

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “TWO SISTERS“ MENGGUNAKAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

JANRIYAN SIREGAR

19.82.0776

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “TWO SISTERS” MENGGUNAKAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

JANRIYAN SIREGAR

19.82.0776

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “TWO SISTERS” MENGGUNAKAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang disusun dan diajukan oleh

Janriyan Siregar

19.82.0776

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN ANIMASI 2D “TWO SISTERS” MENGGUNAKAN
TEKNIK FRAME BY FRAME

yang disusun dan diajukan oleh

Janriyan Siregar

19.82.0776

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 08 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 08 Agustus 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 : Janriyan Siregar
NIM : 19.82.0776

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Animasi 2D “Two Sisters” Menggunakan Teknik Frame by Frame

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, M.Kom

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, 08 Agustus 2023

Yang Menyatakan,


Janriyan Siregar

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang maha ghafur, yang telah mencurahkan kita nikmat iman, ihsan beserta islam, shalawat serta salam kita curahkan kepada baginda alam semesta yaitu nabi Muhammad SAW beserta sahabatnya. Yang terhormat Bapak rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta, Bapak/Ibu dosen dan juga staff, tak lupa yang tercinta keluarga besar dan juga teman-teman yang terhormat. Sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan.

Dengan selesainya skripsi ini tidak luput dari dukungan-dukungan pihak yang telah membantu dalam menyusun skripsi ini, sehingga penulis dapat dengan lancar menyelesaikan skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah menciptakan Universitas yang luar biasa sehingga saya dapat mengambil banyak ilmu yang bermanfaat
2. Bapak dosen pembimbing yang telah membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
3. Bapak/Ibu Dosen beserta staff yang telah membagikan ilmunya sehingga penulis dapat dengan lancar menggunakan ilmu yang telah diberikan oleh Bapak/Ibu Dosen
4. Keluarga besar tercinta yang telah mendukung dengan penuh cinta dan penuh kesabaran
5. Teman-teman saya yang luar biasa, yang telah membantu dan mendukung saya dalam pengerjaan skripsi ini.

Yogyakarta, 08 Agustus 2023

Janriyan siregar

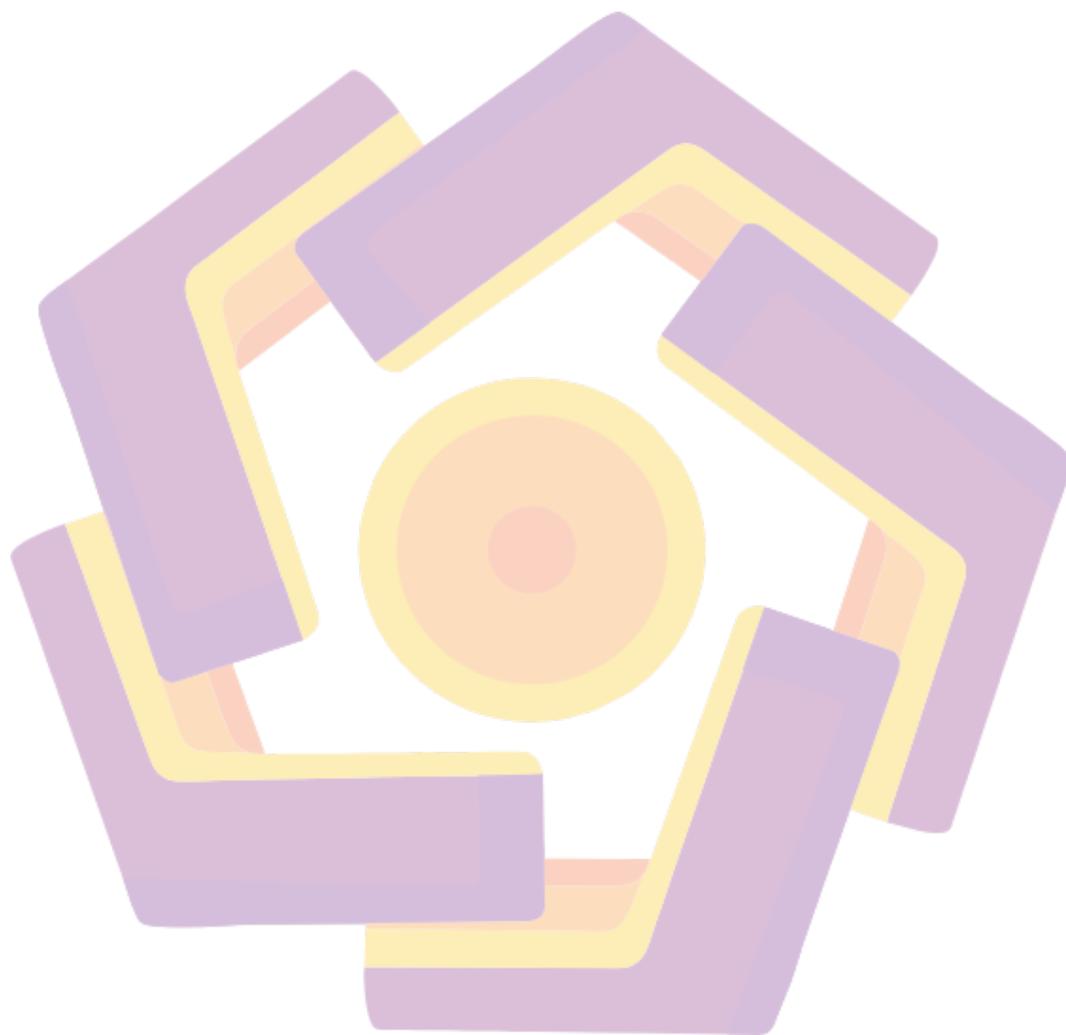
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5

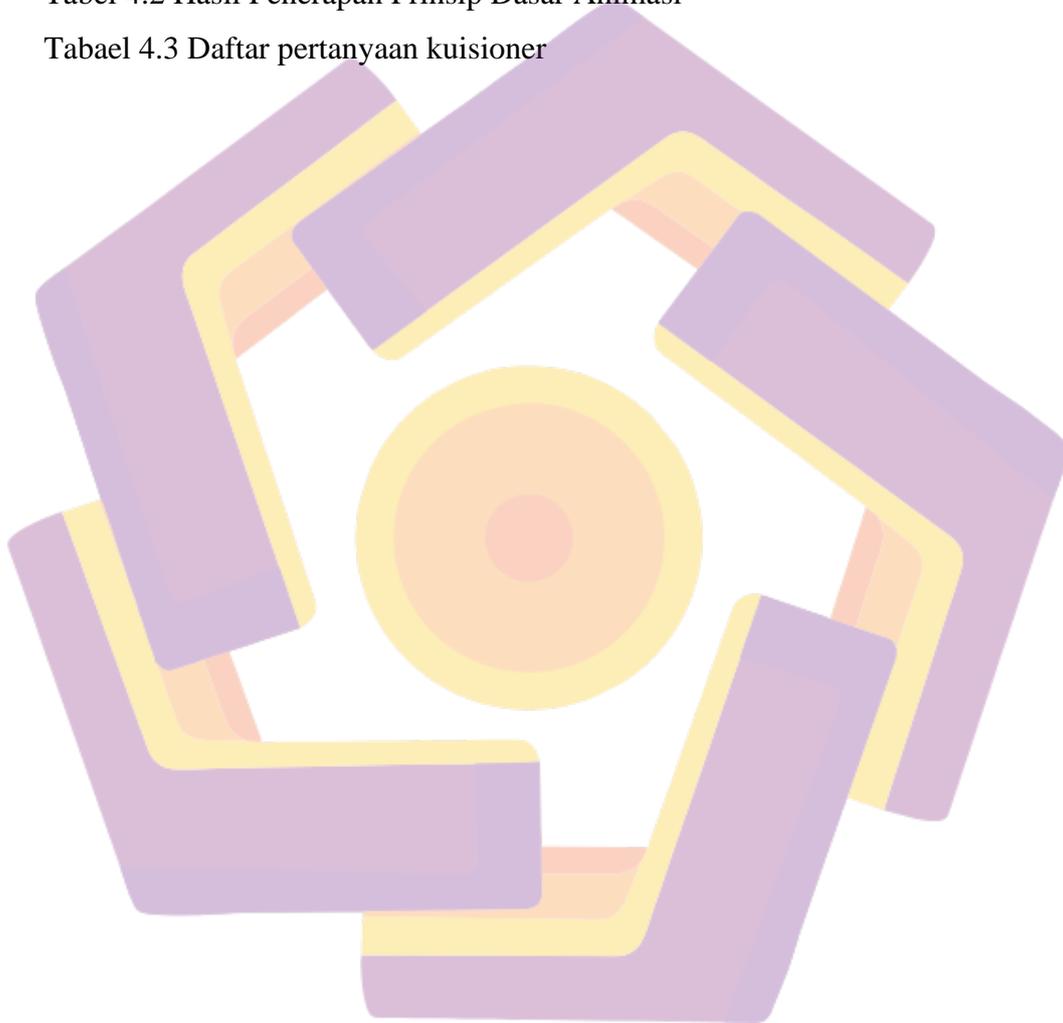
2.2	Dasar Teori	9
2.3	Analisa	18
2.4	Tahapan Perancangan	19
2.5	Evaluasi	22
BAB III METODE PENELITIAN		25
3.1	Gambaran Umum	25
3.2	Pengumpulan Data	26
3.3	Analisa Kebutuhan	29
3.4	Aspek Kreatif	30
3.5	Praproduksi	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Produksi	41
4.2	Pasca Produksi	47
4.3	Hasil Pembahasan	63
4.4	Implementasi Media	63
BAB V PENUTUP		66
5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran	67
Daftar Pustaka		69
LAMPIRAN		71

Lampiran 1	71
Lampiran 2	73
Lampiran 3	76



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian penelitian	6
Tabel Evaluasi 2.2 Skala Likert	23
Tabel 4.1 Hasil Kebutuhan Fungsional	49
Tabel 4.2 Hasil Penerapan Prinsip Dasar Animasi	53
Tabael 4.3 Daftar pertanyaan kuisisioner	56



DAFTAR GAMBAR

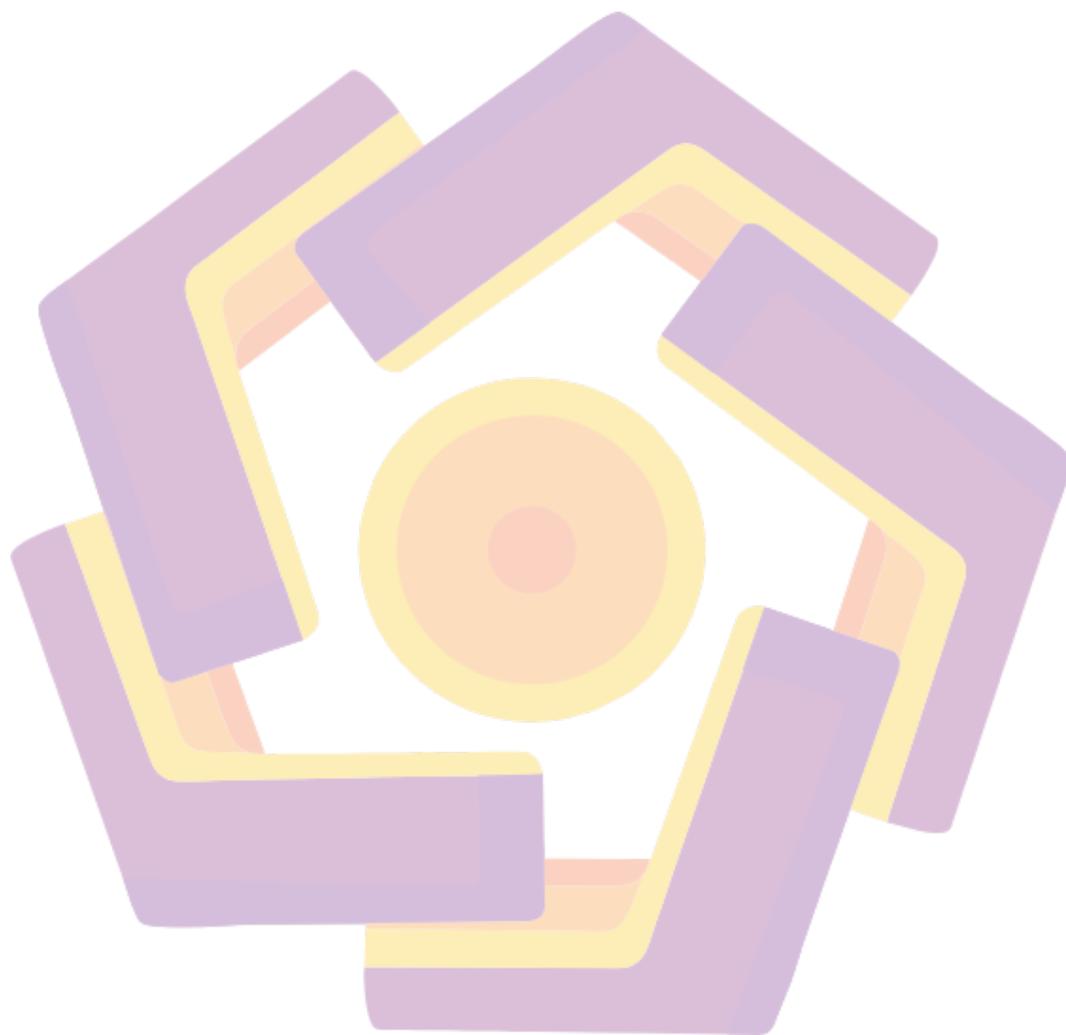
Gambar 2.1 Squash and Stretch	10
Gambar 2.2 Anticipation	11
Gambar 2.3 Staging	11
Gambar 2.4 Straigh ahead dan Pose and pose	12
Gambar 2.5 Overlapping action	13
Gambar 2.6 Slow in, in out, out	14
Gambar 2.7 Archs	14
Gambar 2.8 Secondary action	15
Gambar 2.9 Timing	15
Gambar 2.10 Solid drawing	16
Gambar 2.11 Appeal	17
Gambar 3.1 Gambaran Umum Penelitian	25
Gambar 3.1 Bimbou Shimai Monogatari – Animasi Series 2006	28
Gambar 3.2 Gochuumon Wa Usagi Desu ka? – Anime series 2014	28
Gambar 3.3 Desain Karakter	34
Gambar 3.4 Desain Background	35
Gambar 3.5 Storyboard	40
Gambar 4.1 Sketsa	41
Gambar 4.2 Clean up	42
Gambar 4.3 Key frame	43
Gambar 4.4 Inbetween	44
Gambar 4.5 Coloring	45
Gambar 4.6 Background	46
Gambar 4.7 Compositing	48
Gambar 4.8 Editing	48
Gambar 4.9 Rendering	49
Gambar 4.10 Pilih Menu	64
Gambar 4.11 Upload	64
Gambar 4.12 Pengaturan Privasi	65

Gambar 4.13 Hak Cipta

65

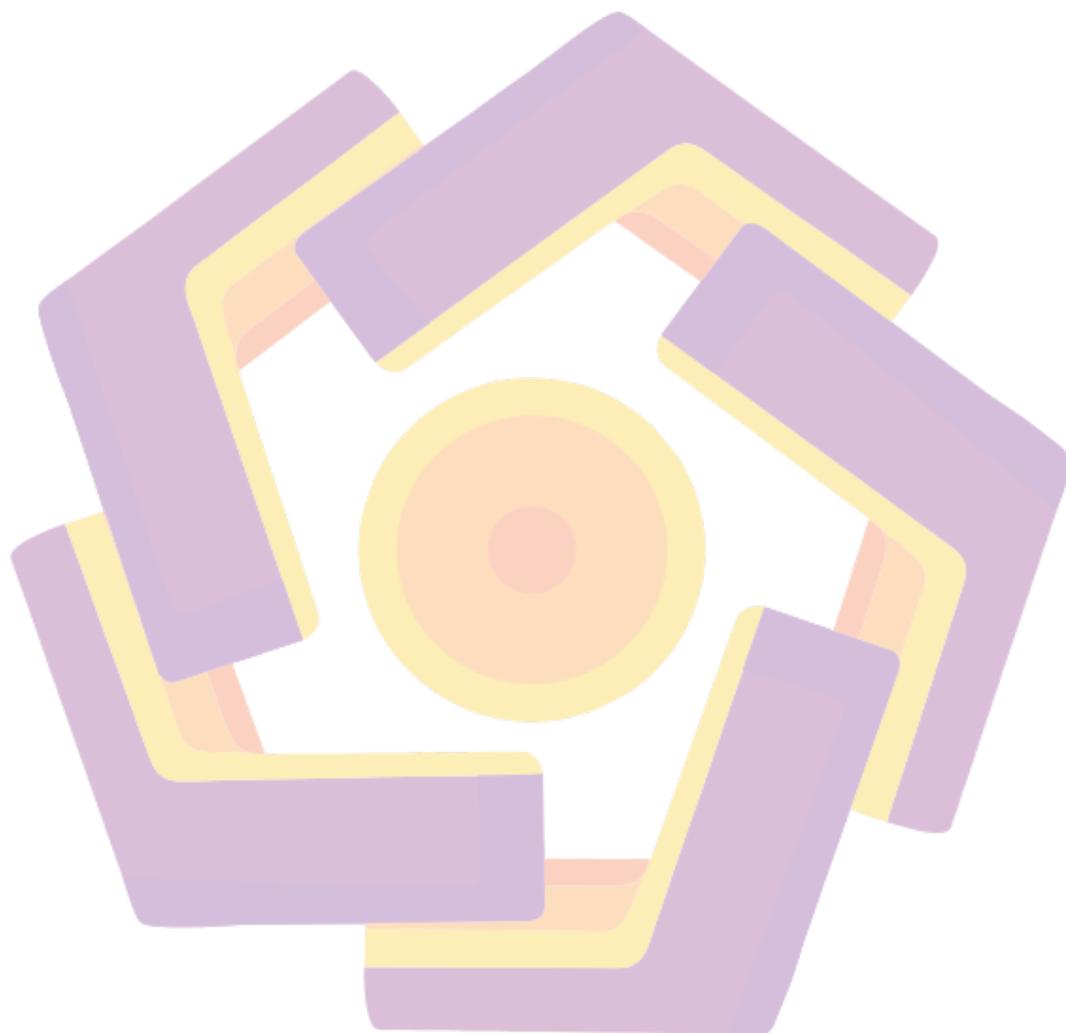
Gambar 4.14 Publish

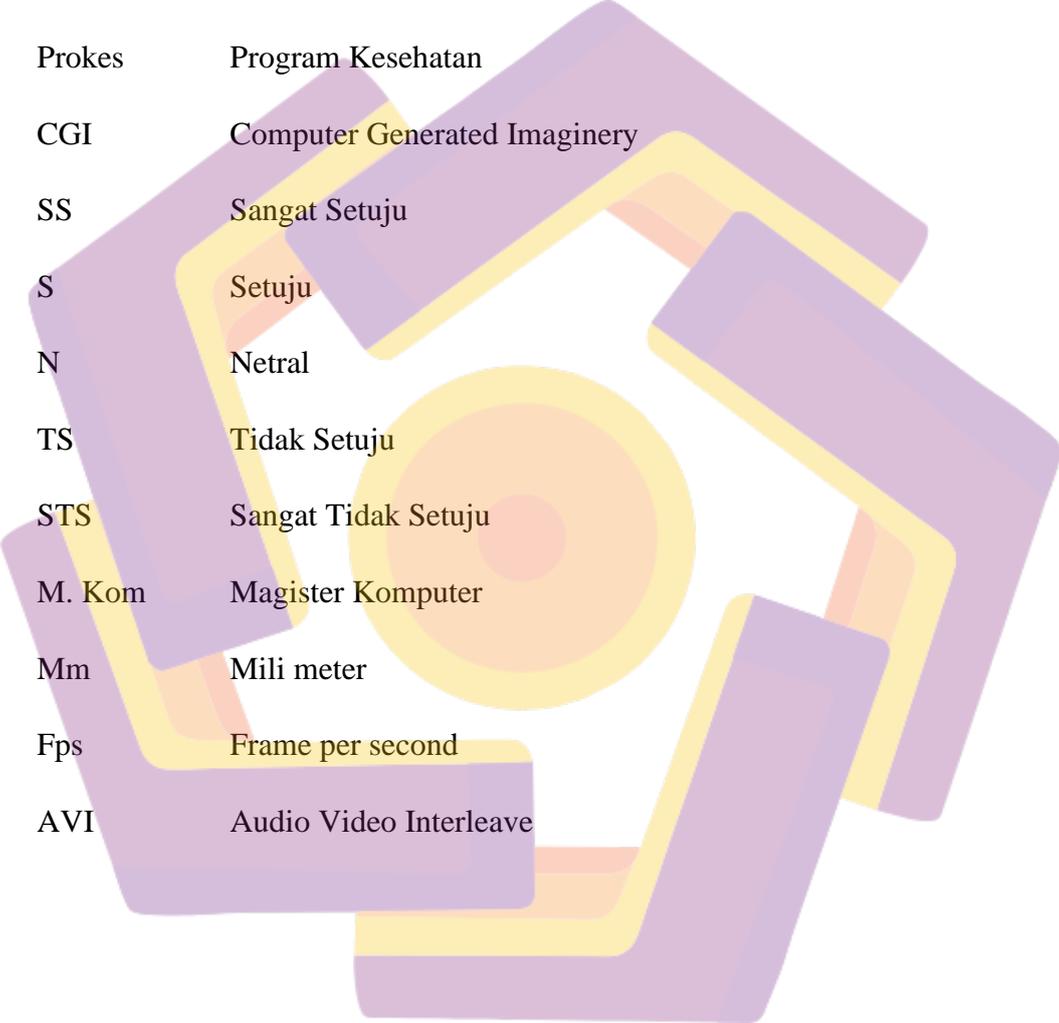
65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Review cerita	71
Lampiran 2. Naskah	73
Lampiran 3. Storyboard	76

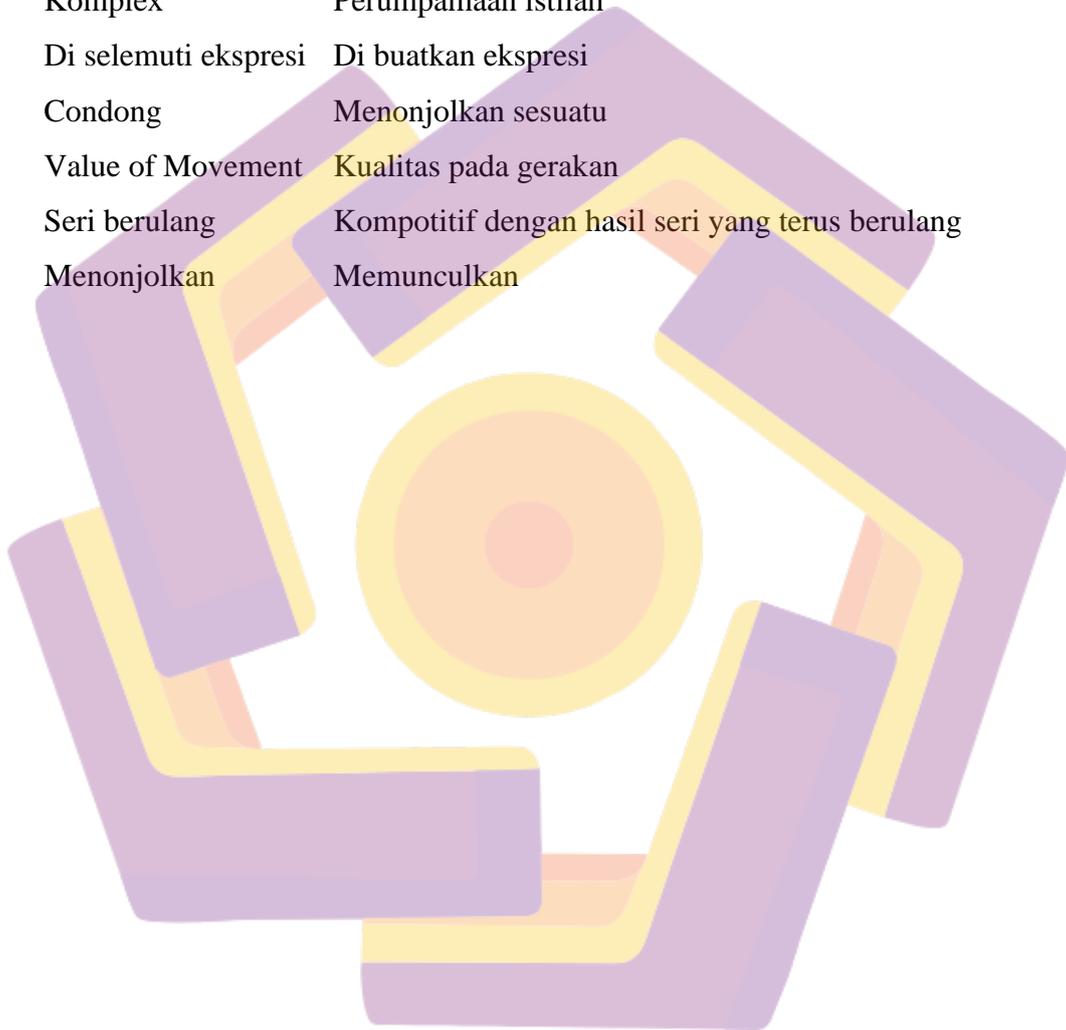


DAFTAR SINGKATAN

2D	2 Dimensi
3D	3 Dimensi
Covid-19	Corona Virus Desease
Prokes	Program Kesehatan
CGI	Computer Generated Imaginery
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
N	Netral
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju
M. Kom	Magister Komputer
Mm	Mili meter
Fps	Frame per second
AVI	Audio Video Interleave

DAFTAR ISTILAH

Imaginative	Menggambarkan sesuatu gambar yang bersifat fantasi
Merealisasikan	Mewujudkan sesuatu
Komplex	Perumpamaan istilah
Di selemuti ekspresi	Di buatkan ekspresi
Condong	Menonjolkan sesuatu
Value of Movement	Kualitas pada gerakan
Seri berulang	Kompositif dengan hasil seri yang terus berulang
Menonjolkan	Memunculkan



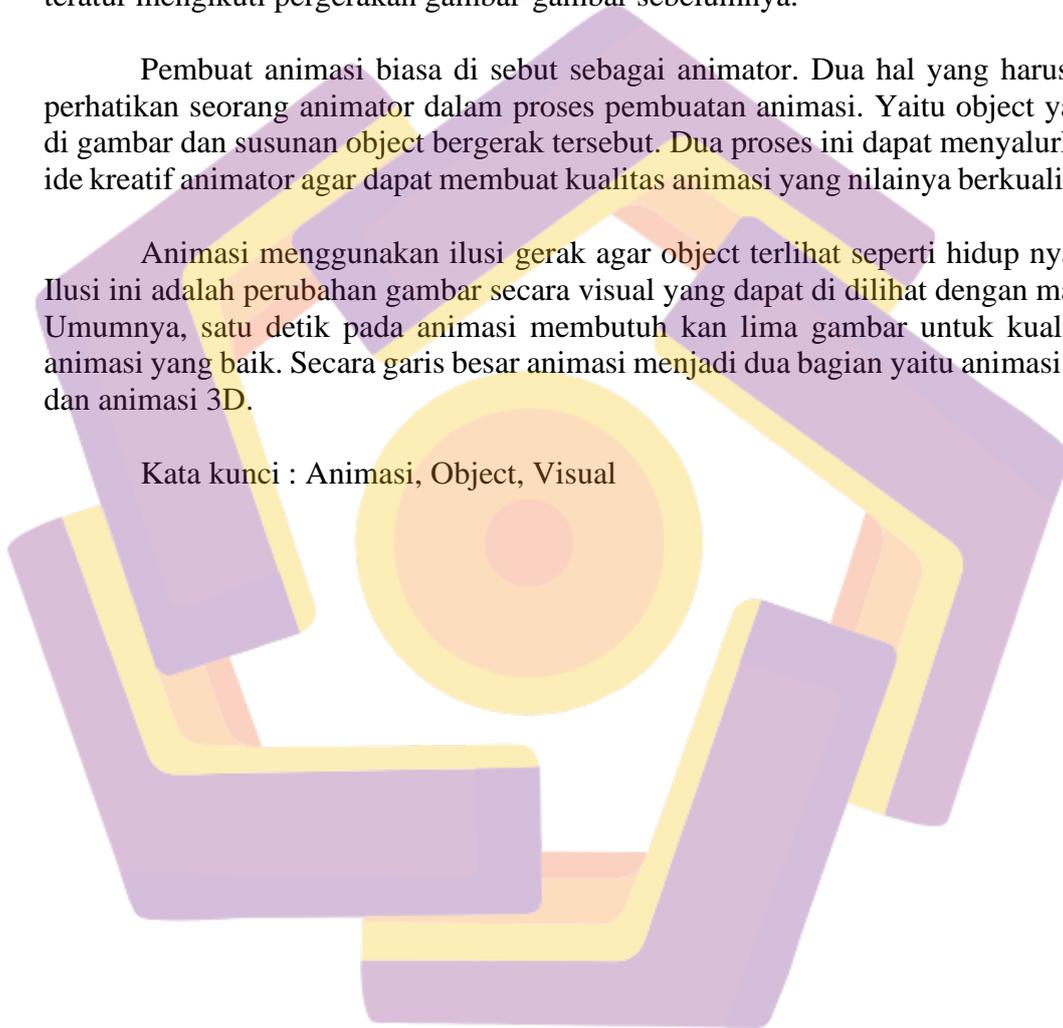
INTISARI

Animasi berasal dari kata " anima " yang berarti jiwa, hidup dan semangat. Animasi juga bisa di sebut kumpulan gambar yang disusun agar seolah-olah menjadi hidup bergerak. Atau bisa juga di artikan animasi adalah kumpulan gambar yang saling berhubungan dan di putar secara cepat agar menghasilkan sebuah gambar bergerak. Kumpulan-kumpulan gambar yang sudah dibuat di susun secara teratur mengikuti pergerakan gambar-gambar sebelumnya.

Pembuat animasi biasa di sebut sebagai animator. Dua hal yang harus di perhatikan seorang animator dalam proses pembuatan animasi. Yaitu object yang di gambar dan susunan object bergerak tersebut. Dua proses ini dapat menyalurkan ide kreatif animator agar dapat membuat kualitas animasi yang nilainya berkualitas.

Animasi menggunakan ilusi gerak agar object terlihat seperti hidup nyata. Ilusi ini adalah perubahan gambar secara visual yang dapat di dilihat dengan mata. Umumnya, satu detik pada animasi membutuh kan lima gambar untuk kualitas animasi yang baik. Secara garis besar animasi menjadi dua bagian yaitu animasi 2D dan animasi 3D.

Kata kunci : Animasi, Object, Visual



ABSTRACT

Animation comes from the word "anima" which means soul, life and spirit. Animation can also be called a collection of images that are arranged so that they appear to be alive and moving. Or it could also mean that animation is a collection of images that are interconnected and rotated quickly to produce a moving image. The sets of images that have been made are arranged regularly following the movement of the previous images.

Animators are usually referred to as animators. There are two things that an animator must pay attention to in the process of making animation. Namely the object in the picture and the composition of the moving object. These two processes can channel the creative ideas of animators so they can create quality animations that have quality value.

Animation uses the illusion of motion to make objects look real. This illusion is a visual image change that can be seen with the eye. Generally, one second of animation requires five images for a good quality animation. Broadly speaking, animation is divided into two parts, namely 2D animation and 3D animation.

Keyword : Animation, Object, Visual

