

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEGATIVE
EFFECT OF SOCIAL MEDIA” MENGGUNAKAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI



**disusun oleh
Angga Fernando
15.12.8491**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEGATIVE
EFFECT OF SOCIAL MEDIA” MENGGUNAKAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh
Angga Fernando
15.12.8491

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEGATIVE
EFFECT OF SOCIAL MEDIA” MENGGUNAKAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

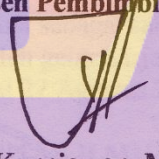
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Angga Fernando

15.12.8491

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 September 2018

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEGATIVE
EFFECT OF SOCIAL MEDIA” MENGGUNAKAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Angga Fernando

15.12.8491

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302288



Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Agustus 2019

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Agustus 2019

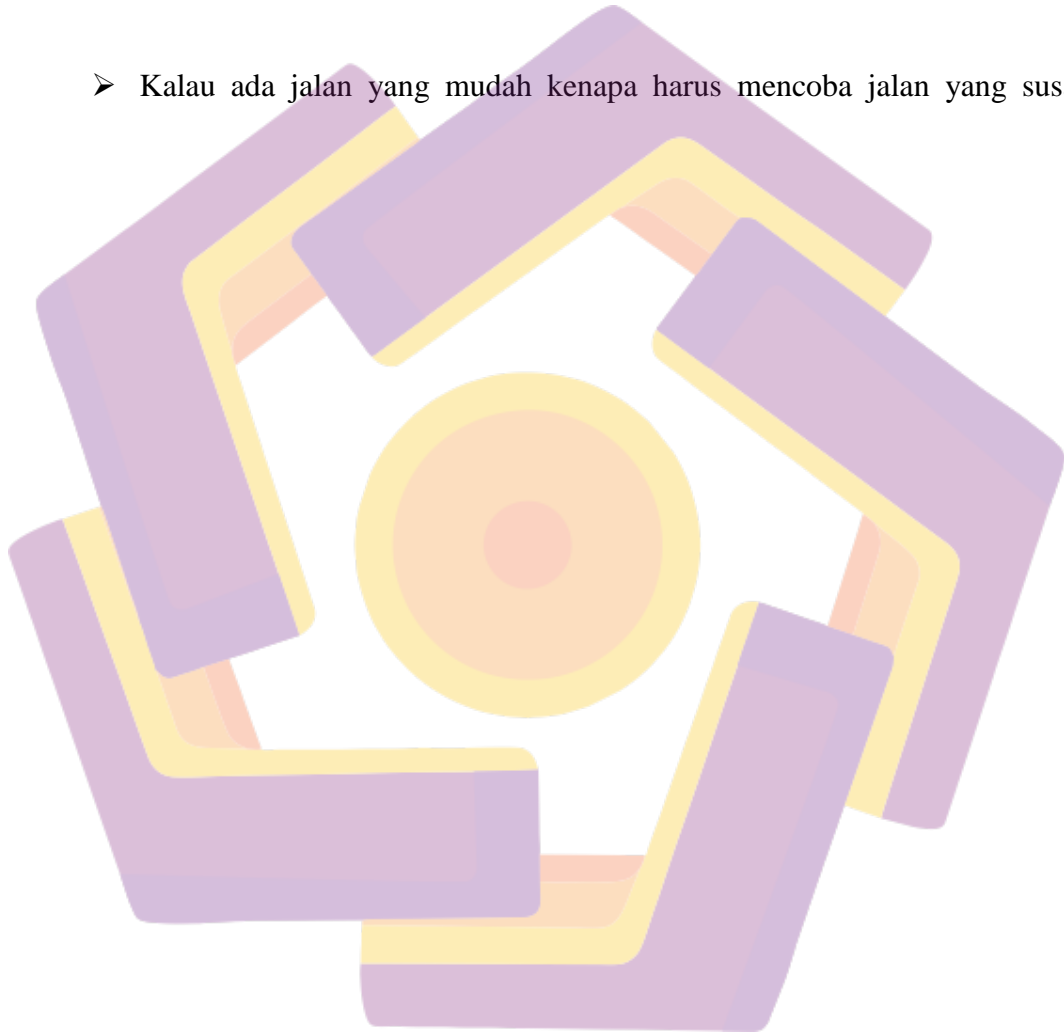


Angga Fernando

NIM. 15.12.8491

MOTTO

- *you really think your different? there's a million other people with the same stuff, man you must be kidding.*
- *you can't be a pro, so don't waste your time no more.*
- Kalau ada jalan yang mudah kenapa harus mencoba jalan yang susah.



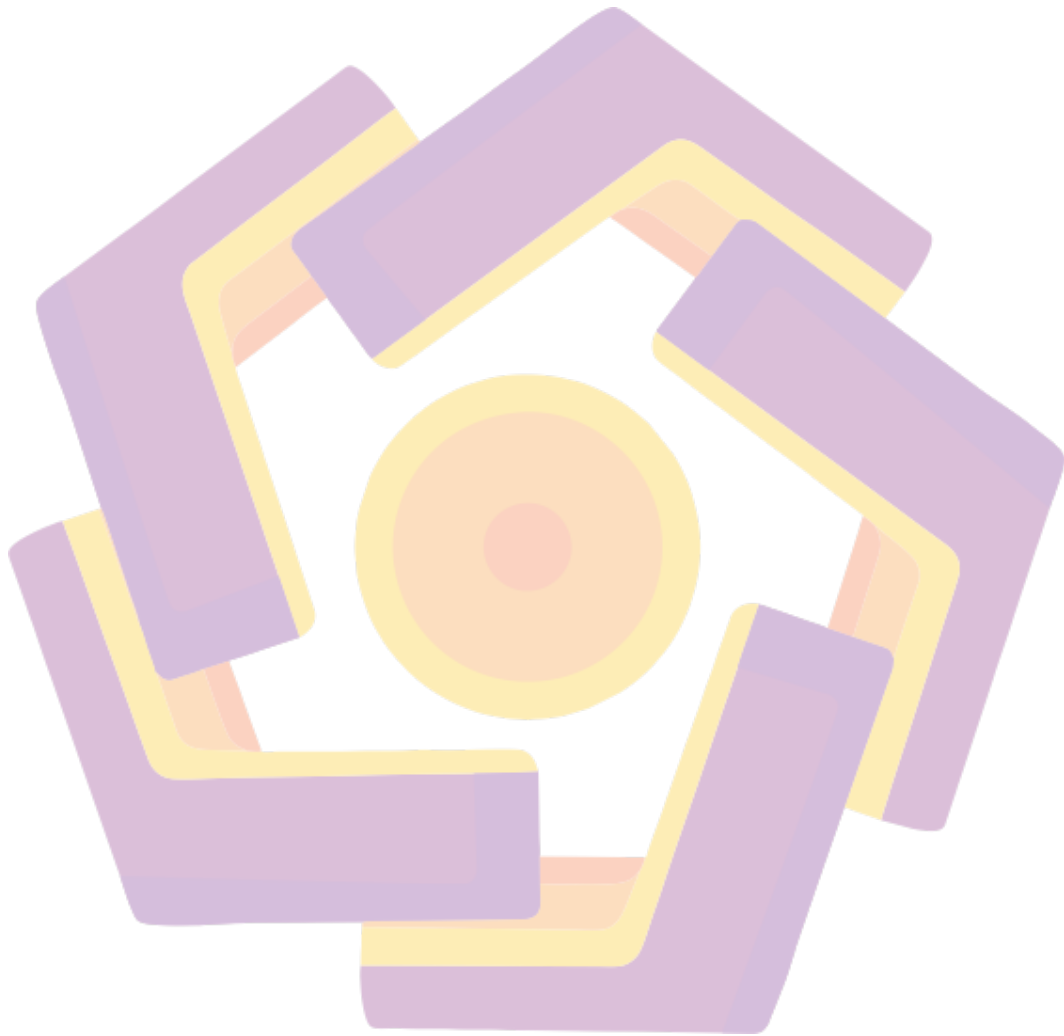
PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta bimbingan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul Perancangan dan Pembuatan film Animasi 2D “Negative Effect of Social Media”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Untuk kedua orang tua saya yang tidak pernah berhenti dan tidak pernah lelah setiap saat mendoakan serta memberi semangat untuk terus maju.
2. Untuk Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, bimbingan, waktu, serta masukan-masukan yang sangat bermanfaat dan membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Untuk para dosen pengampu yang pernah saya temui, yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat untuk saya.
4. Dan untuk teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu namanya. Terima kasih atas semangatnya, motivasinya dan masukan-masukan selama proses pengerjaan skripsi.

5. Teman-teman 15-S1SI-03 yang sudah memberikan banyak kenangan dan pengalaman berharga selama menjalani perkuliahan. Terima kasih untuk kebersamaan kita selama ini, sukses untuk kita semua.



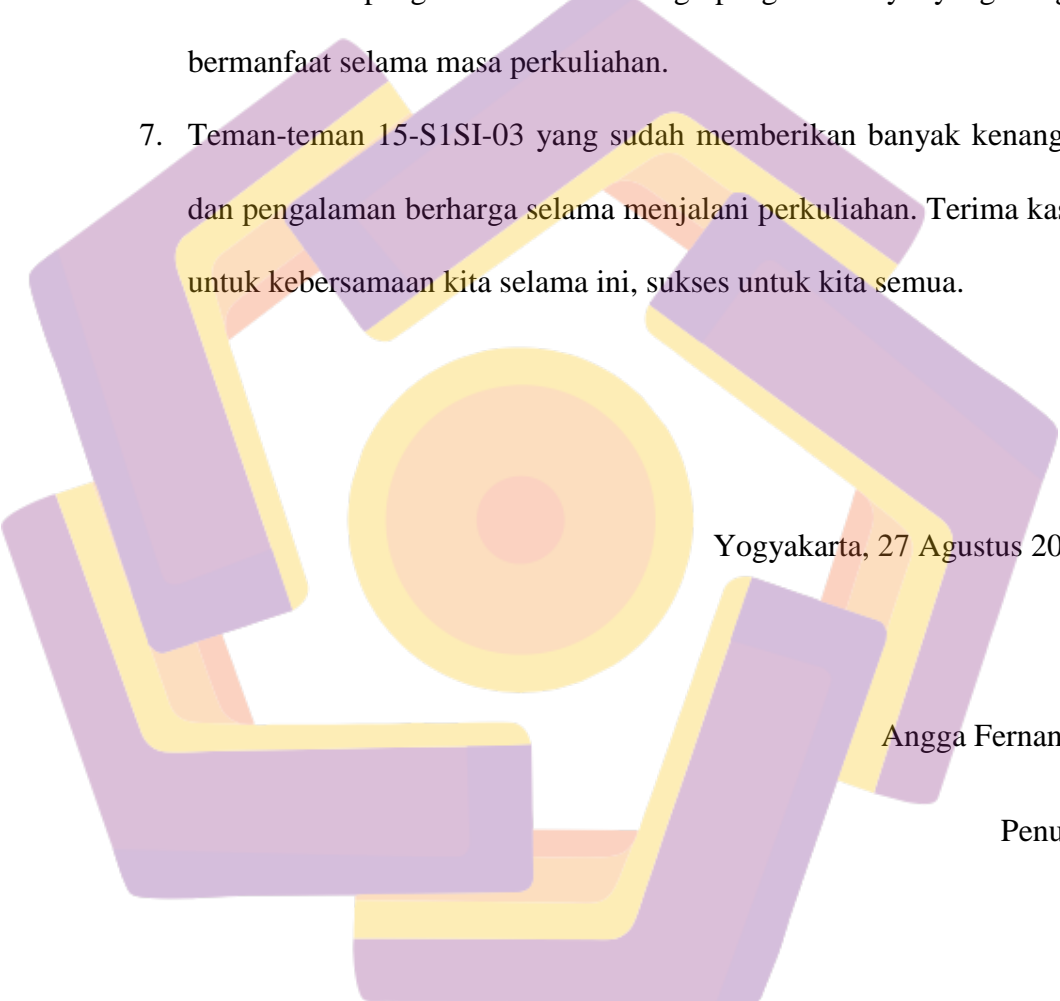
KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, penulisan skripsi ini dapat penulis menyelesaikan laporan skripsi ini yang berjudul Perancangan dan Pembuatan film Animasi 2D “Negative Effect of Social Media” guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada :

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan baik secara moral dan doa yang tiada hentinya dipanjatkan untuk penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MY selaku Dekan dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Sekretaris Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

5. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah berkenan memberikan tambahan ilmu dan solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini.
6. Segenap dosen pengajar pada Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan pengetahuan dan berbagi pengalamannya yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
7. Teman-teman 15-S1SI-03 yang sudah memberikan banyak kenangan dan pengalaman berharga selama menjalani perkuliahan. Terima kasih untuk kebersamaan kita selama ini, sukses untuk kita semua.



Yogyakarta, 27 Agustus 2019

Angga Fernando

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Definisi Multimedia	7
2.3 Elemen-Elemen Multimedia.....	8

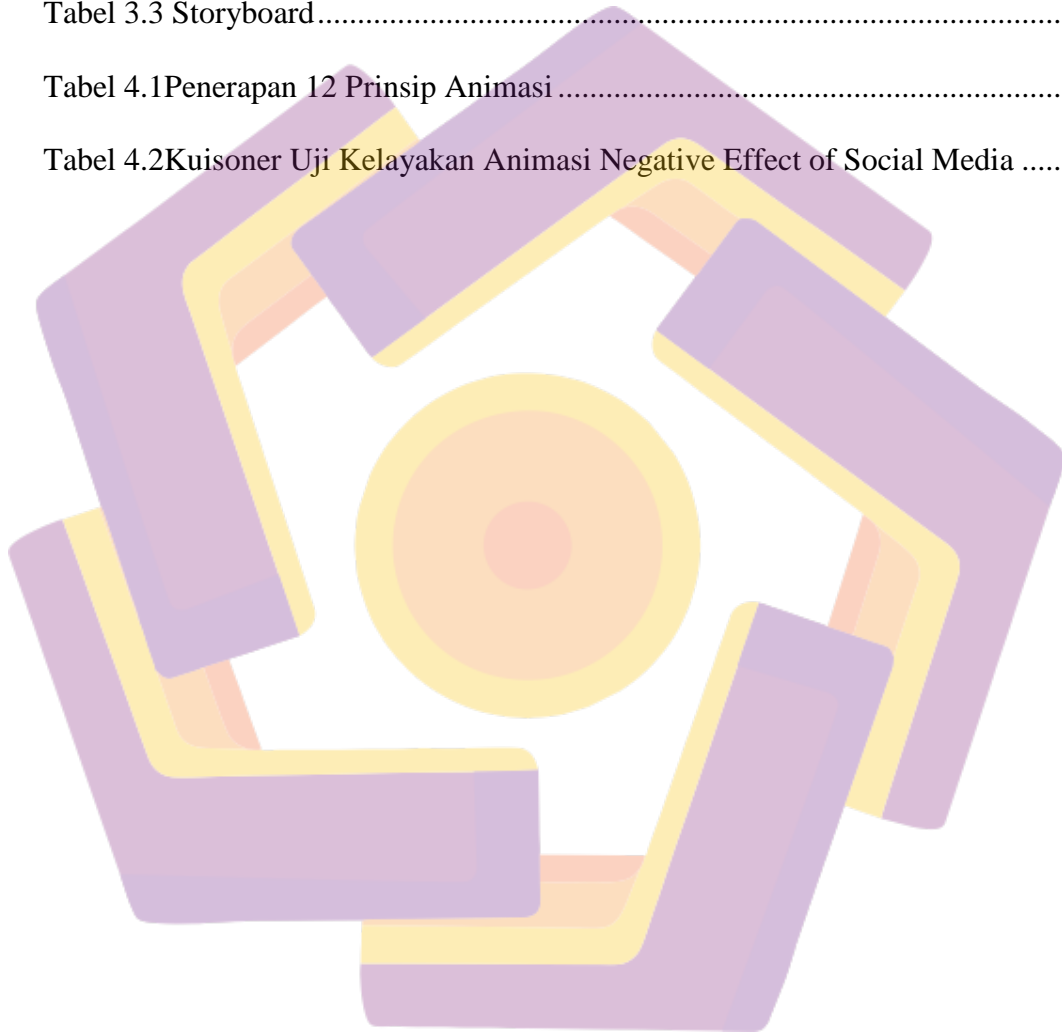
2.4	Animasi	10
2.5	12 Prinsip Animasi	11
2.5.1	Anticipation.....	11
2.5.2	Aquash dan Stretch	11
2.5.3	Staging	12
2.5.4	Straight-ahead Action dan Pose to Pose	12
2.5.5	Follow-through dan Overlapping Action.....	13
2.5.6	Slow In-Slow Out.....	14
2.5.7	Arch.....	15
2.5.8	Secondary Action	15
2.5.9	Timing.....	16
2.5.10	Exaggeration	17
2.5.11	Solid Drawing	17
2.5.12	Appeal	18
2.6	Teknik Animasi	19
2.6.1	Animasi Sel (Cell Animation).....	19
2.6.2	Animasi Frame by Frame.....	19
2.6.3	Animasi Sprite.....	19
2.6.4	Animasi Lintasan (Path Animation).....	20
2.6.5	Animasi Spline	20
2.6.6	Animasi Vektor	20
2.6.7	Animasi Animasi Karakter.....	20
2.6.8	Animasi Computational Animation	21
2.6.9	Animasi Morphing	21
2.7	Proses Pembuatan Animasi	21

2.7.1	Pra Produksi	21
2.7.1.1	Konsep / Ide Cerita.....	21
2.7.1.2	Tema.....	22
2.7.1.3	Sinopsis	22
2.7.1.4	Pembuatan Karakter	22
2.7.1.5	Screen Play / Script	23
2.7.1.6	Pembuatan Storyboard	23
2.7.2	Tahap Produksi	23
2.7.2.1	Pembuatan Karakter	23
2.7.2.2	Pembuatan Background	23
2.7.2.3	Coloring	24
2.7.2.4	Lip-Synch.....	24
2.7.3	Pasca Produksi	25
2.7.3.1	Sound dan Dubbing.....	25
2.7.3.2	Editing.....	25
2.7.3.3	Rendering	25
BAB III	26
ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1	Gambaran Umum	26
3.1.1	Animasi Frame by Frame.....	26
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	27
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	27
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	27
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	28

3.2.2.3	Kebutuhan SDM.....	29
3.3	Pra Produksi	31
3.3.1	Ide Cerita.....	31
3.3.2	Tema.....	31
3.3.3	Logline	32
3.3.4	Sinopsis	32
3.3.5	Desain Karakter.....	35
3.3.6	Storyboard.....	36
BAB IV	43
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	43
4.1	Produksi.....	43
4.2	Alur Produksi	43
4.3	Pembuatan Gambar Animasi.....	44
4.4	Pembuatan Background.....	46
4.5	Render Animasi	46
4.6	Compositing	47
4.7	Penambahan Sound	48
4.8	Editing dan Rendering	49
4.9	Evaluasi	51
4.10	Uji Kelayakan.....	55
BAB V	57
PENUTUP	57
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPRAN	1

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	28
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	28
Tabel 3.3 Storyboard.....	37
Tabel 4.1 Penerapan 12 Prinsip Animasi	52
Tabel 4.2 Kuis Uji Kelayakan Animasi Negative Effect of Social Media	56

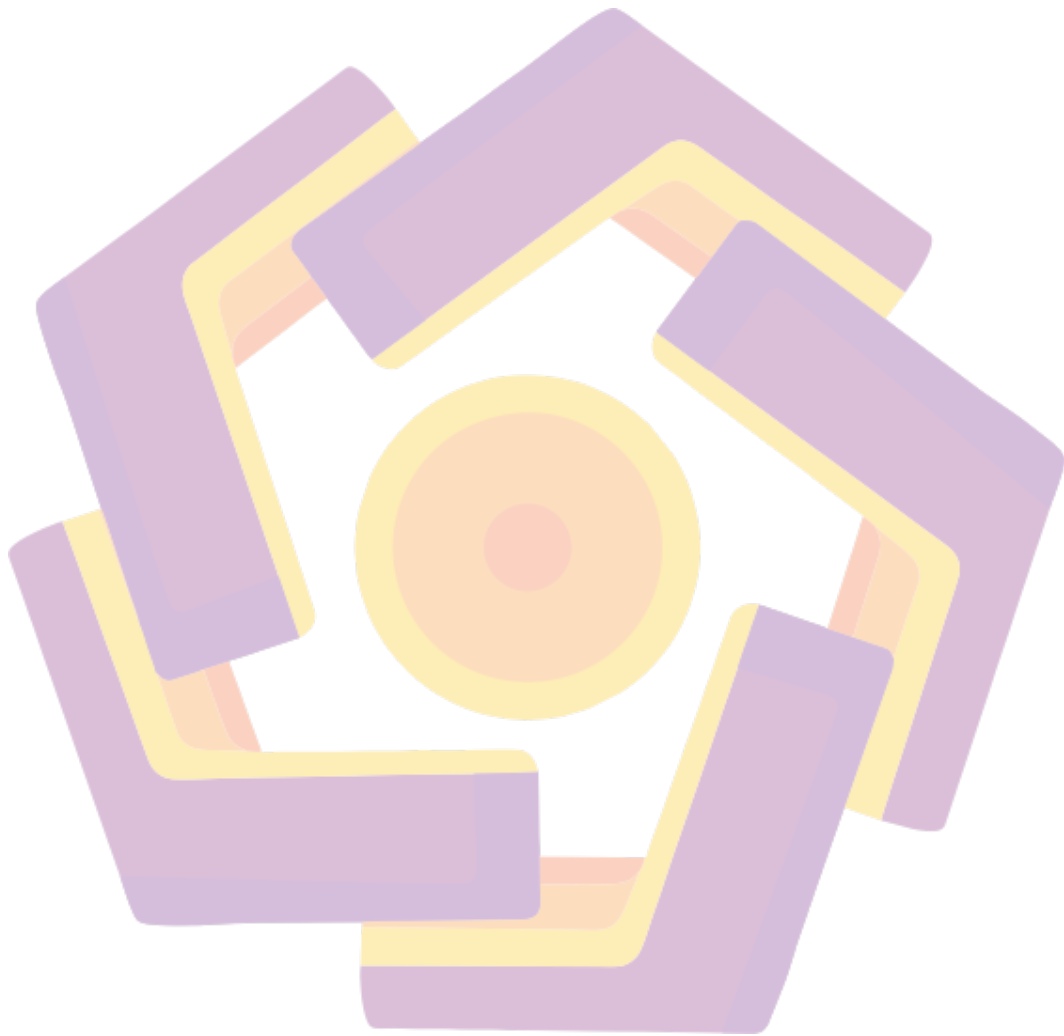


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	9
Gambar 2.2 Contoh Anticipation	11
Gambar 2.3 Contoh Squash dan Stretch	12
Gambar 2.4 Contoh Staging	12
Gambar 2.5 Contoh Straight-ahead dan Pose-to-Pose	13
Gambar 2.6 Contoh follow-through dan overlapping action.....	14
Gambar 2.7 Contoh Slow In-Slow Out	14
Gambar 2.8 Contoh Arcs.....	15
Gambar 2.9 Contoh Secondary Action	16
Gambar 2.10 Contoh Timing	16
Gambar 2.11 Contoh Exaggeration.....	17
Gambar 2.12 Contoh solid Drawing	18
Gambar 2.13 Contoh Appeal	18
Gambar 2.14 Standar Phonetic.....	24
Gambar 3.1 Desain Karakter Tokoh Utama.....	36
Gambar 4.1 Bagan Alur Produksi Animasi	44
Gambar 4.2 Contoh gambar keyframe dan inbetween yang sudah di warnai.....	45
Gambar 4.3 Contoh gambar yang sudah di beri background.....	46
Gambar 4.4 Export Movie.....	47
Gambar 4.5 Penggabungan Scene.....	48
Gambar 4.6 Penambahan backsound dan sound fx.....	49
Gambar 4.7 Penambahan Sound Narasi.....	49

Gambar 4.8Editing Video48

Gambar 4.9Tampilan *Rendering* 51



INTISARI

Di era globalisasi sekarang ini banyak sekali bermunculan sosial media. Banyak dampak negatif yang dapat ditimbulkan akibat terlalu sering menggunakan sosial media. Terlalu sering menggunakan sosial media akan membuat seseorang lebih mementingkan diri sendiri, mereka menjadi tidak sadar akan lingkungan sekitar mereka, karena kebanyakan waktu yang mereka gunakan lebih banyak di sosial media, sehingga kadang para penggunanya tidak sadar bahwa peristiwa atau berita yang mereka bagikan sebenarnya bukan kejadian yang asli atau biasa disebut dengan hoax. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media yang dapat menyampaikan pesan bahayanya terlalu sering menggunakan sosial media, yang dapat diterima semua penonton, dan juga menghibur.

Untuk menyampaikan pesan moral bahayanya terlalu sering menggunakan sosial media yaitu dengan animasi. Saat ini film animasi dapat dinikmati tidak hanya anak-anak tetapi semua kalangan dapat menikmati film animasi, dari yang paling muda hingga orang dewasa, oleh karena itu penulis ingin membuat film animasi 2D.

Dari film tersebut dapat memberikan pesan moral dan hiburan yang tersimpan dalam ceritanya. Dengan teknik animasi frame by frame serta menerapkan 12 prinsip animasi agar hasilnya lebih maksimal. Hasil dari penelitian ini yaitu film animasi 2D berjudul “Negative Effect of Social Media” agar dapat menjadi hiburan yang mengandung pesan moral.

Kata Kunci : Animasi, Frame by Frame, 2D, Pesan Moral

ABSTRACT

In the current era of globalization, a lot of social media has emerged. Many negative effects can be caused by overuse of social media. Too often using social media will make someone more selfish, they become unaware of the environment around them, because most of the time they spend more on social media, so that sometimes the users are unaware that the event or news that they are sharing is actually not an event the original or commonly referred to as a hoax. Therefore we need a media that can convey the danger of using social media too often, which can be accepted by all audiences, and also entertaining.

To convey a moral message, the danger is too often using social media, namely animation. Nowadays animated films can be enjoyed not only by children but all groups can enjoy animated films, from the youngest to adults, therefore the writer wants to make 2D animated films.

From the film can provide moral and entertainment messages stored in the story. With frame by frame animation techniques and applying 12 principles of animation so that the results are more leverage. The results of this study are 2D animated films titled "Negative Effect of Social Media" so that it can be entertainment that contains a moral message.

Keywords : *Animation, Frame by Frame, 2D, Moral Message*