

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “HEALTHY LIFE” MENYAMPAIKAN
AJARAN SUATU MORAL DALAM KEHIDUPAN
SEHARI-HARI UNTUK UMUM**

SKRIPSI



disusun oleh

Duwi Rahmawati Asy'arie

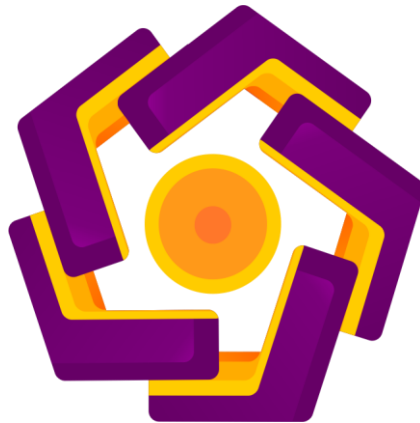
16.12.9090

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “HEALTHY LIFE” MENYAMPAIKAN
AJARAN SUATU MORAL DALAM KEHIDUPAN
SEHARI-HARI UNTUK UMUM**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Duwi Rahmawati Asy'arie

16.12.9090

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “HEALTHY LIFE” MENYAMPAIKAN
AJARAN SUATU MORAL DALAM KEHIDUPAN
SEHARI-HARI UNTUK UMUM**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Duwi Rahmawati Asy'arie

16.12.9090

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 September 2019

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI 2D “HEALTHY LIFE” MENYAMPAIKAN
AJARAN SUATU MORAL DALAM KEHIDUPAN
SEHARI-HARI UNTUK UMUM

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Duwi Rahmawati Asy'arie

16.12.9090

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148

Ike Verawati, M.Kom.
NIK. 190302237

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom
NIK. 190302047



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Februari 2020

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, 17 Februari 2020



Duwi Rahmawati Asy'arie

NIM. 16.12.9090

MOTTO

“Tidak ada yang tidak mungkin di dunia ini. Apabila Ia menghendaki maka segalanya menjadi mungkin”

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Ra’ad:11)

“Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(QS. Al-Baqarah: 286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang tanpa henti mendoakan agar apa yang anaknya lakukan lancar, terselesaikan dengan baik dan selalu memberikan motivasi. Juga pada kakak dan adik-adikku tersayang.
2. Terimakasih kepada dosen pembimbing Pak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom yang telah sabar membimbing, memberi masukan, arahan, dan saran.
3. Terimakasih pada teman-temanku Beb Chu dan Angges tersayang yang sudah menyemangati dan selalu mendengar disaat dibutuhkan. Juga pada Anggis, Ayun, Mak Kil, Beb Riz, Zata, Nisa, Elis, Hanif, Ka Angga, Fatur, Azka. Tak lupa juga terimakasih kepada Novan dan Arif yang sudah mau direpotkan. Dan teman-teman yang tak bisa disebutkan namanya, terimakasih.
4. Seluruh responden yang telah membantu mengisi kuesioner animasi.
5. Teman-teman sekelas dari 16-SI02, terimakasih banyak semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan nikmat, rahmat, karunia dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, keteguhan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan judul skripsi ‘Pembuatan Animasi 2D “*Healthy Life*” Menyampaikan Suatu Ajaran Moral dalam Kehidupan Sehari-hari untuk Umum’.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-I Sistem Informasi di Universitas Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesainya skripsi ini, sehingga penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmunya selama perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 17 Februari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Untuk peneliti.....	4
1.5.2 Bagi Penonton.....	4
1.5.3 Bagi Pembaca.....	4
1.5.4 Bagi Akademik.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Produksi.....	6
1.6.5 Evaluasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Animasi	9
2.3 Animasi Komputer	10
2.3.1 Animasi 2D	10
2.3.2 Animasi 3D	12
2.4 Macam-macam Animasi.....	13
2.4.1 Animasi Sel (Cell Animation).....	13
2.4.2 Animasi Frame	13
2.4.3 Animasi Sprite (Sprite Animation)	14
2.4.4 Animasi Lintasan (Path Animation).....	14
2.4.5 Animasi Spline	14
2.4.6 Animasi Vektor (Vector Animation)	15
2.4.7 Animasi Karakter (Character Animation).....	15
2.4.8 Morphing.....	15
2.5 Prinsip Animasi	16
2.5.1 Squash and Stretch	16
2.5.2 Anticipation.....	17
2.5.3 Staging	17
2.5.4 Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose	18
2.5.5 Follow-Through And Overlapping Action	18
2.5.6 Slow In – Slow Out.....	19
2.5.7 Arcs	19
2.5.8 Secondary Action	20
2.5.9 Timing.....	20
2.5.10 Exaggeration	20
2.5.11 Solid Drawing	20
2.5.12 Appeal	21
2.6 Analisis Kebutuhan	21
2.6.1 Analisa Kebutuhan Informasi	21
2.6.2 Analisa Kebutuhan Aplikasi	21

2.6.3	Analisa Kebutuhan Perangkat Keras.....	22
2.7	Proses Pembuatan Film Animasi 2D.....	22
2.7.1	Ide.....	22
2.7.2	Tema.....	22
2.7.3	Logline	23
2.7.4	Sinopsis	23
2.7.5	Diagram Scene	24
2.7.6	Character Development.....	24
2.7.7	Research	24
2.7.8	Screenplay/Script	24
2.7.9	Storyboard.....	25
2.7.10	Standard Character Model Sheet.....	25
2.7.11	Layout	25
2.7.12	Sound Recorded	26
2.7.13	Dope Sheet	26
2.7.14	Drawing.....	26
2.7.14.1	Key Animasi	26
2.7.14.2	In Beetwen	27
2.7.15	Line Test.....	27
2.7.16	Scanning	27
2.7.17	Tracing	27
2.7.18	Background	27
2.7.19	Coloring	28
2.7.20	Timesheeting	28
2.7.21	Lip-synch	28
2.7.22	Sound	28
2.7.23	Editing.....	29
2.8	Evaluasi	29
2.8.1	Pengujian Produk	29
2.8.2	Kuesioner	30
2.8.3	Rumus	30

2.8.3.1	Interval Kelas	30
2.8.3.2	Frekuensi Relatif	31
2.8.3.3	Mean Tunggal	32
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1	Analisis	33
3.1.1	Analisis Cerita	33
3.1.2	Analisis Kebutuhan	35
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Informasi	35
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Aplikasi	37
3.1.2.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	38
3.2	Pra-Produksi	38
3.2.1	Ide	38
3.2.2	Tema	39
3.2.3	Logline	39
3.2.4	Sinopsis	39
3.2.5	Diagram Scene	42
3.2.6	Character Development	43
3.2.7	Research	44
3.2.8	Screenplay/Script	45
3.2.9	Storyboard	48
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	50
4.1	Produksi	50
4.1.1	Standard Character Model Sheet	50
4.1.2	Layout	52
4.1.3	Sound Recorded	52
4.1.4	Dope Sheet	52
4.1.5	Drawing	53
4.1.5.1	Key Animasi	53
4.1.5.2	In Between	54
4.1.6	Line test	55
4.1.7	Scanning	55

4.1.8	Tracing	55
4.1.9	Background	56
4.1.10	Coloring	58
4.1.11	Timesheeting	59
4.1.12	Lip-synch	60
4.1.13	Sound	60
4.2	Pasca Produksi	60
4.3	Hasil Produk	64
4.4	Evaluasi	66
4.4.1	Alpha Testing	66
4.4.2	Beta Testing	73
BAB V PENUTUP		77
5.1	Kesimpulan	77
5.2	Saran	77
DAFTAR PUSTAKA		79
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kriteria berdasar interval %	31
Tabel 3.1	Nilai uji kelayakan	33
Tabel 3.2	Interval kriteria hasil uji kelayakan	34
Tabel 3.3	Aplikasi.....	37
Tabel 3.4	Storyboard.....	48
Tabel 4.1	Hasil produk.....	64
Tabel 4.2	Kebutuhan informasi.....	66
Tabel 4.3	Kebutuhan 12 prinsip animasi	70
Tabel 4.4	Kuesioner aspek cerita	74
Tabel 4.5	Nilai aspek cerita	74
Tabel 4.6	Interval kriteria aspek cerita	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Animasi 2D.....	10
Gambar 2.2	Animasi 3D.....	12
Gambar 2.3	12 Prinsip Animasi	16
Gambar 3.1	Diagram scene	42
Gambar 3.2	Rancangan karakter utama	43
Gambar 3.3	Rancangan monster slime kecil	44
Gambar 3.4	Rancangan monster slime besar	44
Gambar 4.1	Karakter utama	50
Gambar 4.2	Karakter slime versi kecil.....	51
Gambar 4.3	Karakter slime versi besar	51
Gambar 4.4	Perbandingan tinggi karakter.....	51
Gambar 4.5	Layout setting Adobe Animate.....	52
Gambar 4.6	Drawing Straight Ahead Action	53
Gambar 4.7	Key Animasi.....	54
Gambar 4.8	In Between.....	54
Gambar 4.9	Sketch lineart.....	55
Gambar 4.10	Background-background	56
Gambar 4.11	Proses pembuatan background	57
Gambar 4.12	Material	57
Gambar 4.13	Proses pembuatan semak.....	58
Gambar 4.14	Character Color Palette	58
Gambar 4.15	Timesheeting	59
Gambar 4.16	Layer Background	61
Gambar 4.17	Background langit penuh.....	62
Gambar 4.18	Background langit di stage Animate	62
Gambar 4.19	Editing di Adobe Premier.....	63
Gambar 4.20	Rendering	63
Gambar 4.21	Video di youtube	65

INTISARI

Di Indonesia, masih banyak masyarakat yang tidak peduli terhadap kebersihan. Berdasarkan data riset Kementerian Kesehatan diketahui hanya 20% dari total masyarakat Indonesia yang peduli terhadap kebersihan dan kesehatan. Ini berarti, dari 262 juta jiwa di Indonesia hanya sekitar 52 juta orang yang memiliki kepedulian terhadap kebersihan lingkungan. Dampak yang ditimbulkan akibat dari tidak menjaga kebersihan lingkungan dapat mencemari lingkungan, merusak pemandangan, menimbulkan penyakit, dan dapat menurunkan kualitas kesehatan.

Pada penelitian ini, peneliti mencoba membuat animasi 2D yang didalamnya memberikan pesan moral untuk menjaga kebersihan, agar penonton yang menontonnya dapat tersadar akan pentingnya kebersihan. Pembuatan animasi melalui beberapa tahap yaitu : analisis, pra-produksi, produksi, dan pasca produksi

Pada *alpha testing*, 11 kebutuhan informasi dan 12 prinsip animasi telah terpenuhi. Pada *beta testing*, aspek cerita mendapat nilai akhir sebesar 89,43% dengan kriteria “cukup”. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, animasi “*Healthy Life*” terdapat pesan moral dan penonton dapat mengerti isi dari pesan tersebut.

Kata Kunci: Pembuatan, Animasi, 2D, Frame, Video, Kebersihan.

ABSTRACT

In Indonesia, there are still many people who do not care about cleanliness. Based on research data from the Ministry of Health it is known that only 20% of the total Indonesian people care about cleanliness and health. This means, of the 262 million people in Indonesia, only around 52 million people have a concern for environmental cleanliness. The impact caused by not keeping the environment clean can pollute the environment, damage the scenery, cause disease, and can reduce the quality of health.

In this research, the researcher tries to make a 2D animation in which it provides a moral message to maintain cleanliness, so that viewers who watch it can realize the importance of cleanliness. Making animation through several stages, namely: analysis, pre-production, production, and post-production

In alpha testing 11 information needs and 12 animation principles have been met. In beta testing, the aspect of the story gets a final score of 89.43% with the criteria of "enough". Based on testing that has been done, the animation "Healthy Life" contained a moral message and the audience could understand the contents of the message.

Keywords: Making, Animation, 2D, Frame, Video, Cleanlines