

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “API PENGORBANAN”
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME UNTUK
MENYAMPAIKAN KEBUDAYAAN YUNANI**

SKRIPSI



Disusun oleh

Lanang Gagah Perkasa

15.11.9309

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “API PENGORBANAN” MENGGUNAKAN
TEKNIK FRAME BY FRAME UNTUK MENYAMPAIKAN
KEBUDAYAAN YUNANI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh

Lanang Gagah Perkasa

15.11.9309

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI 2D “API PENGORBANAN” MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME UNTUK MENYAMPAIKAN KEBUDAYAAN YUNANI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lanang Gagah Perkasa
15.11.9309

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Desember 2022

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI 2D “API PENGORBANAN” MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME UNTUK MENYAMPAIKAN KEBUDAYAAN YUNANI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lanang Gagah Perkasa
15.11.9309

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Desember 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK : 190302419

Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK : 190302185

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

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, 20 Desember 2022



Lanang Gagah Perkasa

NIM. 15.11.9309

MOTTO

”Knowing what you are is the best method to knowing who you are”

(Penulis)



PERSEMBAHAN

Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kasih sayangnya kepada kita semua. Karena ialah penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Persembahan tugas akhir ini dan rasa terima kasih penulis ucapkan untuk :

1. Skripsi ini Saya persembahkan untuk Ayah dan Ibu, terima kasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
2. Skripsi ini Saya persembahkan untuk keluarga Saya, yang tak pernah berhenti memberikan semangatnya dan dalam memberikan bantuannya hingga saat ini.
3. Hasil karya skripsi ini saya persembahkan untuk teman-teman saya semua yang mengenal saya. Kalian sudah menjadi teman terbaik untuk saya selama menempuh pendidikan sarjana.
4. Skripsi atau tugas akhir ini saya persembahkan untuk Dosen Pembimbing tersabar Bhanu Sri Nugraha yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya-lah saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PEMBUATAN ANIMASI 2D “API PENGORBANAN” MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME UNTUK MENYAMPAIKAN KEBUDAYAAN YUNANI”.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 di Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu, skripsi ini juga dibuat sebagai salah satu wujud implementasi dari ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan di Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap dapat belajar lebih banyak lagi dalam mengimplementasikan ilmu yang didapatkan. Skripsi ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, masukan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom. sebagai Dekan Fakultas Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- Bapak Bhanu Sri Nughraha, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu memberikan dukungan, bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Windha Mega Pradnya D, M.Kom. sebagai Ketua Program Studi Informatika yang telah memberikan dukungan selama masa perkuliahan di Fakultas Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Saya berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa mengaruniakan rahmat dan hidayah-Nya kepada mereka semua.

Wassalamu’alaikum Wr. Wb.


Yogyakarta, 20 Desember 2022

Penulis

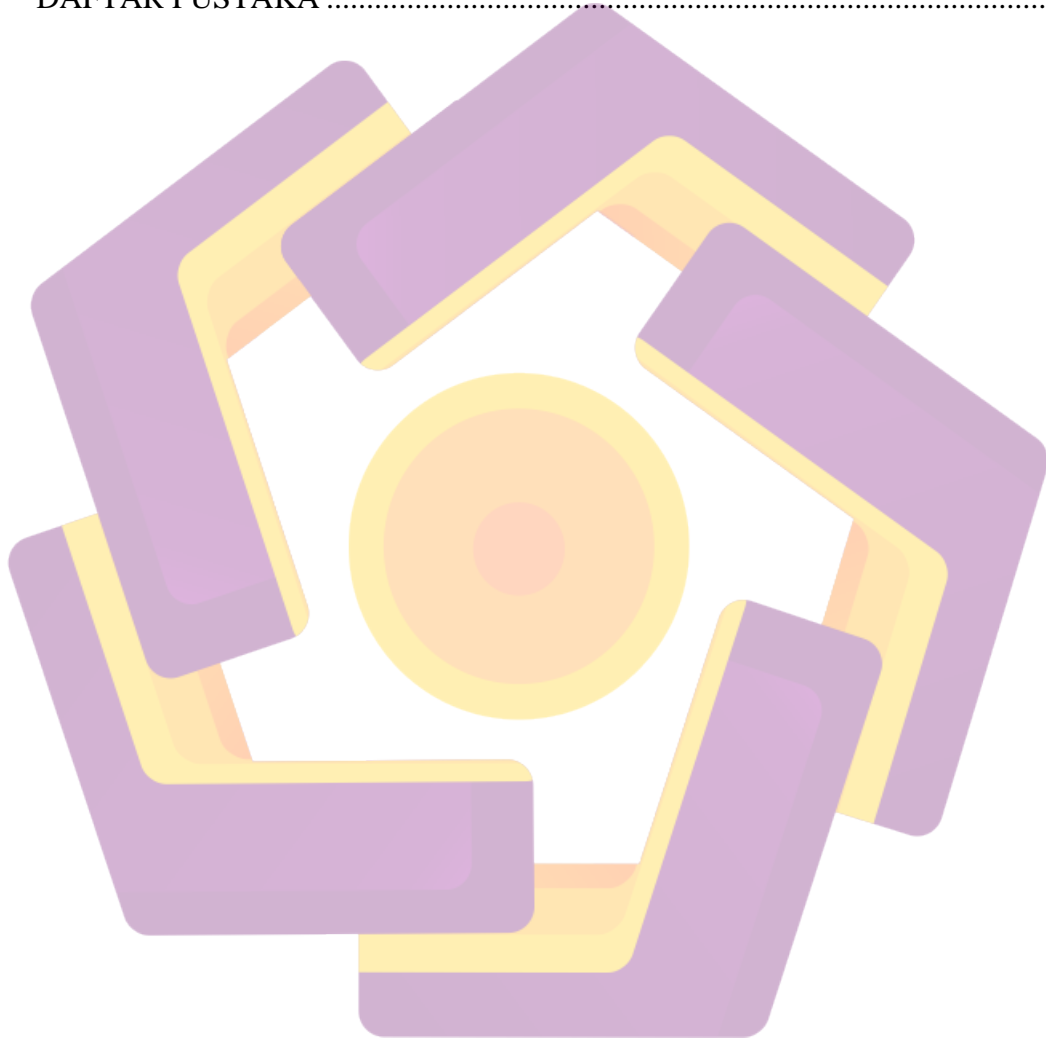
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penulisan	2
1.5 Manfaat Penulisan	3
1.5.1 Untuk Penulis	3
1.5.2 Bagi Akademik.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Pengumpulan Data	4
1.7.1 Analisis	4
1.7.2 Perancangan.....	5

1.7.3	Pengembangan.....	5
1.7.4	Testing	5
1.7.5	Implementasi	5
1.8	Sistem Penulisan.....	5
BAB I : PENDAHULUAN.....		6
BAB II : LANDASAN TEORI.....		6
BABIII : METODE PENELITIAN		6
BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		6
BAB V: PENUTUP		6
DAFTAR PUSTAKA		6
LAMPIRAN		6
BAB II	LANDASAN TEORI.....	7
2.1	Kajian Pustaka.....	7
2.2	Dasar Teori	8
2.2.1	Animasi	8
2.2.2	Teknik Pembuatan Animasi	9
2.2.3	Prinsip Animasi	11
2.2.4	Jenis Animasi	22
2.2.5	Proses Produksi Animasi.....	24
2.2.6	Frame by Frame.....	27
2.3	Pengujian Animasi	29
BAB III	METODE PENELITIAN	30
3.1	Referensi.....	30
3.1.1	Sekilas Tentang Api Pengorbanan	30
3.1.2	Referensi Karakter Desain.....	30

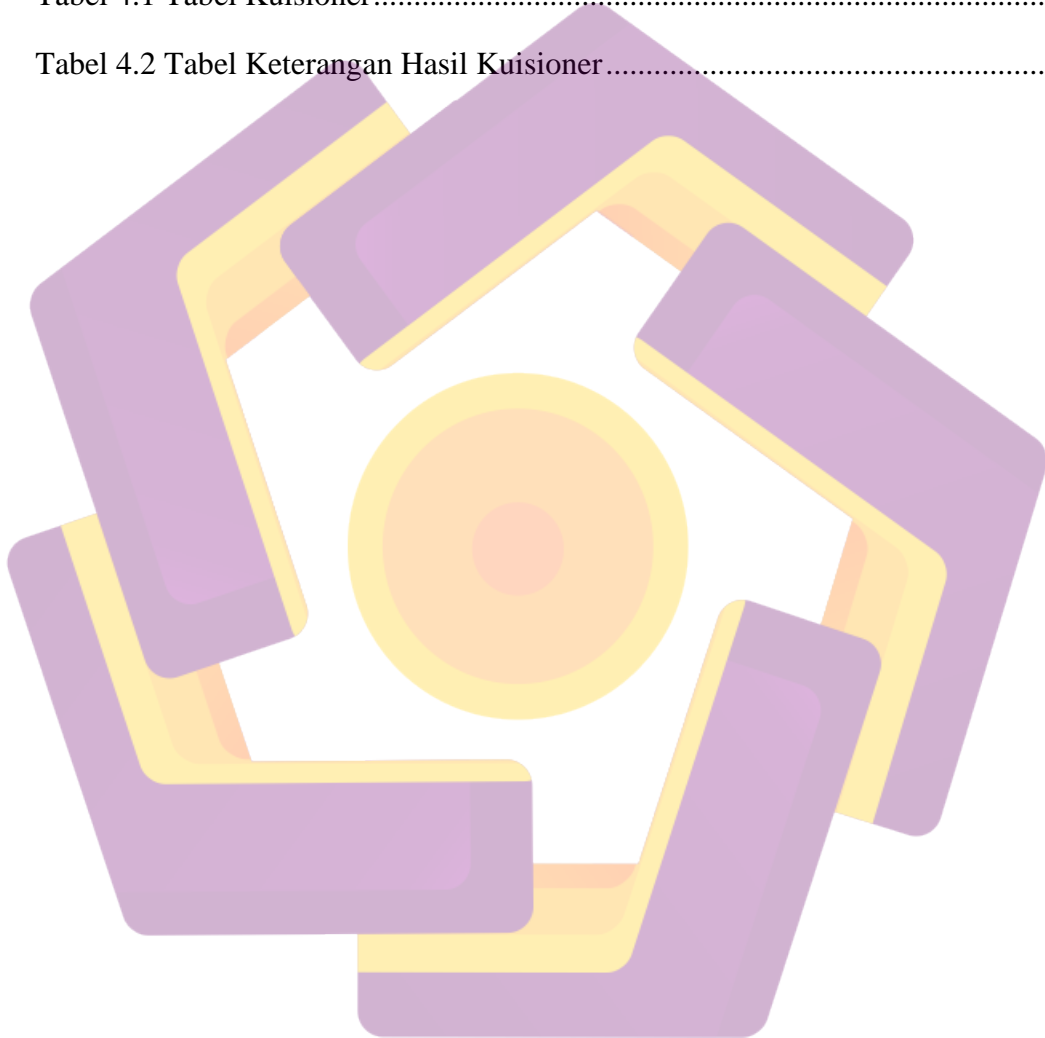
3.2	Analisis SWOT.....	31
3.2.1	Strength	31
3.2.2	Weakness.....	31
3.2.3	Opportunity	32
3.2.4	Threat.....	32
3.3	Analisis Kebutuhan	33
3.3.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	34
3.3.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	34
3.4	Pra Produksi	35
3.4.1	Konsep Cerita	35
3.4.2	Karakter	36
3.4.3	Background	37
3.4.4	Naskah	38
3.4.5	Storyboard	43
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	54
4.1	Produksi.....	54
4.1.1	Background	54
4.1.2	Pembuatan Character.....	55
4.1.3	Pewarnaan (Coloring).....	56
4.1.4	Perekaman Narasi.....	57
4.1.5	Penganimasian.....	60
4.1.6	Rendering	64
4.2	Pasca Produksi.....	65
4.2.1	Compositing	65
4.2.2	Final Output.....	65

4.3	Testing	66
BAB V	PENUTUP	71
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73



DAFTAR TABEL

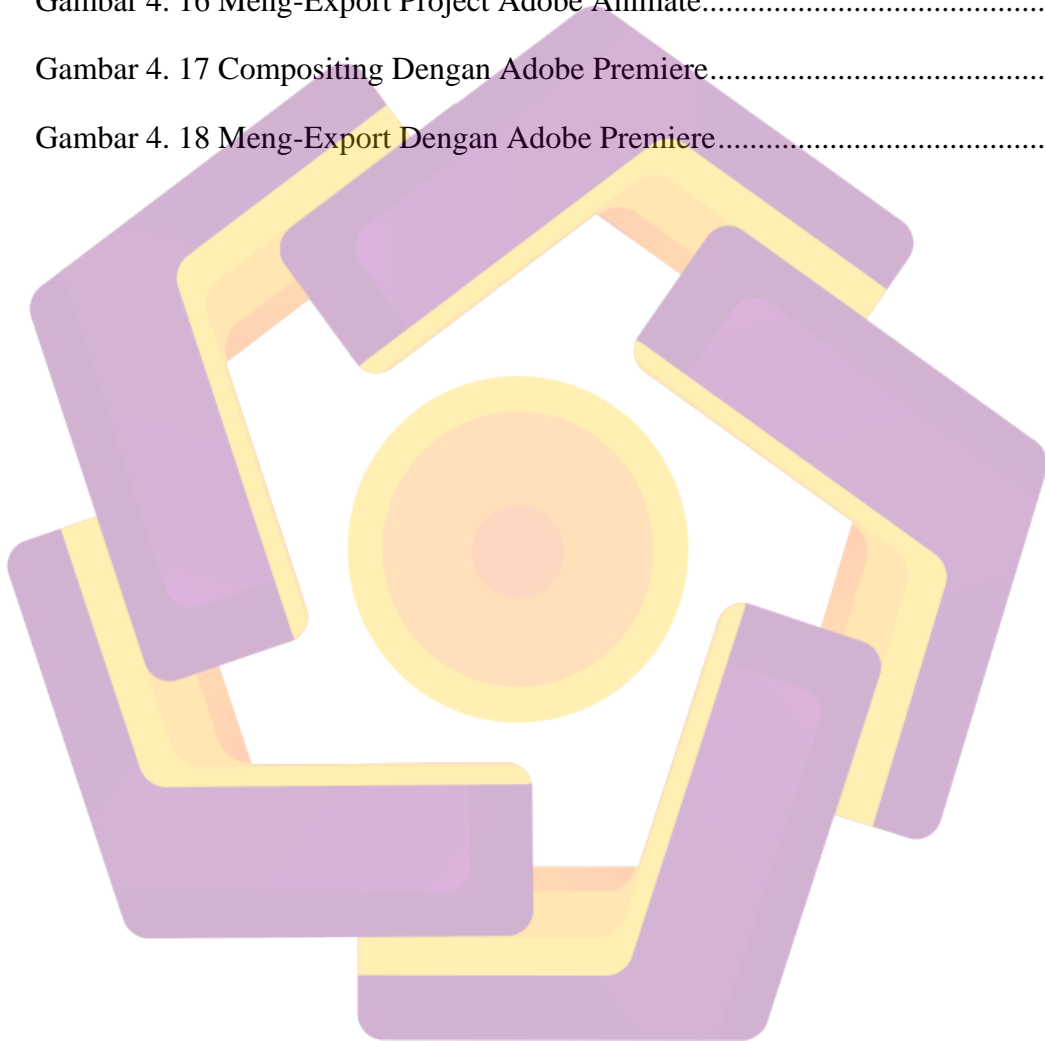
Tabel 3.1 Matrix SWOT	33
Tabel 3.2 Storyboard.....	43
Tabel 4.1 Tabel Kuisisioner.....	66
Tabel 4.2 Tabel Keterangan Hasil Kuisisioner.....	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and stretch.....	12
Gambar 2. 2 Anticipation.....	13
Gambar 2. 3 Staging.....	14
Gambar 2. 4 Straigh and pose to pose.....	15
Gambar 2. 5 Follow through.....	16
Gambar 2. 6 Slow in dan slow out.....	17
Gambar 2. 7 Arcs swing.....	17
Gambar 2. 8 Secondary action.....	18
Gambar 2. 9 Timing in Animation.....	19
Gambar 2. 10 Exaggeration.....	20
Gambar 2. 11 Solid drawing.....	21
Gambar 2. 12 Appealing character.....	22
Gambar 4. 1 Two-Point Perspective.....	54
Gambar 4. 2 Concept Zeus Yang Di Approved.....	55
Gambar 4. 3 Warna Zeus Yang Digunakan.....	56
Gambar 4. 4 Background Yang Belum Diwarnai.....	56
Gambar 4. 5 Background Yang Sudah Diwarnai.....	57
Gambar 4. 6 Proses Penangkapan Noise.....	58
Gambar 4. 7 Proses Reduction Noise.....	59
Gambar 4. 8 pengaturan agar noise reduction maksimal.....	59
Gambar 4. 9 Penyimpanan Audio.....	60
Gambar 4. 10 Pembuatan Project Baru.....	60
Gambar 4. 11 Penambahan Layer.....	61

Gambar 4. 12 Penggunaan Metode Camera.....	61
Gambar 4. 13 Menggunakan Library	62
Gambar 4. 14 Menggunakan Symbol	62
Gambar 4. 15 Penyimpanan Adobe Animate.....	63
Gambar 4. 16 Meng-Export Project Adobe Animate.....	64
Gambar 4. 17 Compositing Dengan Adobe Premiere.....	65
Gambar 4. 18 Meng-Export Dengan Adobe Premiere.....	66



INTISARI

Animasi merupakan suatu media yang dapat menyampaikan suatu tujuan atau informasi bagi orang yang menontonnya. Animasi dijelaskan secara umum ialah gambar yang berganti secara cepat dari satu ke gambar selanjutnya yang dapat memberikan ilusi mata seakan akan gambar tersebut bergerak seperti manusia. Dengan adanya tujuan atau informasi yang ingin disampaikan orang yang membuat animasi kepada penontonnya, maka animasi mulai bergerak dari yang hanya bertujuan untuk menghibur juga memberikan pesan moral menjadi salah satu media iklan maupun komersial tipe lainnya.

Dengan dimulainya kebudayaan yang berubah dan dapat menerima animasi lebih nyaman, penulis ingin mencoba menggunakan kesempatan ini dengan membuat suatu animasi yang tidak berhubungan sama sekali dengan kebudayaan Indonesia, lebih tepatnya Yunani dengan judul “Api Pengorbanan”. Dengan maksud, dapatkah penonton menangkap maksud dari cerita tersebut dan mendapatkan pesan moral yang terdapat pada cerita tersebut.

Dengan gambar yang sederhana, mampu memberikan penonton untuk tidak bergantung hanya pada keapikan gambarnya, namun bisa mencerna cerita tersebut. Dengan hasil yang cukup baik, diharapkan untuk memberikan kemudahan bagi generasi selanjutnya untuk membuat cerita yang unik dan juga gambar yang tidak perlu bagus, namun menarik.

Kata Kunci: Animasi, Api Pengorbanan, Kebudayaan

ABSTRACT

Animation is a medium that can give the audience some sort of objective or information. In a wider term, the animation is a set of pictures that are set in motion that can give an illusion to feel like those pictures are lifelike. With animation having some sort of objective or information that needs to be crossed to the audience, animation that has the root to bring entertainment began to shift not only that but moving to comcommercialsmercial and advertisements and such.

With the change of culture around the world, and people starting to warm up to the idea of animation, the writers wanted to give this chance to create some animation that doesn't have any relation to the country the writer lived in, that is Indonesia. The name of the animation "Sacrificial Fire" has a theme or background that happened in Greece, with an objective to try and tell to the audience, would Indonesians people be able to understand the story of a different culture and get the message across.

With the simple art style can give the audience a boost of confidence that animation doesn't need a good drawing, but with rich stories and unique visuals able to draw more audiences. And able to understand the meaning and message inside the animation. With the result that the writer achieves, the writer hopes the next generation can create more animation.

Keyword: Animation, Sacrificial Fire, Culture