

**PEMBUATAN FILM ANIMASI “WAKTU BERHARGA” DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI



disusun oleh

Julius Adi Kusuma

16.11.0676

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

**PEMBUATAN FILM ANIMASI “WAKTU BERHARGA” DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Infomatika



disusun oleh

Julius Adi Kusuma

16.11.0676

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI "WAKTU BERHARGA" DENGAN MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Julius Adi Kusuma

16.11.0676

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Desember 2019

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom.

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI "WAKTU BERHARGA" DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Julius Adi Kusuma

16.11.0676

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Desember 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230



Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302255



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Januari 2020



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,

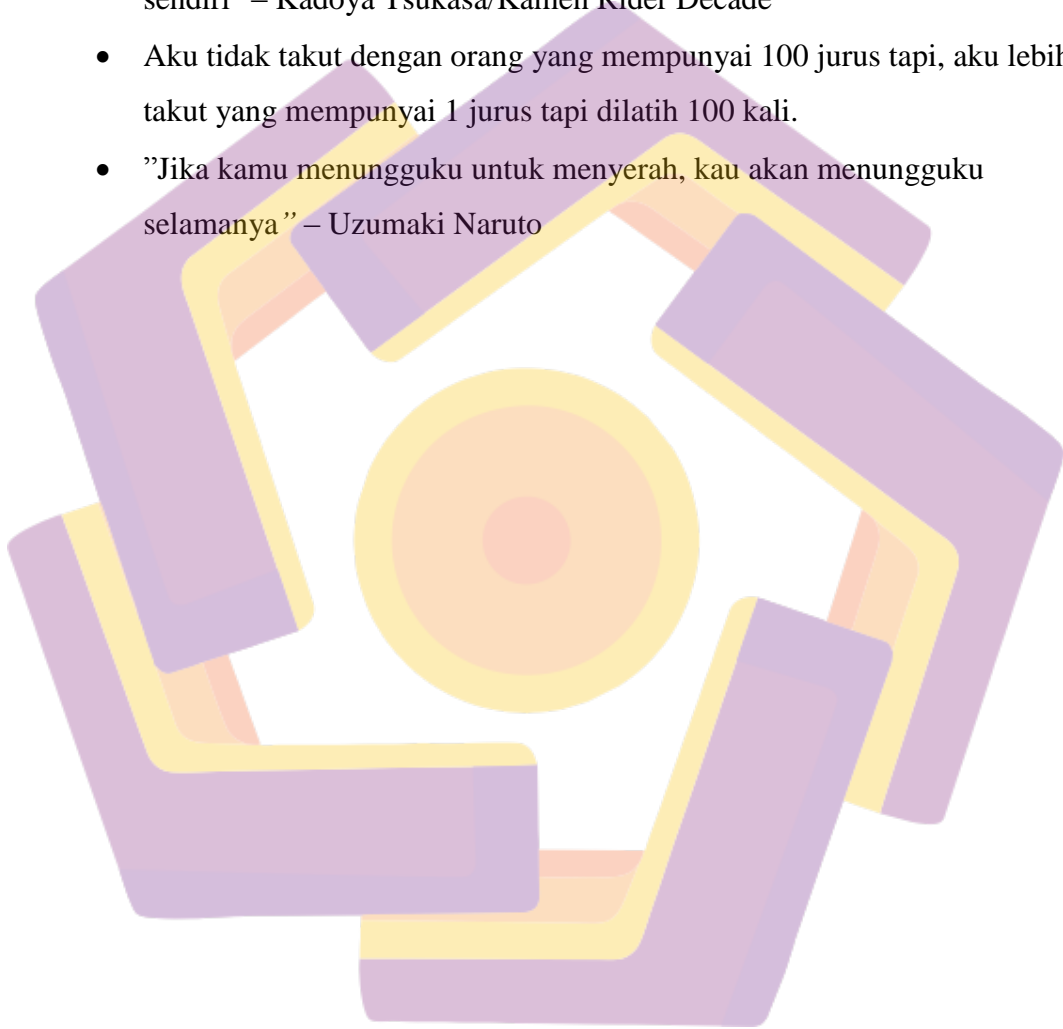


Julius Adi Kusuma

NIM. 16.11.0676

MOTTO

- Let's Be More Than This
- Imajinasi lebih penting dari pada pengetahuan – Albert Einstein
- "Setiap orang melakukan perjalanan untuk menemukan dunianya sendiri, dan tidak siapapun berjak untuk menentukan jalannya kecuali dirinya sendiri" – Kadoya Tsukasa/Kamen Rider Decade
- Aku tidak takut dengan orang yang mempunyai 100 jurus tapi, aku lebih takut yang mempunyai 1 jurus tapi dilatih 100 kali.
- "Jika kamu menungguku untuk menyerah, kau akan menungguku selamanya" – Uzumaki Naruto



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karuniaNya kepada makhluk-makhlukNya. Sholawat serta salam yang tidak lupa curahkan kepada nabi besar kita nabi akhir jaman Nabi Muhammad SAW yang kita syafaatnya di alam akhirat nanti.

Alhamdulillah, penulis ucapkan syukur kepada kehadiran Allah SWT karena atas KehendakNya-lah penulis bisa menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **“PEMBUATAN FILM ANIMASI “WAKTU BERTAMBAH” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME”**. Tidak lupa Penulis mempersembahkan karya tulis ini untuk:

1. Allah SWT, Yang senantiasa memberikan berkah untk yang tak terkira
2. Kedua Orang Tuaku, Terima kasih telah memberikan yang tiada henti hentinya agar penulis bisa lulus dengan hasil yang memuaskan.
3. Kakak Perempuan ku yang tercinta Reni Kusumawati, S.p yang telah membiayaiku dari awal perkuliahan sampai sekarang.
4. Bapak Bayu Setiaji, M.kom, yang telah membimbing hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Aan, Fadil, Tyo dan teman-teman KEBON AMIKOM terima kasih untuk menjadi teman seperjuangan dari awal bangku perkuliahan sampai sekarang
6. Dan untuk sahabatku Ina Istiyanti, Siti Maria Ulfa, Dan teman-teman GEGER SQUAD yang telah memberikan perubahan pada penulis bisa lebih baik lagi
7. Dan untuk teman dekat saya Uyek, Tiyas, Desky, Enchun Dan Dinda yang tiada hentinya memberi semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Kurniawan, Pendi, Isna, Fitri, Adel, Fandi Dan Keluarga besar Informatika-11, yang telah memberikan semangat dalam perkuliahan
9. Yoga, Rizal, dan Luqi dari Grup BIMBINGAN SANS yang telah membantu skripsi ini menjadi lebih cepat selesai.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbila alamin segala puji bagi Allah Tuhan alam semesta.

Tak lupa kita selawat yang kita patut ucapkan untuk Baginda Nabi Muhammad

SAW, kerluarga dan sahabat

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat dengan syarat gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada jurusan Informatika Fakultas Teknik Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam Proses Penyusunan skripsi dengan judul “Pembuatan Animasi 2D yang Berjudul Waktu Berharga Dengan Teknik Frame By Frame”, penulis mendapatkan bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sedemikian rupa. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak yang terlibat :

1. Yth. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM sebagai rector Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Yth. Ibu Krisnawati,S.Si, MT selaku dewan Fakultas IlmuKomputer
3. Yth. Bapak Sudarmawan, MT selaku kepala program studi Informatika.

4. Yth. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom yang telah membimbing dan mengerahkan selama penyusunan skripsi ini
5. Seluruh pihak yang terlibat yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari kesalahan dikarenakan vberbagai keterbatasan yang ada. Oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun yang penulis harapkan sehingga menjadi perbaikan pada pernelitian selanjutnya dan dapat memberikan sumbangan untuk menambah pengetahuan para pembaca, serta memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 16 Desember 2019

Penulis

DAFTAR ISI

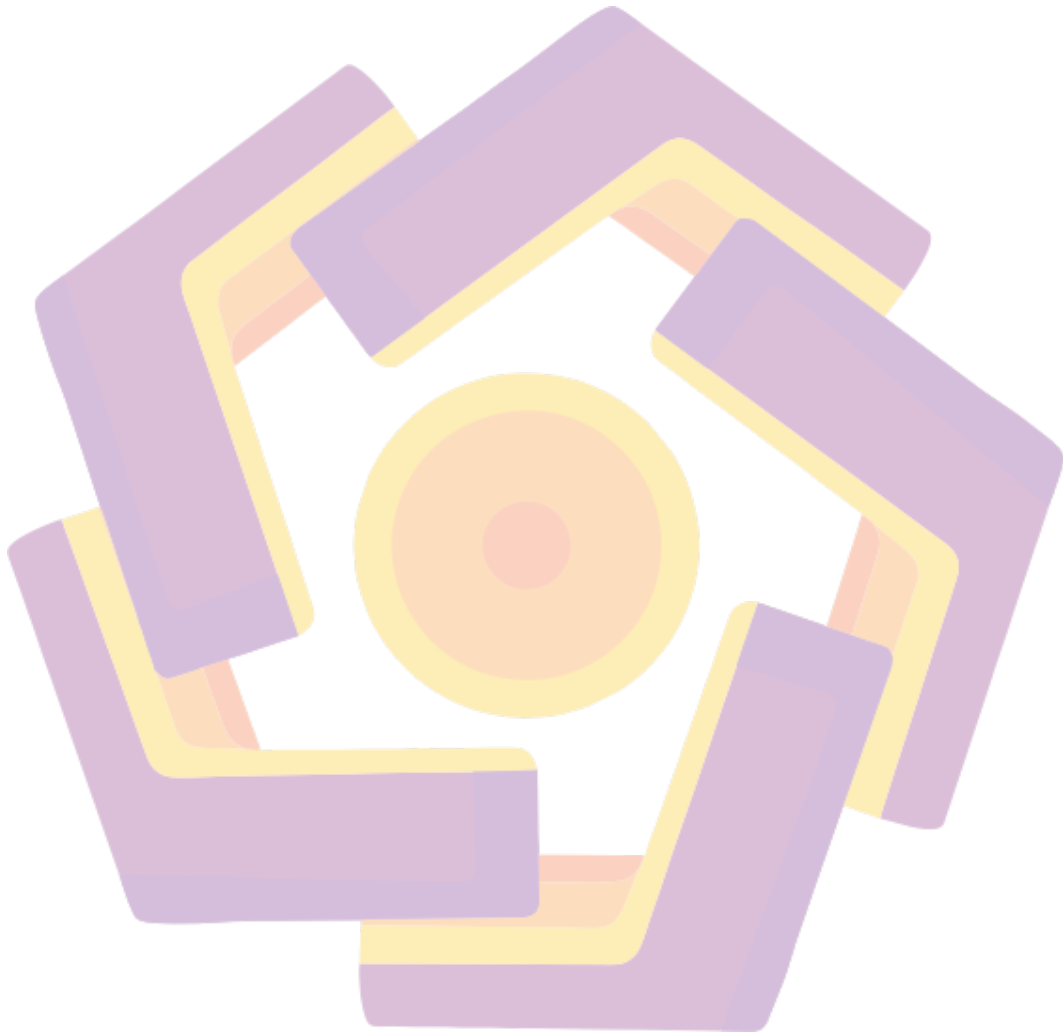
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	2
1.5 METODE PENELITIAN.....	2
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.2 PENGERTIAN ANIMASI.....	7
2.2.1 JENIS – JENIS ANIMASI.....	8
2.2.2 TEKNIK-TEKNIK ANIMASI	10
2.2.3 PROSES PEMBUATAN ANIMASI	12

2.3.1 12 PRINSIP ANIMASI	14
2.3 PENGERTIAN MULTIMEDIA	20
2.4 FRAME BY FRAME	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	23
3.1.1 ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	23
3.1.2 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	23
3.2 PERANCANGAN	24
3.2.1 PRA PRODUKSI.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 PRODUKSI.....	40
4.1.1 Drawing.....	40
4.2 PASCA PRODUKSI	46
4.2.1 COMPOSITTING	46
4.2.2 RENDERING	47
4.2.3 MASTERING	48
4.3 IMPLEMENTASI STORYBOARD.....	48
BAB V PENUTUP	57
5.1 KESIMPULAN	57
5.2 SARAN	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN	1

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Story Board.....31

Tabel 4. 1 Hasil Render48

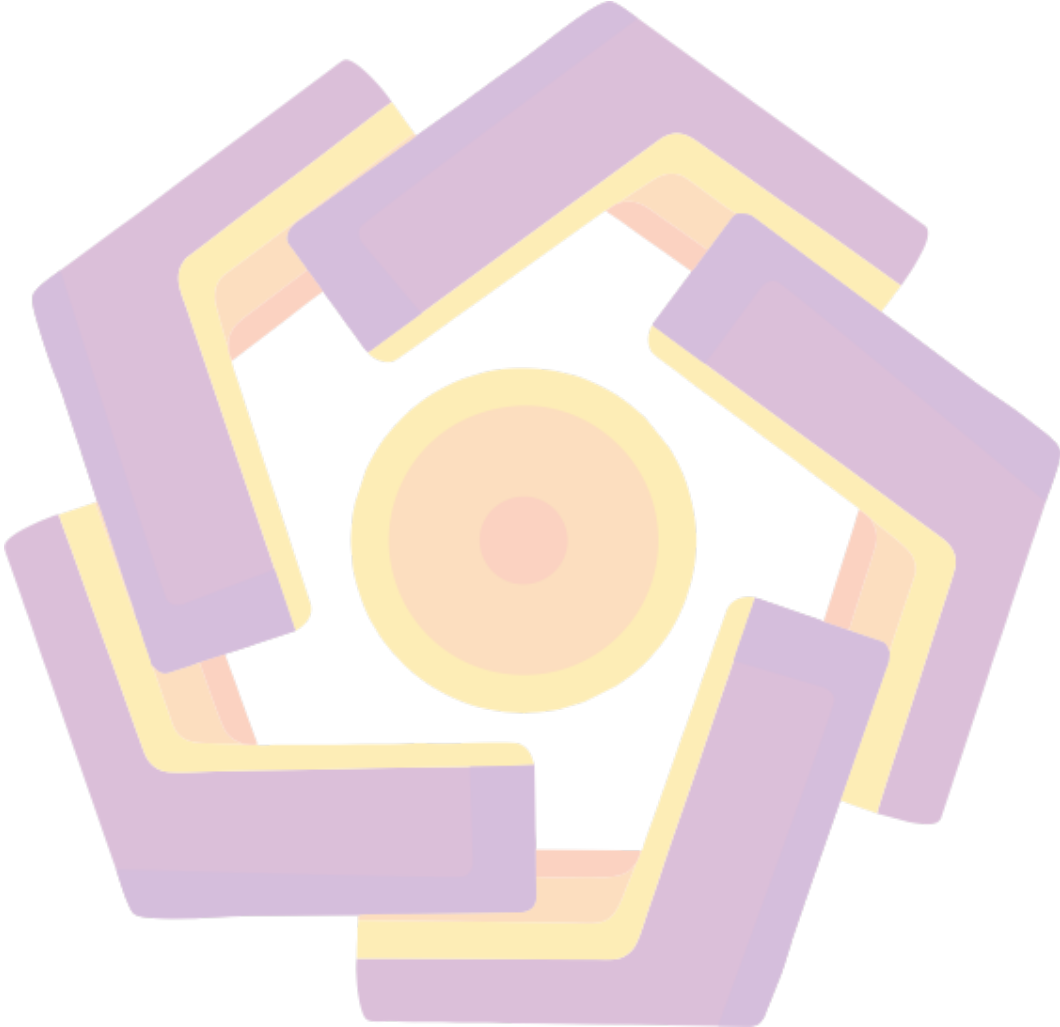


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Solid Drawing	14
Gambar 2. 2 Timing And Spacing	15
Gambar 2. 3 Squash And Strech.....	15
Gambar 2. 4 Anticipation	16
Gambar 2. 5 Loss in Loss Out	16
Gambar 2. 6 Arcs	17
Gambar 2. 7 Follow Through and Overlapping Action.....	17
Gambar 2. 8 Straight	18
Gambar 2. 9 Pose to Pose	18
Gambar 2. 10 Staggering	19
Gambar 2. 11 Appeal.....	19
Gambar 2. 12 Exgeration.....	20
Gambar 4. 1 In Beetween	41
Gambar 4. 2 Coloring	42
Gambar 4. 3 Frame By Frame	43
Gambar 4. 4 Motion Tween.....	44
Gambar 4. 5 lip-Synch.....	44
Gambar 4. 6 Noise Reduction.....	46
Gambar 4. 7 Compositting.....	47
Gambar 4. 8 Renderinh.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Publikasi..... 1
Lampiran B : Penilaian 2



INTISARI

Seorang anak yang sukses lupa akan ibunya yg telah memperjuangkannya selama ini, sampai ia tau ibunya meninggal karena ingin menjemputnya. Dia pun berdoa dan diberi kesempatan ke2 untuk memperbaiki kesalahannya tersebut untuk membahagiakan ibunya.

Seseorang yang sudah sukses dan lupa akan segalanya, hanya ingat saat dia sukses tanpa melihat siapa yg telah memperjuangkannya dulu, dia tidak pernah menjawab telfon ibunya, tidak pernah memberi kabar ibunya dan tidak pernah mengunjungi ibunya sampai pada akhirnya ibunya meninggal (kecelakaan lalu lintas menaiki bus), karna ingin menjemput anaknya itu.

Saat mendengar kabar bahwa ibunya meninggal karena ingin melihat anaknya yg sudah 2 tahun tidak menjenguknya, dia merasa bersalah dan ingin mengulang saat2 ibunya masih ada, hari demi hari ia lewati dengan rasa bersalah tersebut, sampai ia memohon kepada tuhan untuk diberikan 1 kesempatan lagi bertemu dengan ibunya.

Kata Kunci: Animasi 2D, Frame By Frame, Waktu Berharga

ABSTRACT

A successful child forgets about his mother who has been fighting for him all this time, until he knows his mother died because he wanted to pick him up. He also prayed and was given the second opportunity to correct his mistake to make his mother happy.

Someone who has succeeded and forgets everything, just remember when he was successful without seeing who had fought for him, he never answered his mother's phone, never told his mother and never visited his mother until finally his mother died (a traffic accident on the bus), because he wanted to pick up his child.

When he heard the news that his mother had died wanting to see his 2-year-old son not visiting him, he felt guilty and wanted to repeat when his mother was , he passed the day by day with guilt, until he begged God to be given one more chance to meet his mother.

Keyword: *2D Animation, Frame By Frame, Precious Time*