

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D
“KEHIDUPAN” DENGAN MENGGUNAKAN METODE
FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi informatika



disusun oleh
DEVENDI
18.11.2487

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2023

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D
“KEHIDUPAN” DENGAN MENGGUNAKAN METODE
FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi informatika



disusun oleh

Devendi

18.11.2487

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “KEHIDUPAN” DENGAN
MENGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME**

yang disusun dan diajukan oleh

Devendi

18.11.2487

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 januari 2023

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “KEHIDUPAN” DENGAN
MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME

yang disusun dan diajukan oleh

Devendi

18.11.2487


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

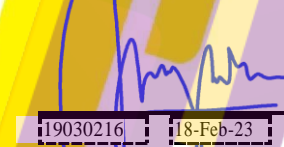
Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dr
NIK. 190302197



Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164



19030216 18-Feb-23

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Januari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif AlFatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Devendi
NIM : 18.11.2487

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan dan pembuatan animasi 2d “kehidupan” dengan menggunakan metode frame by frame

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

1. 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.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. 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.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. 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, 24 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Devendi

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puja dan puji syukur kepada Allah SWT, berkah dan limpahan rahmat serta karunia nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat serta hidayahnya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua saya bapak dan ibu yang selalu memberikan doa, dukungan serta semangat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak bhanu sri nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan saran, bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada teman-teman kelas IF-10, terimakasih kepada kalian yang telah menjadi teman saya semasa kuliah.
5. Dan seluruh pihak yang sudah membantu saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan banyak terimakasih.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kita ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tidak lupa kita ucapkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW, serta keluarga dan para sahabatnya yang memberi syafaatnya kepada kita semua sehingga kita dalam perlindungannya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. Selain itu juga merupakan bukti mahasiswa menyelesaikan kuliah jenjang Strata-1 dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatannya, penulis berterima kasih:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, selaku rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom selaku ketua jurusan Informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberika saran, bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan ilmu saat perkuliahan.
5. Semua pihak yang membantu baik dukungan moral, pikiran dan tenaga dalam

penyelesaian skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak yang tidak bisa disebutkan satu per-satu semoga Allah SWT membalas kebaikan dan melimpahkan rahmat dan hidayah nya kepada kita semua.

Penulis telah berupaya dengan semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi isi maupun tata Bahasa, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga berguna bagi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Aamiin.

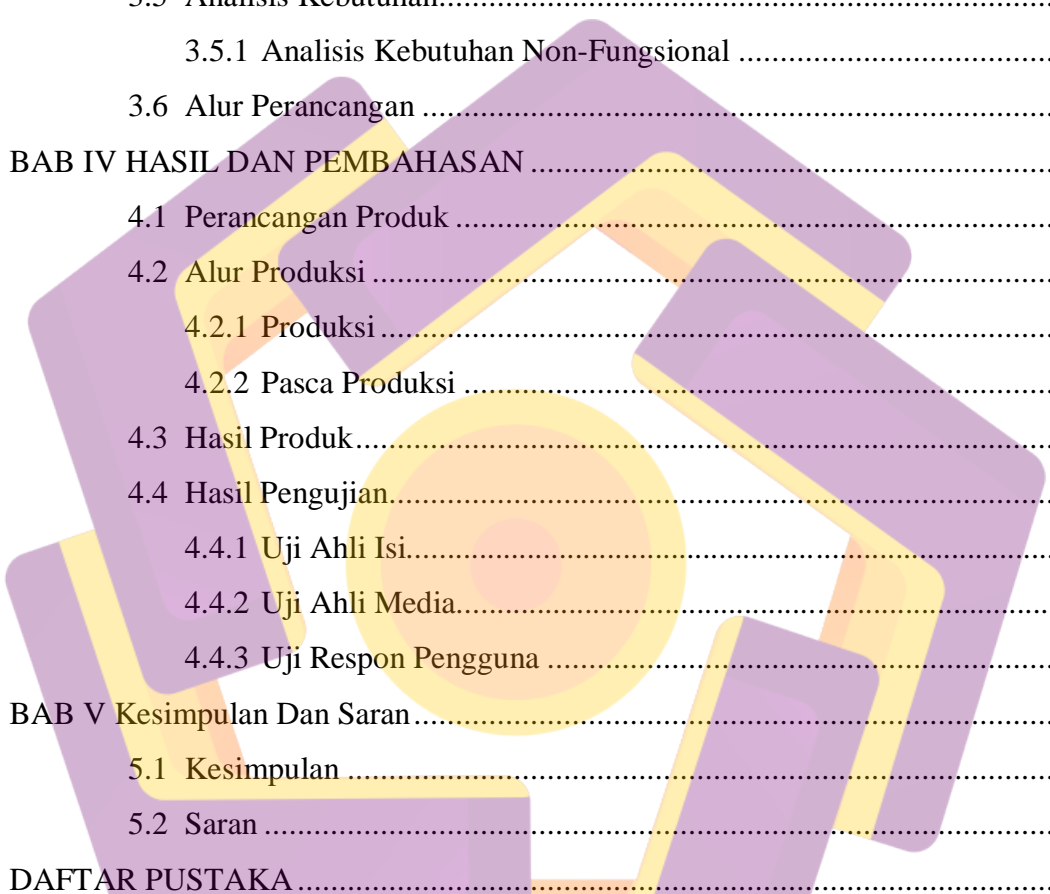
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 22 Februari 2023

Devendi

DAFTAR ISI

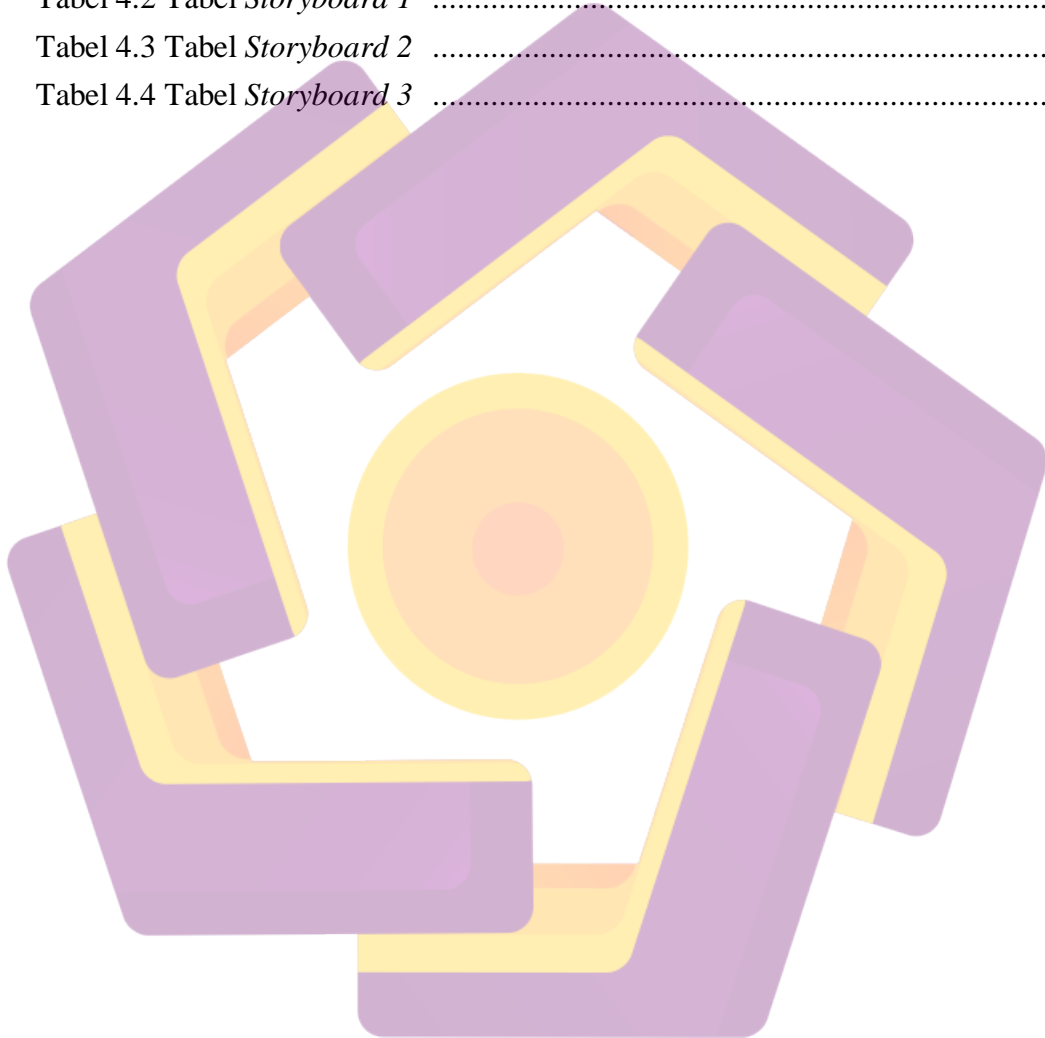
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xii
<i>ABSTRACT</i>	<i>xiv</i>
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Film Pendek	7
2.2.2 Animasi	10
2.2.3 Konsep Dasar Animasi	10
2.2.4 Teknik Pembuatan Animasi	11
2.2.5 Animasi 2D	12
2.2.6 Metode <i>Frame by Frame</i>	13
2.2.7 <i>Storyboard</i>	14
BAB III METODOLOGI	15



3.1 Analisis Masalah	15
3.2 Analisis Sistem	16
3.3 Study Eksisting	16
3.4 Solusi yang Dipilih	18
3.5 Analisis Kebutuhan.....	18
3.5.1 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	18
3.6 Alur Perancangan	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Perancangan Produk	27
4.2 Alur Produksi	37
4.2.1 Produksi	37
4.2.2 Pasca Produksi	45
4.3 Hasil Produk.....	47
4.4 Hasil Pengujian.....	52
4.4.1 Uji Ahli Isi.....	52
4.4.2 Uji Ahli Media.....	53
4.4.3 Uji Respon Pengguna	53
BAB V Kesimpulan Dan Saran	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57

DAFTAR TABEL

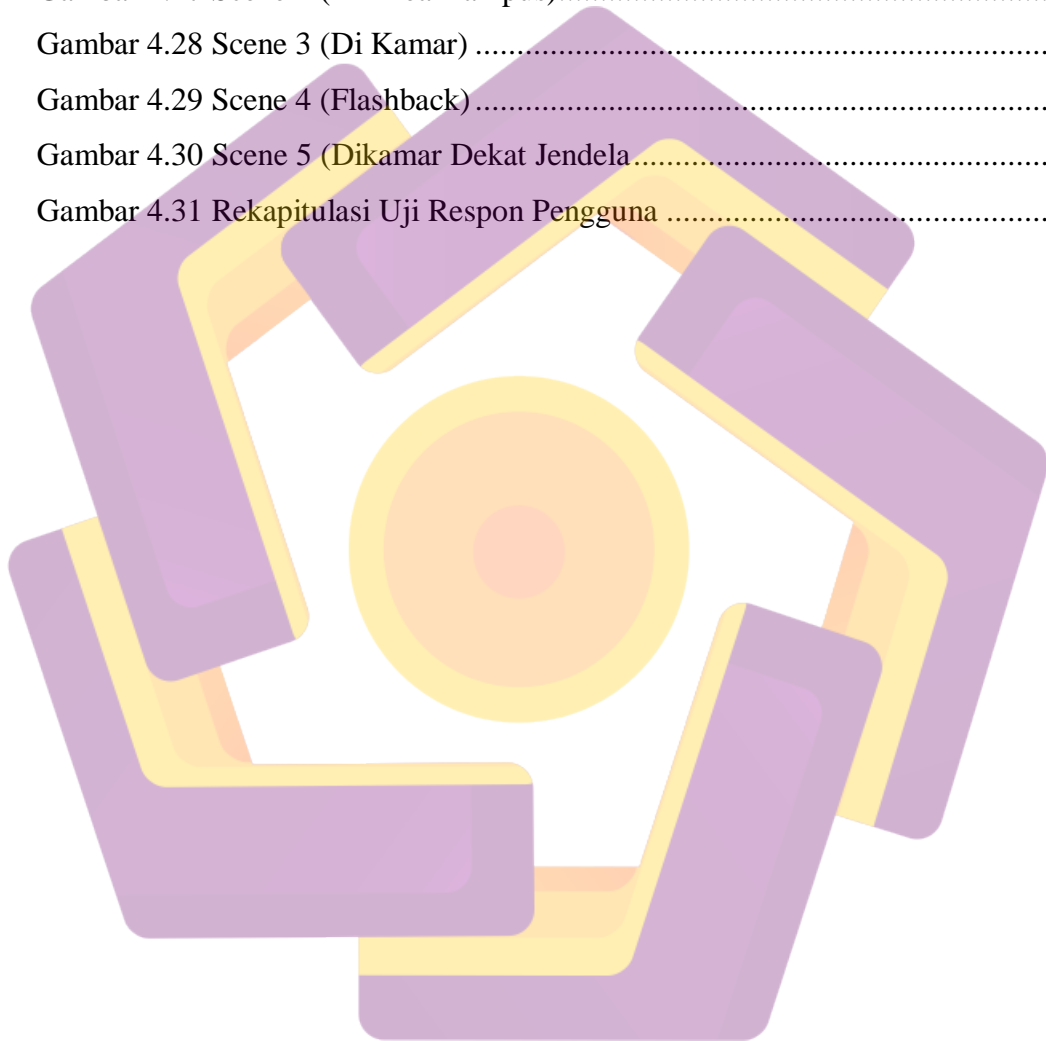
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	19
Tabel 4.1 Treatment Animasi 2D “Kehidupan”	28
Tabel 4.2 Tabel <i>Storyboard 1</i>	35
Tabel 4.3 Tabel <i>Storyboard 2</i>	36
Tabel 4.4 Tabel <i>Storyboard 3</i>	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Film Doraemon Suffers dreadfully	17
Gambar 3.2 Menu ToonBoom Harmony	20
Gambar 3.3 Menu Utama Adobe Premiere Pro.....	20
Gambar 3.4 Menu Utama Adobe Audition	21
Gambar 3.5 Alur Perancangan	22
Gambar 4.1 Diagram Scene	29
Gambar 4.2 Sketsa Karakter – Haikal Dan Andi	30
Gambar 4.3 Haikal (Karakter Utama).....	30
Gambar 4.4 Andi (Karakter Pendukung)	31
Gambar 4.5 Sketsa Background – Lokasi Indoor Kamar Haikal	32
Gambar 4.6 Sketsa Background – Lokasi Outdoor Area Kampus	32
Gambar 4.7 Sketsa Background – Lokasi Jendela Kamar Haikal	33
Gambar 4.8 Naskah Cerita	34
Gambar 4.9 Tampilan Setting Di ToonBoom	38
Gambar 4.10 Tampilan Awal ToonBoom Harmony	38
Gambar 4.11 Keyframe (1 dan 4) dan Inbetween (2 dan 3).....	39
Gambar 4.12 Keyframe (1 dan 4) dan Inbetween (2 dan 3).....	39
Gambar 4.13 Keyframe (1 dan 4) dan Inbetween (2 dan 3).....	40
Gambar 4.14 Keyframe (1 dan 4) dan Inbetween (2 dan 3).....	40
Gambar 4.15 Keyframe (1 dan 4) dan Inbetween (2 dan 3).....	41
Gambar 4.16 Keyframe (1 dan 4) dan Inbetween (2 dan 3).....	41
Gambar 4.17 Keyframe (1 dan 4) dan Inbetween (2 dan 3)	42
Gambar 4.18 Keyframe (1 dan 4) dan Inbetween (2 dan 3).....	42
Gambar 4.19 Proses Line Art Pada Karakter Haikal	43
Gambar 4.20 Before Coloring	44
Gambar 4.21 After Coloring	44
Gambar 4.22 Proses Record Suara di Adobe Audition.....	45
Gambar 4.23 Proses Sound Editing	46

Gambar 4.24 Proses Video Editing	46
Gambar 4.25 Proses Rendering	47
Gambar 4.26 Scene 1 (Di Dalam Kamar)	48
Gambar 4.27 Scene 2 (Di Area Kampus).....	48
Gambar 4.28 Scene 3 (Di Kamar)	49
Gambar 4.29 Scene 4 (Flashback)	50
Gambar 4.30 Scene 5 (Dikamar Dekat Jendela).....	51
Gambar 4.31 Rekapitulasi Uji Respon Pengguna	54



INTISARI

Animasi 2D adalah jenis animasi dalam bentuk dua dimensi dimana animator atau pembuat animasi membuat sketsa gambar dan karakter dalam format dua dimensi kemudian sketsa gambar digerakkan satu persatu, sehingga akan terlihat seperti nyata. Animasi 2D dianggap suatu bentuk animasi tradisional dengan ciri karakter polos, tidak bervolume, dan hanya bergerak keatas, bawah, kiri, kanan.

Animasi ini bercerita tentang andi yang merasa aneh dengan temannya yang selalu bahagia seperti tidak mempunyai beban sedangkan dirinya selalu punya banyak beban sehingga merasa tidak bahagia, sedangkan si haikal temannya andi adalah seorang yang sabar dalam menghadapi masalah, karena dulu ia juga pernah seperti andi namun dia yakin bahwa tuhan tidak memberikan beban masalah melewati batas kemampuan orang tersebut.

Proses dalam pembuatan animasi ini dilakukan dalam beberapa tahapan mulai dari pra produksi hingga pasca produksi. Proses pra produksi dan produksi sendiri meliputi pengembangan ide cerita, tema, sinopsis, desain karakter, script dan storyboard serta tidak lupa juga ada sentuhan editing dan compositing.

Kata kunci : Animasi 2D, pria, teman, sentuhan

ABSTRACT

2D animation is a type of animation in two-dimensional form where the animator or animation maker sketches the drawings and characters in a two-dimensional format then the sketch drawings are moved one by one, so that it will look like real. 2D animation is considered a form of traditional animation with plain character traits, no volume, and only moves up, down, left, right.

This animation tells the story of andi who feels strange with his friend who is always happy like he has no burdens while he always has a lot of burdens so he feels unhappy, while his friend Andi is a patient in the face of problems, because he used to be like andi but he was sure that God did not give the burden of problems beyond the limits of the person's ability.

The process in making this animation is carried out in several stages ranging from pre-production to production. The pre-proxy process itself includes the development of story ideas, themes, synopsis, character design, script and storyboard and not to forget there is also a touch of editing and compositing.

Keywords : *2D animation, men, friends, touch*

