

**PEMBUATAN 2D AMV “DANDELION” DENGAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

SKRIPSI



disusun oleh

Gugah Murti Hidayat

17.82.0141

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PEMBUATAN 2D AMV “DANDELION” DENGAN TEKNIK
FRAME BY FRAME
SKRIPSI**



Di Susun Oleh :

Gugah Murti Hidayat

17.82.0141

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

2022/2023

PERSETUJUAN
SKRIPSI
PEMBUATAN 2D AMV “DANDELION” DENGAN TEKNIK
FRAME BY FRAME

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

GUGAH MURTI HIDAYAT

17.82.0141

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Juli 2022

Dosen Pembimbing,



Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

**PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN 2D AMV “DANDELION” DENGAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gugah Murti Hidayat

17.82.0141

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

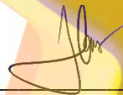
Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng


NIK. 190302375

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Tanda Tangan







Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal, 22 Agustus 2022

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Gugah Murti Hidayat

NIM : 17.82.0141

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul berikut :

PEMBUATAN 2D AMV “DANDELION” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

Dosen Pembimbing : Bernadhed M.Kom

1. Karya tulis ini benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelarakademik, 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 di sebutkan 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, 22 Agustus 2022

Yang Menyatakan.



Gugah Murti Hidayat

MOTTO

“Hiduplah sebagaimana semaumu, tetapi ingat, bahwa engkau akan mati. Dan cintailah siapa yang engkau sukai, namun ingat, engkau akan berpisah dengannya. Dan berbuatlah seperti yang engkau kehendaki, namun ingat, engkau pasti akan menerima balasannya nanti.”

- Imam Ghazali

MOTTO

"Tahapan pertama dalam mencari ilmu adalah mendengarkan, kemudian diam dan menyimak dengan penuh perhatian, lalu menjaganya, lalu mengamalkannya dan kemudian menyebarkannya".

- Sufyan bin Uyainah

MOTTO

“Kemarin adalah sejarah, besok adalah misteri, dan hari ini adalah pemberian”.

-Master Oogway

MOTTO

“Semakin lama dia lulus, maka akan semakin banyak motto yang dia pakai”.

-Gugah Hidayat

KATA PENGANTAR


Assalamu'alaikum Wr. Wb. Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia 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, S.Kom.,M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Bapak Bayu setiaji M.kom , dan bapak Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng sebagai dosen penguji. serta semua dosen Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. 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, 22 Agustus 2022



Gugah Murti Hidayah

DAFTAR ISI

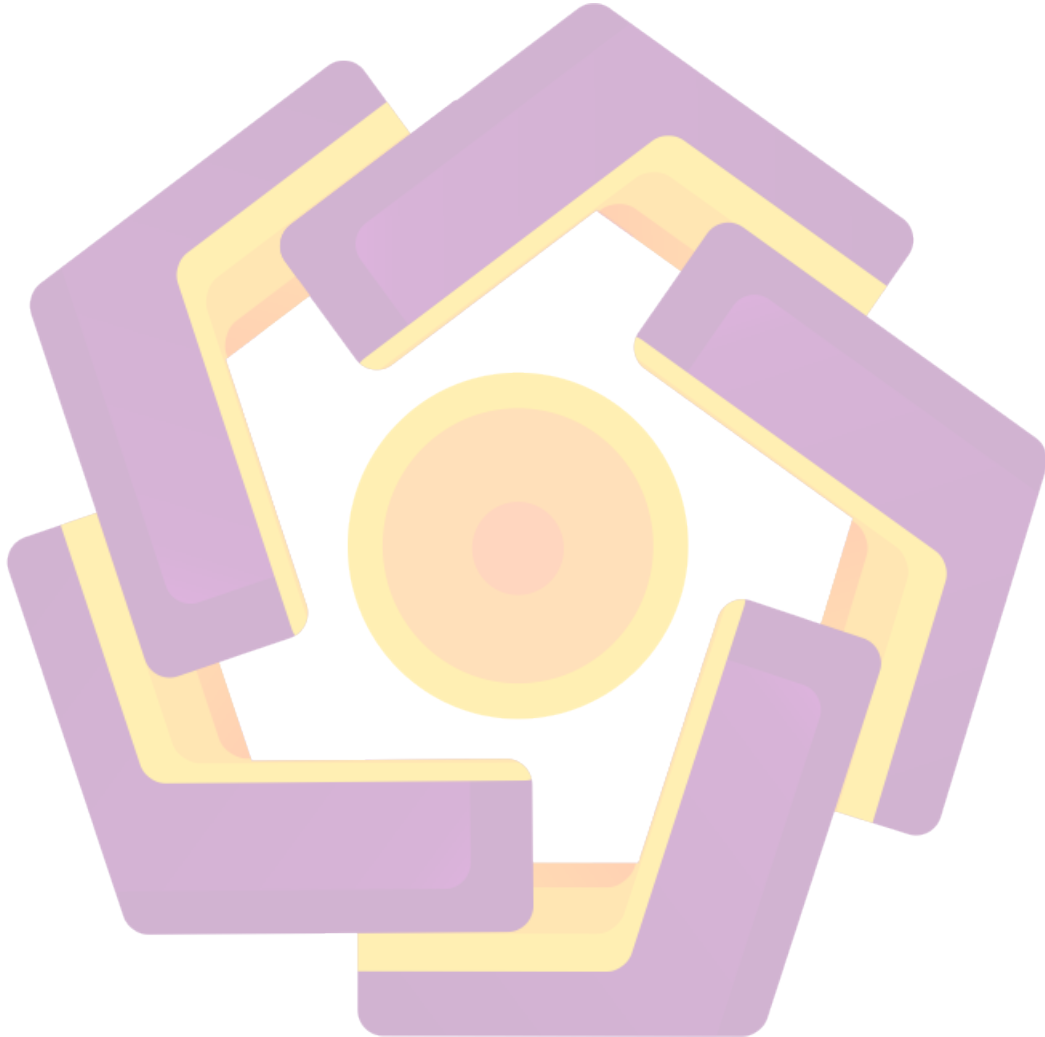
JUDUL
JUDUL BERWARNA.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iiis
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO.....	v
MOTTO.....	v
MOTTO.....	v
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat penelitian bagi penulis	3
1.5.2 Manfaat penelitian bagi pembaca	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Literatur.....	3
1.6.2 Metode Perancangan.....	4
1.6.3 Metode Observasi.....	4
1.7 Sistematika Penelitian.....	4
1. BAB I : PENDAHULUAN	4
2. BAB II : LANDASAN TEORI	4
3. BAB III : METODE PENELITIAN.....	4

4. BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	4
5. BAB V : PENUTUP	5
6. DAFTAR PUSTAKA	5
7. LAMPIRAN.....	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Pengertian Animasi	8
2.3 Jenis Film Animasi	9
2.3.1 Animasi 2D (2 Dimensi).....	9
2.3.2 Animasi 3D (3 Dimensi).....	9
2.3.3 Stop Motion Animation.....	9
2.4 Teknik Animasi	10
2.4.1 Teknik Animasi Frame by Frame	10
2.4.2 Teknik Cut Out.....	11
2.4.3 Teknik Animasi Stop Motion	11
2.4.4 Teknik Animasi Cell	12
2.4.5 Teknik Animasi Komputer (3 Dimensi).....	12
2.5 Prinsip Animasi.....	13
2.6 Teori Dasar Pembuatan Animasi.....	22
2.6.1 Ide Cerita	22
2.6.2 Cerita.....	22
2.6.3 Storyboard	22
2.6.4 Karakter.....	22
2.6.5 Sinopsis	23
2.6.6 Storyline	23
2.7 Pengertian Musik	23
2.8 Pengertian Video.....	24
2.9 Pengertian Youtube	24
2.10 Pengertian Software	25
2.10.1 Adobe Animate	25
2.10.2 Adobe Photoshop	26
2.10.3 Adobe Premiere	27
2.11 Pengertian Editing.....	28

2.12	Penngertian Rendering	29
BAB 3 METODE PENELITIAN.....		30
3.1	Alur Penelitian.....	30
3.2	Gambaran Umum.....	32
3.3	Pengumpulan Data.....	32
3.3.1	Metode Literatur.....	32
3.3.2	Metode Observasi.....	33
3.3.3	Referensi	33
3.3.4	Analisa Kebutuhan	35
3.4	Metode Perancangan.....	37
3.4.1	Pra Produksi	37
3.5	Desain Karakter.....	45
3.5.1	The Boy.....	45
3.5.2	The Mother	45
3.6	Background	46
3.7	Sound Effect.....	48
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Produksi	49
4.1.1	Character & Background	49
4.1.1.1	Proses Pembuatan Character.....	49
4.1.1.2	Proses Pembuatan Background	53
4.1.1.3	Proses Animated	59
4.2	Pasca Produksi	65
4.2.1	Compositing	65
4.2.2	Editing	67
4.2.3	Rendering.....	69
4.3	Publish Media Online	71
4.4	Evaluasi	74
BAB V PENUTUP		81
5.1	Kesimpulan.....	81
5.2	Saran	81

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Kuisisioner	81
Tabel 4. 2 Perhitungan Kuisisioner	82
Tabel 4. 3 Bobot Hasil Nilai	82
Tabel 4. 4 Persentase Nilai	82



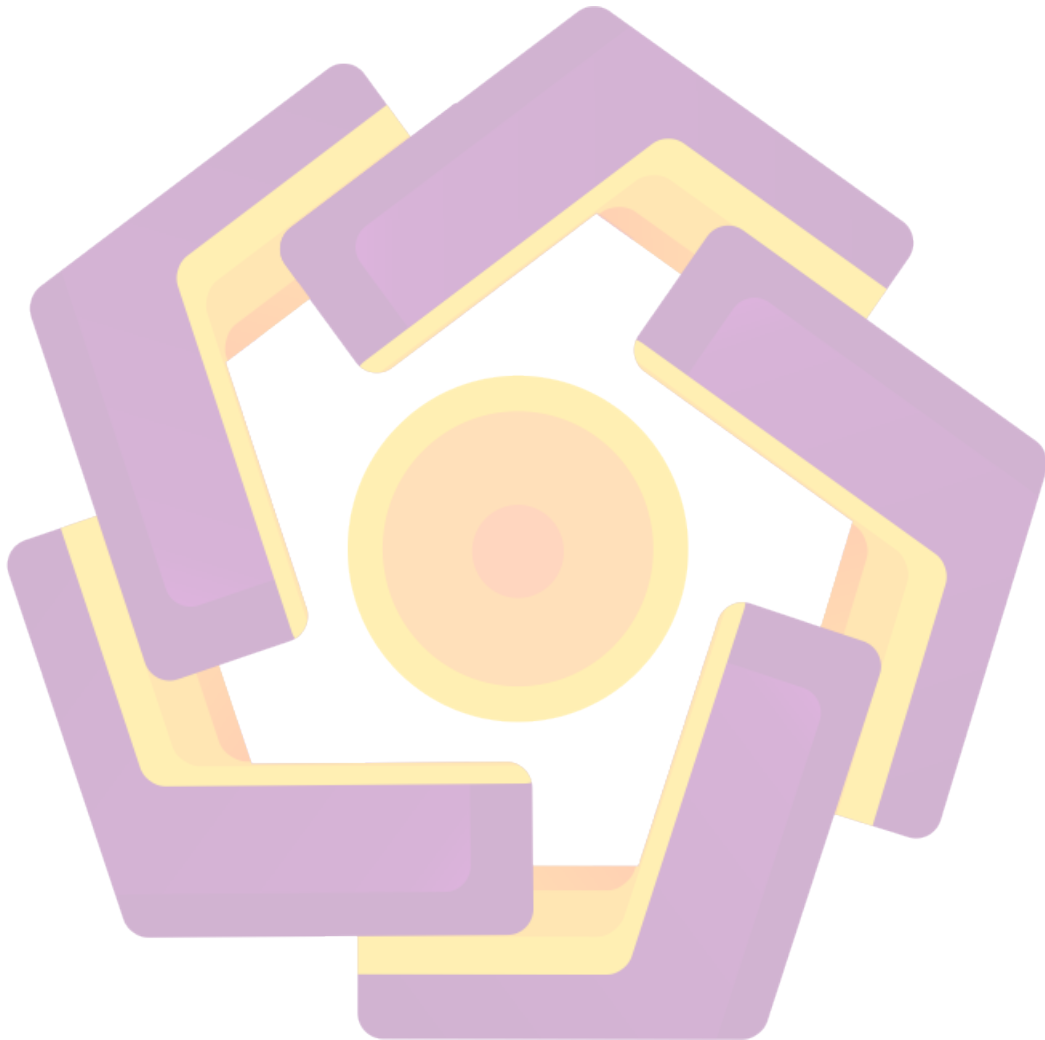
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Animasi Frame by Frame	13
Gambar 2. 2 Animasi Cut Out	13
Gambar 2. 3 Animasi Stop Motion	14
Gambar 2. 4 Animasi Cell	15
Gambar 2. 5 Animasi 3D	15
Gambar 2. 6 SQUASH AND STRETCH	16
Gambar 2. 7 ANTICIPATION	17
Gambar 2. 8 STAGING	17
Gambar 2. 9 STRAIGHT AHEAD ACTION & POSE TO POSE	18
Gambar 2. 10 FOLLOW TROUGHT & OVERLAPPING ACTION	19
Gambar 2. 11 SLOW IN & SLOW OUT	19
Gambar 2. 12 ARCS	20
Gambar 2. 13 SECONDARY ACTION	20
Gambar 2. 14 TIMING	21
Gambar 2. 15 EXXAGERATION	22
Gambar 2. 16 SOLID DRAWING	22
Gambar 2. 17 APPEAL	23
Gambar 2. 18 Tampilan Youtube	27
Gambar 2. 19 Tampilan Lembar Kerja Adobe Animate	28
Gambar 2. 20 Tampilan Lembar Kerja Adobe Photoshop	29
Gambar 2. 21 Tampilan Lembar Kerja Adobe Premiere	30
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	31
Gambar 3. 2 Referensi desain karakter di Pinterest	35
Gambar 3. 3 Referensi konsep Background di Pinterest	35
Gambar 3. 4 Referensi Vide Clip “SHELTER”	36
Gambar 3. 5 Storyboard 2D AMV Dandelion Halaman 1	40

Gambar 3. 6 Storyboard 2D AMV Dandelion Halaman 2	41
Gambar 3. 7 Storyboard 2D AMV Dandelion Halaman 3	42
Gambar 3. 8 Storyboard 2D AMV Dandelion Halaman 4	43
Gambar 3. 9 Storyboard 2D AMV Dandelion Halaman 5	44
Gambar 3. 10 Storyboard 2D AMV Dandelion Halaman 5	45
Gambar 3. 11 Desain Karakter The Boy	46
Gambar 3. 12 Desain Karakter The Mother	47
Gambar 3. 13 Background Padang Rumput	47
Gambar 3. 14 Background Hutan 1	48
Gambar 3. 15 Backgorund Hutan 2	48
Gambar 3. 16 Background Bangunan 1	49
Gambar 3. 17 Background Bangunan 2	49
Gambar 4. 1 Loading Screen adobe photoshop CC	50
Gambar 4. 2 Tampilan Depan adobe photoshop CC	51
Gambar 4. 3 Layer Photoshop	51
Gambar 4. 4 Pembuatan sketsa kasar	52
Gambar 4. 5 Menggambar line art	52
Gambar 4. 6 Coloring	53
Gambar 4. 7 Layer coloring	53
Gambar 4. 8 Tampilan depan photoshop CC 2018	54
Gambar 4. 9 Membuat gradasi warna	54
Gambar 4. 10 Gradient tool	55
Gambar 4. 11 Menggambar rumput	55
Gambar 4. 12 Custom brush rumput	55
Gambar 4. 13 Menggambar objek tanduk	56
Gambar 4. 14 Menambahkan detail pada tanduk	56
Gambar 4. 15 Menambahkan pohon & awan	57
Gambar 4. 16 Custom brush pohon	57

Gambar 4. 17 Detail rumput	57
Gambar 4. 18 Custome brush tanaman 1	58
Gambar 4. 19 Custome brush tanaman 2	58
Gambar 4. 20 Detail shading	58
Gambar 4. 21 Layer	59
Gambar 4. 22 loading screen adobe animate	59
Gambar 4. 23 Tampilan depan adobe animate	59
Gambar 4. 24 Menggambar sketsa	60
Gambar 4. 25 Menggambar Gerakan selanjutnya	60
Gambar 4. 26 Proses Lineart	61
Gambar 4. 27 Coloring	61
Gambar 4. 28 Posisi Layer	61
Gambar 4. 29 Memilih background	62
Gambar 4. 30 Menambahkan background	62
Gambar 4. 31 Export file	63
Gambar 4. 32 Export file 2	63
Gambar 4. 33 Render	64
Gambar 4. 34 Tampilan Adobe premier	65
Gambar 4. 35 Pembuatan sequence	65
Gambar 4. 36 Export file	66
Gambar 4. 37 Sequence Dandelion	66
Gambar 4. 38 Sound editing	67
Gambar 4. 39 Video transisi	68
Gambar 4. 40 Penambahan transisi pada video	68
Gambar 4. 41 Eksport Video	69
Gambar 4. 42 Format Video	69
Gambar 4. 43 Proses rendering	70
Gambar 4. 44 Upload video	70
Gambar 4. 45 Import file	71
Gambar 4. 46 thumbnail dan deskripsi	71
Gambar 4. 47 Pemeriksaan video	72

Gambar 4. 48 Visibilitas	72
Gambar 4. 49 Video berhasil diupload	73
Gambar 4. 50 Tampilan video pada kanal youtube	73



INTISARI

Anak nakal yang telah lama kehilangan ibunya bermimpi suatu hal tak terduga dimana ia bertemu kembali dengan sang ibu yang telah lama meninggal. Kehidupannya bersama sang ibu yang ia rasakan begitu sigkat namun terasa sangat nyata. Hal-hal yang belum pernah ia lakukan bersama sang ibu semasa hidup, dia lakukan dalam mimpinya.

Dalam pembuatan video iklan ini terdapat 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pra produksi meliputi menentukan ide cerita, menulis naskah, membuat *storyboard*, membuat desain karakter *motion graphic*. Di tahap produksi yang meliputi pembuatan karakter, background, dan proses animate. Lanjut ke tahap pasca produksi yang meliputi *editing* dan *rendering*. Kemudian dilanjutkan ke pembahasan hasil penelitian.

Pembuatan Animasi musik video dengan teknik *frame by frame* ini telah melalui beberapa tahapan diantaranya adalah pembuatan konsep cerita, mendesain karakter dan background, melakukan proses produksi, dan melakukan evaluasi.

Kata kunci : Animasi Musik Video, *frame by frame*.

ABSTRACT

The bad boy who has lost his mother for a long time dreams of an unexpected thing where he is reunited with his long-dead mother. His life with his mother, which he felt was short but felt very real. Things he had never done with his mother in his life, he did in his dreams.

In making this ad video, there are 3 stages, namely pre-production, production, and post-production. The pre-production stage includes determining story ideas, writing scripts, making storyboards, making motion graphic character designs. In the production stage which includes character creation, background, and animate process. Proceed to the post-production stage which includes editing and rendering. Then proceed to the discussion of the research results.

The making of music video animation with the frame by frame technique has gone through several stages including making story concepts, designing characters and backgrounds, carrying out the production process, and evaluating.

Keywords : Animation Music Video, frame by frame.

