

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D PEACE
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI



di susun oleh :

Novendry Anggara Putra

16.12.9675

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

2021

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D PEACE
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

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



di susun oleh :

Novendry Anggara Putra

16.12.9675

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D PEACE

DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Novendry Anggara Putra

16.12.9675

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Januari 2021

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D PEACE
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Novendry Anggara Putra

16.12.975

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 1903020

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dari skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan manapun, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diavu 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, 20 Agustus 2021



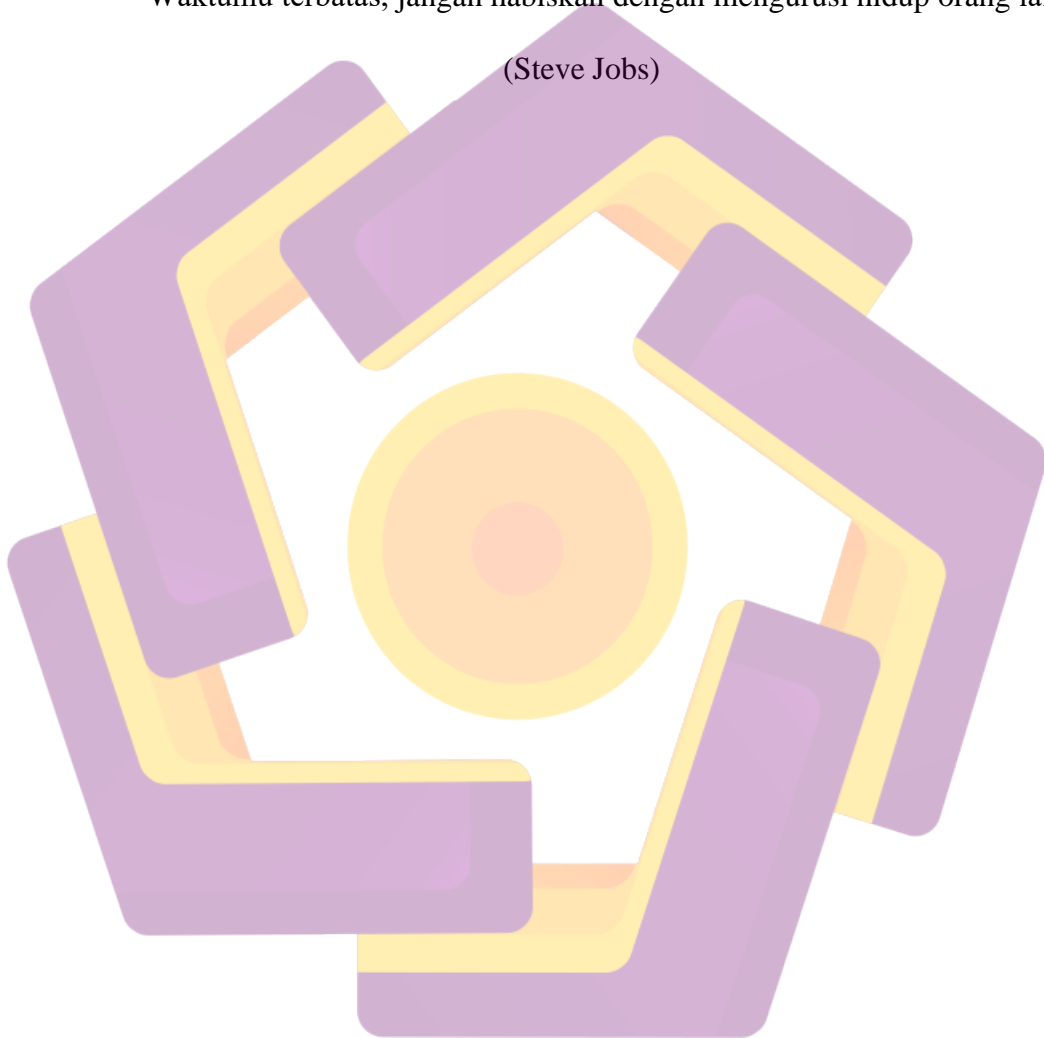
Novendry Anggara Putra
NIM. 16.12.9675

MOTTO

“Ambilah Kebaikan dari Apa yang Dikatakan, Jangan Melihat Siapa yang Mengatakannya” – (Nabi Muhammad SAW)

“Waktumu terbatas, jangan habiskan dengan mengurus hidup orang lain.” –

(Steve Jobs)



PERSEMBAHAN

Terimakasih kepada Allah SWT sebagai tanda rasa syukur atas nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada Allah SWT
2. Kepada kedua orang tua, bapak Subardi dan ibu Nur Wasilah yang selalu berdoa dan selalu bersabar mencurahkan kasih sayang kepada saya.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terima kasih banyak atas saran, bimbingan, dan masukan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan lancar.
4. Kepada teman-teman saya Amalia, Refangga, Zaidan, Ario, yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Group SI 11 (16-SI-11), BoloKurowo, Home Sweet Home yang selalu mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian ini. Sholawat serta salam kepada Rasulullah Shalallahu 'Alaihi Wassalam beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikutnya. Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dan menjadi bukti dalam menyelesaikan pendidikan jenjang Strata Satu (S1) dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Tentunya pembuatan skripsi ini melibatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah memberikan arahan dan dukungan bagi penulis. Maka dari itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan mengenai penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Teman-teman kuliah yang telah memberikan pengalaman berharga sesama duduk di bangku kuliah.

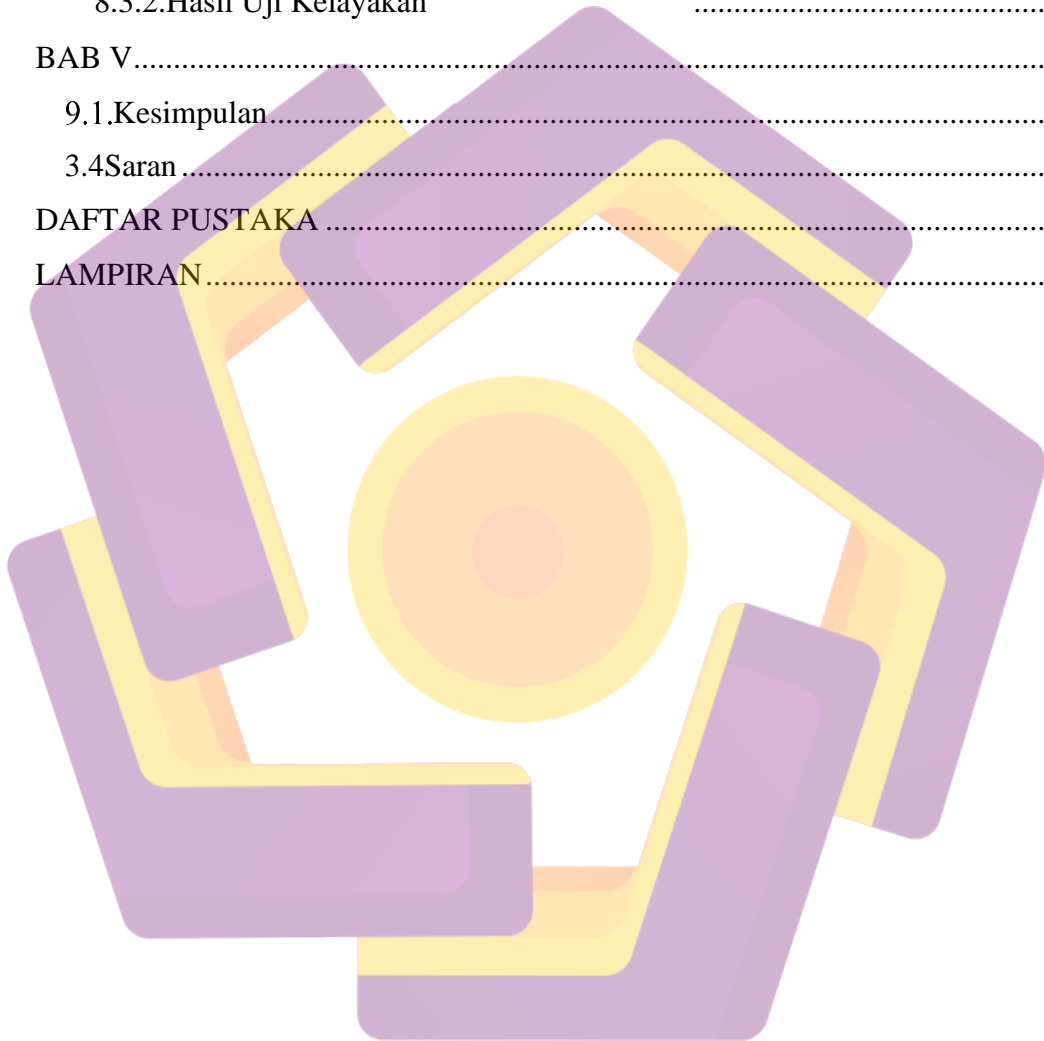
Tentunya penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Namun penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membaca. Oleh karena itu, penulis sangat menerima saran dan kritik yang membangun dari para pembaca untuk lebih meningkatkan kesempurnaan skripsi ini.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
5.1.Latar Belakang	1
5.2.Rumusan Masalah	2
5.3.Batasan Penelitian	2
5.4.Tujuan Penelitian.....	2
5.5.Manfaat Penelitian.....	2
5.6.Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
6.1.Tinjauan Pustaka	5
6.2.Dasar Teori	7
6.2.1.Definisi Multimedia	7
6.2.2.Pengertian Animasi	8
6.2.3.Macam Animasi	9
6.2.4.Prinsi Dasar Animasi	11

6.2.5.Frame Rate	13
BAB III	15
7.1. Metode Pengumpulan data	15
7.1.1.Studi Literatur	15
7.1.2.Studi Eksisting	15
7.2. Analisis Data	15
7.2.1.Analisa Data Literatur	15
7.2.2.Analisa Data Eksisting	16
7.2.3.Analisa STP (Segmentation, Targeting, Positioning).....	17
7.2.4.Analisa SWOT (<i>Strength, Weakness, Opportunity, Threat</i>).....	18
7.3. Analisis Kebutuhan Sistem	19
7.3.1.Kebutuhan Fungsional	19
3.3.2Kebutuhan Non Fungsional	20
7.4. Pra Produksi	21
3.4.1Ide dan Konsep	21
3.4.2Tema Film Animasi	22
3.4.3Sinopsis	22
3.4.4Pembentukan Karakter	24
3.4.5Pembuatan <i>Storyboard</i>	25
BAB IV	30
8.1. Produksi.....	30
8.1.1.Pembuatan Layout	30
8.1.2. <i>Key Animation</i>	31
8.1.3. <i>In Between</i>	31
8.1.4.Pembuatan <i>Line Art</i>	32
8.1.5.Pewarnaan (<i>Coloring</i>)	32
8.1.6.Shadow	34
8.1.7.Background	35
8.2. Pasca Produksi.....	37
4.2.1.Compositing	37
4.2.2.Backsound Music	38

4.2.3.Editing	38
4.2.4.Efek Transisi	39
4.2.5.Finishing dan Rendering	40
4.3.Evaluasi	41
4.3.1.Kuisisioner Uji Kelayakan Animasi	41
8.3.2.Hasil Uji Kelayakan	44
BAB V	48
9.1.Kesimpulan	48
3.4Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	1



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	6
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	16
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	18
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	18
Tabel 3.4 Storyboard	24
Tabel 4.1 Kuisisioner Kelayakan Informasi.....	42
Tabel 4.2 Kuisisioner Kelayakan Tampilan.....	42
Tabel 4.3 Bobot Penilaian.....	43
Tabel 4.4 Nilai Interval.....	41
Tabel 4.5 Hasil kuisisioner Kelayakan Informasi	44
Tabel 4.6 Hasil kuisisioner Kelayakan.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Karakter Akhsan.....	23
Gambar 3.2 Karakter Naga.....	23
Gambar 4.1 <i>Layout Scene</i> 16.....	28
Gambar 4.2 Pembuatan <i>Key Animation</i>	29
Gambar 4.3 Fitur <i>Onion Skin</i>	29
Gambar 4.4 Proses <i>In Betweening</i>	30
Gambar 4.5 Pembuatan <i>Line Art</i>	30
Gambar 4.6 <i>Layer</i> Warna Kulit.....	31
Gambar 4.7 <i>Layer</i> Warna Baju.....	31
Gambar 4.8 <i>Layer</i> Warna Celana.....	31
Gambar 4.9 <i>Layer</i> Warna Rambut.....	32
Gambar 4.10 <i>Layer</i> Shadow.....	32
Gambar 4.11 Posisi Keseluruhan <i>Layer</i>	33
Gambar 4.12 Pembuatan <i>Background</i> Diam.....	33
Gambar 4.13 <i>Background Parallax</i> 1.....	34
Gambar 4.14 <i>Background Parallax</i> 2.....	34
Gambar 4.15. <i>Background Parallax</i> 3.....	35
Gambar 4.16 Proses <i>Conpositing</i>	35
Gambar 4.17 Proses Pematangan.....	36
Gambar 4.18 <i>Nested Sequence</i>	37
Gambar 4.19 Pemberian Efek <i>Position</i>	37
Gambar 4.20 Pemberian Efek Transisi.....	38
Gambar 4.21 Proses <i>Rendering</i>	39

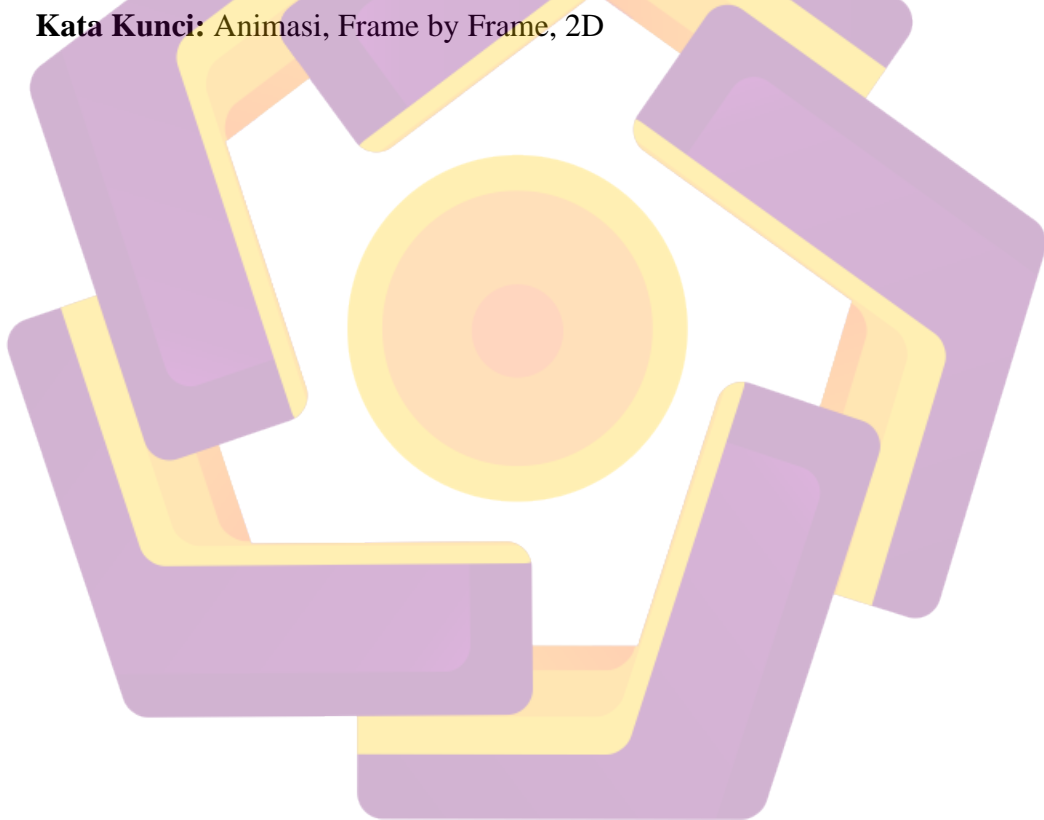
INTISARI

Di era modern ini, animasi 2D (dua dimensi) merupakan karya visual yang cukup familiar di mata masyarakat. Penggunaan animasi dapat dinilai sebagai media modern yang menarik. Selain sebagai media hiburan, animasi juga dapat berperan sebagai media promosi dan informasi

Pembuatan penelitian ini akan menggunakan teknik *frane by frame* sedangkan metode perancangan yang digunakan menggunakan 3 tahapan yaitu, Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

Pada penelitian ini nantinya akan menghasilkan animasi 2D berjudul peace sebagai media menyampaikan gagasan atau pesan tentang kerja keras kepada khalayak luas yang dikemas secara menarik agar mudah diterima atau tersampaikan

Kata Kunci: Animasi, Frame by Frame, 2D



ABSTRACT

In this modern era, 2D (two-dimensional) animation is a visual work that is quite familiar to the public. The use of animation can be judged as an interesting modern medium. Aside from being an entertainment medium, animation can also act as a promotional and informational medium

The making of this research will use the frame by frame technique while the design method used uses 3 stages, namely, Pre Production, Production and Post Production.

This research will produce a 2D animation entitled peace as a medium to convey ideas or messages about hard work to a wide audience that is packaged in an attractive manner so that it is easily accepted or conveyed.

Keywords: *Animation, Frame by Frame, 2D*

