

**PEMBUATAN KARAKTER ANIMASI 2D DENGAN PENEKANAN PADA
PRINSIP ANIMASI APPEAL DAN EXAGGERATION**

SKRIPSI

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



disusun oleh
MUHAMMAD ARIES
16.11.0163

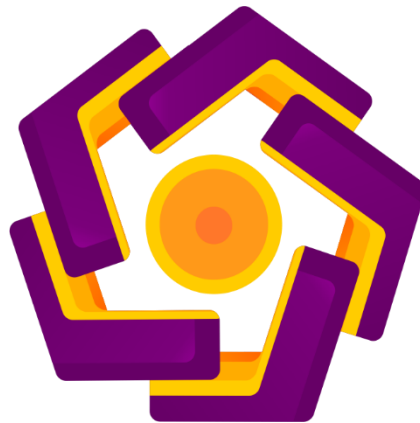
Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023

**PEMBUATAN KARAKTER ANIMASI 2D DENGAN PENEKANAN PADA
PRINSIP ANIMASI APPEAL DAN EXAGGERATION**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh
MUHAMMAD ARIES
16.11.0163

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN KARAKTER ANIMASI 2D DENGAN PENEKANAN PADA
PRINSIP ANIMASI APPEAL DAN EXAGGERATION**

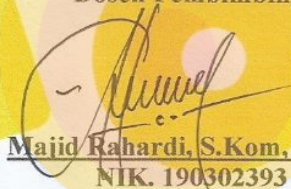
yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Aries

16.11.0163

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Majid Rahardi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302393

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN KARAKTER ANIMASI 2D DENGAN PENEKANAN PADA
PRINSIP ANIMASI APPEAL DAN EXAGGERATION**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Aries

16.11.0163

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Uyock Anggoro Saputra, M.Kom
NIK. 190302419

Majid Rahardi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302393

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Aries
NIM : 16.11.0163

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:
Pembuatan Karakter Animasi 2D Dengan Penekanan Pada Prinsip Animasi Appeal dan Exaggeration

Dosen Pembimbing : Majid Rahardi, S.Kom, M.Eng

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, 17 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Aries
NIM 16.11.0163

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama saya mengucapkan puji syukur kepada kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran didalam pembuatan skripsi ini. Maka skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Orangtua saya yaitu Bapak Sumardi dan Ibu Tri lestari serta kakak adik saya yang telah senantiasa memberikan doa dan supportnya, semoga Allah SWT selalu memberikan aman, selamat, kelancaran dan kebarokahan.
2. Bapak Majid Rahardi, S.Kom, M.Eng yang telah memberikan bimbingan aktif dan sabar didalam pelaksanaan penelitian, semoga Allah SWT selalu memberikan aman, selamat, lancar, dan kebarokahan dalam segala urusannya.
3. Kepada Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah sabar dan semangat dalam memberikan ilmu selama perkuliahan.
4. Kepada teman-teman seperjuangan 16-S1.IF-03. Kepada teman-teman kost yang selalu saling mensupport dengan kondisi apapun.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Karakter Animasi 2D Dengan Penekanan Pada Prinsip Animasi Appeal dan Exaggeration”.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis Menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan dan kemampuan penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dan fasilitas dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Majid Rahardi, S.Kom, M.Eng selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
4. Bapak dan Ibu yang telah banyak memberikan doa, semangat, dan motivasi.
5. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Informatika angkatan 2016, yang telah berdiskusi dan berkerjasama dengan penulis selama masa pendidikan perkuliahan.

Yogyakarta, 17 Juli 2023

Penulis

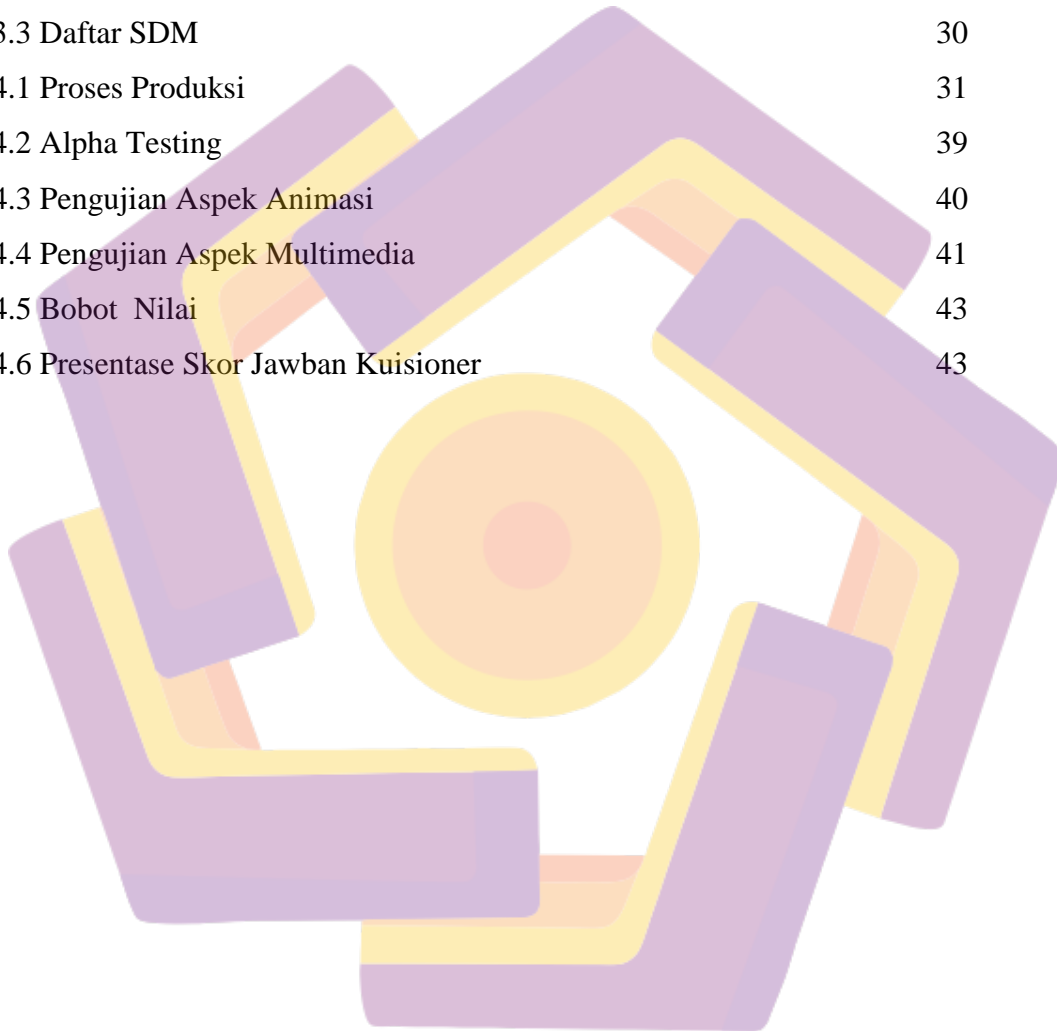
DAFTAR ISI

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	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metode Penelitian	2
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Multimedia	8
2.2.2 Element Multimedia	8
2.2.3 Animasi	9
2.2.4 Jenis Animasi	9
2.2.5 Macam-Macam Bentuk Animasi	12
2.2.6 Prinsip-Prinsip Animasi	15
2.2.7 Jenis Karakter	21
2.2.8 Tahap Pembuatan Animasi	22
2.2.9 Motion Graphic	22
2.2.10 Tahap Produksi	23
2.2.11 Perhitungan Kuisisioner (Skala Likert)	24
2.2.12 Menentukan Interval	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Tinjauan Umum	25
3.2 Alur Penelitian	25
3.3 Metode Pengumpulan Data	26

3.3.1 Metode Observasi	26
3.3.2 Metode Perancangan	26
3.3.3 Metode Pengembangan	29
3.3.4 Metode Evaluasi	29
3.4 Analisis Kebutuhan	29
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	29
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Tahapan Produksi	31
4.1.1 Produksi	31
4.1.2 Pembuatan Karakter Animasi (Drawing)	32
4.1.3 Pemberian Warna Karakter (Coloring)	33
4.2 Tahapan Pasca Produksi	34
4.2.1 Compositing	34
4.2.2 Editing	36
4.2.3 Rendering	38
4.3 Evaluasi	39
4.3.1 Alpha Testing	39
4.3.2 Beta Testing	40
BAB V PENUTUP	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	44
REFERENSI	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Peneliatan	6
Tabel 2.2 Contoh Pengkategorian Skor	24
Tabel 3.1 Alur Penelitian	25
Tabel 3.2 Storyboard	27
Tabel 3.3 Daftar SDM	30
Tabel 4.1 Proses Produksi	31
Tabel 4.2 Alpha Testing	39
Table 4.3 Pengujian Aspek Animasi	40
Tabel 4.4 Pengujian Aspek Multimedia	41
Table 4.5 Bobot Nilai	43
Table 4.6 Presentase Skor Jawban Kuisiонер	43



DAFTAR GAMBAR

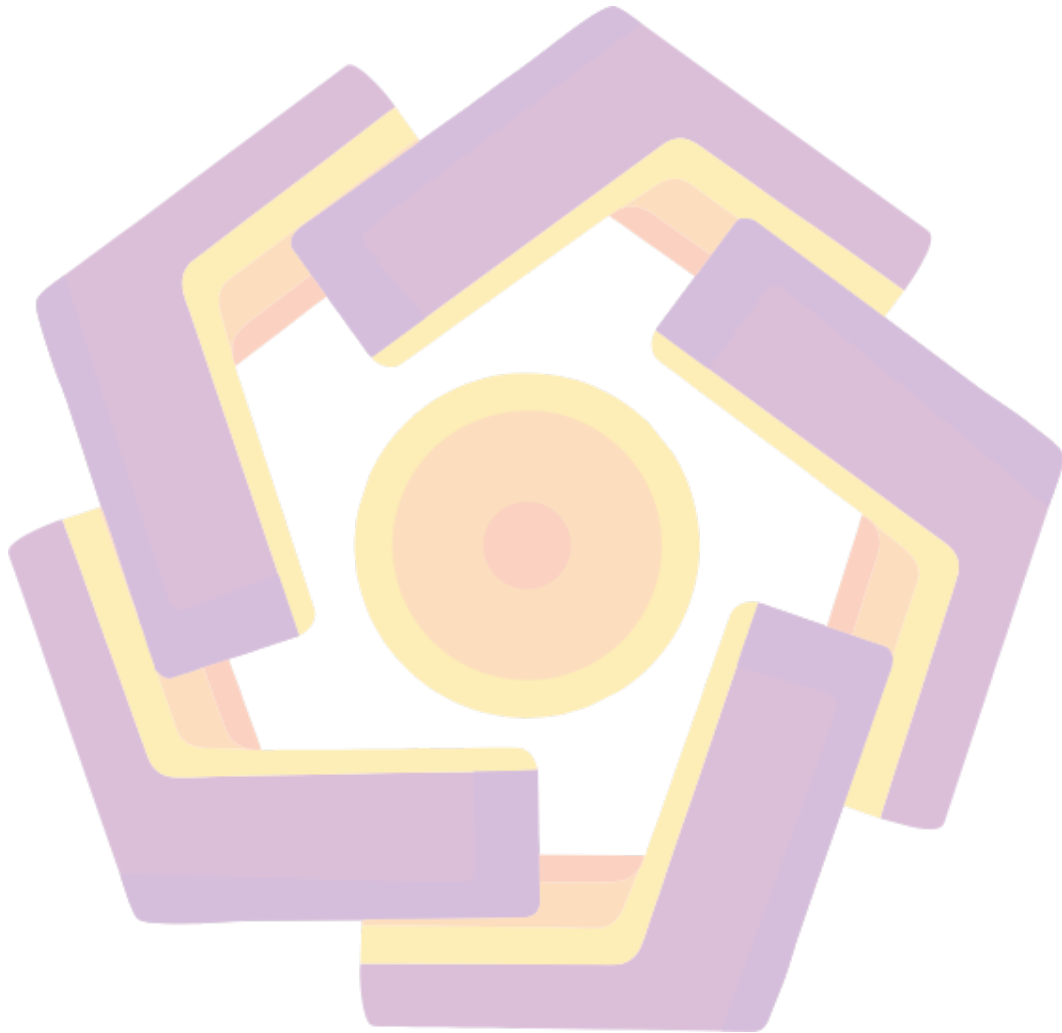
Gambar 2.1 Contoh Animasi 2D	9
Gambar 2.2 Contoh Animasi 2D Tradisional	10
Gambar 2.3 Contoh Animasi 2D Hybrid	11
Gambar 2.4 Contoh Animasi 2D Digital	11
Gambar 2.5 Squash and Stretch	15
Gambar 2.6 Anticipation	15
Gambar 2.7 Staging	16
Gambar 2.8 Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose	16
Gambar 2.9 Follow-Thorgh And Overlapping Action	17
Gambar 2.10 Slow In-Slow Out	17
Gambar 2.11 Arch	18
Gambar 2.12 Secondary Action	18
Gambar 2.13 Timing	19
Gambar 2.14 Exaggeration	19
Gambar 2.15 Solid Drawing	20
Gambar 2.16 Appeal	20
Gambar 4.1 Sketsa Karakter	32
Gambar 4.2 Tracking Karakter	32
Gambar 4.3 Karakter Appeal	33
Gambar 4.4 Karakter Exaggeration	33
Gambar 4.5 Proses Coloring	33
Gambar 4.6 Karakter Setelah coloring	34
Gambar 4.7 Software VSDC Video Editor	34
Gambar 4.8 Membuat Project Scene baru	35
Gambar 4.9 Import file VSDC Video Editor	35
Gambar 4.10 Proses Pembuatan Title Animasi	36
Gambar 4.11 Editing Penyusunan Gambar Animasi	36
Gambar 4.12 Proses Export Karakter Animasi	37
Gambar 4.13 Proses Import Backsound audio music	37

Gambar 4.14 Proses Pengabungan Animasi dan Audio

38

Gambar 4.15 Export/Rendering Video Karakter Animasi

38



INTISARI

Dunia hiburan adalah hal yang dibutuhkan dalam keadaan pandemi saat ini, untuk menghilangkan kekhawatiran yang berlebihan dan menciptakan kebahagiaan dalam diri, salah satunya dengan sajian animasi, dan dalam pembuatan animasi 2D itu pasti ada kekurangan dan kelebihan masing-masing. Oleh karena itu dalam pembuatan animasi 2D walaupun telah dibuat sedetail mungkin apabila tidak memperhatikan 12 prinsip animasi, maka kesempurnaan dalam sebuah animasi tetap terasa kurang.

Karakter Animasi ini akan memperlihatkan karakter yang lucu, imut dan manis. Yang mana dalam animasi ini akan memperlihatkan gerakan animasi yang menarik, pada saat karakter animasi ini bergerak akan menimbulkan efek senang dan juga menghibur. Karakter animasi ini akan diberi nama MIMO diadaptasi dengan bentuk yang bulat dan menggemaskan.

Dalam proses pembuatan karakter animasi 2D ini dilakukan secara individu dengan tahapan yaitu menemukan ide karakter, mendesain karakter bebas, pengembangan karakter, melengkapi desain karakter. Dan dilengkapi dengan proses editing, yang dibuat dengan menerapkan prinsip animasi sehingga karakter animasi yang dibuat akan semakin menarik.

Kata kunci : animasi, karakter, desain

ABSTRACT

The world of entertainment is what is needed in the current pandemic situation, to get rid of excessive worries and create happiness within, one of which is with animation, and in making 2D animation, there are definitely advantages and disadvantages of each. Therefore, in making 2D animation, even though it has been made as detailed as possible without paying attention to the 12 principles of animation, perfection in an animation still feels lacking.

This animated character will show funny, cute and sweet characters. Which in this animation will show interesting animated movements, when this animated character moves it will have a happy and entertaining effect. This animated character will be named MIMO, adapted to its round and adorable shape

In the process of making 2D animated characters this is done individually with the stages of finding character ideas, designing free characters, developing characters, completing character designs. And equipped with an editing process, which is made by applying the principles of animation so that the animated characters created will be more interesting.

Keyword : *animation, character, design*