

**ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PRODUK MCI BIOGLASS DENGAN TEKNIK FRAME
BY FRAME, RIGGING DAN MORPHING**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MAHESA BISATYA

16.12.9096

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PRODUK MCI BIOGLASS DENGAN TEKNIK FRAME
BY FRAME, RIGGING DAN MORPHING**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MAHESA BISATYA

16.12.9096

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PRODUK MCI BIOGLASS DENGAN TEKNIK FRAME BY
FRAME, RIGGING DAN MORPHING**

yang disusun dan diajukan oleh

Mahesa Bisatya

16.12.9096

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 26 Desember 2022

Dosen Pembimbing

Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PRODUK MCI BIOGLASS DENGAN TEKNIK FRAME BY
FRAME, RIGGING DAN MORPHING**

yang disusun dan diajukan oleh

Mahesa Bisatya

16.12.9096

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Desember 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rifda Faticha Alfa, S. Kom, M. Kom
NIK. 190302392

Mulia Sulistiyono, S. Kom
NIK. 190302248

Atik Nurmasani, S. Kom, M. Kom
NIK. 190302354

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Desember 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Mahesa Bisatya
NIM : 16.12.9096

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Analisis dan Pembuatan Film Animasi 2D Sebagai Media Promosi Produk MCI Bioglass Dengan Teknik Frame By Frame, Rigging dan Morphing

Dosen Pembimbing : Barka Satya, M.Kom

Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.

Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.

Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 26 Desember 2022

Yang Menyatakan,

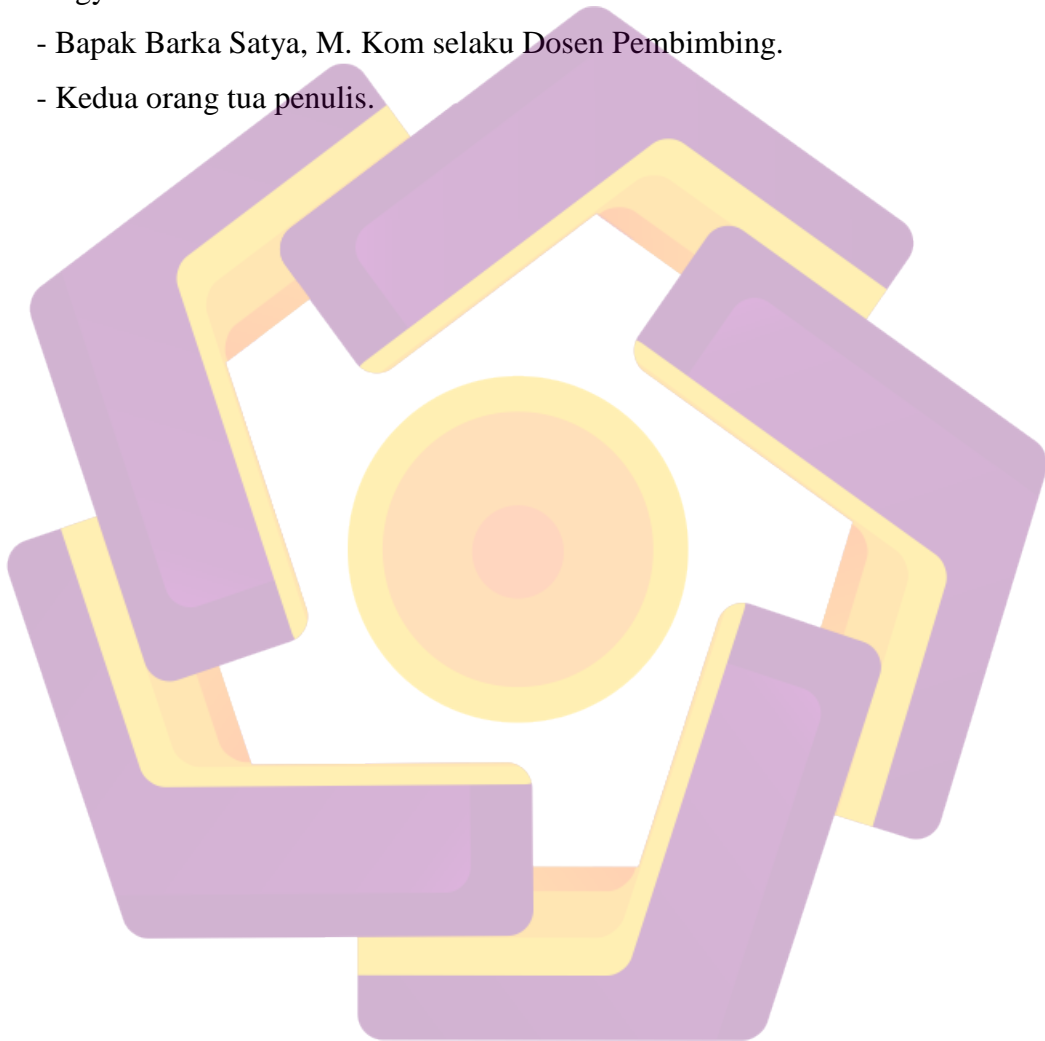


Mahesa Bisatya

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis akan mempersembahkan skripsi ini kepada:

- Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M. M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
- Bapak Barka Satya, M. Kom selaku Dosen Pembimbing.
- Kedua orang tua penulis.



KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebelum masa studi penulis berakhir dalam keadaan sehat.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Barka Satya, M. Kom. yang telah mendidik dan membimbing penulis dalam pengerjaan skripsi ini, kedua orang tua penulis yang selalu mengingatkan dan mendukung penulis untuk mengerjakan skripsi ini serta teman-teman penulis yang senantiasa mendukung penulis agar segera lulus dari Universitas Amikom.

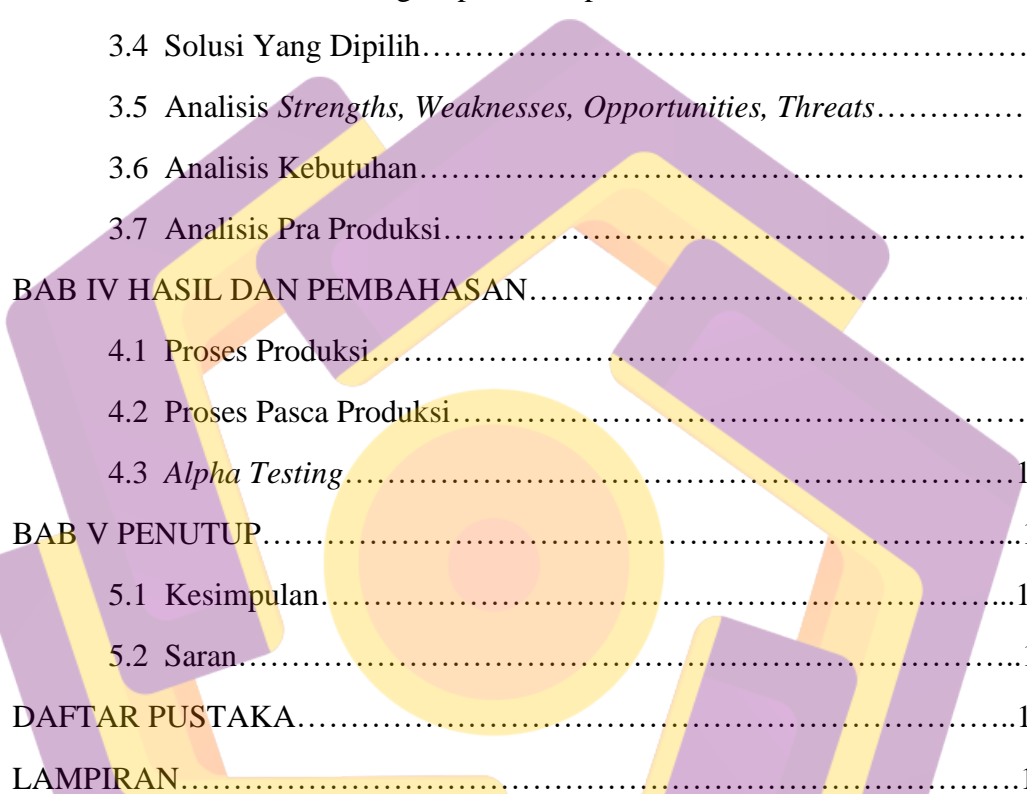
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Apabila terdapat kesalahan, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga isi dari skripsi ini dapat bermanfaat untuk para pembaca.

Yogyakarta, 9 November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

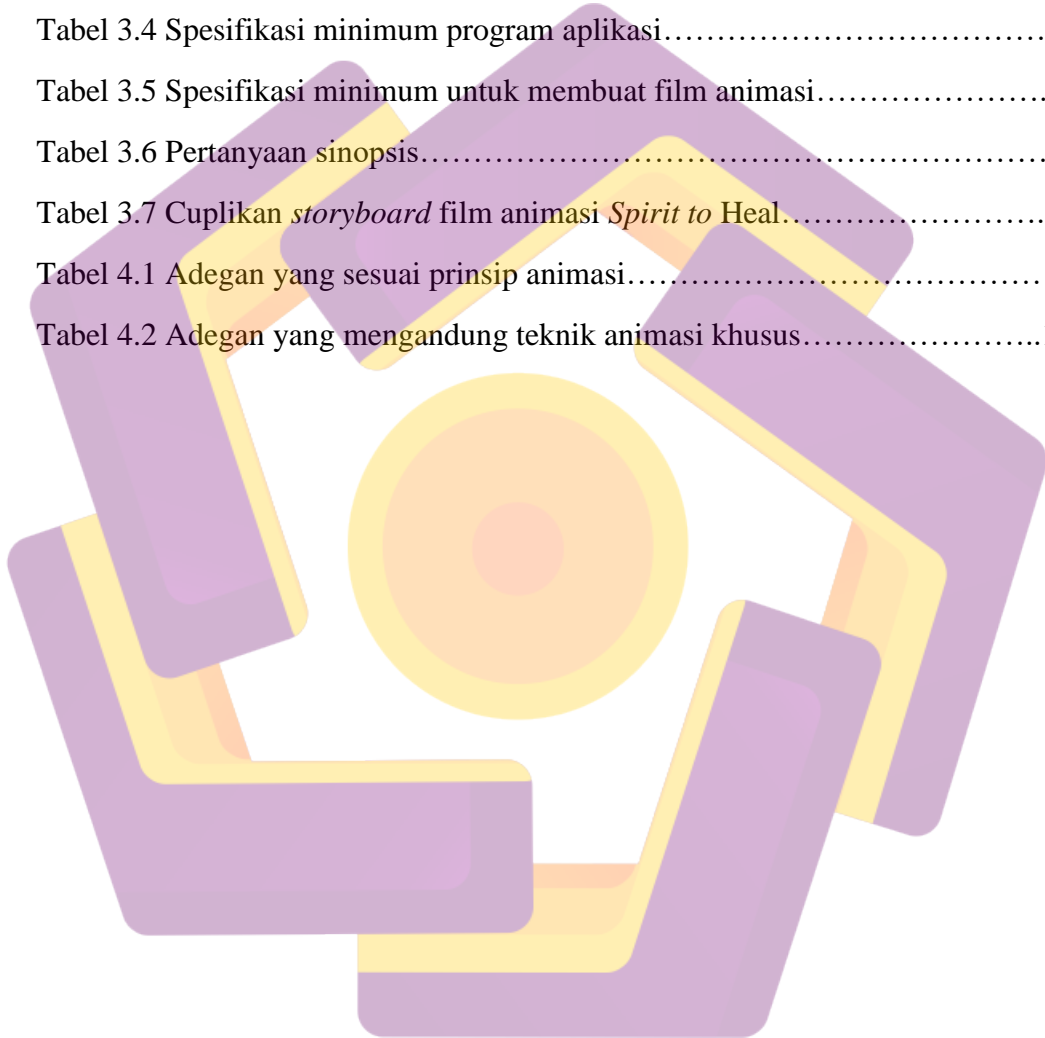
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistem Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Studi Literatur.....	7
2.2 Teori Multimedia.....	10
2.3 Teori Animasi.....	15
2.4 Teori Promosi.....	28
2.5 Teori <i>Bioglass</i>	29
2.6 Teori Produksi.....	36
2.7 Teori <i>Software</i>	43
2.8 Teori Analisis.....	45



2.9 Teori <i>Testing</i>	47
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	48
3.1 Deskripsi Singkat Perusahaan.....	48
3.2 Analisis Masalah.....	48
3.3 Solusi-Solusi Yang Dapat Diterapkan.....	49
3.4 Solusi Yang Dipilih.....	49
3.5 Analisis <i>Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats</i>	50
3.6 Analisis Kebutuhan.....	53
3.7 Analisis Pra Produksi.....	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	71
4.1 Proses Produksi.....	71
4.2 Proses Pasca Produksi.....	98
4.3 <i>Alpha Testing</i>	112
BAB V PENUTUP.....	116
5.1 Kesimpulan.....	116
5.2 Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA.....	117
LAMPIRAN.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian penelitian.....	8
Tabel 3.1 Analisis <i>Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats</i>	50
Tabel 3.2 Strategi <i>Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats</i>	52
Tabel 3.3 Kebutuhan perangkat lunak (<i>Software</i>).....	55
Tabel 3.4 Spesifikasi minimum program aplikasi.....	55
Tabel 3.5 Spesifikasi minimum untuk membuat film animasi.....	56
Tabel 3.6 Pertanyaan sinopsis.....	59
Tabel 3.7 Cuplikan <i>storyboard</i> film animasi <i>Spirit to Heal</i>	70
Tabel 4.1 Adegan yang sesuai prinsip animasi.....	112
Tabel 4.2 Adegan yang mengandung teknik animasi khusus.....	114



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Frame</i>	17
Gambar 2.2 <i>Morphing</i>	18
Gambar 2.3 Contoh <i>anticipation</i>	19
Gambar 2.4 Contoh <i>squash and stretch</i>	20
Gambar 2.5 Contoh <i>staging</i>	21
Gambar 2.6 Contoh <i>straight ahead</i>	22
Gambar 2.7 Contoh <i>pose to pose</i>	22
Gambar 2.8 Contoh <i>follow through</i>	23
Gambar 2.9 Contoh <i>overlapping</i>	23
Gambar 2.10 Contoh <i>slow in</i> dan <i>slow out</i>	23
Gambar 2.11 Contoh <i>arcs</i>	24
Gambar 2.12 Contoh <i>secondary action</i>	25
Gambar 2.13 Contoh <i>timing</i> pada <i>in-between</i>	25
Gambar 2.14 Contoh <i>exaggeration</i>	26
Gambar 2.15 <i>Step by step</i> menggambar karakter dengan <i>solid drawing</i>	27
Gambar 2.16 Contoh <i>appeal</i> pada dua karakter.....	28
Gambar 2.17 <i>Bioglass 2+</i>	30
Gambar 2.18 <i>Bioglass Mini</i>	31
Gambar 2.19 <i>Bioglass Diamond Shape</i>	32
Gambar 2.20 <i>Bioglass X</i>	33
Gambar 2.21 <i>Bioglass Vortex</i>	34
Gambar 2.22 <i>Bio Pendant</i>	35
Gambar 2.23 Testimoni <i>Bioglass 1</i>	36
Gambar 2.24 Testimoni <i>Bioglass 2</i>	36
Gambar 2.25 <i>Diagram Scene</i>	40
Gambar 2.26 Contoh naskah film.....	41
Gambar 2.27 Contoh <i>storyboard</i>	42

Gambar 3.1 <i>Diagram Scene Spirit to Heal</i>	64
Gambar 3.2 Cuplikan naskah film <i>Spirit to Heal</i>	65
Gambar 3.3 Desain karakter Bella.....	66
Gambar 3.4 Desain karakter Julio.....	67
Gambar 3.5 Desain karakter Nike.....	68
Gambar 3.6 Gambar <i>background</i> rumah Bella dan Julio.....	69
Gambar 3.7 Gambar lapangan atletik.....	69
Gambar 4.1 Menu awal pada <i>Adobe Flash</i>	72
Gambar 4.2 Lembar kerja <i>Adobe Flash</i>	72
Gambar 4.3 Pengaturan FPS dan resolusi.....	73
Gambar 4.4 Tampilan <i>brush tool</i>	73
Gambar 4.5 Sketsa karakter film <i>Spirit to Heal</i>	74
Gambar 4.6 Sketsa <i>background</i> film <i>Spirit to Heal</i>	74
Gambar 4.7 <i>Line art</i> karakter film <i>Spirit to Heal</i>	75
Gambar 4.8 <i>Line art background</i> film <i>Spirit to Heal</i>	75
Gambar 4.9 Pewarnaan karakter film <i>Spirit to Heal</i>	76
Gambar 4.10 Pewarnaan <i>background</i> film <i>Spirit to Heal</i>	77
Gambar 4.11 Cara buat <i>file</i> perekaman suara.....	78
Gambar 4.12 Pengaturan untuk <i>file</i> perekaman suara.....	78
Gambar 4.13 Lembar kerja <i>Adobe Audition CS6</i>	79
Gambar 4.14 Cara memulai perekaman suara.....	79
Gambar 4.15 Kotak dialog penghalang proses perekaman.....	80
Gambar 4.16 Jendela pengaturan <i>sound</i> pada <i>Control Panel</i>	80
Gambar 4.17 <i>Sample rate</i> pada perangkat audio <i>input</i>	81
Gambar 4.18 Perangkat audio <i>output</i> pada jendela <i>sound</i>	82
Gambar 4.19 <i>Sample rate</i> pada perangkat audio <i>output</i>	83
Gambar 4.20 Grafik <i>waveform</i> saat perekaman.....	83
Gambar 4.21 Grafik <i>waveform</i> setelah diseleksi.....	84

Gambar 4.22 <i>Parametric Equalizer</i> pada bagian <i>Effects Rack</i>	84
Gambar 4.23 Jendela <i>Parametric Equalizer</i>	85
Gambar 4.24 Tombol <i>Apply</i> pada bagian <i>Effects Rack</i>	86
Gambar 4.25 Penyeleksian bagian kecil dari <i>noise</i>	86
Gambar 4.26 <i>Capture Noise Print</i> pada menu <i>Effects</i>	87
Gambar 4.27 <i>File</i> animasi <i>Spirit to Heal</i> dalam <i>Adobe Flash</i>	88
Gambar 4.28 Cara mengubah gambar mulut menjadi simbol.....	89
Gambar 4.29 Jendela <i>Convert to Symbol</i>	89
Gambar 4.30 Tampilan <i>Edit Mode</i> dari simbol <i>Mouth</i>	90
Gambar 4.31 Gambar mulut dalam simbol <i>Mouth</i>	90
Gambar 4.32 Tampilan <i>Properties</i> dari simbol <i>Mouth</i>	91
Gambar 4.33 Tombol untuk membuat <i>layer</i> baru.....	91
Gambar 4.34 <i>Layer</i> baru yang bernama <i>Dubbing</i>	92
Gambar 4.35 <i>Frame</i> yang menjadi tempat dimulainya suara.....	92
Gambar 4.36 Tampilan <i>Insert Blank Keyframe</i>	93
Gambar 4.37 <i>Import to Stage</i> pada menu <i>File</i>	93
Gambar 4.38 <i>File</i> suara untuk dialog karakter animasi.....	94
Gambar 4.39 Penggantian nama <i>sound</i>	94
Gambar 4.40 <i>Timeline</i> yang berisi suara.....	95
Gambar 4.41 <i>Insert Frame</i> untuk menyesuaikan dengan durasi suara.....	95
Gambar 4.42 Pengaturan <i>Sync</i> dari <i>Event</i> ke <i>Stream</i>	96
Gambar 4.43 <i>Insert Keyframe</i> pada <i>frame</i> yang terdapat ucapan.....	97
Gambar 4.44 Beranda situs <i>ZapSplat</i>	98
Gambar 4.45 Peraturan lisensi dari <i>Zapsplat</i>	98
Gambar 4.46 Cara buat <i>file</i> baru pada <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	99
Gambar 4.47 Jendela <i>New Project</i>	100
Gambar 4.48 Jendela <i>New Sequence</i>	101
Gambar 4.49 Lembar kerja <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	101

Gambar 4.50 Cara <i>import file</i>	102
Gambar 4.51 Jendela <i>Media Browser</i> untuk <i>import file</i>	103
Gambar 4.52 <i>Preview file</i> animasi pada <i>source monitor</i>	104
Gambar 4.53 Cara <i>export file</i> animasi menjadi video.....	105
Gambar 4.54 <i>Export</i> video dengan eksistensi <i>.avi</i>	105
Gambar 4.55 Pengaturan <i>export video</i>	106
Gambar 4.56 Cara <i>import</i> video melalui jendela <i>Media Browser</i>	106
Gambar 4.57 Panel <i>Project</i> pada <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	107
Gambar 4.58 <i>Sequence</i> baru untuk menyesuaikan pengaturan.....	107
Gambar 4.59 <i>Source patching</i> pada <i>timeline</i>	108
Gambar 4.60 <i>Video track 1</i> dan <i>audio track 1</i> yang sudah terisi.....	109
Gambar 4.61 Hanya <i>video track 1</i> yang terisi.....	109
Gambar 4.62 Hanya <i>audio track 1</i> yang terisi.....	109
Gambar 4.63 <i>Timeline</i> yang berisi gabungan video dan audio.....	109
Gambar 4.64 Pilihan menu untuk <i>rendering</i>	110
Gambar 4.65 Jendela <i>Export Settings</i>	111
Gambar 4.66 Jendela <i>progress</i> dari proses <i>export</i>	111

INTISARI

Dalam penelitian ini, penulis mencoba menyelesaikan masalah dari produk kesehatan yang disebut sebagai *Bioglass*. Produk ini berbentuk lempeng kaca dan didistribusikan oleh klub bisnis bernama MCI (*Millionaire Club Indonesia*). Produk ini dapat mengobati berbagai jenis penyakit. Akan tetapi, produk ini masih belum terlalu laris. Beberapa orang tidak mempercayai khasiat dari produk *Bioglass* karena dianggap tidak realistis. Oleh sebab itu, penulis ingin mempromosikan *Bioglass* untuk lebih banyak orang dan meyakinkan mereka bahwa produk ini realistis.

Metode promosinya adalah dengan membuat film animasi 2D dengan cerita yang dikhususkan untuk promosi *Bioglass*. Filmnya berjudul *Spirit to Heal* dan dibuat dengan teknik *frame by frame*, *rigging*, dan *morphing*.

Dengan grafik yang berkualitas dan teknik animasi yang beragam, film animasinya terlihat memukau dan bisa menarik perhatian banyak orang. Akan tetapi, film animasinya belum selesai dikerjakan. *Progress* dari filmnya hanya mencapai 67%. Masalah ini bisa terjadi karena penulis tidak dapat mengatur waktu pengerjaan dengan baik. Penulis berharap waktu pengerjaan bisa diatur dengan lebih baik lagi untuk semua pekerjaan yang dilakukan penulis.

Kata kunci: *Bioglass*, MCI, Promosi, Animasi, 2D

ABSTRACT

In this research, the author tries to solve the problem of the health product called as Bioglass. This product has the form of glass plate and distributed by the business club called MCI (Millionaire Club Indonesia). This product can cure various types of diseases. However, this product is still not sold very well. Some people did not trust the efficacy of Bioglass because it is considered unrealistic. Therefore, the author wants to promote Bioglass for more people and convince them that the product is realistic.

The promotion method is to make a 2D animated film with a story devoted to promote Bioglass. The film is titled as Spirit to Heal and it is made with frame by frame, rigging, morphing and masking technique.

With high quality graphic and various animation techniques, the animation movie seems stunning and it could draw many people's attention. However, the animated film is not done yet. The progress of the film only reached 67%. This problem can occur because the author cannot manage the production time properly. The author hopes that the production time could be managed properly for every work done by the author.

Keyword: *Bioglass, MCI, Promotion, Animation, 2D*

