

**ANALISA DAN PEMBAHASAN KEY PADA TEASER ANIMASI
“MALIOBOROMAN JAGOAN DJOKDJA” UNTUK PT. ASELI
DAGADU DJOKDJA**

SKRIPSI



disusun oleh
Argayasa Kurnia Novanda
17.82.0136

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021

**ANALISA DAN PEMBAHASAN KEY PADA TEASER ANIMASI
“MALIOBOROMAN JAGOAN DJOKDJA” UNTUK PT. ASELI
DAGADU DJOKDJA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Argayasa Kurnia Novanda

17.82.0136

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISA DAN PEMBAHASAN KEY PADA TEASER ANIMASI
“MALIOBOROMAN JAGOAN DJOKDJA” UNTUK PT.
ASELI DAGADU DJOKDJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Argayasa Kurnia Novanda

17.82.0136

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Juli 2021

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M. Kom
NIK.190302390

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISA DAN PEMBAHASAN KEY PADA TEASER ANIMASI MALIOBOROMAN JAGOAN DJOKDJA” UNTUK PT. ASELI DAGADU DJOKDJA

yang di persiapkan dan disusun oleh

Argayasa Kurnia Novanda

17.82.0136

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M. Kom
NIK. 190302390

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

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

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

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 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 9 Agustus 2021



Argayasa Kurnia Novanda

NIM. 17.82.0136

MOTTO

“Those who don't fight won't survive.”

(Kamen Rider Ryuki)

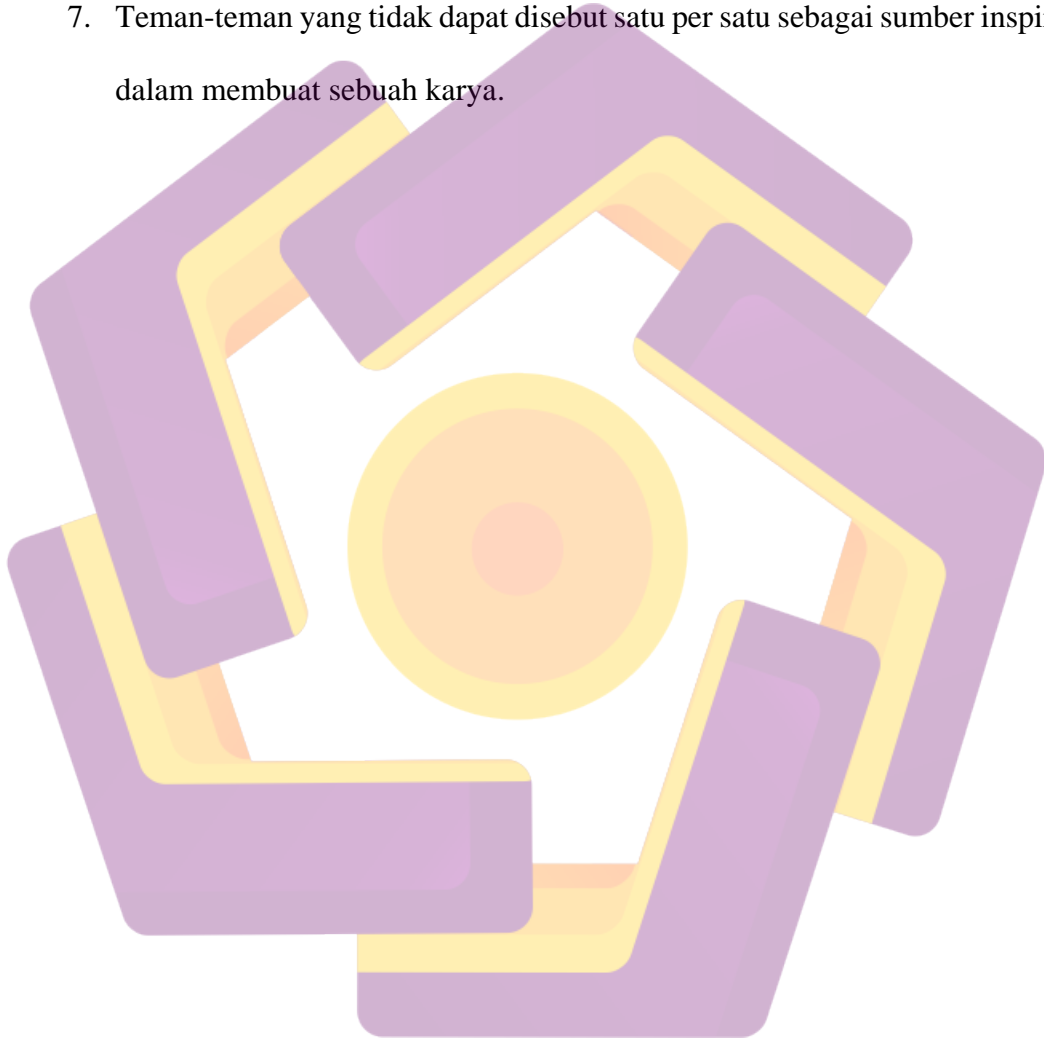


PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga Saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul "Analisa dan Pembahasan Key pada Teaser Animasi 'Malioboroman Jagoan Djokdja' Untuk PT. Aseli Dagadu Djokdja" sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Kedua orang tua dan eyang hassen, yang banyak memberi dukungan baik moril maupun materiil. Terima kasih telah mendukung setiap langkah baik yang saya ambil, selalu sabar menghadapi kelakuan saya dan mengingatkan saya ketika melakukan hal yang salah.
3. Keluarga besar beserta saudara yang juga telah memberi semangat dan dukungan sehingga skripsi dan studi dapat terselesaikan.
4. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
5. Mentor dan Pengajar baik dari MSV maupun Amikom sendiri atas ilmu yang bermanfaat sehingga penulis dapat semakin mengembangkan kemampuan dalam membuat sebuah seni maupun animasi.

6. Teman-teman penghuni basement maupun bukan penghuni basement. Sebuah lingkaran pertemanan aneh yang terbentuk dari orang-orang yang stress dan gak jelas tapi punya ide kreatif dan skill yang mantap. Terima kasih sudah memberi pengalaman produksi walau akhirnya filmnya gak jadi-jadi.
7. Teman-teman yang tidak dapat disebut satu per satu sebagai sumber inspirasi dalam membuat sebuah karya.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar saya dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Bapak Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng dan Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom sebagai dosen penguji pada ujian pendadaran.
7. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 9 Agustus 2021

Argayasa Kurnia Novanda

17.82.0136

DAFTAR ISI

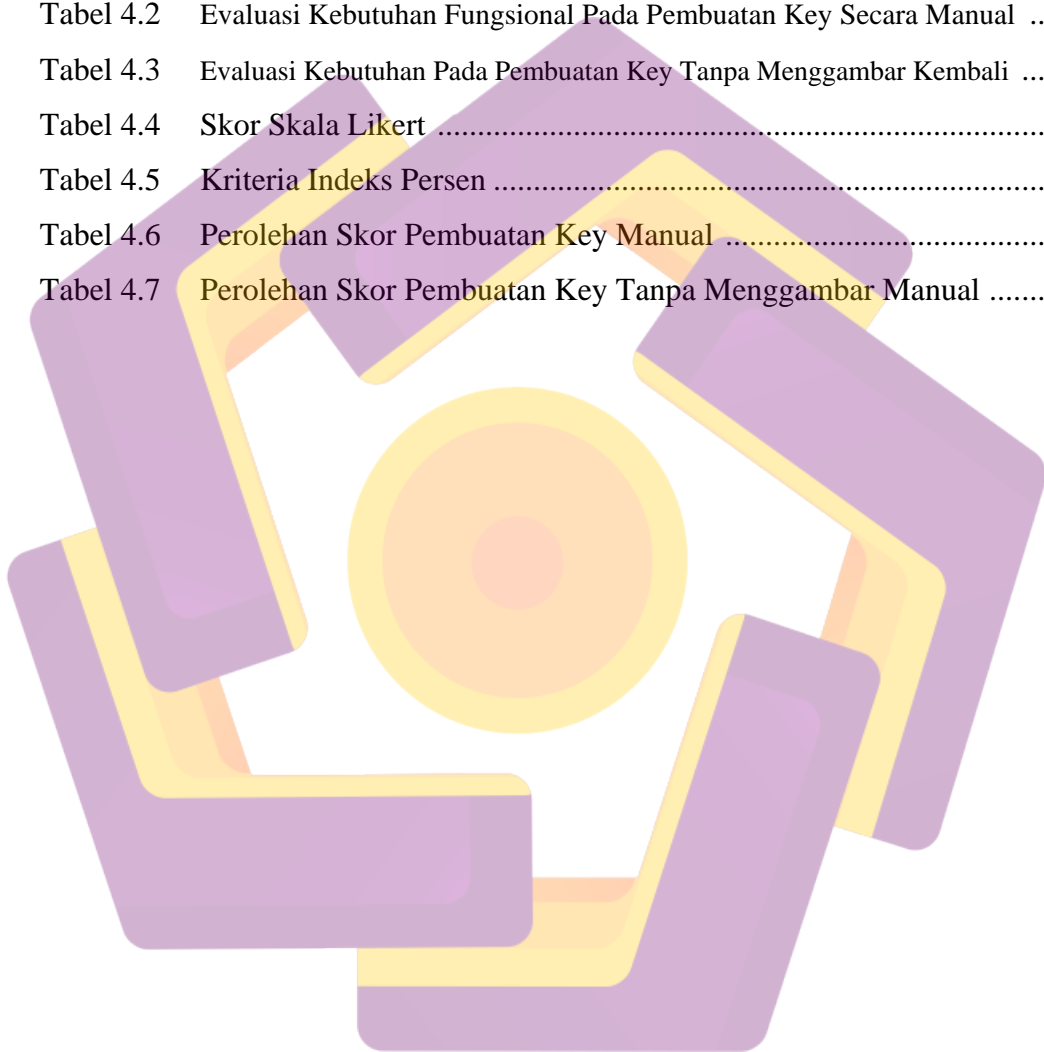
ANALISA DAN PEMBAHASAN KEY PADA TEASER ANIMASI “MALIOBOROMAN JAGOAN DJOKDJA” UNTUK PT. ASELI DAGADU DJOKDJA.....		I
PERSETUJUAN		III
PENGESAHAN		IV
PERNYATAAN		V
MOTTO.....		VI
PERSEMBAHAN.....		VII
KATA PENGANTAR		IX
DAFTAR ISI		XI
DAFTAR TABEL.....		XIV
DAFTAR GAMBAR		XV
INTISARI.....		XVII
ABSTRACT		XVIII
BAB I PENDAHULUAN		1
1.1 LATAR BELAKANG		1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....		3
1.3 BATASAN MASALAH		3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....		4
1.5 MANFAAT PENELITIAN		4
1.5.1 Untuk Masyarakat		4
1.5.2 Untuk Penulis		4
1.6 METODE PENELITIAN		5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data		5
1.6.2 Metode Analisis.....		5

1.6.3	Metode Perancangan.....	5
1.7	SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....		7
2.1	KAJIAN PUSTAKA	7
	Tabel 2. 1 Perbandingan Analisis Tinjauan Pustaka	8
2.2	DASAR TEORI	10
2.2.1	Pengertian Animasi	10
2.2.2	Jenis – Jenis Animasi.....	10
2.2.3	Teaser	12
2.2.4	12 Prinsip Animasi	12
2.2.5	Key	14
2.2.6	Penerapan Teknik Pada Pembuatan Key	15
2.2.7	Skala Likert	16
BAB III METODE PENELITIAN.....		18
3.1	ALUR PENELITIAN	18
3.1.1	Identifikasi Masalah Pada Objek Penelitian.....	19
3.1.2	Perumusan Masalah dan Batasan Masalah.....	19
3.1.3	Tujuan Penelitian.....	19
3.1.4	Kajian Pustaka	19
3.1.5	Pengumpulan Data.....	19
3.1.6	Pengolahan Data.....	20
3.1.7	Analisa dan Pembahasan	20
3.1.8	Kesimpulan dan saran.....	20
3.2	GAMBARAN UMUM MALIOBOROMAN	20
3.2.1	Latar Belakang Malioboroman.....	20
3.2.2	Tokoh-Tokoh Malioboroman	21
3.2.3	Setting Tempat Malioboroman.....	23
3.3	PENGUMPULAN DATA.....	24
3.3.1	Metode Observasi	24
3.3.2	Metode Wawancara	25
3.4	ANALISA KEBUTUHAN.....	26

3.4.1	Analisa Kebutuhan Fungsional.....	26
3.4.2	Analisa Kebutuhan Non Fungsional.....	26
3.5	PERANCANGAN ANIMASI.....	27
3.5.1	Pra Produksi.....	28
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1	PROSES PRODUKSI.....	40
4.2	PEMBUATAN KEY MENGGUNAKAN TEKNIK MENGGAMBAR POSE SECARA MANUAL.....	40
4.3	PEMBUATAN KEY MENGGUNAKAN TEKNIK TANPA MENGGAMBAR POSE KEMBALI.....	46
4.4	PASCA PRODUKSI.....	51
4.5	PENERAPAN TEKNIK PEMBUATAN KEY SECARA MANUAL DAN PEMBUATAN KEY TANPA MENGGAMBAR KEMBALI.....	52
4.6	KELEBIHAN DAN KEKURANGAN Masing-Masing Teknik.....	55
4.7	EVALUASI.....	58
4.7.1	Perbandingan Hasil Uji Beta Testing.....	58
4.7.2	Evaluasi Uji Kelayakan Masing-Masing Teknik.....	66
BAB V	PENUTUP.....	72
5.1	KESIMPULAN.....	72
5.2	SARAN.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN I	76
LAMPIRAN II	78
LAMPIRAN III	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Analisis Kajian Pustaka	8
Tabel 2.2	Skor Pada Skala Likert	16
Tabel 2.3	Kriteria Indeks Persen	17
Tabel 4.1	Perbandingan Keunggulan Masing-Masing Teknik	55
Tabel 4.2	Evaluasi Kebutuhan Fungsional Pada Pembuatan Key Secara Manual ...	58
Tabel 4.3	Evaluasi Kebutuhan Pada Pembuatan Key Tanpa Menggambar Kembali	63
Tabel 4.4	Skor Skala Likert	66
Tabel 4.5	Kriteria Indeks Persen	66
Tabel 4.6	Perolehan Skor Pembuatan Key Manual	67
Tabel 4.7	Perolehan Skor Pembuatan Key Tanpa Menggambar Manual	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Flow Chart Alur Penelitian.....	18
Gambar 3.2	Jalan Malioboro Pada Komik Malioboroman	24
Gambar 3.3	Jalur Rahasia Pada Jalan Malioboro.....	24
Gambar 3.4	Storyboard Malioboroman Jagoan Djokdja halaman 1	35
Gambar 3.5	Storyboard Malioboroman Jagoan Djokdja halaman 2.....	36
Gambar 3.6	Storyboard Malioboroman Jagoan Djokdja halaman 3	36
Gambar 3.7	Storyboard Malioboroman Jagoan Djokdja halaman 4.....	37
Gambar 3.8	Storyboard Malioboroman Jagoan Djokdja halaman 5	37
Gambar 3.9	Storyboard Malioboroman Jagoan Djokdja halaman 6.....	38
Gambar 3.10	Storyboard Malioboroman Jagoan Djokdja halaman 7.....	38
Gambar 3.11	Visual Karakter Malioboroman	39
Gambar 3.12	Visual Karakter Aksa Anderpati.....	39
Gambar 4.1	Import Hasil Render Layout	41
Gambar 4.2	Layer Rough Sebagai Layer Menggambar Sketsa	41
Gambar 4.3	Menggambar Pose Awal.....	41
Gambar 4.4	Menggambar Pose Tengah	42
Gambar 4.5	Menggambar Pose Akhir.....	42
Gambar 4.6	Menggambar Pose Extreme 1	42
Gambar 4.7	Menggambar Pose Extreme 2.....	43
Gambar 4.8	Menggambar Pose Extreme 3.....	43
Gambar 4.9	Menggambar Pose Breakdown 1	43
Gambar 4.10	Menggambar Pose Breakdown 2.....	44
Gambar 4.11	Menggambar Pose Breakdown 3.....	44
Gambar 4.12	Menggambar Pose Tambahan 1	45
Gambar 4.13	Menggambar Pose Tambahan 2	45
Gambar 4.14	Membuat Layer Under Untuk Menggambar Karakter	45
Gambar 4.15	Menggambar Karakter Malioboroman Dengan Timing Chart.....	46
Gambar 4.16	Menggambar Karakter Malioboroman Dengan Timing Chart.....	46
Gambar 4.17	Hasil Import Render Layout Background	47
Gambar 4.18	Layer Rough Untuk Membuat Sketsa	47

Gambar 4.19	Sketsa Karater Sesuai Dengan Ketentuan Storyboard.....	47
Gambar 4.20	Sketsa Karakter Aksa	48
Gambar 4.21	Sketsa Pose Awal Prof. Aji	48
Gambar 4.22	Sketsa Pose Akhir Prof. Aji.....	49
Gambar 4.23	Layer Clean_Aksa	49
Gambar 4.24	Clean Up Dari Karakter Aksa.....	49
Gambar 4.25	Layer Clean_bodyAji	49
Gambar 4.26	Clean Up Dari Badan Prof. Aji.....	50
Gambar 4.27	Layer Clean_blangkon.....	50
Gambar 4.28	Clean Up Dari Blangkon Dan Tangan Prof. Aji.....	50
Gambar 4.29	Layer Peg Clean_blangkon Beserta Keyframes nya	50
Gambar 4.30	Pose Akhir Pada Keyframe Terakhir Layer Peg Clean_blangkon.....	51
Gambar 4.31	Pose Malioboroman Pada Frame Ke- 1	53
Gambar 4.32	Pose Malioboroman Pada Frame Ke- 32.....	53
Gambar 4.33	Pose Malioboroman Pada Frame Ke- 56.....	53
Gambar 4.34	Pose Awal Prof. Aji Pada Shot 19.....	54
Gambar 4.35	Pose Akhir Prof. Aji Pada Shot 19	55

INTISARI

Key dalam pembuatan sebuah animasi adalah gambar yang berisi pose penting yang menentukan awal dan akhir gerakan. *Key* tersebut digunakan dalam sebuah *teaser* animasi yang memperkenalkan Malioboroman, seorang karakter *superhero* fiksi milik PT. Aseli Dagadu Djokdja yang juga merupakan *sisterbrand* dari Dagadu, yang berjudul “Malioboroman Jagoan Djokdja”.

Penelitian ini membahas mengenai *key* yang digunakan pada *teaser* “Malioboroman Jagoan Djokdja”. Pada *teaser* diketahui terdapat *shot* dengan kompleksitas tinggi dan kompleksitas rendah sehingga penulis menggunakan teknik pembuatan *key* dengan menggambar manual yang menggunakan dasar teknik *pose to pose* dan pembuatan *key* tanpa menggambar manual yang menggunakan dasar teknik *motion tween* untuk mengerjakan *shot* tersebut. Dari hal tersebut diketahui rumusan masalah meliputi pembuatan *key* menggunakan teknik tersebut pada *teaser*, kelebihan dan kekurangan masing-masing teknik, dan bagaimana menerapkan teknik tersebut secara efektif pada *teaser*. Untuk memecahkan masalah tersebut penulis melakukan kajian pustaka dan pengumpulan data berkaitan dengan kriteria *key* yang baik.

Evaluasi dilakukan untuk menguji kelayakan dan keefektifan *key* pada *teaser* dengan menggunakan Skala Likert untuk mendapat nilai persentase kelayakan dan keefektifan tersebut. Berdasarkan hasil pengujian dengan praktisi animasi sebagai pengujinya didapatkan bahwa kelayakan dan keefektifan pembuatan *key* secara manual sudah baik dengan nilai 79,04%, sedangkan kelayakan dan keefektifan pembuatan *key* tanpa menggambar manual sudah sangat baik dengan nilai 80,95%.

Kata Kunci: *Key Pose, Pose to Pose, Motion Tweening*

ABSTRACT

Key in animation production is an image that contain important pose that define the beginning and end of movement. The key was used in an animation teaser that introduce Malioboroman, a fictional superhero character owned by PT. Aseli Dagadu Djokdja which also a part of Dagadu's sisterbrand, titled "Malioboroman Jagoan Djokdja".

This research discusses about key that was used in "Malioboroman Jagoan Djokdja" teaser. It is known that there are shots with high complexity and low complexity in the teaser thus I use key making technique by drawing it manually that uses pose to pose technique as it's basis and key making technique without drawing it manually that uses motion tween technique as it's basis to work on the shot. From the explanation above, it is known that the formulation of the problem within this research are making keys using these techniques on the teaser, the advantages and disadvantages of each technique, and how to apply these techniques effectively on the teaser. To solve this problem, I conducted a literature review and collected data related to good key criteria.

Evaluation is carried out to test the feasibility and effectiveness of the key on the teaser, using a Likert Scale to get the percentage value of the feasibility and effectiveness. Based on the results of testing with animation practitioners as the examiner, it was found that the feasibility and effectiveness of manual key making was good with a value of 79.04%, while the feasibility and effectiveness of key making without drawing it manually was very good with a value of 80.95%.

Keyword: *Key Pose, Pose to Pose, Motion Tweening*