

PEMBUATAN ANIMASI 2D DENGAN JUDUL “THE DREAMER”

SKRIPSI



disusun oleh

Adolfus Friesto Widya Perkasa

14.11.7746

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PEMBUATAN ANIMASI 2D DENGAN JUDUL “THE DREAMER”

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Adolfus Friesto Widya Perkasa

14.11.7746

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI 2D DENGAN JUDUL "THE DREAMER"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adolfus Friesto Widya Perkasa

14.11.7746

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 6 Juni 2021

Dosen Pembimbing,

Barka Satya, M.Kom.

NIK. 190302126

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI 2D DENGAN JUDUL “THE DREAMER”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adolfus Friesto Widya Perkasa

14.11.7746

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juni 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Heri Sismoro, M.Kom.
NIK. 190302057

Robert Marco, M.T.
NIK. 190302228

Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juni 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, 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 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, 21 Juni 2021



Adolfus Friesto Widya Perkasa

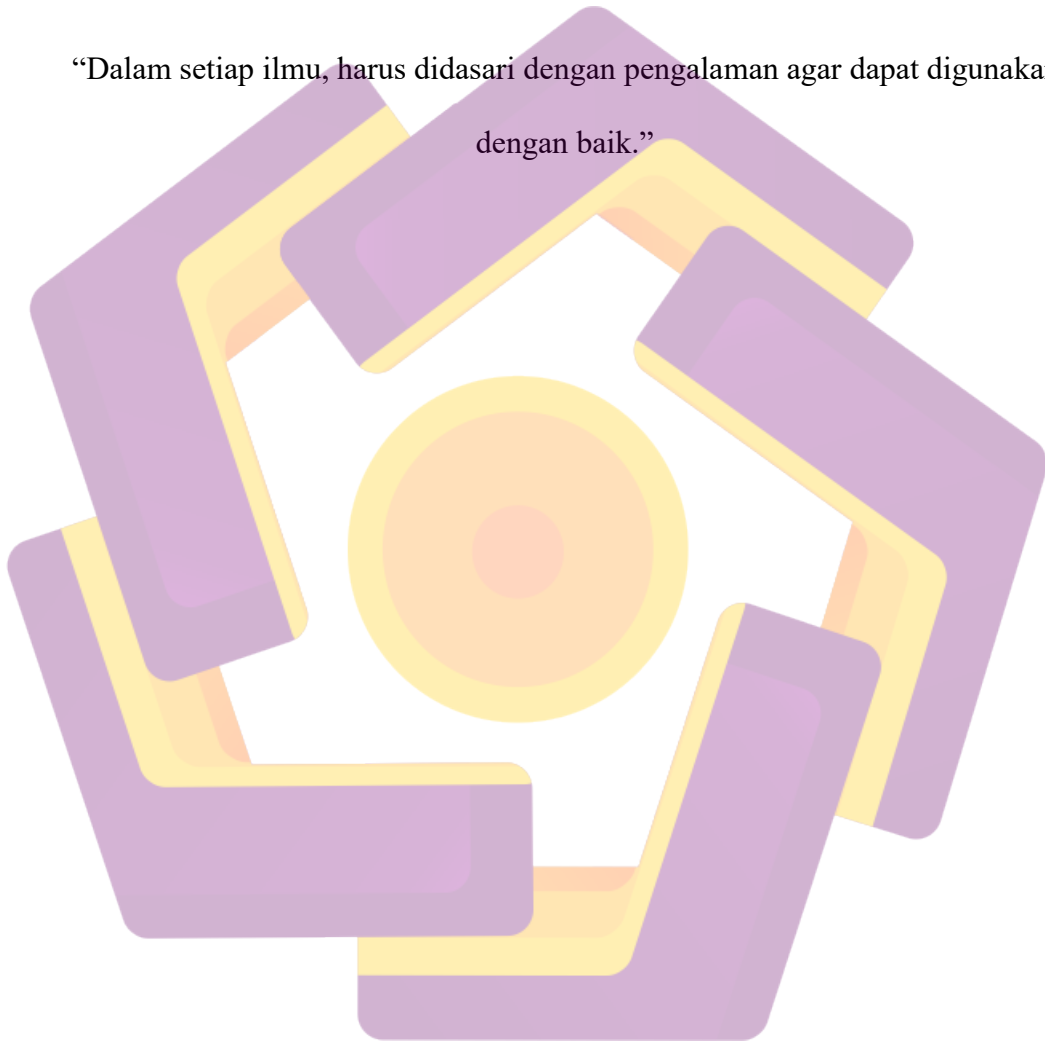
NIM. 14.11.7746

MOTTO

“Aku memang berjalan pelan, tapi aku tidak pernah berjalan mundur.”

(Abraham Lincoln).

“Dalam setiap ilmu, harus didasari dengan pengalaman agar dapat digunakan dengan baik.”



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, tiada kata seindah syukur atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Pembuatan Animasi 2D Dengan Judul “The Dreamer”**”. Dengan rasa bangga dan bahagia saya panjatkan rasa syukur dan terima kasih saya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Kedua Orang Tua tercinta Bapak Yohanes Brintakudu dan Ibu Christina Minrasah Ningsih yang selalu memberikan kasih dan sayangnnya, serta do'a yang tulus dan tiada henti untuk kesuksesan saya.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman seperjuangan dari kelas 14-S1TI-03 yang sudah mendukung dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman daring saya yang selalu membantu menyemangati disaat penulis sudah tidak sanggup mengerjakan. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang selalu mendukung saya ucapkan terimakasih.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya penulis masih diberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pembuatan Animasi 2D Dengan Judul “The Dreamer””**

Skripsi ini disusun sebagai rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang program pendidikan Sarjana Strata 1 Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Barka Satya, 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 banyak memberikan ilmunya selama masa perkuliahan.
5. Kedua Orang Tua, Adik dan segenap keluarga yang telah memberikan dukungan moral serta materi dengan tulus, ikhlas dan penuh kasih sayang.
6. Sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat, motivasi dan membantu dalam menyelesaikan pengerjaan skripsi ini.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah

banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca dan akan diterima dengan senang hati. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya, khususnya tentang pembuatan animasi 2 dimensi. Terima kasih.



Yogyakarta, 21 Juni 2021
Penulis

Adolfus Friesto Widya Perkasa

14.11.7746

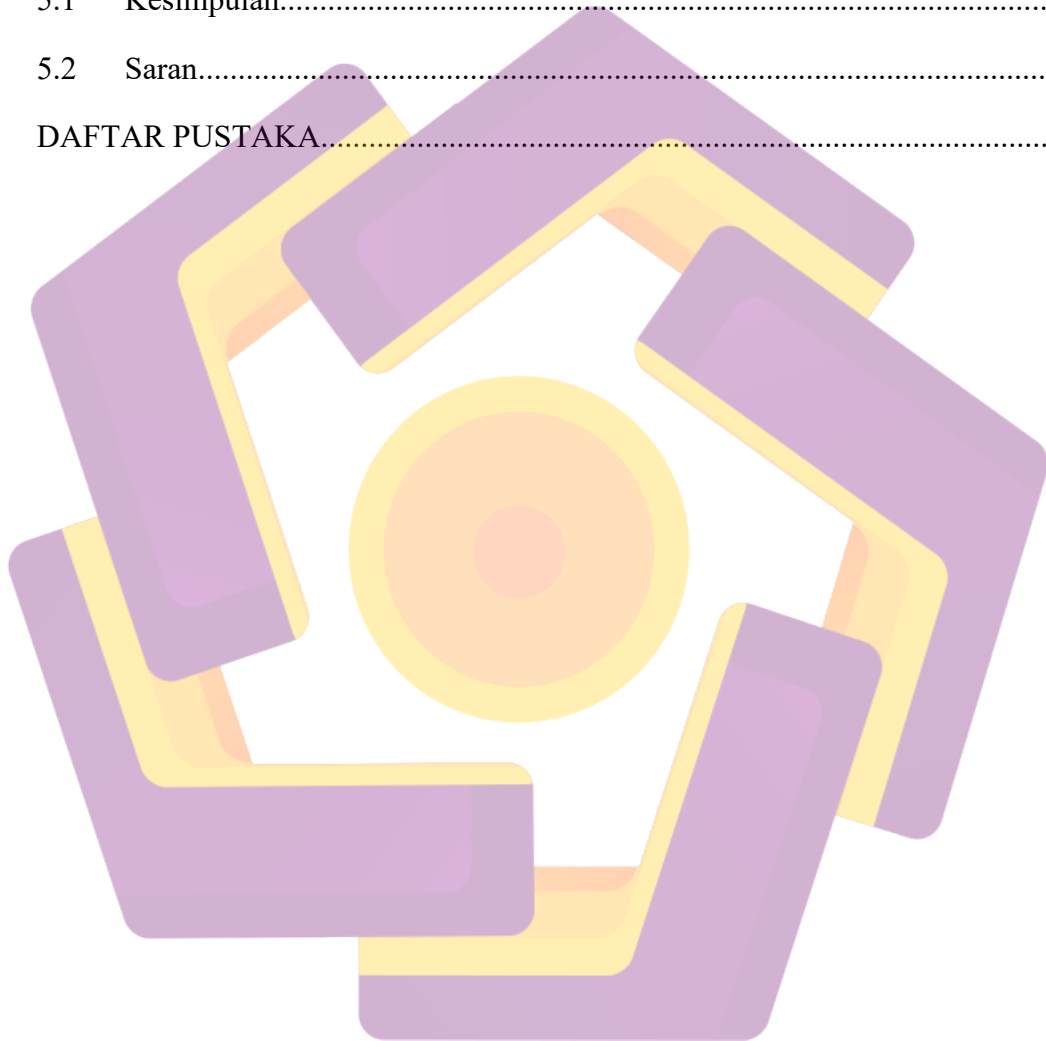
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4

1.6.4	Metode Pengembangan.....	4
1.7	Sistematika Penulis.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....		6
2.1	Tinjauan Pustaka.....	6
2.2	Definisi Animasi.....	6
2.3	Perkembangan Dunia Animasi.....	7
2.3.1	Animasi Klasik.....	7
2.3.2	Boneka Animasi.....	8
2.3.3	Animasi Komputer.....	9
2.4	Prinsip Dasar Animasi.....	9
2.4.1	Squash and Stretch.....	9
2.4.2	Anticipation.....	10
2.4.3	Staging.....	11
2.4.4	Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	11
2.4.5	Follow Through and Overlapping Action.....	12
2.4.6	Ease In and Ease Out.....	13
2.4.7	Arcs.....	13
2.4.8	Secondary Action.....	14
2.4.9	Timing and Spacing.....	14
2.4.10	Exaggeration.....	15
2.4.11	Solid Drawing.....	16
2.4.12	Appeal.....	16
2.5	Tahapan Pembuatan Film Animasi.....	16
2.5.1	Pra Produksi.....	16
2.5.2	Produksi.....	19

2.5.3	Pasca Produksi.....	20
2.6	Software yang Digunakan.....	21
2.6.1	Celtx.....	21
2.6.2	Adobe Media Encoder.....	22
2.6.3	Adobe Photoshop CS6.....	22
2.6.4	Krita.....	23
2.6.5	Adobe Audition CC.....	23
2.6.6	Adobe After Effect CC.....	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		25
3.1	Analisis Kebutuhan.....	25
3.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	25
3.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	26
3.1.3	Analisis Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats.....	28
3.2	Pra Produksi.....	29
3.2.1	Ide Cerita.....	29
3.2.2	Tema.....	29
3.2.3	Logline.....	29
3.2.4	Sinopsis.....	30
3.2.5	Diagram Scene.....	30
3.2.6	Character Development.....	31
3.2.7	Naskah.....	33
3.2.8	Storyboard.....	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1	Implementasi.....	38
4.1.1	Produksi.....	38

4.1.2	Pasca Produksi.....	44
4.2	Pembahasan.....	49
4.2.1	Pembahasan Tentang 12 Prinsip Animasi.....	50
BAB V PENUTUP.....		54
5.1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....		56



DAFTAR TABEL

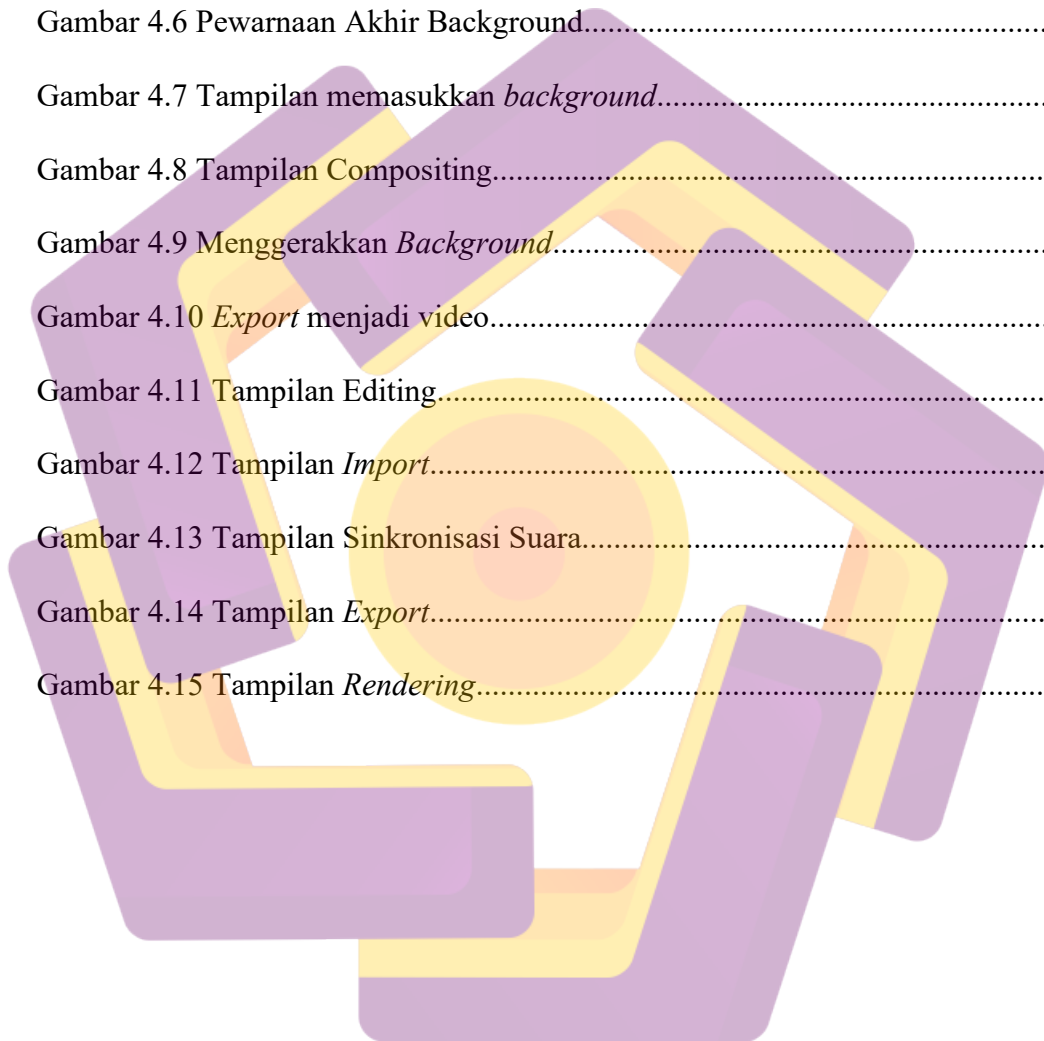
Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware Komputer.....	26
Tabel 3.2 Spesifikasi Minimum.....	27



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash & Stretch</i> [3].....	10
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i> [3].....	10
Gambar 2.3 <i>Staging</i> [3].....	11
Gambar 2.4 <i>Key Pose</i> [3].....	11
Gambar 2.5 <i>Follow Through</i> [3].....	12
Gambar 2.6 <i>Overlapping Action</i> [3].....	12
Gambar 2.7 <i>Ease In and Ease Out</i> [3].....	13
Gambar 2.8 <i>Arcs</i> [3].....	13
Gambar 2.9 <i>Secondary Action</i> [3].....	14
Gambar 2.10 <i>Timing & Spacing</i> [3].....	15
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i> [3].....	15
Gambar 2.12 <i>Celtx</i>	21
Gambar 2.13 <i>Adobe Media Encoder</i>	22
Gambar 2.14 <i>Adobe Photoshop CC</i>	22
Gambar 2.15 <i>Krita</i>	23
Gambar 2.16 <i>Adobe Audition CC</i>	23
Gambar 2.17 <i>Adobe After Effect CC</i>	24
Gambar 3.1 <i>Diagram Scene</i>	30
Gambar 3.2 <i>Karakter utama</i>	31
Gambar 3.3 <i>Karakter pendukung</i>	32
Gambar 3.4 <i>Tabel Naskah</i>	33
Gambar 4.1 <i>Key Animation</i>	39

Gambar 4.2 <i>In Between</i>	40
Gambar 4.3 <i>Coloring</i>	40
Gambar 4.4 Sketsa <i>Background</i>	41
Gambar 4.5 Pewarnaan Dasar <i>Background</i>	42
Gambar 4.6 Pewarnaan Akhir <i>Background</i>	43
Gambar 4.7 Tampilan memasukkan <i>background</i>	45
Gambar 4.8 Tampilan <i>Compositing</i>	45
Gambar 4.9 Menggerakkan <i>Background</i>	46
Gambar 4.10 <i>Export</i> menjadi video.....	46
Gambar 4.11 Tampilan <i>Editing</i>	47
Gambar 4.12 Tampilan <i>Import</i>	47
Gambar 4.13 Tampilan Sinkronisasi Suara.....	48
Gambar 4.14 Tampilan <i>Export</i>	48
Gambar 4.15 Tampilan <i>Rendering</i>	49



INTISARI

Dunia animasi untuk saat ini semakin berkembang pesat dengan dukungan teknologi yang semakin canggih dan mudah dipelajari. Film animasi dikenal sejak adanya televisi yang menampilkan gambar bergerak seperti kehidupan tumbuhan, hewan, dan juga manusia yang ditampilkan dengan bentuk animasi 2 dimensi dengan menerapkan teknik multimedia. Film animasi awalnya di tujukan untuk menghibur anak-anak, namun saat ini film animasi juga memiliki beragam *genre* seperti *action*, *comedy*, *drama*, *slice of life*, *fantasy*, *thriller*, *horror* dan lainnya yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan usia.

Film animasi ini menceritakan tentang seorang pemuda yang dijadikan sebuah percobaan laboratorium. Namun pemuda ini sangat terkejut tiba-tiba ia berubah menjadi monster dan ingin membunuh seorang ilmuwan. Berdasarkan tema cerita, film ini memiliki *genre thriller* dimana kisah akan berfokus pada ketegangan dan rasa penasaran para penonton. Pembuatan film dilakukan melalui 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi dengan menerapkan 12 prinsip animasi.

Penerapan prinsip animasi dalam film animasi ini membuat pergerakan menjadi lebih natural dan dinamis. Film ini juga memiliki unsur ketegangan yang dapat memberi hiburan tersendiri bagi penikmat *thriller*.

Kata Kunci : Animasi, Kartun, Film, Genre, Multimedia

ABSTRACT

The world of animation is currently growing rapidly with the support of increasingly sophisticated and easy to learn technology. Animated films are known since the existence of television which displays moving images such as plant, animal, and human life which is displayed in 2 dimensional animation by applying multimedia techniques. Animated films were originally intended to entertain children, but currently animated films also have various genres such as action, comedy, drama, slice of life, fantasy, thriller, horror and others that can be enjoyed by various ages.

This animated film tells the story of a young man who is used as a laboratory experiment. But this young man was very surprised that he suddenly turned into a monster and wanted to kill a scientist. Based on the theme of the story, this film has a thriller genre where the story will focus on the tension and curiosity of the audience. Film making is done through 3 stages, namely pre production, production and post production by applying 12 principles of animation.

The application of the principles of animation in this animated film makes the movement more natural and dynamic. This film also has an element of tension that can provide its own entertainment for thriller connoisseurs.

Keywords : Animation, Cartoon, Film, Genre, Multimedia.