

**PERANCANGAN ANIMASI 2D “WARNA” MENGGUNAKAN
CUT-OUT ANIMATION**

SKRIPSI



disusun oleh

Putut Mokoginta

16.11.0262

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN ANIMASI 2D “WARNA” MENGGUNAKAN
CUT-OUT ANIMATION**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Putut Mokoginta

16.11.0262

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ANIMASI 2D “WARNA” MENGGUNAKAN CUT-OUT ANIMATION

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putut Mokogita

16.11.0262

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 November 2022

Dosen Pembimbing,


Ike Verawati, M.Kom.
NIK. 190302237

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 2D “WARNA” MENGGUNAKAN
CUT-OUT ANIMATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putut Mokoginta

16.11.0262

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Desember 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Firman Asharudin, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302315

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Januari 2023

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, 21 Desember 2022



Putut Mokoginta

NIM. 16.11.0262

MOTTO

Jalani hari ini(present) dengan sebaik-baiknya karena itu merupakan pemberian terbesar dari Tuhan

Jangan pernah menyerah sebelum mencobanya, terkadang usaha lebih memuaskan daripada hasil yang diterima

Tebar kebahagiaan dengan senyuman



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkah, karunia, rahmat, dan inayah-nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang dibuat dan shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, yaitu :

1. Orang tuaku tercinta, Bapak Joko Mugito dan Ibu Setyo Pertiwi yang selalu senantiasa memberikan dukungannya baik moral dan materi sehingga dapat menyelesaikan pendidikan sarjana ini.
2. Nenekku tersayang, Ny. Ramiyem yang selalu memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan penelitian ini.
3. Kakak dan adikku tersayang, Joko Padmanto dan Mahardika Dewi Pertiwi yang selalu memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan penelitian ini.
4. Rekan-rekan kelas 16-S1IF-4, yang telah menemaniku menjalani studi hingga selesai.
5. Dosen Pembimbing, Ibu Ike Verawati, M.Kom yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan kepada penulis.
6. Almamaterku, Universitas AMIKOM Yogyakarta.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta inayah-Nya kepada penulis. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang safatnya senantiasa menyertai kita semua.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam pembuatan skripsi ini, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradya D, M.Kom, selaku Ketua Program Studi S1 – Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Ike Verawati, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing penulis yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing.
5. Bapak, Ibu serta semua keluarga dan rekan-rakan yang selalu senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun materi serta semangat motivasinya.

Penulis sadar bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun penulis harapkan dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan terutama penulis sendiri.

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 21 Desember 2022

Penulis

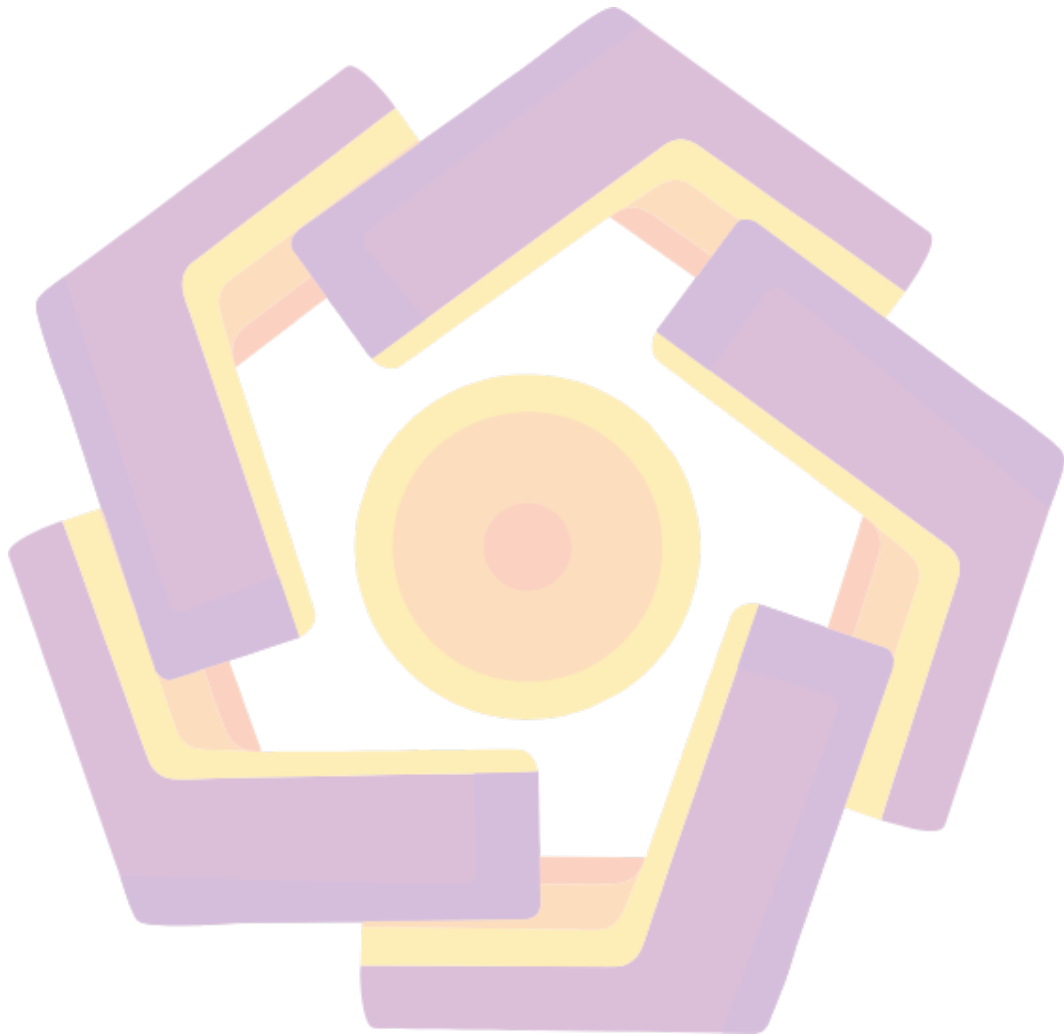
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Pengembangan Multimedia	5
1.6.3 Metode Analisis.....	6
1.6.4 Perancangan	6
1.6.5 Produksi	6
1.6.6 Evaluasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia	10

2.2.1	Definisi Multimedia.....	10
2.2.2	Unsur Sistem Multimedia	10
2.3	Definisi Animasi	12
2.4	Perkembangan Dunia Animasi	13
2.4.1	Animasi Klasik (Tradisional).....	13
2.4.2	Animasi Boneka (Clay)	14
2.4.3	Animasi Komputer	15
2.5	Prinsip Dasar Animasi.....	17
2.6	Teknik Cut-out	25
2.7	Metode Pengembangan Multimedia.....	27
2.8	Tahap Pembuatan Film Animasi 2D	28
2.8.1	Tahap Pra-Produksi	29
2.8.2	Tahap Produksi.....	34
2.8.3	Tahap Pasca Produksi	37
2.9	Analisis Referensi	37
2.9.1	Are You Lost In The World Like Me?	37
2.9.2	Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak	39
2.10	Analisis Kebutuhan	40
2.10.1	Kebutuhan Fungsional	40
2.10.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	40
2.11	Evaluasi	41
2.12	Kuesioner	42
2.12.1	Peranan Kuesioner	42
2.12.2	Tujuan Kuesioner	42
2.13	Skala Likert.....	43
2.14	Rumus Presentase	43
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	45
3.1	Analisis Masalah	45
3.2	Analisis Kebutuhan	46
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	46
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	48

3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Hardware	48
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Software.....	49
3.3 Perancangan.....	49
3.3.1 Pra-Produksi.....	49
3.3.1.1 Ide	49
3.3.1.2 Tema	50
3.3.1.3 Logline	50
3.3.1.4 Sinopsis.....	50
3.3.1.5 Diagram Scene	52
3.3.1.6 Character Development	53
3.3.1.7 Naskah.....	54
3.3.1.8 Storyboard.....	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Produksi.....	58
4.1.1 Pembuatan Concept Art dan Coloring	58
4.1.2 Parenting	59
4.1.3 Membuat Background dan Foreground.....	60
4.1.4 Animation.....	61
4.1.5 Sound	66
4.2 Pasca Produksi	67
4.2.1 Compositing dan Editing	67
4.2.1.1 Compositing	67
4.2.1.2 Penggabungan Scene, Sound, dan Transisi.....	68
4.2.2 Preview dan Final Rendering	69
4.3 Evaluasi	70
4.3.1 Alpha Testing	70
4.3.2 Beta Testing	79
4.3.2.1 Perhitungan Aspek Cerita	80
4.3.2.2 Uji Aspek Tampilan Kelayakan Animasi	83
BAB V PENUTUP	87
5.1 Kesimpulan.....	87

5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengkategorian Skor Jawaban	44
Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	48
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	49
Tabel 3.3 Storyboard Animasi “Warna”	56
Tabel 4.1 Tes Pemenuhan Kebutuhan Fungsional	71
Tabel 4.2 Penerapan 12 Prinsip Animasi	76
Tabel 4.3 Kuesioner Uji Aspek Cerita	80
Tabel 4.4 Interval Uji Aspek Cerita.....	81
Tabel 4.5 Hasil Uji Aspek Cerita.....	82
Tabel 4.6 Kuesioner Uji Aspek Tampilan Kelayakan Animasi	83
Tabel 4.7 Interval Uji Aspek Tampilan	85
Tabel 4.8 Hasil Uji Aspek Tampilan	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mickey Mouse : Steamboat willie	14
Gambar 2.2 Shaun the sheep	15
Gambar 2.3 Film animasi 2D “Guilty Crown”	16
Gambar 2.4 Film Animasi 3D “UP”	17
Gambar 2.5 Squash and Stretch pada Animasi Bola	18
Gambar 2.6 Anticipation pada Karakter	18
Gambar 2.7 Staging pada Karakter.....	19
Gambar 2.8 Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	20
Gambar 2.9 Follow Through and Overlapping Action.....	20
Gambar 2.10 Slow In Slow Out.....	21
Gambar 2.11 Arcs.....	21
Gambar 2.12 Secondary Action.....	22
Gambar 2.13 Timing.....	23
Gambar 2.14 Exaggeration.....	23
Gambar 2.15 Solid Drawing.....	24
Gambar 2.16 Appeal	24
Gambar 2.17 Contoh Diagram Scene	31
Gambar 2.18 Concep Art Karakter	32
Gambar 2.19 Contoh Screenplay/Script.....	33
Gambar 2.20 Contoh Storyboard.....	34
Gambar 2.21 Contoh Coloring	35
Gambar 2.22 Contoh Parenting	35
Gambar 2.23 Contoh Background “Gravity Falls”	36
Gambar 2.24 Are You Lost In The World Like Me?	38
Gambar 2.25 Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak.....	39
Gambar 3.1 Diagram Scene.....	53
Gambar 3.2 Karakter Putut.....	53
Gambar 3.3 Karakter Ibu.....	54

Gambar 3.4 Karakter Orang Asing	54
Gambar 3.5 Naskah Film Animasi 2D “Warna”	55
Gambar 4.1 Pembuatan Concept Art dan Coloring	59
Gambar 4.2 Parenting	60
Gambar 4.3 Background Rumah	61
Gambar 4.4 Pergerakan karakter	62
Gambar 4.5 Efek Zoom.....	63
Gambar 4.6 Efek Dunia Gelap	63
Gambar 4.7 Efek Berjalan.....	64
Gambar 4.8 Efek Transisi Tahun.....	65
Gambar 4.9 Menggerakkan jari.....	65
Gambar 4.10 Situs Sound Effect dan Music free di Internet	66
Gambar 4.11 Compositing di After Effect	67
Gambar 4.12 Rendering Pertama.....	68
Gambar 4.13 Compositing di Adobe Premiere	69
Gambar 4.14 Final Rendering	70

INTISARI

Akibat perkembangan teknologi yang sangat pesat, hampir semua orang dapat memiliki sebuah gadget. Gadget itu sendiri memiliki banyak dampak positif seperti mempermudah pencarian informasi, menghubungkan banyak orang, hiburan, dll. Namun dari banyaknya dampak positif muncul juga dampak negatif yang ditimbulkan seperti penggunaan yang berlebihan, mengurangi konsentrasi, malas, dan masih banyak lagi. Sehingga harus ada sebuah media yang dapat memberikan pengetahuan mengenai dampak dari penggunaan gadget yang secara berlebihan.

Animasi merupakan salah satu media penyebaran informasi yang sangat baik karena animasi dapat dilihat oleh semua orang dan memiliki tampilan yang menarik untuk penonton. Animasi sendiri terbagi menjadi 2D dan 3D. Dalam pembuatan animasi sendiri terdapat banyak teknik yang dapat digunakan seperti cut-out, frame by frame, rigging, hybrid, dll. Terdapat 12 prinsip animasi yang dapat digunakan untuk menambahkan kesan nyata dan dinamis.

Berdasarkan survey yang dilakukan pada penelitian yang berjudul “Perancangan Animasi 2D “Warna” Menggunakan Cut-out Animation”, terdapat banyak orang yang dapat memahami pesan moral yang disampaikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa animasi 2D cukup baik digunakan sebagai media penyebaran informasi karena mudah diterima.

Kata kunci : Gadget, Animasi, Animasi 2D, Cut-out.

ABSTRACT

Due to the rapid development of technology, almost everyone can have a gadget. The gadget itself has many positive impacts such as simplifying the search for information, connecting many people, entertainment, etc. However, from the fact that the positive impacts also arise the negative impacts caused such as excessive use, reducing concentration, laziness, and much more. So there must be a media that can provide knowledge about the impact of excessive use of gadgets.

Animation is one of the excellent information dissemination media because animation can be seen by everyone and has an attractive appearance for the audience. Animation itself is divided into 2D and 3D. In making animations themselves, there are many techniques that can be used such as cut-out, frame by frame, rigging, hybrid, etc. There are 12 animation principles that can be used to add a sense of life and dynamic.

Based on a survey conducted in a study entitled “Perancangan Animasi 2D “Warna” Menggunakan Cut-out Animation”, there are many people who can understand the moral message conveyed. So it can be concluded that 2D animation is quite good to be used as a medium for disseminating information because it is easily accepted.

Keywords : *Gadgets, Animation, 2D Animation, Cut-out.*