

**ANALISIS KECERDASAN EMOSIONAL PADA ORANG DEWASA  
MELALUI ANIMASI BISU “BREATHE” MENGGUNAKAN  
TEKNIK FRAME BY FRAME**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Puspa Gayatri**

**15.11.8922**

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

**ANALISIS KECERDASAN EMOSIONAL PADA ORANG DEWASA  
MELALUI ANIMASI BISU “BREATHE” MENGGUNAKAN  
TEKNIK FRAME BY FRAME**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Puspa Gayatri**

**15.11.8922**

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

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

**ANALISIS KECERDASAN EMOSIONAL PADA ORANG DEWASA  
MELALUI ANIMASI BISU “BREATHE” MENGGUNAKAN  
TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Puspa Gayatri**

**15.11.8922**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 18 Februari 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Barka Satya, M.Kom.**

**NIK. 190302126**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANALISIS Kecerdasan Emosional pada Orang Dewasa Melalui Animasi Bisu "BREATHE" Menggunakan Teknik Frame by Frame

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Puspa Gayatri**

**15.11.8922**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Juli 2020

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ike Verawati, M.Kom.**

**NIK. 190302237**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**

**NIK. 190302187**

**Barka Satva, M.Kom.**

**NIK. 190302126**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Maret 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, 11 Maret 2021



Puspa Gayatri

NIM. 15.11.8922

## MOTTO

*Not everything goes the way you wanted but it's okay, because there is always a chance to get through whatever situation you're in and when you are still alive, you gotta live like it's your last.*

*There's so many firsts for us. It's alright, we just need to go through it and grow.*

*When things are hard, don't push yourself away. Have strenght, endure a little more, and rest... You gotta take your time, you can do it.*

*You can do just fine. You're doing fine.*

*You did well. Thank you for being alive until now.*



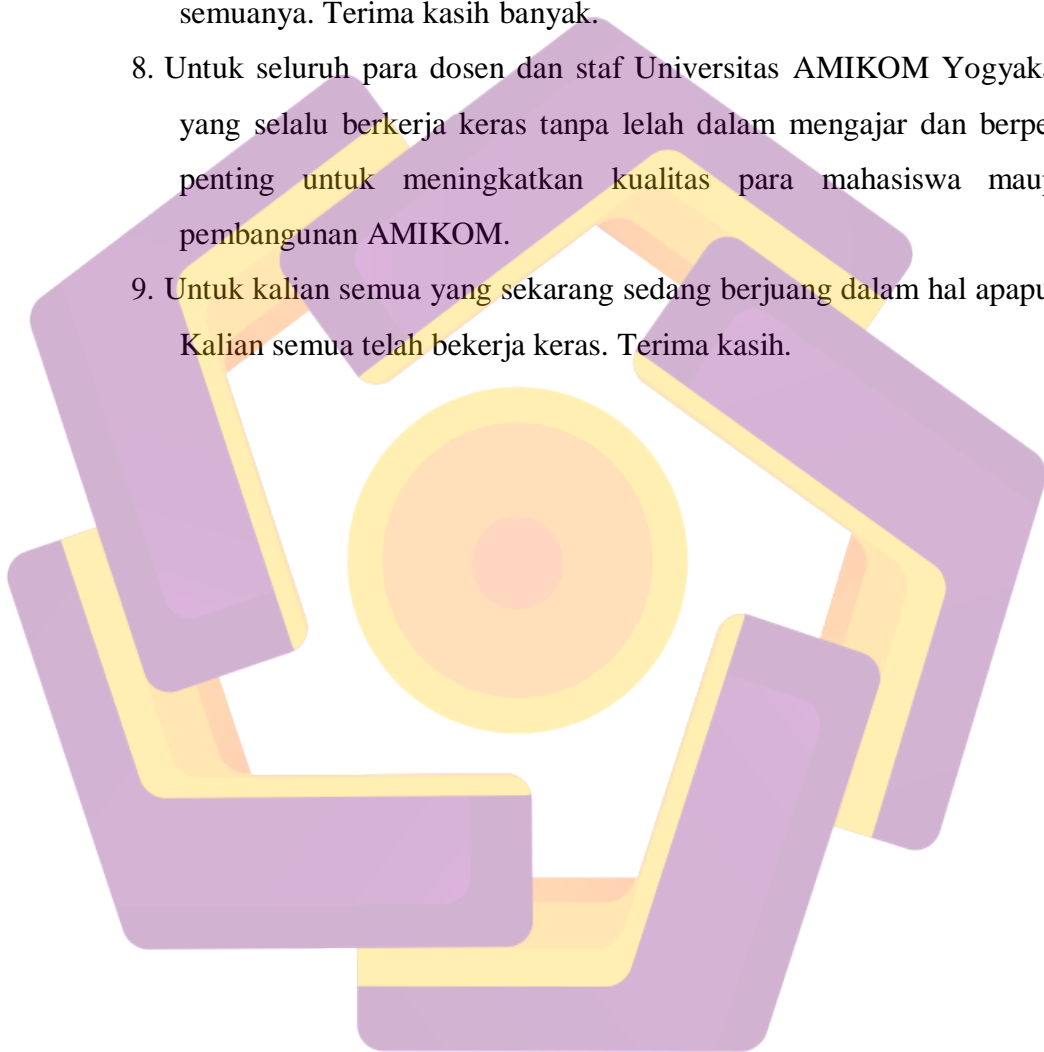
## PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan bahagia atas seluruh rahmat dan segala karunia yang telah Allah SWT berikan tiada henti, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua, ayahanda Marmo dan ibunda tercinta Sri Astuti atas segala yang telah diberikan. Terima kasih untuk selalu mendoakan, mendukung dan tidak pernah berhenti untuk berada di sisi saya sampai detik ini. Kasih sayang kalian tidak akan pernah bisa tergantikan oleh siapa pun. Semoga kalian sehat selalu dan skripsi ini dapat sedikit membanggakan kalian.
2. Kepada bapak dosen pembimbing saya yang terhormat, Barka Satya, M.Kom., yang tidak pernah lelah untuk selalu mengingatkan dan membimbing saya dalam berbagai hal. Segala ilmu dan petuah yang telah saya dapatkan akan saya ingat selalu.
3. Kepada kedua dosen penguji saya ibu Ike Verwati, M.Kom., dan bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom., yang telah membantu saya dalam pendadaran sehingga saya mampu mempersembahkan skripsi ini untuk orang-orang terkasih.
4. Untuk kedua kakakku tercinta, Danang Widyanto dan Meda Rusdiana yang tanpa lelah selalu memberikan dukungan dalam berbagai aspek. Terima kasih untuk selalu mengingatkan dan memberikan banyak pelajaran berharga yang tidak bisa saya dapatkan di mana pun.
5. Kepada *support system* terbaikku, Lila, Aleb, Aga, Noel dan Bella; dan sahabat seperjuanganku Nabila, Fitriani, Intan Murtya, dan Husnul Khotimah, terima kasih untuk selalu menemani dan menjadi sahabat terbaik selama ini. Kalian tidak akan pernah tergantikan oleh siapapun.
6. Untuk sahabatku tercinta di kampus ungu, Dwiki Putri yang selalu ada menemani dan menjadi penyemangat sejak hari pertama di bangku

kuliah. Semoga kamu bahagia selalu dan kita tetap menjadi sahabat selamanya.

7. Untuk teman-temanku tercinta: kak Anggie, kak Shasa, kak Dea, kak Fransiska, kak Saddam, Ariel, Nadiel, Nadira, Isyi, Feral, Anya, Rizhana, Elvan, Heri, Ikhbal, Yoga, Fendi, Veren, Ela, Yuki, dan semuanya. Terima kasih banyak.
8. Untuk seluruh para dosen dan staf Universitas AMIKOM Yogyakarta yang selalu berkerja keras tanpa lelah dalam mengajar dan berperan penting untuk meningkatkan kualitas para mahasiswa maupun pembangunan AMIKOM.
9. Untuk kalian semua yang sekarang sedang berjuang dalam hal apapun. Kalian semua telah bekerja keras. Terima kasih.





## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Strata 1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat tercapai tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi sebagaimana berikut:

1. Kedua orang tua, ayahanda Marmo dan ibunda tercinta Sri Astuti yang senantiasa selalu mendukung dan memberikan doa yang tanpa batas untuk penulis.
2. Kepada dosen pembimbing Barka Satya, M. Kom, yang selalu sabar dan teguh dalam membimbing penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Kepada kedua kakak penulis tercinta, Danang Widyanto dan Meda Rusdiana yang selalu sabar dan terus mendorong penulis supaya tetap memiliki motivasi.
4. Kepada seluruh dosen dan staf Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Seluruh teman-teman terkasih yang selalu mendukung dan memberikan semangat untuk penulis selama ini.

Rasa hormat dan terima kasih bagi semua pihak atas segala dukungan dan doa yang telah diberikan. Akhir kata, kiranya skripsi ini dapat memberikan ilmu yang bermanfaat bagi semua orang yang membacanya.

Terimakasih.

Yogyakarta, 11 Maret 2021

Puspa Gayatri

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL .....	X
INTISARI.....	XI
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis .....	5
1.6.3 Metode Perancangan .....	6
1.6.4 Implemetasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan. ....	6
II. LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.2 Konsep Dasar Kecerdasan Emosional .....	9
2.2.1 Emosi.....	9
2.2.2 Kecerdasan.....	11

2.2.3	Kecerdasan Emosional .....	11
2.2.4	Periode Kedewasaan.....	13
2.3	Konsep Dasar Animasi.....	13
2.3.1	Pengertian Animasi .....	13
2.3.2	Sejarah Animasi Indonesia .....	14
2.3.3	Prinsip-Prinsip Dasar Animasi.....	17
2.3.4	Jenis-Jenis Animasi.....	26
2.3.5	Teknik Pembuatan Animasi.....	32
2.4	Tahapan Produksi .....	33
2.4.1	Pra-Produksi.....	32
2.4.2	Produksi.....	34
2.4.3	Pasca Produksi .....	36
III.	METODE PENELITIAN .....	37
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	37
3.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	37
3.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	37
3.2	Analisis SWOT.....	39
3.2.1	Kekuatan ( <i>Strengths</i> ).....	39
3.2.2	Kelemahan ( <i>Weaknesses</i> ) .....	40
3.2.3	Kesempatan ( <i>Opportunities</i> ).....	40
3.2.4	Ancaman ( <i>Threats</i> ).....	40
3.3	Perancangan.....	41
3.3.1	Ide Cerita .....	41
3.3.2	Tema.....	41
3.3.3	<i>Logline</i> .....	42
3.3.4	Sinopsis.....	42
3.3.5	Naskah ( <i>Script</i> ) .....	45
3.3.6	<i>Concept Art</i> .....	51
3.3.7	<i>Storyboard</i> .....	57
IV.	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	67
4.1	Produksi .....	67

4.1.1	<i>Drawing and Coloring</i> .....	67
4.1.1.1	Desain Karakter .....	67
4.1.1.2	Pembuatan Animasi .....	73
4.1.1.3	Pewarnaan Animasi .....	76
4.1.2	<i>Background</i> .....	78
4.1.3	<i>Visual and Sound Effect</i> .....	81
4.1.4	<i>Rendering</i> .....	84
4.2	Pembahaasan .....	86
4.3	Implementasi .....	95
4.4	Kuisisioner .....	91
4.4.1	Pertanyaan Kuisisioner.....	91
4.4.2	Responden.....	98
4.4.3	Hasil Kuisisioner .....	98
V.	PENUTUP .....	103
5.1	Kesimpulan.....	103
5.2	Saran .....	104
	DAFTAR PUSTAKA .....	105
	LAMPIRAN .....	107

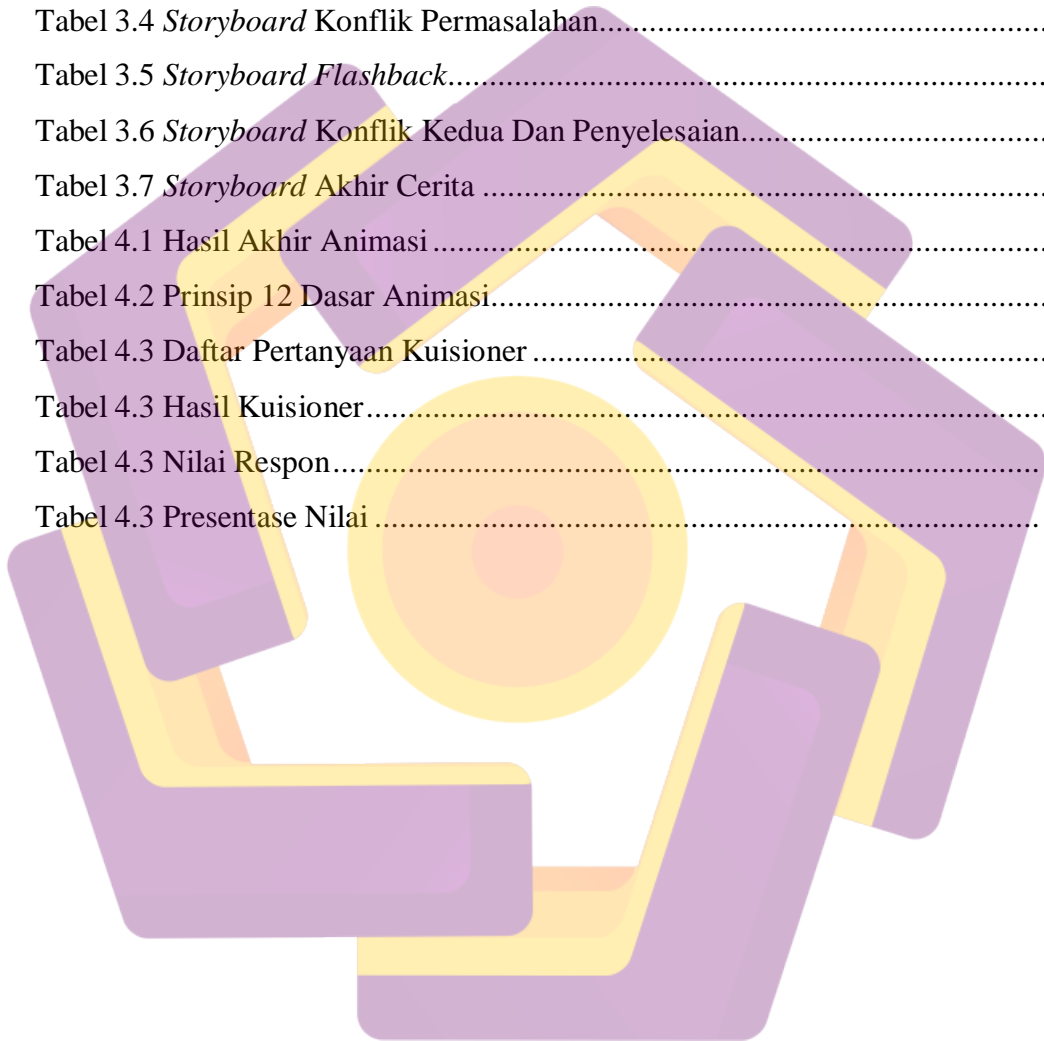
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penerapan <i>Squash and Stretch</i> .....	18
Gambar 2.2 Contoh Penerapan <i>Squash and Stretch</i> .....	18
Gambar 2.3 Penerapan <i>Anticipation</i> .....	19
Gambar 2.4 Contoh <i>Staging</i> .....	19
Gambar 2.5 Penerapan <i>Straight-ahead Action and Pose to Pose</i> .....	20
Gambar 2.6 Penerapan <i>Follow-through and Overlapping Action</i> .....	21
Gambar 2.7 Penerapan <i>Slow In and Slow Out</i> .....	21
Gambar 2.8 Teknik <i>Arcs</i> .....	22
Gambar 2.9 Perbedaan antara Objek Dinamis dan Robotik.....	22
Gambar 2.10 Penerapan <i>Secondary Action</i> .....	23
Gambar 2.11 Penerapan <i>Timing</i> .....	24
Gambar 2.12 Penerapan <i>Exaggeration</i> .....	25
Gambar 2.13 Penerapan <i>Solid Drawing</i> .....	25
Gambar 2.14 Penerapan <i>Appealing</i> .....	26
Gambar 2.15 Pembuatan Animasi <i>Stop Motion</i> .....	27
Gambar 2.16 Pembuatan Animasi Tradisional .....	28
Gambar 2.17 Contoh Animasi Dua Dimensi.....	30
Gambar 2.18 Contoh Animasi Tiga Dimensi .....	32
Gambar 3.1 Desain Karakter Sang Kakak.....	50
Gambar 3.2 Desain Karakter Sang Adik .....	51
Gambar 4.1 Mengatur Tampilan <i>Canvas</i> .....	68
Gambar 4.2 Memilih Warna dan Ketebalan Pensil.....	68
Gambar 4.3 Membuat Sketsa Karakter .....	69
Gambar 4.4 Membuat <i>Lineart</i> .....	69
Gambar 4.5 Membuat <i>Group Layer</i> Pewarnaan .....	70
Gambar 4.6 Menyeleksi Gambar .....	70
Gambar 4.7 Desain Dengan Warna Dasar .....	71
Gambar 4.8 Membuat Bayangan .....	71
Gambar 4.9 Contoh <i>Storyboard</i> .....	72

Gambar 4.10 Contoh <i>Background</i> .....	72
Gambar 4.11 Mengatur <i>Project Toon Boom Harmony</i> .....	73
Gambar 4.12 Memasukkan <i>Storyboard</i> .....	74
Gambar 4.13 Membuat <i>Lineart</i> di atas <i>Storyboard</i> .....	74
Gambar 4.14 Menyeleksi Gambar .....	75
Gambar 4.15 Gambar Salinan Membuat <i>Keyframe</i> Baru .....	75
Gambar 4.16 Mengaktifkan <i>Onion Skin</i> .....	76
Gambar 4.17 Proses Menambahkan <i>In Between</i> .....	76
Gambar 4.18 Membuat <i>Palettes</i> Baru.....	77
Gambar 4.19 Contoh Pewarnaan yang Berhasil .....	78
Gambar 4.20 Memasukkan <i>Background</i> di bawah <i>Lineart Animasi</i> .....	78
Gambar 4.21 Melakukan <i>Extend Exposure</i> .....	79
Gambar 4.22 Pengaturan Penyimpanan Animasi .....	80
Gambar 4.23 <i>File</i> Animasi yang Tersimpan .....	81
Gambar 4.24 Mengatur <i>Composition Settings</i> .....	82
Gambar 4.25 Mengimpor <i>File</i> .....	82
Gambar 4.26 Menyusun <i>File</i> .....	83
Gambar 4.27 Mengedit Transisi Video .....	83
Gambar 4.28 Menambahkan Teks pada Video.....	84
Gambar 4.29 Mengatur <i>Quicktime Settings</i> .....	85
Gambar 4.30 Memilih <i>Output</i> Animasi .....	85
Gambar 4.31 Mengganti Nama dan Lokasi Penyimpanan.....	86
Gambar 4.32 Mengunggah Animasi ke YouTube .....	95

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	38
Tabel 3.2 Kebutuhan <i>Software</i> .....	38
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> Awal Cerita .....	52
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i> Konflik Permasalahan.....	53
Tabel 3.5 <i>Storyboard Flashback</i> .....	57
Tabel 3.6 <i>Storyboard</i> Konflik Kedua Dan Penyelesaian.....	60
Tabel 3.7 <i>Storyboard</i> Akhir Cerita .....	64
Tabel 4.1 Hasil Akhir Animasi .....	86
Tabel 4.2 Prinsip 12 Dasar Animasi.....	93
Tabel 4.3 Daftar Pertanyaan Kuisisioner .....	96
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner .....	98
Tabel 4.3 Nilai Respon.....	100
Tabel 4.3 Presentase Nilai .....	100



## INTISARI

Film animasi atau yang lebih kita kenal sebagai film kartun, sering kali dianggap sebagai media hiburan bagi anak-anak semata. Hal itu dikarenakan film animasi tidak luput dari peran serta dalam perkembangan kecerdasan emosional anak. Namun sayangnya, animasi sering ditinggalkan ketika para anak-anak tersebut ketika telah beranjak dewasa. Di samping itu, bukan hanya perkembangan teknologi saja yang maju, melainkan rumah produksi film animasi juga bersaing ketat untuk memproduksi animasi dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Maka dari itu, penulis bermaksud ingin membuktikan bahwa film animasi dapat dinikmati dalam segala bentuk, serta tetap dapat menghibur segala kalangan tanpa mengenal usia. Karena animasi tetaplah sebuah karya yang memiliki cara tersendiri untuk menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya.

Animasi 'Breathe' dikemas dalam bentuk 2d dengan menggunakan teknik *frame by frame* dalam proses pembuatannya. Penulis ingin mengajak para penonton untuk dapat menerima pesan tersembunyi secara tidak langsung yang terdapat di dalamnya, walaupun animasi tersebut disuguhkan tanpa dialog dan narasi atau bisa disebut dengan animasi bisu.

Hasil dari animasi yang berupa video akan diunggah ke internet, sehingga dapat ditonton oleh berbagai kalangan setiap saat dan di mana saja karena memiliki akses yang mudah.

**Kata Kunci: Animasi, 2D, Frame by frame, Kecerdasan Emosional**



## **ABSTRACT**

*Animation films or what we know better as cartoons, are often seen as mere entertainment media for children only. That is because the animation film does not escape from the role as in the development of children's emotional intelligence.. But unfortunately, animation is often abandoned itself when the children have grown up being adult. In addition, not only are technological developments progressing, but animated film production houses also compete fiercely to produce animations in two-dimensional and three-dimensional forms. Therefore, the author intends to prove that animation films can be enjoyed in all forms, and still be able to entertain all people regardless of their age. Because animation is still a work that has its own way to convey the message contained in it.*

*The 'Breathe' animation is packaged in 2D format using the frame by frame technique in the making process. The author wants to invite the audience to be able to receive hidden messages indirectly contained in it, even though the animation is presented without dialogue and narration or known as silent animation.*

*The animated video will be uploaded through the internet, so that it can be viewed by everyone at any time and any where because it has easy access.*

**Keyword: Animation, 2D, Frame by frame, Emotional Intelligence**

