

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D SINGKAT BERJUDUL
“A CAT’S STORY”**

SKRIPSI



disusun oleh

Dzaky Taufik Abidin

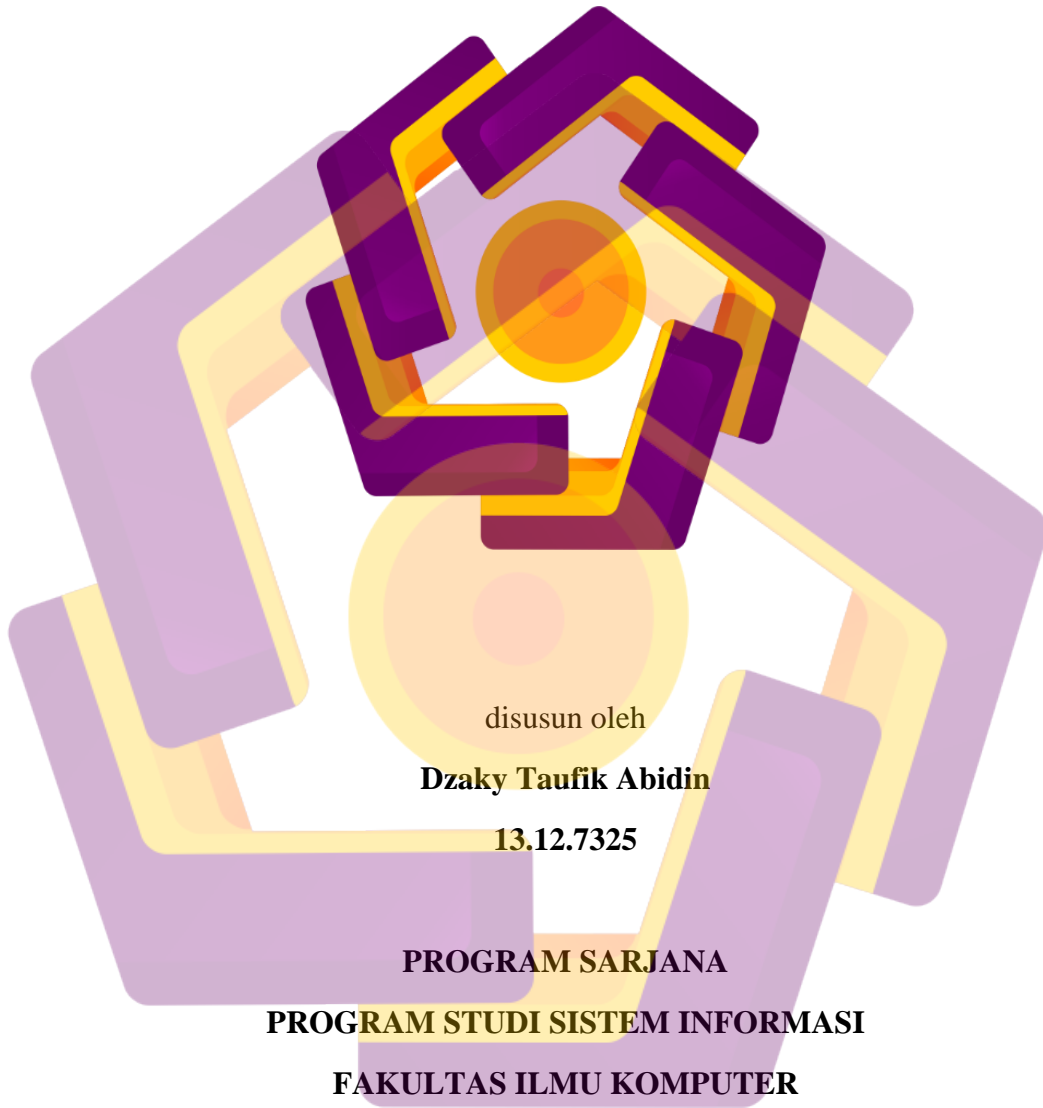
13.12.7325

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D SINGKAT BERJUDUL
“A CAT’S STORY”**

SKRIPSI



disusun oleh

Dzaky Taufik Abidin

13.12.7325

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D SINGKAT BERJUDUL

“A CAT’S STORY”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dzaky Taufik Abidin

13.12.7325

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2021

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D SINGKAT BERJUDUL

“A CAT’S STORY”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dzaky Taufik Abidin

13.12.7325

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

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, 24 Februari 2021

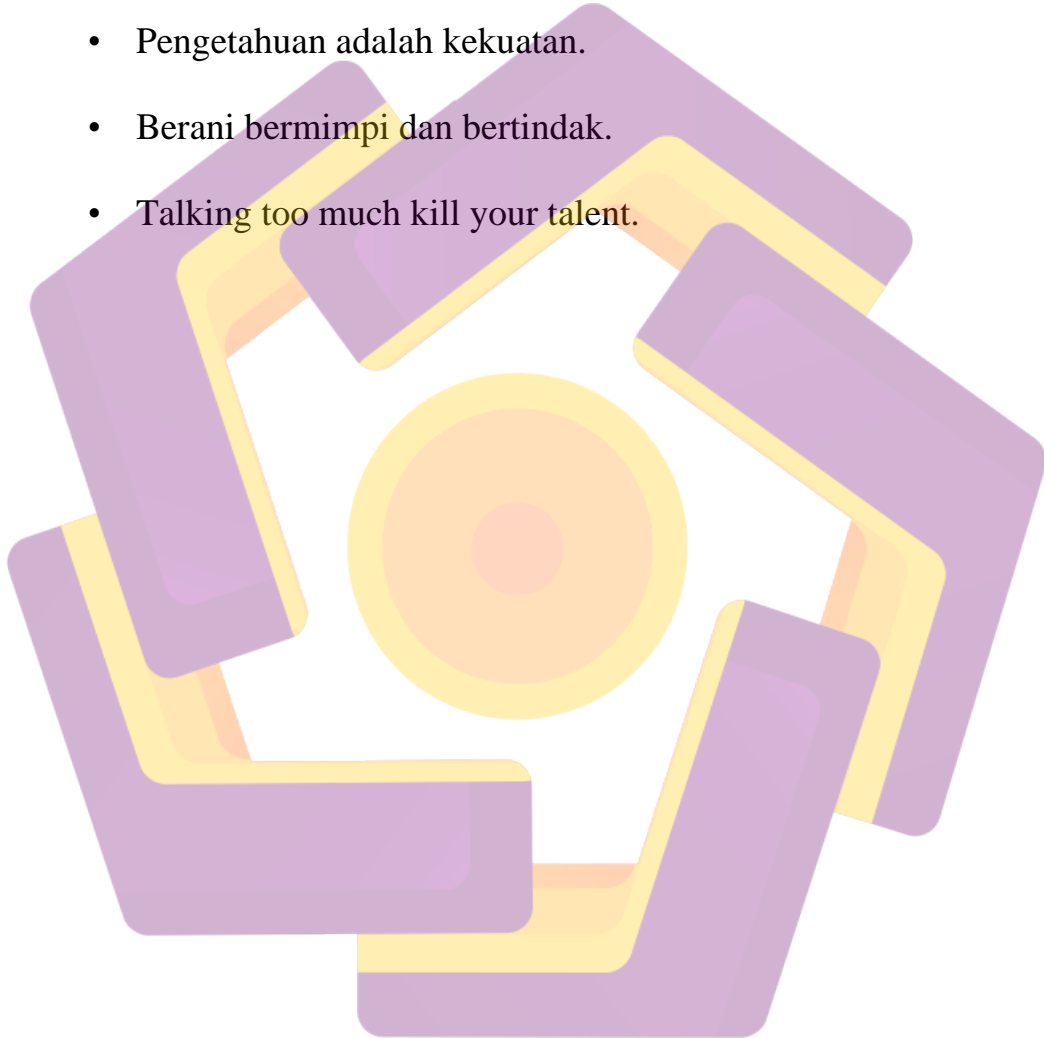


Dzaky Taufik Abidin

13.12.7325

MOTTO

- Selalu ingat ALLAH SWT, karena semua adalah kehendaknya.
- Ingin selalu membahagiakan dan membanggakan orang tua.
- Pengetahuan adalah kekuatan.
- Berani bermimpi dan bertindak.
- Talking too much kill your talent.



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Orangtua tercinta, serta keluarga yang telah memberikan semangat, dorongan moral maupun spiritual kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom atas bimbingannya dan pengarahannya selama pengerjaan skripsi ini.
3. Semua pihak yang telah banyak membantu dan tidak dapat saya sebut satu per satu, semoga Allah SWT membalas kebaikan Anda semua.Amin

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “ PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D SINGKAT BERJUDUL A CATS STORY ”.

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Satu (S1) jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof Dr. M Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Dekan Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku pembimbing yang telah memberikan banyak pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu saat kuliah.
5. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materi, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan pengetahuan dan minimnya pengalaman menulis. Penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan juga penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang telah membangun.

Akhir kata, semoga pembuatan skripsi dan aplikasi game ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 24 Februari 2021

Dzaky Taufik Abidin

13.12.7325

DAFTAR ISI

Halaman

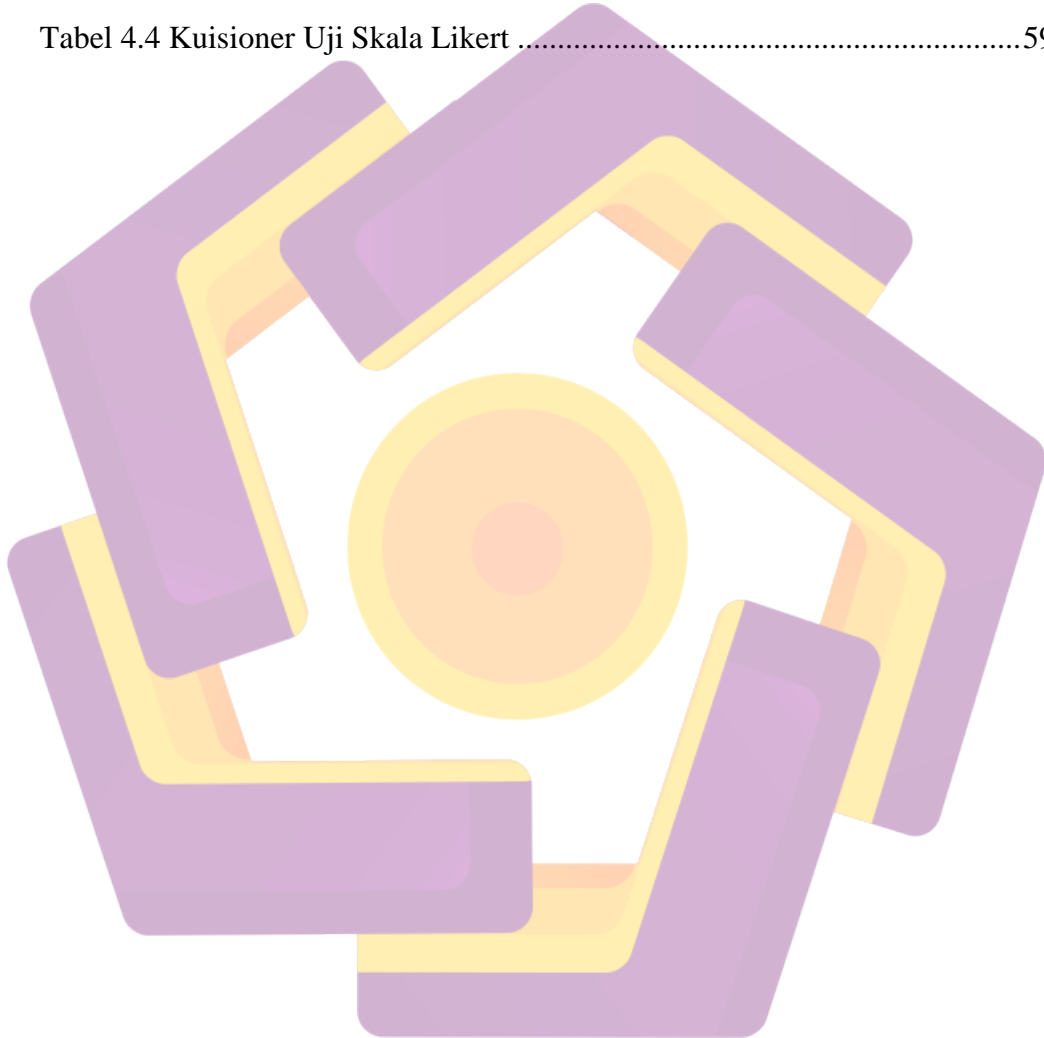
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi Individual	3
1.5.2 Bagi Akademik	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Uji Coba	5
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II	LANDASAN TEORI	7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	8
	2.2.1 Definisi Multimedia	8
	2.2.2 Unsur Sistem Multimedia	8
2.3	Devinisi Animasi.....	10
2.4	Prinsip Animasi	10
2.5	Jenis Jenis Animasi	19
	2.5.1 Animasi 2 Dimensi.....	19
	2.5.2 Animasi 3 Dimensi.....	20
	2.5.3 Animasi Stop Motion	21
2.6	Macam Macam Bentuk Animasi.....	21
	2.6.1 Animasi Sel	21
	2.6.2 Animasi Frame	22
	2.6.3 Animasi Sprite.....	12
	2.6.4 Animasi Lintasan	23
	2.6.5 Animasi Spline	23
	2.6.6 Animasi Vektor	24
	2.6.7 Animasi Karakter	25
	2.6.8 Computational Animasi	25
	2.6.9 Morphing	26
2.7	Teknik Pembuatan Animasi	26
	2.7.1 Animasi Tradisioal	26
	2.7.2 Stopmotion Animation	26
	2.7.3 Animasi Komputer	27
	2.7.4 Rigging Animation	27
2.8	Analisis Kebutuhan	29
2.8.1	Kebutuhan Fungsional.....	30
	2.8.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	30
2.9	Evaluasi	31
	2.9.1 Skala Likert	31

BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1	Gambaran Umum Penelitian	33
3.2	Pengumpulan Data	34
3.2.1	Referensi	34
3.2.2	Ide Cerita	37
3.2.3	Konsep Teknik Pembuatan	38
3.3	Analisis	38
3.3.1	Uji Cerita	38
3.3.2	Analisis Kebutuhan Informasi	41
3.3.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	41
3.4	Perancangan	44
3.4.1	Storyboard	44
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	50
4.1	Implementasi	50
4.1.1	Produksi	50
4.1.2	Tahap Pasca Produksi	52
4.1.3	Pengujian	59
BAB V	PENUTUP	62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	62
	DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Skala Likert	32
Tabel 3.1 Storyboard	44
Tabel 4.1 Kegiatan Implementasi.....	50
Tabel 4.2 Daftar Aset Yang Dibuat.....	51
Tabel 4.3 Tampilan Hasil Akhir Video	56
Tabel 4.4 Kuisisioner Uji Skala Likert	59



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Squash and Stretch	12
Gambar 2.2 Anticipation	13
Gambar 2.3 Staging.....	13
Gambar 2.4 Straight-Ahead Action and Pose to Pose	13
Gambar 2.5 Follow-Through and Overlapping Action.....	15
Gambar 2.6 Slow In Slow Out	15
Gambar 2.7 Arcs.	16
Gambar 2.8 Secondary Action	17
Gambar 2.9 Timing & spacing.....	17
Gambar 2.10 Exaggeration.....	18
Gambar 2.11 Solid Drawing.....	18
Gambar 2.12 Appeal	19
Gambar 2.13 Contoh Animasi Frame	23
Gambar 2.14 Contoh Animasi Sprite	23
Gambar 2.15 Contoh Animasi Lintasan.....	24
Gambar 2.16 Contoh Animasi Spline	25
Gambar 2.17 Contoh Animasi Vektor	25
Gambar 2.18 Contoh Animasi Karakter.....	26
Gambar 2.19 Gambaran rigging karakter.....	29
Gambar 2.20 Contoh rigging pada karakter 2D.....	29
Gambar 3.1 Gambaran Umum Penelitian	33
Gambar 3.2 Simon's Cat.....	36
Gambar 3.3 Simon's Cat Episode Vacuum Cleaner	37
Gambar 4.1 Pembuatan Aset Grafis.....	51
Gambar 4.2 Manajemen File.....	53
Gambar 4.3 Exporting Pada Flash	54
Gambar 4.4 Editing Pada Adobe Premiere	55
Gambar 4.5 Final Rendering	56

INTISARI

Animasi adalah pengembangan dari media gambar. Animasi terdiri dari kumpulan gambar yang ditampilkan secara berurutan dan menimbulkan ilusi gerakan. Sebuah film kartun (animasi) tidak akan terlihat bagus jika cerita yang disuguhkan dalam film tersebut juga tidak bagus. Untuk membuat cerita yang bagus sangat diperlukan struktur cerita yang jelas. Cerita tersebut harus memiliki awalan, nilai tengah, dan akhir cerita yang sering disebut babak.

Metodologi yang dipakai dalam penelitian ini antara lain Observasi, Analisis, Perancangan, dan Uji Coba. Proses observasi yaitu pengamatan terhadap video-video animasi 2D yang tersedia untuk memperoleh gambaran atau referensi yang diperlukan. Proses analisis yaitu menganalisa berbagai macam data dan informasi yang telah didapat untuk diidentifikasi dan ditindaklanjuti untuk membuat rekomendasi dan solusi perancangan. Tahap perancangan awal mencakupi pembentukan ide-ide, konsep cerita, pembuatan *storyboard*, desain karakter, desain *background*, desain *style* dan pemilihan warna. Proses menguji coba hasil implementasi dari konsep-konsep yang telah di rancang sebelumnya.

Setelah melalui beberapa tahapan yang telah dikerjakan selama proses pembuatan video animasi , serta berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat menarik kesimpulan bahwa pembuatan video animasi ini telah selesai dengan menggunakan metode pengembangan multimedia dan berdasarkan pengujian skala Likert , video ini layak untuk dikembangkan.

Kata kunci : Animasi, 2D

ABSTRACT

Animation is the development of image media. Animation consists of a collection of images displayed in sequence and giving the illusion of movement. A cartoon film (animation) will not look good if the story that is presented in the film is also not good. Creating a good story requires a clear story structure. The story must have a beginning, middle value, and end of the story which is often called an act.

The methodology used in this research includes observation, analysis, design, and testing. The observation process is the observation of available 2D animation videos to obtain the required image or reference. The analysis process is analyzing various kinds of data and information that have been obtained to be identified and followed up to make recommendations and design solutions. The initial design stage includes the formation of ideas, story concepts, storyboarding, character design, background design, style design and color selection. The process of testing the implementation results of previously designed concepts.

After going through several stages that have been carried out during the process of making an animated video, and based on the existing problem formulations, it can be concluded that the making of this animated video has been completed using the multimedia development method and based on Likert scale testing, this video is feasible to be developed.

Keywords :Animation, 2D