

**PENERAPAN TEKNIK HYBRID ANIMATION PADA ANIMASI  
PENDEK BERJUDUL “Dr. D”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**MUHAMAD ABDULLAH HAZAZY AZZARKASYI**

**16.12.9207**

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

**2022**

**PENERAPAN TEKNIK HYBRID ANIMATION PADA ANIMASI  
PENDEK BERJUDUL “Dr. D”**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**MUHAMAD ABDULLAH HAZAZY AZZARKASYI**

**16.12.9207**

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

**2022**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNIK HYBRID ANIMATION PADA ANIMASI  
PENDEK BERJUDUL “Dr. D”**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhamad Abdullah Hazazy Azzarkasyi**

**16.12.9207**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 16 November 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M.Kom.**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNIK HYBRID ANIMATION PADA ANIMASI  
PENDEK BERJUDUL “Dr. D”**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhamad Abdullah Hazazy Azzarkasyi**

**16.12.9207**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 November 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom**  
**NIK. 190302215**

**Ahlihi Mashruro, M. Kom**  
**NIK. 190302148**

**Agus Purwanto, M. Kom**  
**NIK. 19032229**

**Tanda Tangan**







Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 November 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan ini 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 tanggung jawab pribadi.

Temanggung, 22 Desember 2022



M. Abdullah Hazazy Azzarkasyi

16.12.9207

## **MOTTO**

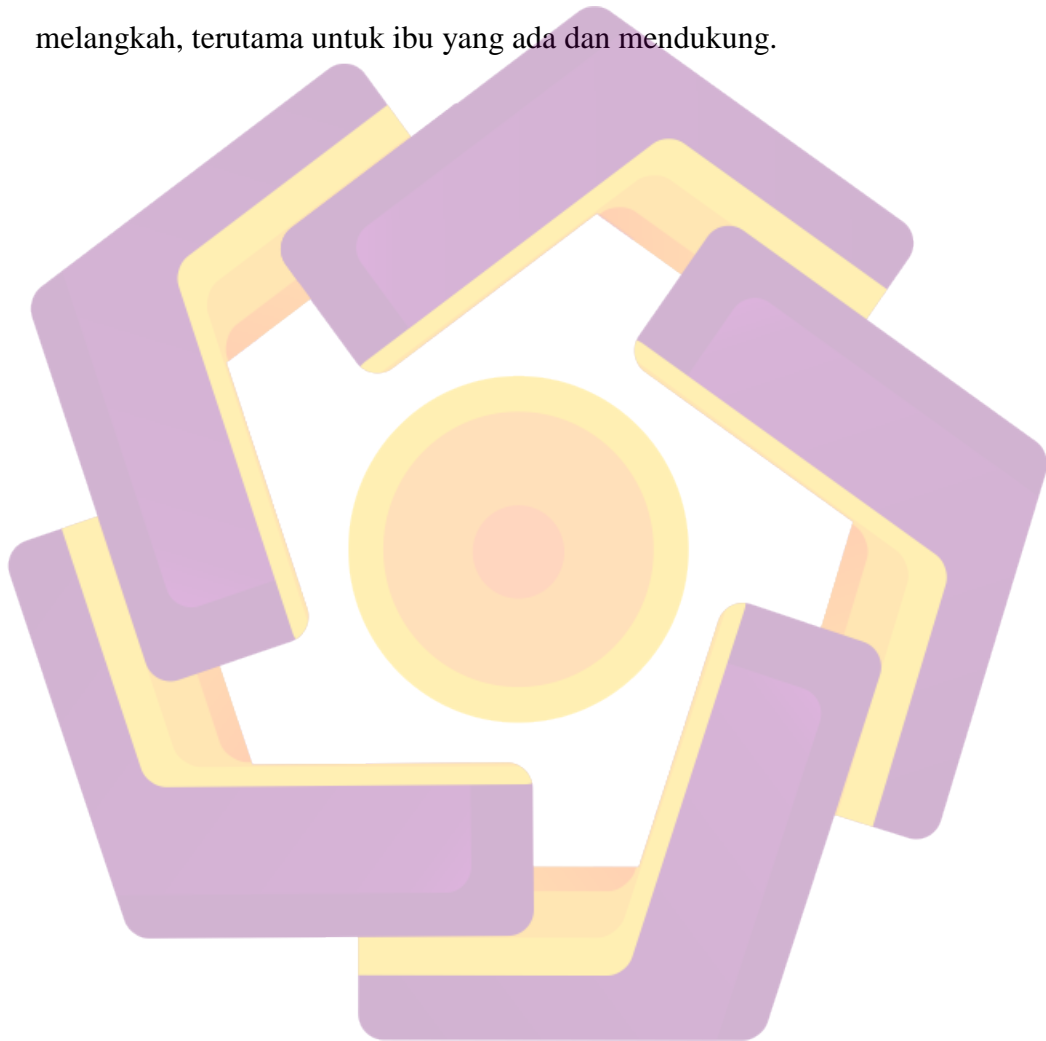
Either suffocate or burn if I have time to rest I'll take another step  
(Penulis)

“If the music be the food of love, play on”  
(William Shakespeare)



## **PERSEMBAHAN**

Puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan banyak kenikmatan dan kesempatan. Kebaikannya mengingatkan hambanya bahwa dia tidak pernah ditinggalkan. Orang-orang yang ada di sekeliling menjadi tenaga untuk melangkah, terutama untuk ibu yang ada dan mendukung.



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan disusunnya skripsi ini sebagai syarat kelulusan Sarjana Strata program studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Selesainya skripsi ini berkat dukungan dan bantuan orang-orang berikut, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
3. Ibu yang mendukung dalam pembuatan skripsi.
4. Ageng Bima sebagai teman.

Penulis juga mengucapkan terimakasih pada semua elemen yang telah membagi pengetahuannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis juga menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik serta saran untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Temanggung, 22 Desember 2022



M. Abdullah Hazazy Azzarkasyi

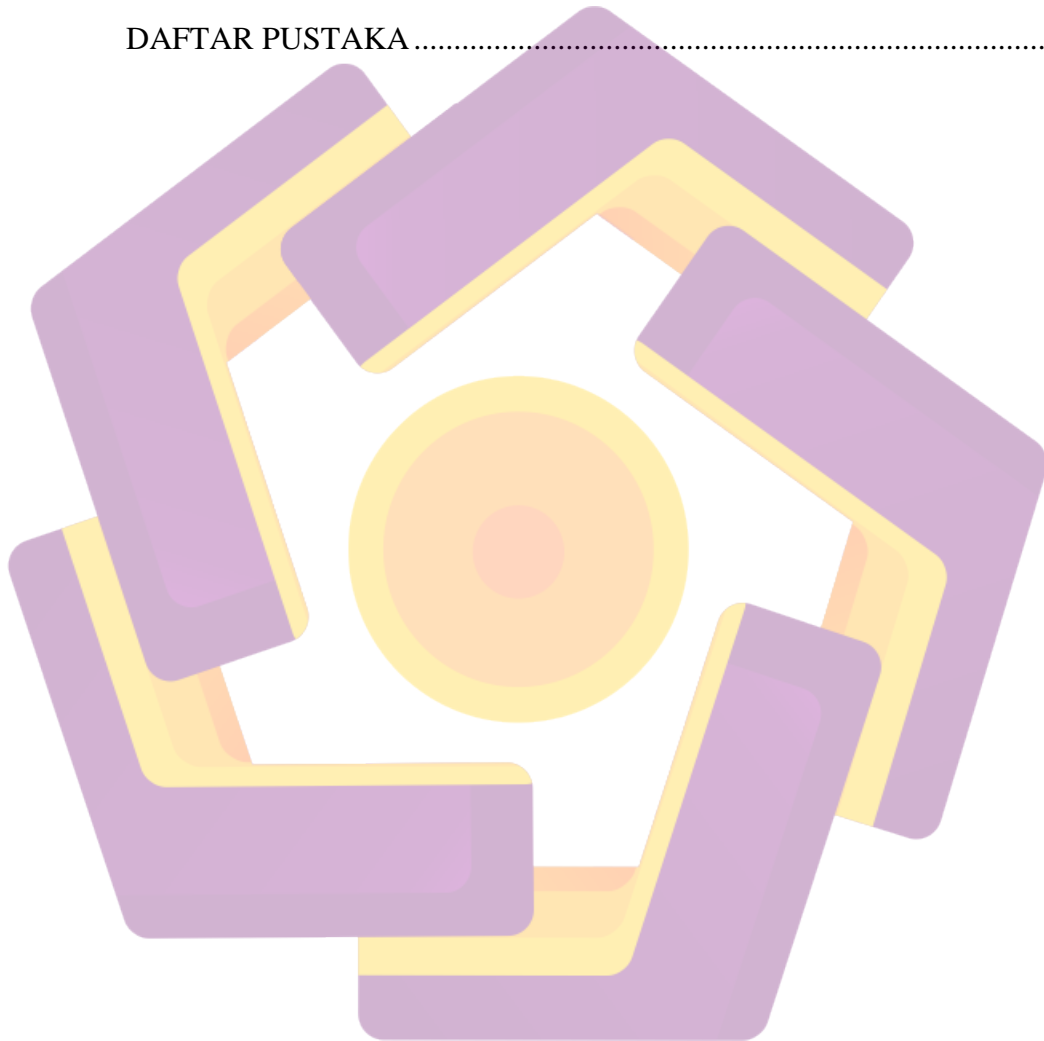


## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTOv	
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat penulisan .....	4
1.5.1 Bagi Peneliti .....	4
1.5.2 Bagi Akademik.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Analisis.....	5
1.6.3 Produksi .....	5
1.6.4 Evaluasi .....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori .....	9
2.2.1 Definisi Animasi .....	9
2.2.2 Prinsip Dasar Animasi.....	10

	viii
2.2.3 Bentuk Animasi.....	16
2.2.4 Definisi Storytelling.....	19
2.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	20
2.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	20
2.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	20
2.4 Tahap Perancangan.....	21
2.4.1 <i>Pre-Production</i> .....	21
2.4.2 <i>Production</i> .....	24
2.4.3 <i>Post-Production</i> .....	27
2.5 Evaluasi .....	28
2.5.1 Perhitungan Kuesioner.....	28
2.5.2 Menentukan Interval .....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Gambaran Umum Penelitian .....	31
3.2 Pengumpulan Data.....	33
3.2.1 Referensi .....	33
3.2.2 Ide Cerita.....	36
3.2.3 Konsep Teknik Pembuatan .....	36
3.3 Analisis.....	36
3.3.1 Uji Cerita.....	37
3.3.2 Analisa Kebutuhan Informasi .....	38
3.3.3 Analisa Kebutuhan Non Fungsional .....	39
3.4 Pra Produksi.....	41
3.4.1 Ide dan Tema.....	41
3.4.2 Sinopsis .....	41
3.4.3 <i>Script</i> .....	42
3.4.4 <i>Storyboard</i> .....	45
3.4.5 <i>Character Design</i> .....	52
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1 Produksi.....	53
4.1.1 Pembuatan Latar .....	53
4.1.2 Proses Animasi .....	56
4.2 Pasca Produksi.....	64

	viii
4.2.1 <i>Compositing</i> dan <i>Editing</i> .....	64
4.3 Evaluasi Aspek Teknis dan Storytelling .....	66
4.3.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil .....	66
4.3.2 Pengujian Aspek Kelayakan Animasi “Dr. D” .....	67
4.3.3 Pengujian Aspek <i>Storytelling</i> Animasi “Dr. D” .....	72
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>75</b>
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>77</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	8
Tabel 2. 2 Psikologi Warna.....	25
Tabel 2. 3 Interval skala Likert .....	29
Tabel 2. 4 Penilaian interval.....	30
Tabel 4. 1 Hasil Kebutuhan Informasi .....	66
Tabel 4. 2 Kuesioner Aspek Kelayakan Animasi .....	68
Tabel 4. 3 Bobot Nilai.....	69
Tabel 4. 4 Presentase Nilai.....	70
Tabel 4. 5 Penilaian Kuesioner .....	71
Tabel 4. 6 Kuesioner Aspek Storytelling Animasi “Dr. D” .....	72
Tabel 4. 7 Penilaian Aspek Storytelling.....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch .....	10
Gambar 2. 2 Anticipation .....	10
Gambar 2. 3 Staging .....	11
Gambar 2. 4 Straight Ahead Action and Pose to Pose .....	12
Gambar 2. 5 Follow Through and Overlapping Action .....	12
Gambar 2. 6 Slow In and Slow Out .....	13
Gambar 2. 7 Arcs .....	13
Gambar 2. 8 Secondary Action .....	13
Gambar 2. 9 Timing and Spacing .....	14
Gambar 2. 10 Exaggeration .....	15
Gambar 2. 11 Solid Drawing .....	15
Gambar 2. 12 Appeal .....	16
Gambar 2. 13 Animasi Frame .....	17
Gambar 2. 14 Animasi Sprite .....	17
Gambar 2. 15 Animasi Spline .....	18
Gambar 2. 16 Animasi Path .....	18
Gambar 2. 17 Morphing .....	19
Gambar 2. 18 Script .....	22
Gambar 2. 19 Storyboard .....	23
Gambar 2. 20 Character Design .....	23
Gambar 2. 21 Layout .....	24
Gambar 3. 1 Erased Opening .....	34
Gambar 3. 2 Lancer .....	35
Gambar 3. 3 Robin .....	35
Gambar 3. 4 Storyboard Dr. D .....	51
Gambar 3. 5 Desain karakter desain Ayah dan Anak .....	52

Gambar 4. 1 Pembuatan Latar .....	53
Gambar 4. 2 Membuat File Baru Pada CSP.....	54
Gambar 4. 3 Tipe Layer .....	55
Gambar 4. 4 Animation Folder .....	55
Gambar 4. 5 Animasi Karakter dengan 3D .....	56
Gambar 4. 6 CSP Default 3D Figure .....	57
Gambar 4. 7 3D dan Operation Tool.....	57
Gambar 4. 8 Shading.....	58
Gambar 4. 9 3D Keyframe .....	59
Gambar 4. 10 2D Inbetween .....	59
Gambar 4. 11 Proses 3D Blender .....	60
Gambar 4. 12 Import File.....	61
Gambar 4. 13 Kamera .....	61
Gambar 4. 14 Keyframe Kamera .....	62
Gambar 4. 15 FX Framing .....	62
Gambar 4. 16 Iringan Animasi Teks .....	63
Gambar 4. 17 Pergantian Animasi Teks .....	63
Gambar 4. 18 Import dan Cutting .....	65
Gambar 4. 19 Composition dan Editing.....	65

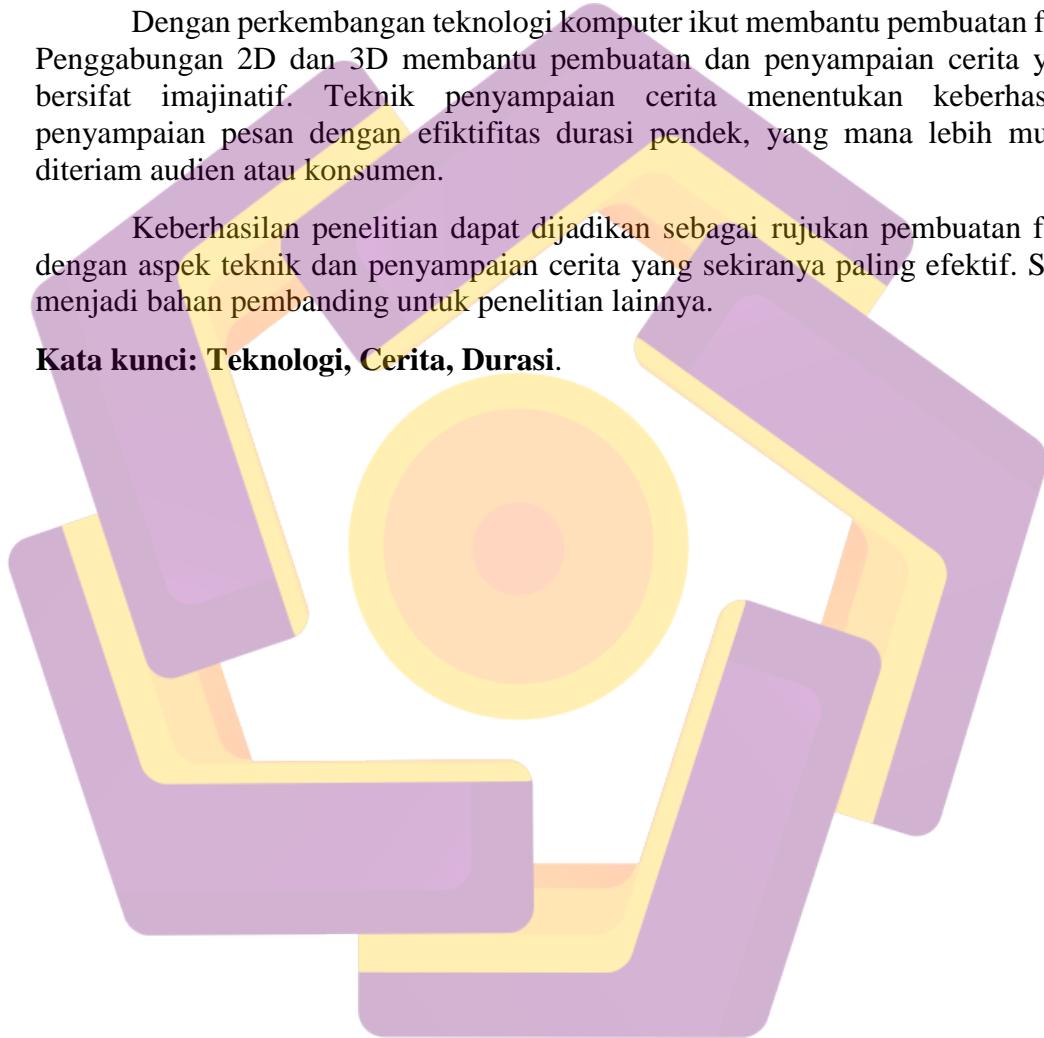
## INTISARI

Film adalah salah satu cara untuk menyampaikan cerita, yang mana cerita tersebut menjadi inti dari alasan pembuatan film. Pembuatan film dengan cerita yang tidak nyata menjadi sulit untuk dibuat. Durasi film yang biasanya satu hingga dua jam juga mengurangi minat konsumen.

Dengan perkembangan teknologi komputer ikut membantu pembuatan film. Penggabungan 2D dan 3D membantu pembuatan dan penyampaian cerita yang bersifat imajinatif. Teknik penyampaian cerita menentukan keberhasilan penyampaian pesan dengan efektifitas durasi pendek, yang mana lebih mudah diterima audien atau konsumen.

Keberhasilan penelitian dapat dijadikan sebagai rujukan pembuatan film, dengan aspek teknik dan penyampaian cerita yang sekiranya paling efektif. Serta menjadi bahan pembandingan untuk penelitian lainnya.

**Kata kunci: Teknologi, Cerita, Durasi.**



## **ABSTRACT**

*Film is a way of telling stories, which is the core reason for making films. Making films with unreal stories becomes difficult to make. The duration of the film which is usually one to two hours also reduces consumer interest.*

*With the development of computer technology helped to make films. Merging 2D and 3D helps create and deliver imaginative stories. Storytelling techniques determine the success of delivering messages with short duration effectiveness, which is easier for the audience or consumers to accept.*

*The success of the research can be used as a reference for making films, with technical aspects and storytelling that are most effective. As well as being a comparison material for other research.*

**Keyword: Technogy, Story, Duration.**

