

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “WIZARD AND DRAGON”
MENGUNAKAN METODE
FRAME BY FRAME**

SKRIPSI



disusun oleh

Arif Mahdy

16.12.9695

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

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “WIZARD AND DRAGON”
MENGUNAKAN METODE
FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Arif Mahdy
16.12.9695

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

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “WIZARD AND DRAGON” MENGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Mahdy

16.12.9695

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 April 2016

Dosen Pembimbing,



Bernadhe, M.Kom

NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “WIZARD AND DRAGON” MENGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Mahdy

16.12.9695

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juni 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Yoga Prisantio, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302412

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Muhammad Tofa Nurcholis, M.kom
NIK. 190302281

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juli 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom.,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 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, 1 Juni 2021



Arif Mahdy
NIM 16.12.9695

MOTTO

“Segala sesuatu tidak hanya dapat diselesaikan dengan sekedar berharap tapi lakukan juga dengan usaha”

“Kekuatan bukan hanya dalam bentuk otot fisik melainkan banyak manifestasi lainnya seperti uang dan manajemen dalam segala hal”

“Jangan mengeluh jika sesuatu hal tidak sesuai dengan ekspektasi mu dan menerima bahwa itu takdir melainkan berusahalah untuk mendapatkan hal yang terbaik”

“Do’a harus di ikuti dengan usaha agar suatu harapan dan mimpi menjadi kenyataan”

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua kandung saya di kampung halaman yang tanpa henti mendoakan dan membantu saya agar apa yang anaknya lakukan lancar, terselesaikan dengan baik dan selalu memberikan motivasi. Juga pada kakak dan adikku. Dan juga Om dan Bucik saya yang saya anggap sebagai orang tua saya sendiri juga karena telah membantu banyak sekali saat saya disini
2. Terimakasih kepada dosen pembimbing Pak Bernadhed, M.Kom yang telah sabar membimbing, memberi masukan, arahan, dan saran.
3. Terimakasih pada teman-temanku.
4. Seluruh responden yang telah membantu mengisi kuesioner animasi.
5. Terimakasih pada Calon istri saya yang saya cintai yang telah repot membantu saya disaat saya susah dan sakit dalam menghadapi ujian pendadaran.
6. Terimakasih banyak pada staff amikom yang telah membantu dan membimbing saya yang tidak tahu dan buta arah dalam panduan.
7. Terimakasih juga sebanyak-banyaknya pada Kaprodi Sistem Informasi Pak Anggit yang sangat-sangat baik dalam membantu saya untuk melakukan perbaikan

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan nikmat, rahmat, karunia dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, keteguhan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan judul skripsi “Pembuatan Animasi 2D Wizard and Dragon dengan metode *Frame by frame*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-I Sistem Informasi di Universitas Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesainya skripsi ini, sehingga penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmunya selama perkuliahan. Penulis menyadari bahwa penulisan 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.

Penulis menyadari bahwa penulisan 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.

Yogyakarta, 1 Juni 2021

Arif Mahdy

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PSERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penulisan.....	3
1.5 Manfaat Penulisan.....	3
1.5.1 Untuk penulis	3
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
1.6.3.1 Pra Produksi	5
1.6.3.2 Produksi.....	5
1.6.3.3 Pasca Produksi.....	5
1.6.4 Evaluasi.....	5
1.7 Sistem Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7
2.2. Konsep Dasar Animasi.....	10
2.2.1 Konsep animasi.....	10
2.3. Jenis-jenis animasi.....	10
2.3.1 Animasi Klasik.....	10
2.3.2 Boneka Animasi.....	11
2.3.3 Animasi Komputer	11
2.4. Prinsip Dasar Animasi	14
2.4.1 Squash and Stretch.....	14
2.4.2 Anticipation.....	15

2.4.3 Staging	15
2.4.4 Straight ahead Action and Pose to Pose	16
2.4.5 Follow Through and Overlapping Action	17
2.4.6 Ease in and Ease Out.....	18
2.4.7 Arcs	19
2.4.8 Secondary Action.....	20
2.4.9 Timing and Spacing.....	21
2.4.10 Solid Drawing.....	22
2.4.11 Exaggeration	22
2.4.12 Appeal.....	23
2.5.Tahap-tahap pembuatan Film Animasi.....	24
2.5.1 Tahap Produksi	24
2.5.1.1 Pembentukan Ide.....	25
2.5.1.2 Tema	25
2.5.1.3 Logline	25
2.5.1.4 Sinopsis.....	26
2.5.1.5 Diagram Scene	26
2.5.1.6 Character Development	26
2.5.1.8 Storyboard	26
2.5.2 Produksi	28
2.5.2.1 Key Animation.....	28
2.5.2.2 In between	28
2.5.2.3 Background.....	28
2.5.2.4 Coloring.....	28
2.5.2.5 Sound	29
2.5.3 Pasca Produksi	29
2.5.3.1 Composition	29
2.5.3.2 Editing	29
2.5.3.3 Rendering.....	30
2.6.Software yang digunakan	30
2.6.1 Adobe Animate	30
2.7.Tahap Evaluasi.....	31
2.7.1 Perhitungan Kuesioner (Skala Likert).....	31
2.7.2 Menentukan Interval	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1 Gambaran umum penelitian	33
3.1.1 Ide/Cerita dan Konsep Teknik Pembuatan	34
3.1.2 Story/Referensi	34
3.1.3 Uji Kelayakan	34
3.1.4 Analisa Kebutuhan.....	34
3.1.5 Pra Produksi	35
3.1.6 Produksi	35
3.1.7 Pasca Produksi.....	35
3.1.8 Evaluasi	35
3.2 Pengumpulan data.....	35
3.2.1 Referensi.....	35
3.2.2 Ide Cerita.....	40
3.2.3 Konsep Teknik Pembuatan	40
3.3 Analisa	40

3.3.1	Uji Cerita.....	40
3.3.2	Analisa kebutuhan informasi	41
3.3.3	Analisa kebutuhan non fungsional	42
3.3.3.1	Analisa Kebutuhan Hardware	43
3.3.3.2	Analisa Kebutuhan Software	44
3.3.3.3	Analisa Kebutuhan Brainware.....	45
3.4	Pra Produksi	46
3.4.1	Ide	46
3.4.2	Tema	46
3.4.3	Logline	46
3.4.4	Sinopsis.....	46
3.4.5	Naskah	48
3.4.6	Storyboard	53
3.4.7	Character Development	61
3.4.7.1	Karakter utama	61
3.4.7.2	Karakter Pendukung	62
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Naskah	64
4.1.1	Standard character model sheet	64
4.1.2	Layout	66
4.1.3	Sound Recorded	67
4.1.4	Dope Sheet	67
4.1.5	Drawing	67
4.1.5.1	Key Animasi	68
4.1.5.2	In Between	68
4.1.6	Playback	69
4.1.7	Scanning	69
4.1.8	Background	69
4.1.9	Time Sheeting	71
4.1.10	Lip-Synch	71
4.1.11	Sound	72
4.2	Produksi	72
4.2.1	Cara penggerak otomatis background	73
4.2.1	Tahap export animasi	73
4.3	Pasca Produksi	74
4.3.1	Editing	74
4.3.2	Rendering	75
4.3.3	Hasil Produk	76
4.4	Evaluasi	85
4.4.1	Beta Testing.....	85
BAB V PENUTUP		91
5.1	Kesimpulan	91
5.2	Saran.....	91
Daftar Pustaka		92

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 Perbandingan karya Tinjauan pustaka.....	9
TABEL 2.2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban	32
TABEL 3.1 Software Digunakan	44
TABEL 3.2 Brainware	45
TABEL 3.2 Storyboard Wizard and Dragon	53
TABEL 4.1 Perbandingan storyboard dan Hasil.....	77
TABEL 5.1 Tabel Kuesioner	94
TABEL 5.2 Storyboard Wizard and Dragon	101
TABEL 5.3 Hasil Screenshoot Wizard and Dragon	109



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Animasi Klasik	11
Gambar 2.2 Contoh Boneka Animasi	12
Gambar 2.3 Contoh Animasi 2D “Legend of Hei	13
Gambar 2.4 Contoh Animasi 3D “Dragon ball Super : Broly”	13
Gambar 2.5 Contoh Squash and Stretch	14
Gambar 2.6 Contoh Anticipation	15
Gambar 2.7 Contoh Staging.....	16
Gambar 2.8 Contoh Straight ahead and Pose to Pose	17
Gambar 2.9 Contoh Ease in and Ease Out	18
Gambar 2.10 Contoh Arcs.....	18
Gambar 2.11 Contoh Secondary Action	19
Gambar 2.13 Contoh Solid Drawing	22
Gambar 2.14 Exaggeration	23
Gambar 2.15 Appeal	24
Gambar 2.16 Contoh Storyboard	27
Gambar 3.1 Gambaran Umum Penelitian	33
Gambar 3.2 Tooru vs Kamui	36
Gambar 3.3 Tooru vs Kamui	37
Gambar 3.4 One Puch man	38
Gambar 3.5 One Puch man	39
Gambar 3.7 Karakter Penyihir	62
Gambar 3.8 Naga	63
Gambar 3.9 Manusia	64
Gambar 3.10 Anak Naga	64
Gambar 4.7 Layout setting Adobe Animate	67
Gambar 4.8 Recording	68
Gambar 4.9 Drawing Straight ahead action.....	68
Gambar 4.10 Key animasi	69
Gambar 4.11 In between	69
Gambar 4.12 Gambar pembuatan background.....	70
Gambar 4.15 Time sheeting	72
Gambar 4.16 Lip-sync	72
Gambar 4.17 Timeline Adobe Animate	73
Gambar 4.18 Pengaturan camera.....	74
Gambar 4.19 Timeline camera.....	74
Gambar 4.20 Export video animasi.....	75
Gambar 4.21 Editing.....	76
Gambar 4.22 Rendering	76
Gambar 4.23 Rendering 2	77
Gambar 4.24 Gambar export video.....	87
Gambar Diagram 4.1	90

INTISARI

Dampak dari globalisasi yang masuk ke Indonesia menyebabkan penurunan moral terhadap generasi muda bangsa Indonesia terutama pada sosial media yang dimana pemuda dapat secara bebas mengutarakan pendapat maupun itu positif ataupun negatif. Karena kurangnya edukasi tentang nilai moral pada generasi muda bangsa maka penulis membuat sebuah video yang mengandung nilai moral di dalamnya yaitu film pendek animasi 2d “*Wizard and Dragon*”.

Pembuatan film pendek animasi 2d “*Wizard and Dragon*” menggunakan Adobe Animate ini menjelaskan bagaimana pembuatan animasi 2d dan pengimplementasian *Frame by Frame* pada Adobe Animate. Tahap yang diperlukan yaitu tahap Pra Produksi, Produksi, hingga Pasca Produksi.

Berdasarkan pengujian beta testing yang dilakukan menggunakan kuesioner, pada aspek cerita mendapat nilai akhir sebesar 94% dengan kriteria “cukup”. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan tersebut, animasi “*Wizard and Dragon*” terdapat pesan moral dan penonton dapat mengerti isi dari pesan tersebut.

Kata Kunci : Pembuatan, Animasi, 2D, *FramebyFrame*, Video, Naga, Storytelling

ABSTRACT

The impact of globalization that has entered Indonesia has caused a moral decline for the younger generation of the Indonesian nation, especially on social media where youth can freely express their opinions, whether positive or negative. Due to the lack of education about moral values in the nation's young generation, the author made a video containing moral values in it, namely the 2d animated short film "Wizard and Dragon".

This 2d animated short film "Wizard and Dragon" using Adobe Animate explains how to create 2d animation and implement Frame by Frame in Adobe Animate. The stages required are the Pre-Production, Production, and Post-Production stages.

Based on beta testing conducted using a questionnaire, the story aspect got a final score of 94% with the "enough" criteria. Based on the tests that have been carried out, the animation "Wizard and Dragon" has a moral message and the audience can understand the content of the message.

Keyword : *Making, Animation, 2D , FramebyFrame, Video, Dragon, Storytelling*