

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “ME AND MY SELF”
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI



disusun oleh

Dwike Putri

15.11.8932

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “ME AND MY SELF”
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Dwike Putri

15.11.8932

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “ME AND MY SELF” MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwike Putri

15.11.8932

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Oktober 2019

Dosen Pembimbing,

Kusnawi, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “ME AND MY SELF” MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwike Putri

15.11.8932

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302112

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

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302375

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

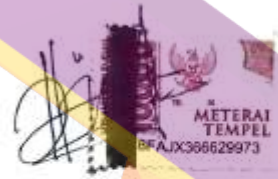
Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

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, 27 Agustus 2021



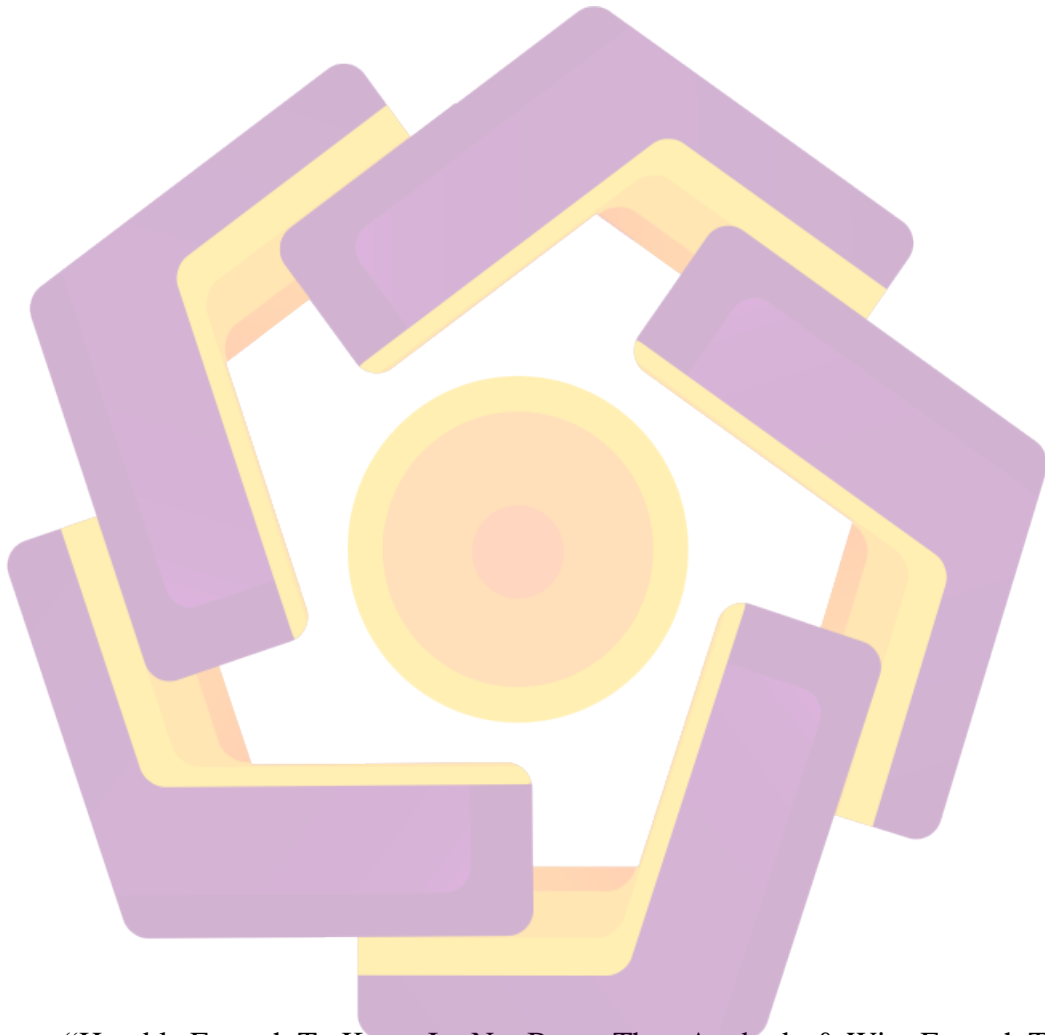
Dwike Putri

NIM. 15.11.8932

MOTTO

Success doesn't come from what you do occasionally. It comes from what you do consistently.

-Marie Forleo



“Humble Enough To Know Im Not Better Than Anybody & Wise Enough To Know That Im Different From The Rest”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Syukur saya panjatkan kepada Allah S.W.T

Terima kasih ya Allah untuk segala rahmat, nikmat, dan karunia-Mu yang telah mengizinkanmu untuk menyelesaikan pendidikanku di Universitas Amikom Yogyakarta.

Satu tanggung jawab yang terpenuhi, namun tanggung jawab dan tantangan baru telah menanti. Titik ini merupakan awal dari panjangnya perjalananku untuk memenuhi mimpi dan harapanku yang telah ada sejak dulu. Sebagai rasa syukur atas capaian ini, kupersembahkan karya kecil ini kepada orang-orang spesial.

- Terimakasih untuk Bapak dan Ibu yang selalu memberikan kasih sayang, doa, semangat, nasehat, dukungan dan hal-hal lain yang tidak cukup untuk diucapkan. Kalianlah alasanmu untuk berjuang selama ini, kebahagiaan kalian segalanya untukku.
- Terimakasih untuk keluarga besarku yang lain atas dukungan dari segala hal, kalian juga menjadi hal penting dalam hidupku.
- Terimakasih juga untuk Tegar Gumilar Ardianto untuk segala sesuatunya yang tidak bisa ku ucapkan karena besarnya peranmu dan mau menemaniku hingga detik ini.
- Terimakasih juga untuk sahabat, dan teman-teman seperjuangan yang tidak bisa ku sebut satu persatu.

Aku sayang kalian semua.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan nikmat dan rahmat-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pembuatan Film Pendek Animasi 2D “ME AND MY SELF” Menggunakan Teknik Frame By Frame” dengan tepat waktu.

Skripsi ini berisi tentang pembuatan animasi 2D dengan menggunakan teknik frame by frame mulai dari tahap produksi, pra-produksi, pasca produksi hingga tahap implementasi.

Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini, khususnya kepada:

1. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T, selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam proses pembuatan skripsi.
4. Seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
5. Bapak, Ibu, Keluarga Besar dan Tegar Gumilar Ardianto yang selalu memberikan do'a dan dukungan.
6. Sahabat dan Teman-teman seperjuangan yang telah menjadi keluarga baru selama proses pendidikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini banyak mengandung kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang memerlukan.

Yogyakarta, 27 Agustus 2021



Dwiki Putri

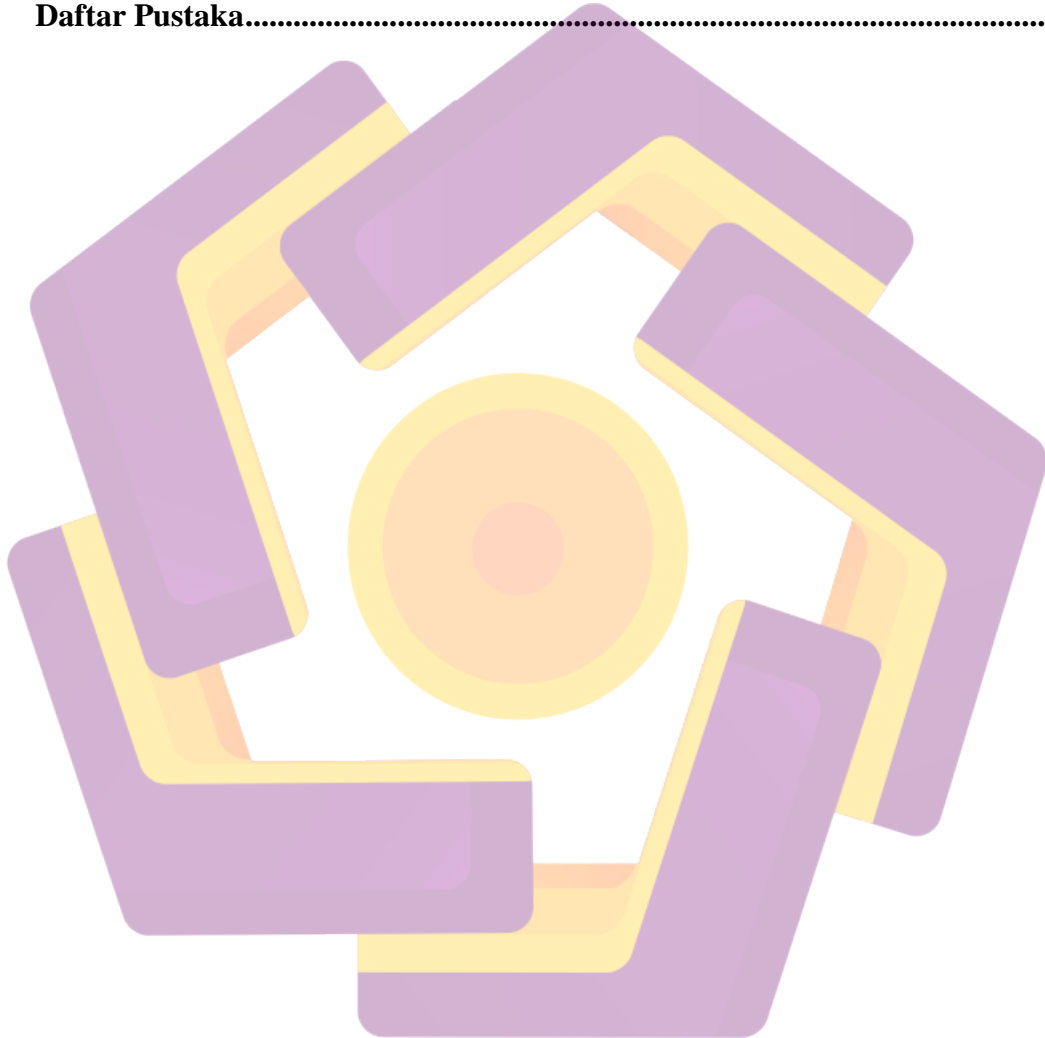
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
INTISARI	<u>xv</u>
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat penelitian	4
1.5.1 Bagi penulis	4
1.5.2 Bagi Pembaca	4
1.5.3 Bagi masyarakat umum	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5

1.6.2	Metode perancangan.....	5
1.6.3	Metode Analisis	6
1.6.4	Implementasi	6
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II	8
2.1	Kajian Pustaka	8
2.2	Dasar Teori	11
2.2.1	Bullying	11
2.2.2	Jenis-jenis <i>Bullying</i>	12
2.2.3	Pengertian Film pendek.....	14
2.2.4	Film Animasi	14
2.2.5	Pengertian Multimedia	14
2.2.6	MP4.....	15
2.2.7	Elemen Multimedia	15
2.3	Konsep Dasar Animasi.....	18
2.3.1	Pengertian Animasi	18
2.3.2	Jenis-jenis Animasi	18
2.3.3	Teknik Pembuatan Animasi.....	20
2.3.4	Prinsip Animasi	20
2.4	Tahap Produksi	28
2.4.1	Pra Produksi	28
2.4.2	Produksi	29
2.5.3	Pasca Produksi	30
BAB III	32

3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.1.1	Kebutuhan Fungsional	32
3.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional	32
3.2	Alur Penelitian	34
3.3	Pra-produksi	37
3.3.1	Ide Cerita	37
3.3.2	Tema	38
3.3.3	Logline	38
3.3.4	Sinopsis	38
3.3.5	Naskah (<i>Script</i>)	40
3.3.6	Konsep Art	44
3.3.7	<i>Story Board</i>	46
BAB IV	57
4.1	Proses Produksi	57
4.1.1	Desain	57
4.1.2	Animation	59
4.1.3	Pengisian Suara	63
4.2	Pasca Produksi	65
4.2.1	<i>Composite dan Editing</i>	66
4.2.2	Rendering	68
4.3	Pembahasan	69
4.4	Implementasi	79
4.5	Kuisisioner	79
4.5.1	Pertanyaan Kuisisioner	79

4.5.2	Responden.....	82
4.5.3	Hasil Kuisiner.....	82
BAB V.....		87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran.....	87
Daftar Pustaka.....		89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch	21
Gambar 2.2 Anticipation	22
Gambar 2. 3 Timing	22
Gambar 2. 4 Staging	23
Gambar 2. 5 Follow Through	23
Gambar 2. 6 Overlapping	24
Gambar 2. 7 Slow In and Slow Out	24
Gambar 2. 8 Arcs	25
Gambar 2.9 Exaggeration	25
Gambar 2. 10 Solid Drawing	26
Gambar 2. 11 Secondary Action	26
Gambar 2. 12 Drag	27
Gambar 2. 13 Appeal	27
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	35
Gambar 3. 2 Sunny	44
Gambar 3. 3 Perubahan Sunny	45
Gambar 4. 1 Tools	57
Gambar 4. 2 Brush Tool	57
Gambar 4. 3 Line Tool	57
Gambar 4. 4 Tampilan Adobe Animate CC	58
Gambar 4. 5 New Project	58
Gambar 4. 6 Membuat Objek dengan Brush Tool dan Line Tool	59

Gambar 4. 7 Menyimpan Objek	59
Gambar 4. 8 Time line pada Aobe Animate CC	60
Gambar 4. 9 Membuat Keyframe	60
Gambar 4. 10 Gambar pada Keyframe	61
Gambar 4. 11 Gambar Inbetween	61
Gambar 4. 12 Convert to Symbol	61
Gambar 4. 13 Motion Tween	62
Gambar 4. 14 Coloring Animation	62
Gambar 4. 15 Lembar kerja Adobe Audition	63
Gambar 4. 16 Rekaman suara	64
Gambar 4. 17 Sampel Noise	64
Gambar 4. 18 Noise Reduction Panel	65
Gambar 4. 19 Rack Effect	65
Gambar 4. 20 New Project Panel	66
Gambar 4. 21 Project Panel	67
Gambar 4. 22 Timeline Panel	67
Gambar 4. 23 Effect Video	68
Gambar 4. 24 Audio Gain	68
Gambar 4. 25 Randerung	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan	9
Tabel 3. 1 Kebutuhan Editing Hardware	33
Tabel 3. 2 Kebutuhan Randerling Hardware	33
Tabel 3. 3 Kebutuhan Software	34
Tabel 3. 4 Story Board	46
Tabel 4. 1 Hasil Akhir Animasi	69
Tabel 4. 2 Hasil Scenario Testing Prinsip Animasi	77
Tabel 4. 3 Daftar Pertanyaan Kuisisioner	80
Tabel 4. 4 Hasil Kuisisioner	83
Tabel 4. 5 Nilai Respon	84
Tabel 4. 6 Presentasi Nilai	85

INTISARI

Dunia perfilman menjadi salah satu industri terbesar didunia. Industri film merupakan industri yang tidak ada habisnya. Cerita yang ditayangkan lewat film dapat berbentuk fiksi ataupun non-fiksi. Lewat film, informasi dapat dikonsumsi. Dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual. Melalui sebuah film seseorang akan lebih mudah dalam menyampaikan sebuah pesan. Film terdiri dari beberapa genre, salah satunya adalah animasi. Animasi secara umum merupakan sekumpulan gambar yg disusun secara berurutan dan ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta ilusi gambar bergerak.

Pada skripsi ini penulis ingin membuat animasi film pendek dengan judul “Me and My Self”. Pada film pendek tersebut mengangkat cerita bahaya dari *bullying*. Animasi dibuat dengan teknik *frame by frame* dengan durasi animasi 3 menit 12 detik. Proses pembuatan animasi melalui 3 tahap, tahap Pra-produksi (ide dasar cerita, tema, *longline*, sinopsis, *storyboard*, naskah, dan sketsa awal karakter), tahap Produksi (narasi dan animasi), tahap Pasca Produksi (*compositing*, *editing*, *rendering*). Video animasi juga diunggah ke *platform* video yaitu *Youtube*.

Berdasarkan kuisioner yang dibagikan kepada 31 orang, dapat disimpulkan bahwa Sebanyak 89.4% menganggap bahwa kualitas gambar dan animasi sudah baik dan 85.4% menganggap bahwa kualitas audio sudah baik. Sebanyak 94% menganggap bahwa alur cerita mudah dipahami dan 97.3% mengerti makna dari video animasi. 100% responden setuju bahwa *bullying* merupakan tindakan yang sangat berbahaya, dan yang terakhir 90% responden akan menghentikan tindakan *bullying*.

Kata Kunci: Animasi, Animasi 2D, Frame By Frame, Adobe Animate CC, Adobe Premier, *Bullying*.

ABSTRACT

The world of film is one of the largest industries in the world. The film industry is an endless industry. Stories told through movies can be in the form of fiction or non-fiction. Through film, information can be consumed in more depth because film is an audio visual medium. Through a movie one will be easier to say a message. Movies consist of several genres, one of which is animation. Animation is generally a set of images arranged sequentially and displayed at a certain timeline so as to create the illusion of a moving image.

In this thesis the author wants to make an animated short film with the title "Me and My Self". The short film raises the story of the dangers of bullying. Animation is created with a frame by frame technique with an animation duration of 3 minutes 12 seconds. The process of creating animation through 3 stages, pre-production stage (basic idea of story, theme, longline, synopsis, storyboard, script, and initial sketch of the character), stage production (narrative and animation), post-production stage (compositing, editing, rendering). Animated videos are also uploaded to the video platform youtube.

Based on questionnaires shared with 31 people, it can be concluded that 89.4% consider that the quality of images and animations is good and 85.4% consider that audio quality is good. 94% consider that storylines are easy to understand and 97.3% understand the meaning of animated videos. 100% of respondents agree that bullying is a very dangerous act, and the last 90% of respondents will stop bullying.

Keywords: *Animation, 2D Animation, Frame By Frame, Adobe Animate CC, Adobe Premier, Bullying.*