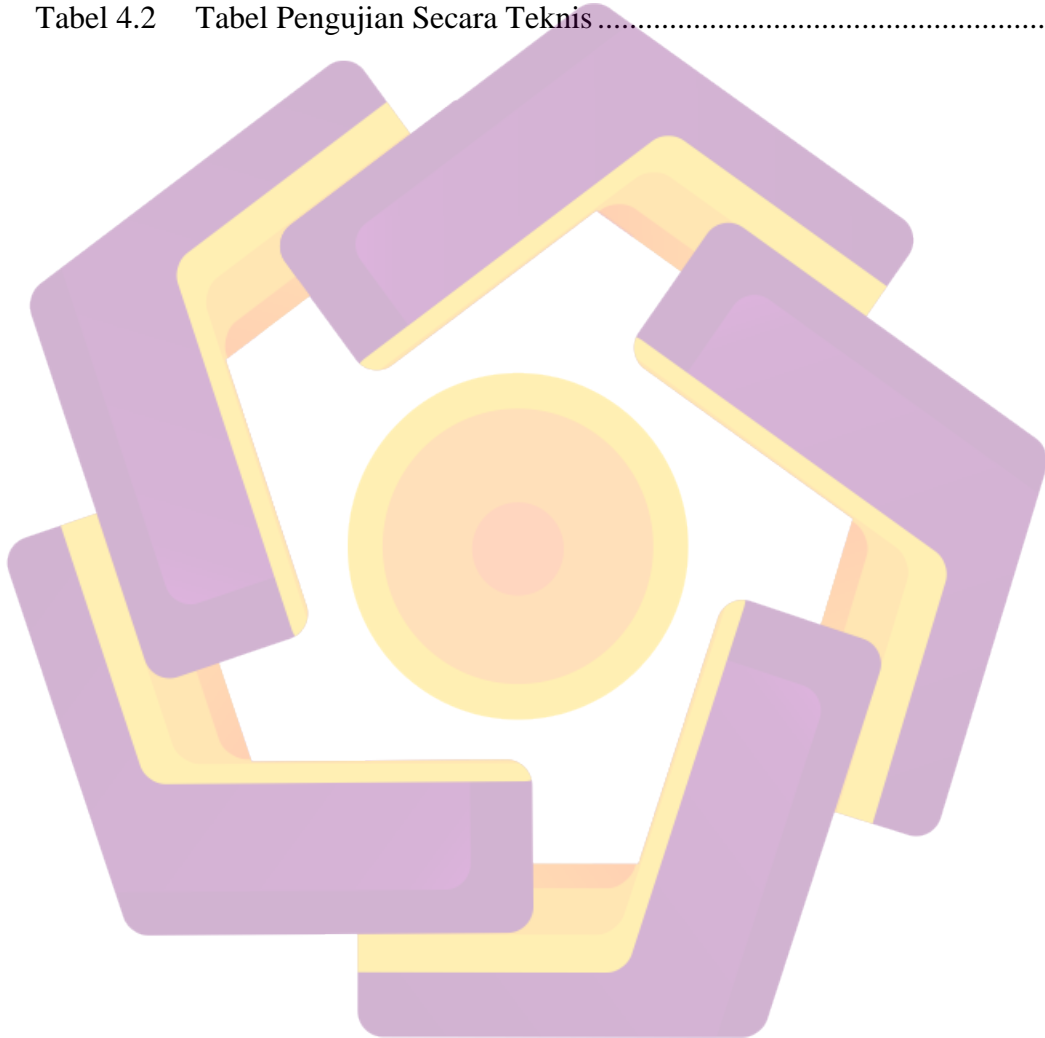
2.3.8	<i>Secondary Action</i>	9
2.3.9	<i>Timing</i>	9
2.3.10	<i>Exaggeration</i>	9
2.3.11	<i>Solid Drawing</i>	10
2.3.12	<i>Appeal</i>	10
2.4	Teknik Animasi	10
2.4.1	Animasi Sel	10
2.4.2	Animasi <i>Frame</i>	10
2.4.3	Animasi <i>Sprite</i>	11
2.4.4	Animasi Lintasan	11
2.4.5	Animasi <i>Spline</i>	11
2.4.6	Animasi Vektor	11
2.4.7	Animasi Karakter	12
2.4.8	Computational Animation	12
2.4.9	<i>Morphing</i>	12
2.5	Proses Pembuatan Animasi	12
2.5.1	Pra Produksi	12
2.5.2	Tahap Produksi	14
2.5.3	Pasca Produksi	15
2.6	Video	16
2.6.1	Macam Format Video	16
2.6.2	Teknik Bidikan Kamera	17
2.6.3	Gerakan Kamera	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		21
3.1	Tinjauan Umum	21
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	22
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	23
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	23
3.3	Perancangan Animasi	25
3.3.1	Pra Produksi	25
BAB IV PEMBAHASAN		33
4.1	Pembahasan	33

4.1.1	Tahap Produksi	34
4.1.2	Pasca Produksi	48
4.2	Testing	51
4.3	Implementasi	53
BAB V PENUTUP.....		55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA		57



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Kebutuhan Perangkat Keras.....	24
Tabel 3.2	Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak.....	24
Tabel 3.3	Tabel Storyboard.....	30
Tabel 4.1	Tabel Penggunaan Software.....	33
Tabel 4.2	Tabel Pengujian Secara Teknis.....	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Karakter Awan	28
Gambar 3.2	Karakter Graha	29
Gambar 3.3	Karakter Dino	30
Gambar 4.1	Tampilan <i>Menu Pen Tool</i>	34
Gambar 4.2	Tampilan <i>Menu Shape Tool</i>	34
Gambar 4.3	Pengaturan Awal Illustrator	35
Gambar 4.4	Pembuatan Lineart Karakter	35
Gambar 4.5	Karakter yang Diwarnai	36
Gambar 4.6	Pengaturan Awal Illustrator	37
Gambar 4.7	Penggambaran Lineart Background	37
Gambar 4.8	Background Yang Telah Diwarnai	38
Gambar 4.9	Pengaturan Awal Illustrator	39
Gambar 4.10	Cut-Out Karakter	40
Gambar 4.11	Pengaturan Awal After Effect	41
Gambar 4.12	Plugin Duik Bassel	42
Gambar 4.13	Boning Karakter	42
Gambar 4.14	Pengaturan Awal After Effect	43
Gambar 4.15	<i>Scene 1</i>	44
Gambar 4.16	<i>Scene 2</i>	45
Gambar 4.17	<i>Scene 3</i>	45
Gambar 4.18	<i>Scene 4</i>	46
Gambar 4.19	<i>Scene 5</i>	47
Gambar 4.20	<i>Scene 6</i>	47
Gambar 4.21	Pengaturan Awal After Effect	49
Gambar 4.22	Penggabungan Video	49
Gambar 4.23	Pemberian Suara Pada Video	50
Gambar 4.24	Fitur Sound Effect Youtube	50
Gambar 4.25	Proses Rendering Video	51
Gambar 4.26	Mengunggah Video pada Youtube	54

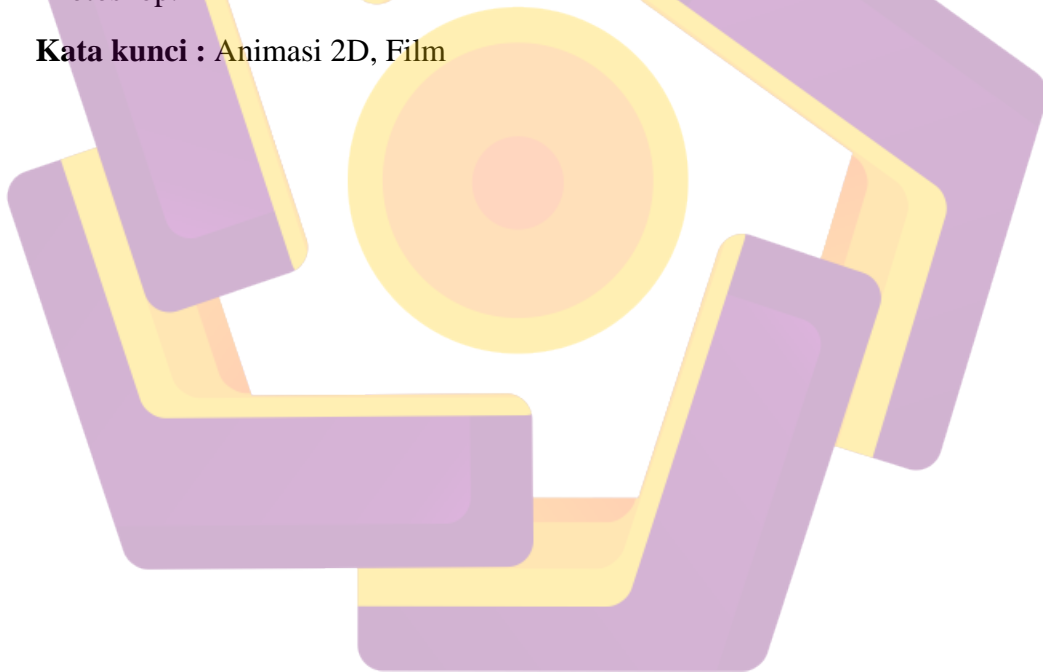
INTISARI

Perkembangan pada film animasi di Indonesia kian baik pada setiap tahunnya. Dari film animasi 2D sampai animasi 3D telah dibuat oleh anak bangsa di Indonesia telah dapat ditonton di televisi maupun di bioskop.

Tetapi pada animasi 2D di Indonesia masih perlu perbaikan dari kualitas gambar, visual efek dan uang paling penting yaitu gerakan animasinya. Meskipun kualitas animasi 2D di Indonesia belum sebagus buatan Jepang, namun ada beberapa animasi buatan Indonesia yang telah menerapkan dan memperhatikan bagaimana sebuah animasi terlihat natural dan seperti mempunyai jiwa. Hal ini juga baik untuk bidang animasi 2D di Indonesia untuk bisa meningkatkan kualitas animasi.

Pada penulisan naskah Skripsi ini, peneliti akan merancang dan membuat film animasi 2D dengan menggunakan Adobe After Effect, Adobe Premier Pro CS6, Adobe Audition, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, dan Adobe Photoshop.

Kata kunci : Animasi 2D, Film



ABSTRACT

Development of animated films in Indonesia is getting better every year. From 2D animation until 3D animation, work of the animator of Indonesia, already can be seen on the television or cinema.

But 2D animation in Indonesia still needs improvement in image quality, visual effects and most importantly the animation movement. Although the quality of 2D animation in Indonesia not as good as the Japan' animation yet, but there are some Indonesian's animation production that have applied and notice how an animation looked natural and like having a soul. This is also good for the 2D animation industry in Indonesia to be able to improve the quality of animation.

In this Thesis, researchers will design and make 2D animated films by using Adobe Premier Pro, Adobe Audition, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, dan Adobe Photoshop.

Key Words : Animation 2D, Films

