

**PERANCANGAN FILM PENDEK  
ANIMASI 2D 'HOME'**

**SKIRPSI**



disusun oleh

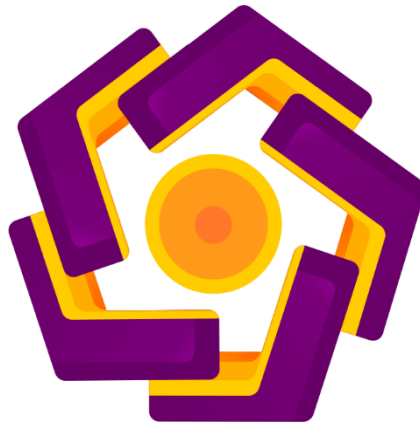
**Ananda Riski Saputra**

**16.11.0758**

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

**PERANCANGAN FILM PENDEK  
ANIMASI 2D 'HOME'**

**SKIRPSI**



disusun oleh

**Ananda Riski Saputra**

**16.11.0758**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM PENDEK  
ANIMASI 2D 'HOME'**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ananda Riski Saputra**

**16.11.0758**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 21 Februari 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng.**

**NIK. 190302112**

**PENGESAHAN****SKRIPSI****PERANCANGAN FILM PENDEK  
ANIMASI 2D 'HOME'**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ananda Riski Saputra**  
**16.11.0758**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 April 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng.**  
**NIK. 190302112**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**Moch Farid, M.Kom**  
**NIK. 190302284**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 April 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 april 2021



Ananda Rizki Saputra

NIM. 16.11.0758

## MOTTO

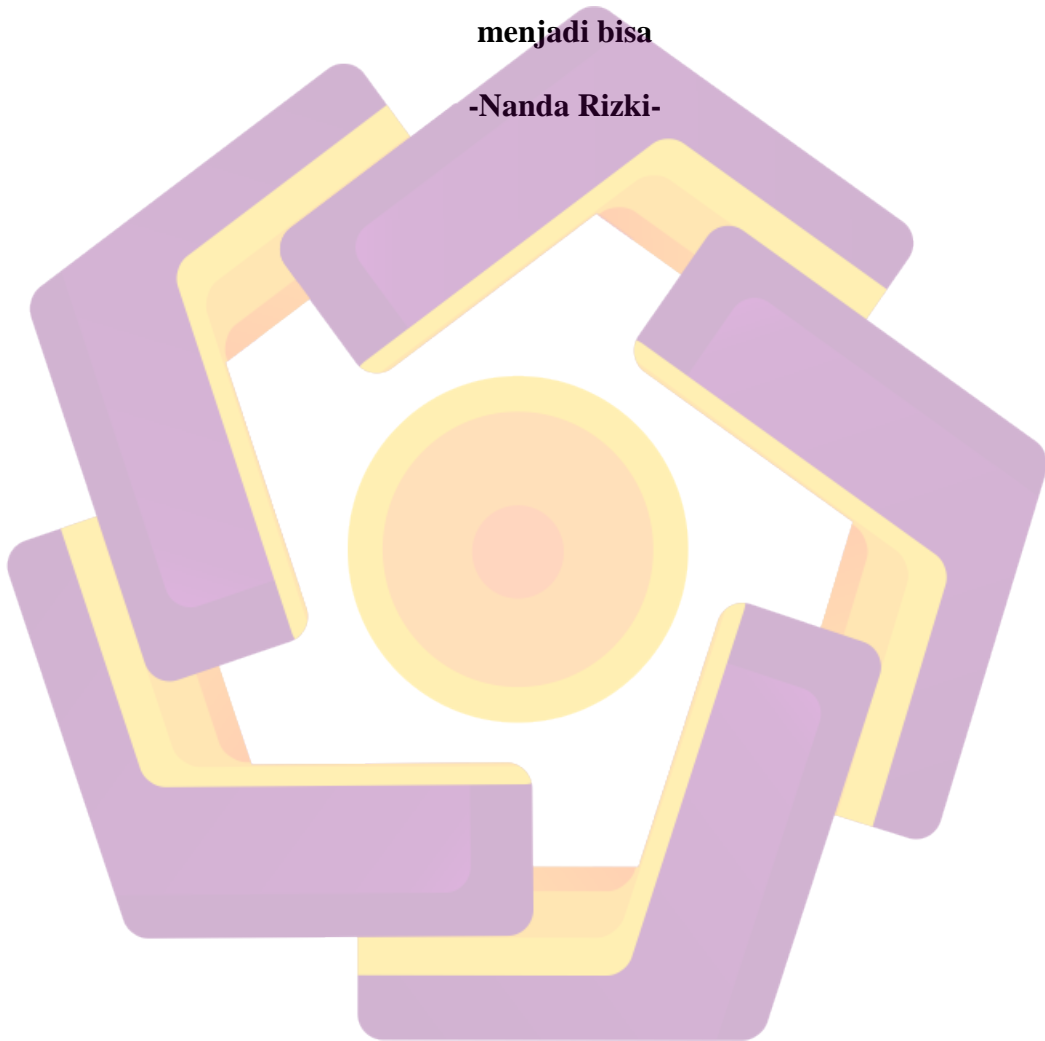
**Lakukanlah selagi bisa, jangan terlalu mengandalkan orang lain**

**Jika sesuatu bisa dikerjakan sendiri, kerjakanlah sendiri dan jangan  
menunda-nundanya**

**Kalau tidak mengerti, teruslah belajar dan berlatih, agar apa yang tidak bisa**

**menjadi bisa**

**-Nanda Rizki-**



## PERSEMBAHAN

Karya ini peneliti persembahkan kepada

Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Orang tua Ayah Suhardi dan Ibu Desmiwati yang telah mendo'akan dan memberikan dukungan yang tak terbatas dalam kondisi apapun.

M Ilham Al Awali selaku abang saya yang selalu memberikan semangat dan yang selalu mendorong saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Adik Delvi Affandi, Rahma Nuremilia Putri, dan Rasya Surya Saputra yang selalu memberikan semangat kepada saya.

Teman-teman yang selalu memberikan motivasi, nasihat, dukungan moral serta material yang selalu membuat semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Terimakasih teman-temanku, kalian telah memberikan banyak hal yang tak terlupakan kepadaku.

Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing saya, terimakasih banyak Bapak, sudah membantu selama ini, sudah di nasehati, di bimbing, dan menyemangati saya sampai skripsi ini selesai.

## KATA PENGANTAR

### Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur tak henti-hentinya saya panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan nikmat, berkah, serta rahmatNya, Sholawat serta salam kita haturkan kepada Junjungan Besar Nabi Muhammad SAW, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya yang berjudul “Perancangan Film Pendek Animasi 2D ‘Home’”.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir yang merupakan bagian dari persyaratan kelulusan untuk mendapatkan gelar strata 1 (S1) di Universitas Amikom Yogyakarta, Fakultas Ilmu Komputer, program studi Informatika. Dalam melakukan penelitian terkait skripsi tersebut, tentu peneliti tidak dapat bekerja secara maksimal tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itulah dalam kesempatan ini, peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Allah SWT atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Prof, Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektu Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Krisnawati, S.SI, M.T. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Kusnawi, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Agus Purwanto, M.Kom. dan Moch Farid, M.Kom. selaku dosen penguji sidang skripsi.
6. Bapak/Ibu Dosen di program studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.



7. Bapak/Ibu segenap karyawan di Universitas Amikom Yogyakarta.
8. Orang tua saya Suhardi dan Desmiwati yang selalu mendo'akan dan menyemangati dalam proses menyelesaikan skripsi.
9. Abang saya M Ilham Al Awali yang selalu menyemangati saya untuk menyelesaikan skripsi.
10. Adik saya Delvi Affandi, Rahma Nuremilia Putri, dan Rasya Surya Saputra yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya.
11. Keluarga saya di perantauan (Kontrakan Muslim) Irvan, Deak, Edog, Kurniadi, Salsabila, Aryak, Bokep(Chris), Golok(Alvin), Kukuh, Agung Butet, Supriadi, dan Filhaq yang selalu menemani dan memberikan dukungan kepada saya.
12. Orang paling gabut Mia Andhara Sisy dan yang orang yang ngantukan Isni Rafika yang telah menyemangati saya (Yok Bisa Yok).
13. Teman-teman kontrakan Faisal, Danang, Yoga, Acil yang telah memberikan saya hiburan ketika jenuh.
14. Teman-Teman Kuliah yang telah memberikan dukungan Raffi Indra, Yoga Fitri, dan Fendi teirmkasih.
15. Dan seluruh teman-teman kelas saya selama 4 tahun telah menemani saya.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

Yogyakarta, 20 desember 2021

Ananda Rizki Saputra

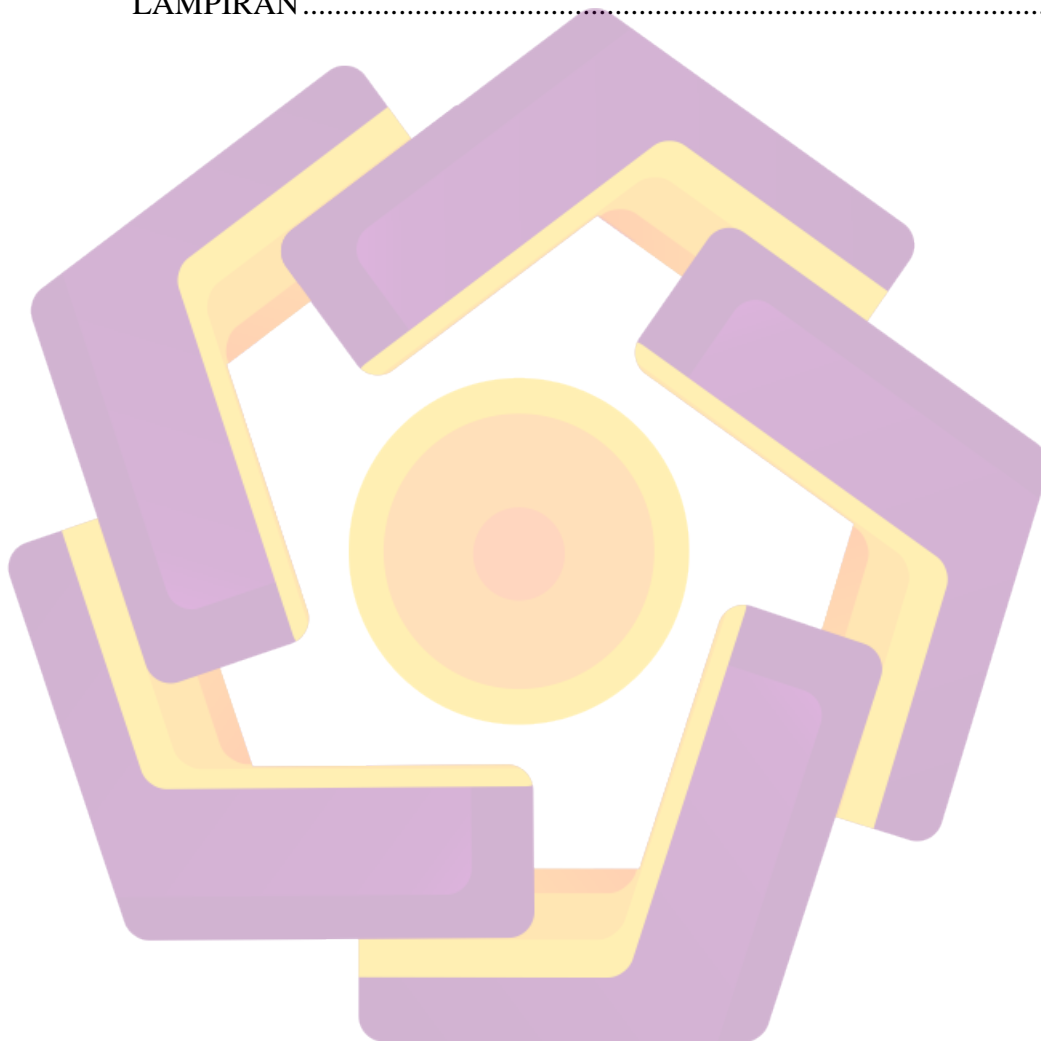
## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	ii
PERANCANGAN FILM PENDEK .....	ii
ANIMASI 2D ‘HOME’ .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERANCANGAN FILM PENDEK .....	iii
ANIMASI 2D ‘HOME’ .....	iii
Hanif Al Fatta, M.Kom. ....	iii
BAB I .....	iii
PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
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 .....	2
1.4.1 Maksud Penelitian .....	2
1.4.2 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.2 Metode Analisis .....	3
1.5.3 Metode Perancangan .....	4
1.5.4 Evaluasi .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7

2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Pengertian Animasi 2 Dimensi .....	8
2.3 12 Prinsip Dasar Animasi .....	9
2.3.1 Solid Drawing .....	9
2.3.2 Timing & Spacing .....	10
2.3.3 Squash & Stretch.....	10
2.3.4 Anticipation.....	11
2.3.5 Slow In and Slow Out .....	11
2.3.6 Arcs .....	12
2.3.7 Secondary Action .....	12
2.3.8 Follow Through And Overlapping Action.....	13
2.3.9 Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	13
2.3.10 Staggering .....	14
2.3.11 Appeal .....	15
2.3.12 Exaggeration .....	15
2.4 Teknik Animasi.....	16
2.4.1 Animasi Sel (Cell Animation).....	16
2.4.2 Animasi Frame .....	16
2.4.3 Animasi Sprite.....	16
2.4.4 Animasi Lintasan (Path Animation) .....	17
2.4.5 Animasi Spline .....	17
2.4.6 Animasi Vektor .....	17
2.4.7 Animasi Karakter .....	17
2.4.8 Computational Animation .....	18
2.4.9 Morphing.....	18
2.5 Proses Pembuatan Animasi .....	18
2.5.1 Pra Produksi .....	18
2.5.2 Tahap Produksi .....	20
2.5.3 Pasca Produksi .....	21
2.6 Video .....	22
2.6.1 Macam Format Video .....	22
2.6.2 Teknik Bidikan Kamera .....	23
<b>BAB III GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>28</b>

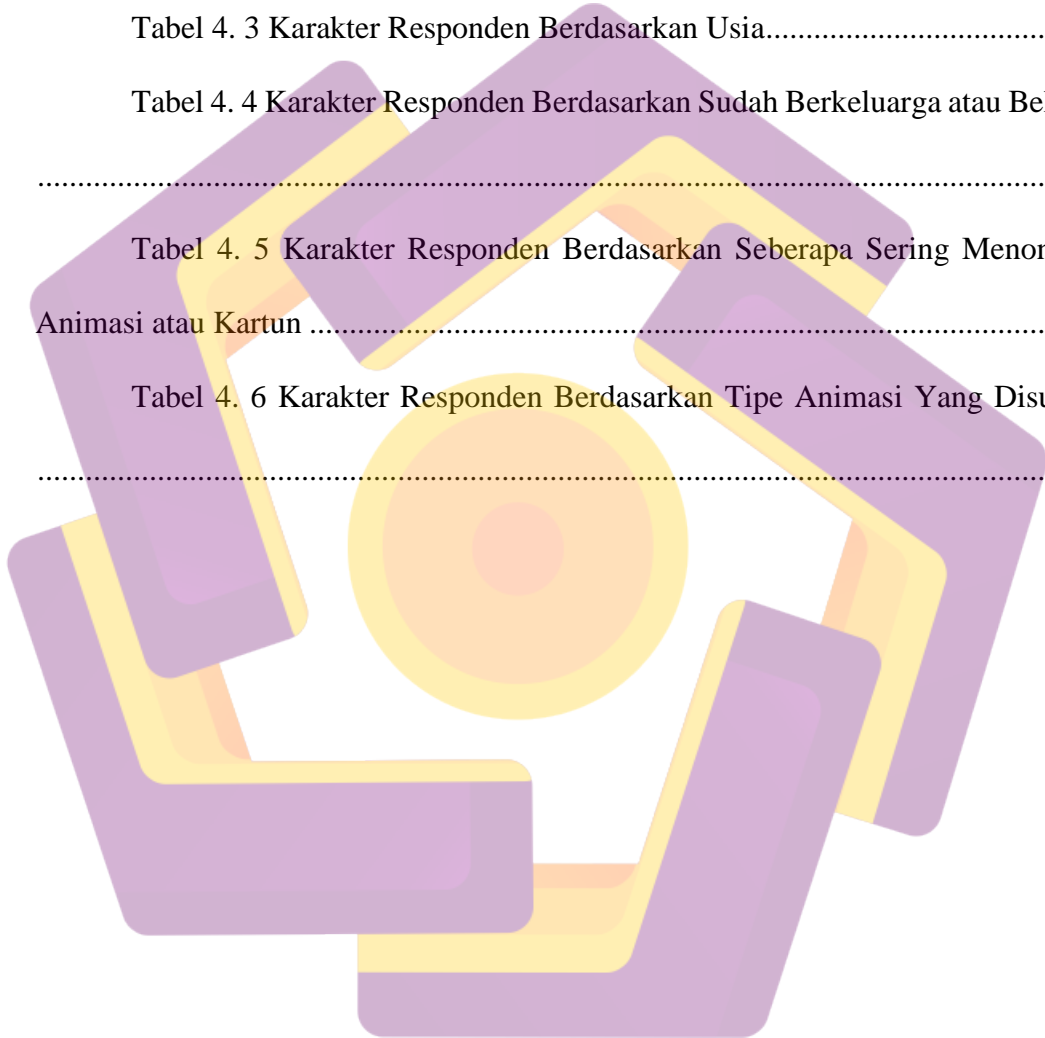
3.1 Gambaran Umum Penelitian .....	28
3.2 Pengumpulan Data .....	28
3.3 Referensi .....	28
3.3.2 Ide Cerita .....	32
3.3.3 Konsep Teknik Pembuatan .....	32
3.4 Analisa .....	33
3.4.1 Analisa Ide Cerita.....	33
3.4.2 Analisis Kebutuhan Infomasi.....	34
3.4.3 Analisa Kebutuhan Non Fungsional .....	35
3.5 Pra Produksi .....	37
3.5.1 Konsep .....	37
3.5.2 Tema.....	38
3.5.3 Sinopsis .....	38
3.5.4 Desain Karakter.....	39
3.5.5 Script .....	42
3.5.6 Storyboard .....	47
3.5.7 Diagram Scene .....	51
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
4.1 Implementasi .....	52
4.2 Produksi .....	53
4.2.1 Pembuatan Konsep Visual .....	53
4.2.2 Pembuatan Animasi .....	54
4.2.3 Pembuatan Background .....	58
4.2.4 Penggabungan Karakter dan Background.....	59
4.2.5 Audio.....	61
4.3 Pasca Produksi .....	62
4.3.1 Compositing .....	62
4.3.2 Editing.....	64
4.3.3 Rendering .....	67
4.4 Publishing.....	68
4.4.1 Resolusi & Rasio Tinggi Lebar Video .....	71
4.5 Hasil Kuesioner .....	74
4.5.1 Skala Likert .....	74

4.5.2 Pengumpulan Data .....	74
4.5.3 Pengolahan Data.....	77
4.5.4 Analisis.....	82
BAB V PENUTUP.....	84
5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA .....	87
LAMPIRAN.....	1



**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	35
Tabel 3. 2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36
Tabel 4. 1 Hasil Kuesioner.....	75
Tabel 4. 2 Karakter Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	76
Tabel 4. 3 Karakter Responden Berdasarkan Usia.....	77
Tabel 4. 4 Karakter Responden Berdasarkan Sudah Berkeluarga atau Belum .....	77
Tabel 4. 5 Karakter Responden Berdasarkan Seberapa Sering Menonton Animasi atau Kartun .....	77
Tabel 4. 6 Karakter Responden Berdasarkan Tipe Animasi Yang Disukai .....	77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Solid Drawing .....	9
Gambar 2. 2 Timing and Spacing .....	10
Gambar 2. 3 Squash & Stretch .....	10
Gambar 2. 4 Anticipation .....	11
Gambar 2. 5 Slow In and Slow Out .....	11
Gambar 2. 6 Arcs .....	12
Gambar 2. 7 Secondary Action .....	12
Gambar 2. 8 Follow Through .....	13
Gambar 2. 9 Overlapping action .....	13
Gambar 2. 10 Straight Ahead Action .....	14
Gambar 2. 11 Pose to Pose .....	14
Gambar 2. 12 Staggering .....	14
Gambar 2. 13 Appeal .....	15
Gambar 2. 14 Exaggeration .....	15
Gambar 2. 15 Standar Lip-synch [11] .....	21
Gambar 2. 16 ECU pada mata [12] .....	24
Gambar 2. 17 CU .....	24
Gambar 2. 18 MCU .....	25
Gambar 2. 19 MS .....	25
Gambar 2. 20 LS .....	26
Gambar 2. 21 VLS .....	26
Gambar 2. 22 Group Shot .....	27
Gambar 2. 23 POV .....	27

Gambar 3. 1 Gambaran Umum Penelitian .....	28
Gambar 3. 2 Ryoma Takebayashi .....	29
Gambar 3. 3 kamitachi ni hirowareta otoko.....	30
Gambar 3. 4 Kakushigoto .....	30
Gambar 3. 5 Potongan scene Ayah Berkerja .....	31
Gambar 4. 1 Proses Animasi.....	52
Gambar 4. 2 Awal Software Adobe Flash .....	53
Gambar 4. 3 Sketsa dan Outline Karakter.....	54
Gambar 4. 4 Pewarnaan Karakter .....	54
Gambar 4. 5 Tampilan Awal Software Adobe Flash .....	55
Gambar 4. 6 New Document.....	55
Gambar 4. 7 Input Layer .....	56
Gambar 4. 8 Input Keyframe .....	56
Gambar 4. 9 Onion Skins .....	56
Gambar 4. 10 Timeline Animasi Pada Adobe Flash.....	57
Gambar 4. 11 Key Animation .....	57
Gambar 4. 12 In Between.....	58
Gambar 4. 13 Outline Background .....	58
Gambar 4. 14 Hasil Jadi Background .....	59
Gambar 4. 15 Pengabungan Karakter dan Background.....	59
Gambar 4. 16 Export Movie.....	60
Gambar 4. 17 Export Windows AVI.....	60
Gambar 4. 18 Hasil Export Scene Adobe Flash.....	61
Gambar 4. 19 Pengambilan Audio pada Adobe Audition.....	62
Gambar 4. 20 Tampilan Scene-scene yang Akan Diimport.....	63



Gambar 4. 21 Tampilan Compositing.....	63
Gambar 4. 22 New Squence.....	64
Gambar 4. 23 Tampilan File Audio Yang Akan Diimport .....	65
Gambar 4. 24 Import Recent File.....	65
Gambar 4. 25 Timeline .....	66
Gambar 4. 26 Memotong Video Dengan Razor Tool.....	66
Gambar 4. 27 Synchronization Video Dan Audio .....	67
Gambar 4. 28 Transition .....	67
Gambar 4. 29 Export Setting.....	68
Gambar 4. 30 Login YouTube .....	68
Gambar 4. 31 Tampilan Untuk Upload.....	69
Gambar 4. 32 Tampilan Pilih File Yang Akan Di Upload.....	69
Gambar 4. 33 Menambahkan Info Utama.....	69
Gambar 4. 34 Setelan Lanjutan.....	70
Gambar 4. 35 Elemen Video.....	70
Gambar 4. 36 Visibilitas .....	71
Gambar 4. 37 Tampilan Video Vertikal.....	72
Gambar 4. 38 Tampilan Video Vertikal Layar Penuh .....	73
Gambar 4. 39 Grafik Jenis Kelamin.....	78
Gambar 4. 40 Grafik Usia .....	78
Gambar 4. 41 Grafik Sudah Menikah atau Belum.....	78
Gambar 4. 42 Grafik Seberapa Sering Menonton Animasi/Kartun .....	79
Gambar 4. 43 Grafik Tipe Animasi Yang Disukai .....	79

## INTISARI

Kemajuan teknologi informasi, komunikasi, dan multimedia saat ini telah mempengaruhi pola pikir dan pola hidup masyarakat dunia saat ini, khususnya dunia perfilman. film sendiri memiliki berbagai jenis yang memiliki keunikan serta tingkat kesulitan pembuatannya masing-masing, terutama film animasi dua dimensi (2D). Penggemar film animasi saat ini bukan hanya anak-anak saja tetapi orang dewasa juga menyukai film animasi, sehingga film animasi bukan hanya untuk anak-anak saja, tetapi untuk semua umur. Selain menjadi film hiburan, film animasi juga tentunya harus memiliki pesan moral dan motivasi untuk penontonnya, agar penontonnya dapat mencontoh kebaikan yang dibuat di animasi tersebut.

Pada penelitian ini penulis tertarik untuk membuat film animasi bertemakan tentang keluarga dengan unsur *2D frame by frame* yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada semua orang, agar setelah melihat film animasi tersebut masyarakat dapat memahami pesan yang terdapat didalamnya. software komputer yang penulis gunakan adalah *Adobe Flash Professional CS6* yaitu suatu program untuk pembuatan animasi. proses pembuatan animasi dilakukan secara individual dengan beberapa tahap seperti pra-produksi, produksi hingga pasca produksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pesan pada video yang telah penulis buat dapat diterima dan dimengerti oleh masyarakat. Hal ini ditunjukkan dari hasil komentar video animasi yang berada di internet dan hasil kuesioner yang telah dihitung menggunakan skala likert dengan hasil 77,9% yang dapat disimpulkan bahwa video animasi yang telah penulis buat telah menyampaikan pesan yang dapat diterima oleh masyarakat.

**Kata kunci :** Animasi, *frame by frame*, Adobe Flash, Skala likert.

## ABSTRACT

*Advances in information technology, communications, and multimedia when this has affected the mindset and lifestyle of the people of the world today, especially in the world of cinema. the film itself has a variety of type that has the uniqueness as well as the level of difficulty of making each, especially the animated film of two dimensions (2D). Fans of the animated film this time is not only children but adults also love the animated film, so the film animation is not only for children, but for all ages. In addition to being the film entertainment, the animated film also of course have to have moral messages and motivation for the audience, so the audience can follow the example of the good that was made in the animation.*

*On this research, the author is interested to making an animated film themed about a family with 2D frame by frame elements to share the authors feelings to the viewers. The computer software that author use is Adobe Flash Professional CS6 which is a program for animation creation. The animation process was made individually with several stages such as pre-production, production to post-production.*

*The results showed that, the message in the video has the author made can be accepted and understood by the public. This is shown from the results of the comments of the video animations are on the internet and the results of the questionnaire which has been calculated to analyse the likert scale with the results of the 77,9% can be concluded that the animated video that has writers have conveyed the message that can be accepted by the community.*

**Keywords :** *Animation, Frame by frame, Adobe Flash, likert scale.*