

**PEMBAHASAN ANIMASI DALAM PEMBUATAN EXHIBITION TI
2022 UNTUK SCENE 07**

SKRIPSI

Program Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Michael Genesaret Octovio

17.82.0017

Kepada

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PEMBAHASAN ANIMASI DALAM PEMBUATAN EXHIBITION TI
2022 UNTUK SCENE 07**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Michael Genesaret Octovio

17.82.0017

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBAHASAN ANIMASI DALAM PEMBUATAN EXHIBITION TI 2022
UNTUK SCENE 07**

yang disusun dan diajukan oleh

Michael Genesaret Octovio
17.82.0017

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal <22 September 2022>

Dosen Pembimbing,

Bernadeth M. Kom
Nrk. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBAHASAN ANIMASI DALAM PEMBUATAN EXHIBITION TI 2022
UNTUK SCENE 07

yang disusun dan diajukan oleh

Michael Genesaret Octovio

17.82.0017

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Senin, 21 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Muhammad Fairul Filza, M.Kom
NIK. 190302332



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Senin, 21 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 : Michael Genesaret Octovio
NIM : 17.82.0017

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBAHASAN ANIMASI DALAM PEMBUATAN EXHIBITION TI 2022
UNTUK SCENE 07**

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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, 21 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



METERAI
TEMPEL
ASAKX548725583

Michael Genesaret Octovio

PERSEMBAHAN

Sujud syukurku kusembahkan kepadaMu Tuhan Yang Maha Esa. Atas takdirmu saya bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depanku dalma meraih cita-cita saya.

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk orang tua saya.

Terima kasih atas kasih sayang yang berlimpah dari mulai saya lahir, hingga saya sudah sebesar ini.

Terima kasih atas limpahan doa yang tak berkesudahan serta segala hal yang telah dilakukan.

Terima kasih selanjutnya untuk keluarga besar yang telah memberi doa serta dukungan khususnya dalam masalah ekonomi.

Terima kasih juga yang tak terhitung untuk dosen pembimbing, Bernadhed, M.Kom yang dengan sabar membimbing serta membantu saya dalam mengerjakan naskah ini.

Terima kasih juga untuk semua pihak yang mendukung keberhasilan skripsi saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Ucapan terima kasih ini saya persembahkan juga untuk seluruh teman-teman saya di Prodi Teknologi Informasi angkatan 2017.

Terima kasih untuk memori yang kita alami Bersama, atas tawa yang setiap hari kita miliki, dan atas solidaritas yang luar biasa. Sehingga masa kuliah selama kurang lebih 4 tahun ini menjadi lebih berarti.

Semoga saat-saat indah itu akan selalu menjadi kenangan yang paling indah. Untuk semua pihak yang saya sebutkan, terima kasih atas semuanya. Semoga Tuhan senantiasa membalas setiap kebaikan kalian. Saya menyadari bahwa hasil karya skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, tetapi saya harap isinya tetap memberi manfaat sebagai ilmu dan pengetahuan bagi para pembacanya.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkah, dan rahmat yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “PEMABAHASAN ANIMASI DALAM PEMBUATAN EXHIBITION TI 2022 UNTUK SCENE 07” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Komputer Prodi Teknologi Informasi.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi, namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku kaprodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Fakultas Ekonomi dan Prodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Kedua Orang Tua beserta sanak saudara yang telah memberikan dukungan dan doa selama perkuliahan.
6. Teman-teman Teknologi Informasi angkatan 17.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberi dukungan.

Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 23 Mei 2023

Michael Genesaret Octovio

17.82.0017

DAFTAR ISI

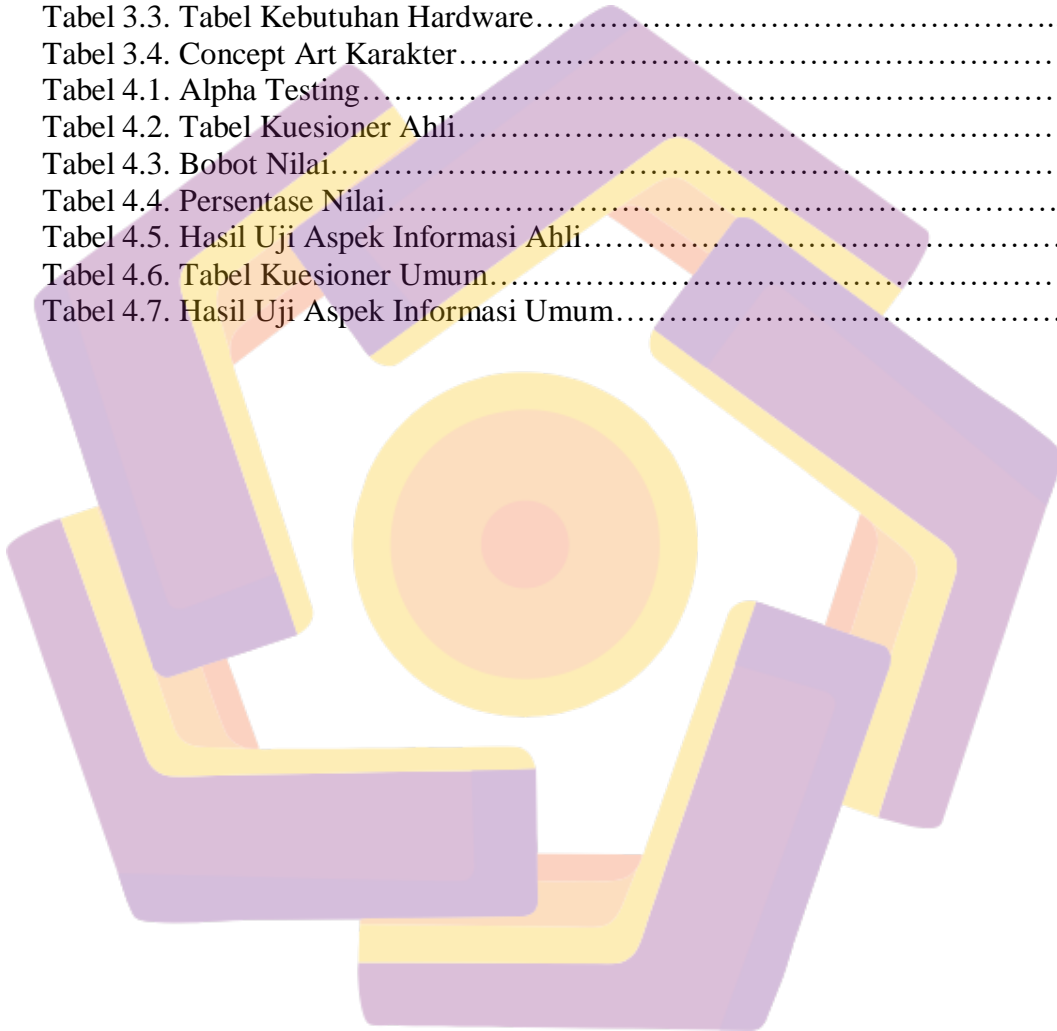
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Error! Bookmark not defined.	
1.2 Error! Bookmark not defined.	
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Error! Bookmark not defined.	
1.5 Error! Bookmark not defined.	
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Penelitian Data.....	3
1.6.2 Metode Observarsi.....	4
1.6.3 Metode Analisis.....	4
1.6.4 Metode Perancangan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Error! Bookmark not defined.	
2.2.1 Animasi.....	9
2.2.2 Animasi 2 Dimensi.....	9
2.2.2.1 Teknik Frame By Frame.....	10

2.2.3	Prinsip Animasi.....	11
2.2.3.1	Squash And Strecth.....	11
2.2.3.2	Anticipation.....	12
2.2.3.3	Staging.....	13
2.2.3.4	Straight Ahead And Pose to Pose.....	14
2.2.3.5	Follow Through and Overlapping Action.....	16
2.2.3.6	Slow In and Slow Out.....	17
2.2.3.7	Archs.....	18
2.2.3.8	Secondary Action.....	19
2.2.3.9	Timing.....	20
2.2.3.10	Solid Drawing.....	21
2.2.3.11	Appeal.....	22
2.2.3.12	Exaggeration.....	22
2.2.4	Jenis-Jenis Animasi.....	24
2.2.4.1	Animasi Stop-motion.....	24
2.2.4.2	Animasi Tradisional.....	25
2.2.4.3	Animasi Komputer.....	25
2.2.4.3.1	Computer Generated Animation.....	26
2.2.4.3.2	Computer Assited Animation.....	26
2.2.5	Inbetween Frame.....	26
2.2.6	Storyboard.....	28
2.2.7	Evaluasi.....	28
2.2.7.1	Evaluasi Alpha Testing.....	29
2.2.7.2	Evaluasi Beta Testing.....	29
2.2.7.3	Skala Likert.....	29
2.2.7.4	Rumus Persentase dalam Skala Likert.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....		32
3.1	Error! Bookmark not defined.	
3.2	Error! Bookmark not defined.	
3.3	Error! Bookmark not defined.	
3.3.1	Metode Pengumpulan Data.....	33

3.3.1.1	Observarsi.....	33
3.3.1.2	Studi Pustaka.....	35
3.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	35
3.3.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	35
3.3.2.2	Kebuthan Non Fungsional.....	36
3.3.2.2.1	Kebutuhan Software.....	36
3.3.2.2.2	Kebutuhan Hardware.....	36
3.3.3	Metode Produksi.....	37
3.3.3.1	Pra Produksi.....	37
3.3.3.1.1	Konsep Cerita.....	37
3.3.3.1.2	Storyboard.....	38
3.3.3.1.3	Desain Karakter.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		43
4.1	Produksi.....	43
4.1.1	Pembuatan Keyframe.....	43
4.1.2	Pembuatan Inbetweenframe.....	45
4.1.3	Coloring.....	46
4.2	Pasca Produksi.....	49
4.2.1	Export Animasi.....	49
4.2.2	Compositing.....	50
4.2.3	Rendering.....	54
4.3	Pembahasan.....	55
4.3.1	Alpha Testing.....	55
4.4	Kuesioner.....	58
4.8	Impelemntasi.....	64
BAB V PENUTUP.....		65
5.1	Error! Bookmark not defined.	
5.2	Error! Bookmark not defined.	
REFERENSI.....		66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 2.2. Skor Skala Likert.....	30
Tabel 2.3. Tabel Kriteria Indeks Persen.....	31
Tabel 3.1. Tabel Kebutuhan Fungsional.....	35
Tabel 3.2. Tabel Kebutuhan Software.....	36
Tabel 3.3. Tabel Kebutuhan Hardware.....	37
Tabel 3.4. Concept Art Karakter.....	40
Tabel 4.1. Alpha Testing.....	56
Tabel 4.2. Tabel Kuesioner Ahli.....	58
Tabel 4.3. Bobot Nilai.....	59
Tabel 4.4. Persentase Nilai.....	60
Tabel 4.5. Hasil Uji Aspek Informasi Ahli.....	60
Tabel 4.6. Tabel Kuesioner Umum.....	61
Tabel 4.7. Hasil Uji Aspek Informasi Umum.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Animasi 2 Dimensi.....	10
Gambar 2.2. Contoh Squash and Strecth.....	12
Gambar 2.3. Contoh Anticipation.....	13
Gambar 2.4. Contoh Staging.....	14
Gambar 2.5. Contoh Straight Ahead.....	15
Gambar 2.6. Contoh Pose to Pose.....	15
Gambar 2.7. Contoh Follow Through and Overlapping Action.....	16
Gambar 2.8. Contoh Slow In and Slow Out.....	17
Gambar 2.9. Archs.....	18
Gambar 2.10. Contoh Secondary Action.....	19
Gambar 2.11. Timing.....	20
Gambar 2.12. Contoh Solid Drawing.....	21
Gambar 2.13. Contoh Appeal dari ToyStory.....	22
Gambar 2.14. Contoh Exaggeration.....	23
Gambar 2.15. Contoh Stop-motion.....	24
Gambar 2.16. Contoh Tradisional.....	25
Gambar 2.17. Contoh Gambar Key Frame.....	27
Gambar 2.18. Contoh Gambar Inbetween Frame.....	27
Gambar 2.19. Contoh Storyboard.....	28
Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	33
Gambar 3.2. Animasi 2D “One Piece”.....	34
Gambar 3.3. Animasi 2D “Crimson Tower”.....	34
Gambar 3.4. Storyboard.....	39
Gambar 4.1. Keyframe 1.....	44
Gambar 4.2. Keyframe 2.....	44
Gambar 4.3. Onion Skin.....	45
Gambar 4.4. Inbetween frame.....	46
Gambar 4.5. Keyframe dan Acuan Garis Bayangan.....	47
Gambar 4.6. Coloring.....	48
Gambar 4.7. Clean Up Frame.....	48
Gambar 4.8. Menu Export.....	49
Gambar 4.9. Windows Export.....	50
Gambar 4.10. Compositing Settings.....	51
Gambar 4.11. Color Grading.....	52
Gambar 4.12. Curves.....	53
Gambar 4.13. Memberi Efek.....	53
Gambar 4.14. Ouput Module.....	54
Gambar 4.15. Render Video.....	55
Gambar 4.16. Impementasi Animasi Inagurasi Exhibition TI 2022.....	64

INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam perkembangan industri perfilman, terutama dalam pembuatan film animasi. Film animasi merupakan salah satu hiburan yang disajikan oleh media elektronik seperti televisi. Hampir semua orang menyukai film animasi sebagai media hiburan, mulai dari anak-anak maupun orang dewasa. Selain itu, film animasi juga bisa dijadikan media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan pesan moral kepada semua kalangan. Ini dikarenakan film animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya. Namun sangat disayangkan film animasi yang mendominasi di Indonesia sebagian besar merupakan produk dari luar negeri. Mayoritas diantaranya adalah Jepang, Amerika, bahkan dari negara tetangga terdekat kita Malaysia. Industri film animasi di negara Indonesia sendiri masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini lah yang membuat anak-anak di Indonesia lebih memilih film animasi luar negeri dari film animasi karya bangsa sendiri, sejauh ini konten film animasi luar negeri masih bisa di cerna oleh anak-anak walaupun dari segi budaya dan nilai moral berbeda jauh dengan yang ada di Indonesia.

Animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Animasi mempunyai banyak tipe-tipe seperti animasi tradisional, animasi 2d, animasi 3d.

Banyak sekali Teknik-teknik yang digunakan dalam pembuatan sebuah film animasi contohnya seperti *stop motion*, *cutout animation*, *clay animation*, *frame by frame* dan masih ada lagi. Untuk Teknik animasi yang saya gunakan yaitu Teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi “PEMBAHASAN ANIMASI DALAM PEMBUATAN EXHIBITION TI 2022 UNTUK SCENE 07”.

Kata kunci: Animasi 2 dimensi, Pembahasan Animasi Dalam Pembuatan Exhibition TI 2022 Untuk Scene 07.

ABSTRACT

Current technological developments are very influential in the development of the film industry, especially in the making of animated films. Animated film is one of the entertainment presented by electronic media such as television. Almost everyone likes animated films as a medium of entertainment, from children to adults. In addition, animated films can also be used as good learning media to convey moral messages to all groups. This is because animated films can accommodate all the power of human imagination in it. However, it is unfortunate that most of the animated films that dominate in Indonesia are products from abroad. The majority of them are Japanese, Americans, and even from our closest neighbor Malaysia. The animation film industry in Indonesia itself is still far from what was expected. This is what makes children in Indonesia prefer foreign animated films to animated films made by their own nation, so far the content of foreign animated films can still be digested by children even though in terms of culture and moral values it is very different from the existing ones. in Indonesia.

Animation is a film that is the result of hand-drawn processing so that it becomes a moving image. Animation has many types such as traditional animation, 2d animation, 3d animation.

Lots of techniques are used in making an animated film, for example, such as stop motion, cutout animation, clay animation, frame by frame and many more. For the animation technique that I use, namely the frame by frame technique in making an animated film "DISCUSSION OF ANIMATION IN THE MAKING OF TI 2022 EXHIBITION FOR SCENE 07".

Keyword: *2 Dimensional Animation, Discussion Of Animation In The Making Of TI 2022 Exhibiton For Scene*

