

**PEMBUATAN ANIMASI 2D CUT 09 PADA OPENING MUSIK
VIDEO ACARA EXHIBITION 2023**

NON REGULER – PENGAKUAN EKSTERNAL

TEKNOLOGI INFORMASI



disusun oleh

ADHEFIAN DIMAS HARJUNANTO

19.82.0589

Kepada

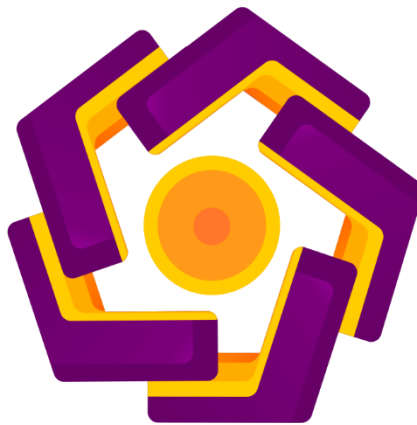
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN ANIMASI 2D CUT 09 PADA OPENING MUSIK
VIDEO ACARA EXHIBITION 2023**

NON REGULER – PENGAKUAN EKSTERNAL

TEKNOLOGI INFORMASI



disusun oleh

ADHEFIAN DIMAS HARJUNANTO

19.82.0589

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D CUT 09 PADA OPENING MUSIK
VIDEO ACARA EXHIBITION 2023**

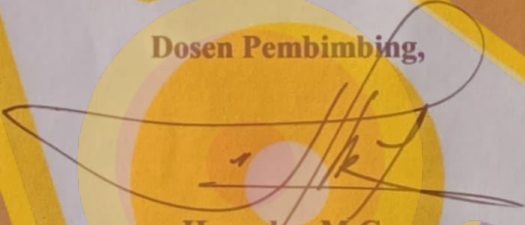
yang disusun dan diajukan oleh

Adhefian Dimas Harjunanto

19.82.0589

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Haryoko, M.Cs
NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D CUT 09 PADA OPENING MUSIK
VIDEO ACARA EXHIBITION 2023**

yang disusun dan diajukan oleh

Adhefian Dimas Harjunanto

19.82.0589

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Haryoko, S.kom., M.Cs
NIK. 1903002286

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Adhefian Dimas Harjunanto
NIM : 19.82.0589

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN ANIMASI 2D CUT 09 PADA OPENING MUSIK VIDEO ACARA EXHIBITION 2023

Dosen Pembimbing : Haryoko, M.Cs

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, 19 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Adhefian Dimas H

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “PEMBUATAN ANIMASI 2D CUT 09 PADA OPENING MUSIK VIDEO ACARA EXHIBITION 2023”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

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. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Haryoko, M.Cs, selaku dosen pembimbing skripsi.
5. Seluruh staf animasi 2D CV. Parama yang telah bersedia mengisi kuesioner terkait penelitian ini.
6. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan doa, motivasi, semangat dan segala bentuk dukungan kepada penulis.
7. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta angkatan 2019.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 19 Agustus 2023

Penulis



Adhefian Dimas Harjunanto

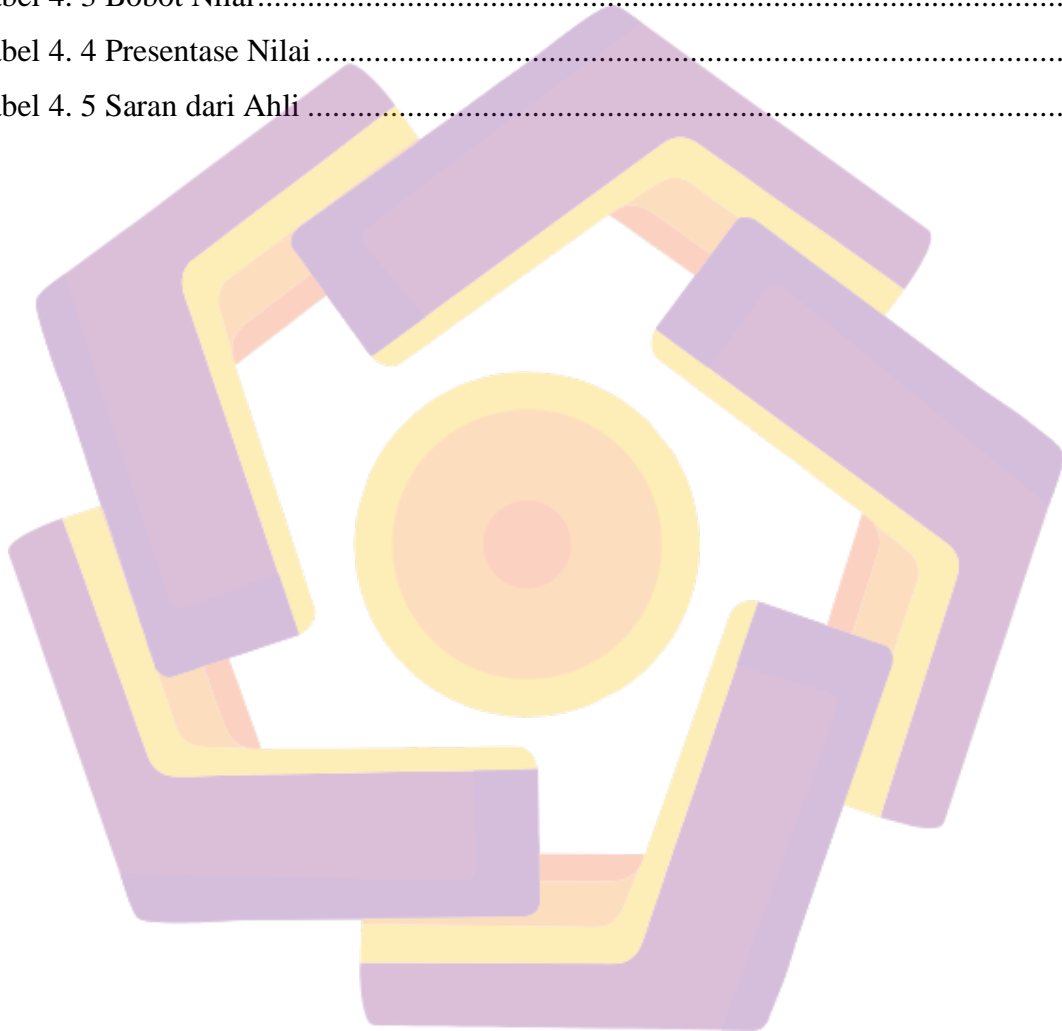
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR ISTILAH.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
BAB II Landasan Teori.....	3
2.1 Dasar Teori.....	3
2.1.1 Pengertian Animasi.....	3
2.1.2 Sejarah Animasi.....	4
2.1.3 Jenis- Jenis Animasi.....	4
2.1.4 Prinsip Dasar Animasi.....	5
2.1.5 Animasi <i>Frame by frame</i>	11
2.2 Analisa kebutuhan.....	11
2.3 Perancangan Animasi 2D.....	11
2.3.1 Pra Produksi	11
2.3.2 Produksi.....	12
2.3.3 Pasca Produksi.....	13
2.4 Evaluasi.....	13
2.4.1 Alpha Testing	13
2.4.2 Beta Testing	14
2.4.3 Kuesioner	14
2.4.4 Skala Likert	14

BAB III ANALISA DAN RANCANGAM	16
3.1 Gambaran Umum	16
3.2 Alur Penelitian	16
3.3 Analisa Kebutuhan	17
3.3.1 kebutuhan Fungsional	18
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	18
3.4 Kebutuhan Aspek Produksi	19
3.4.1 Aspek Produksi Kreatif.....	19
3.4.2 Aspek Produksi Teknis	19
3.5 Perancangan	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Produksi	22
4.1.1 Rough/Key Animation	22
4.1.2 Inbetween	25
4.1.3 Clean up	26
4.1.4 Coloring	28
4.2 Pasca Produksi	31
4.2.1 Compositing	31
4.2.2 Rendering	31
4.3 Evaluasi	32
4.3.1 Alpha Testing	32
4.3.2 Beta Testing	33
4.3.3 Perhitungan Skala Likert	34
4.4 Implementasi.....	37
BAB V PENUTUP	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran.....	38
REFERENSI.....	39
LAMPIRAN	40

DAFTAR TABEL

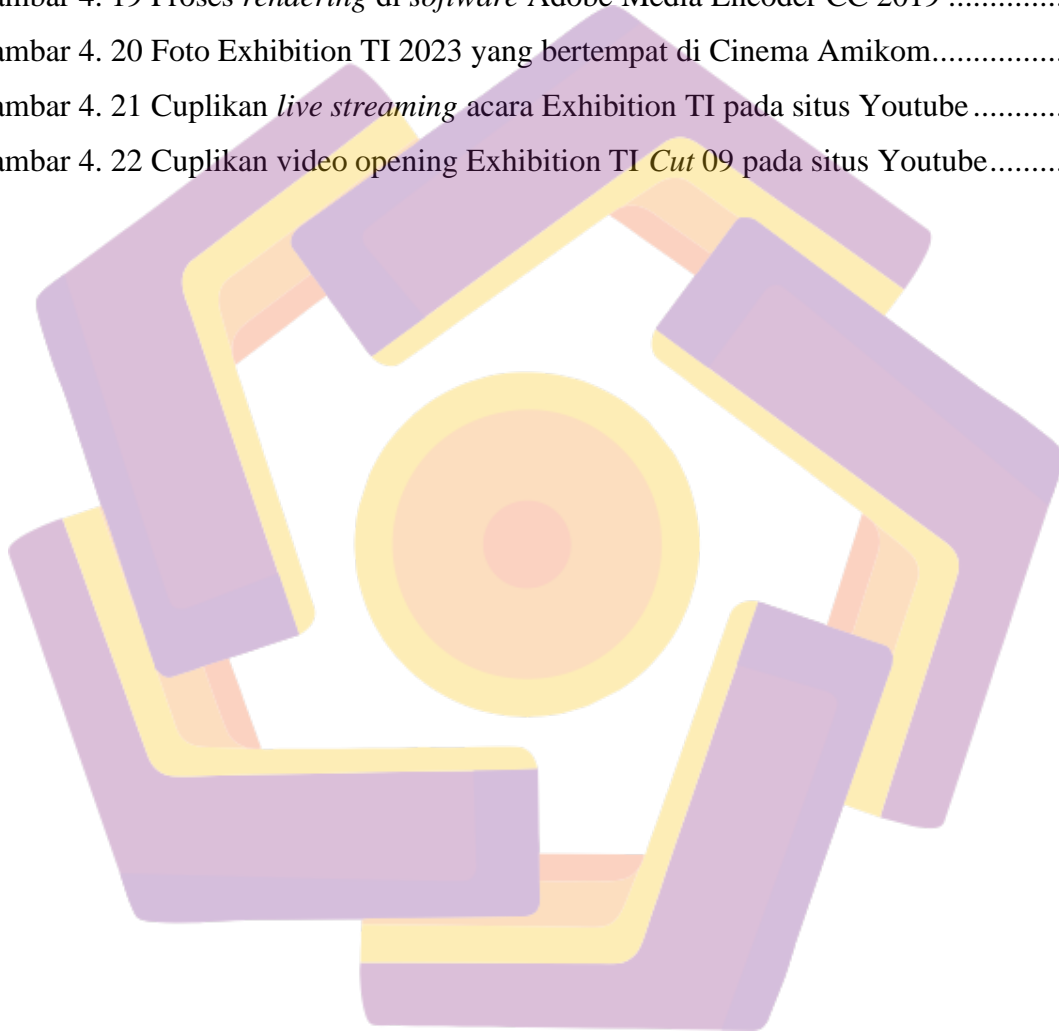
Tabel 3. 1 Spesifikasi kebutuhan perangkat keras.....	18
Tabel 3. 2 Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak	18
Tabel 4. 1 Evaluasi <i>Alpha Testing</i> berdasarkan kebutuhan fungsional	32
Tabel 4. 2 Data Pertanyaan dan jumlah jawaban kuesioner ahli	34
Tabel 4. 3 Bobot Nilai.....	34
Tabel 4. 4 Presentase Nilai	35
Tabel 4. 5 Saran dari Ahli	36



DAFTAR GAMBAR

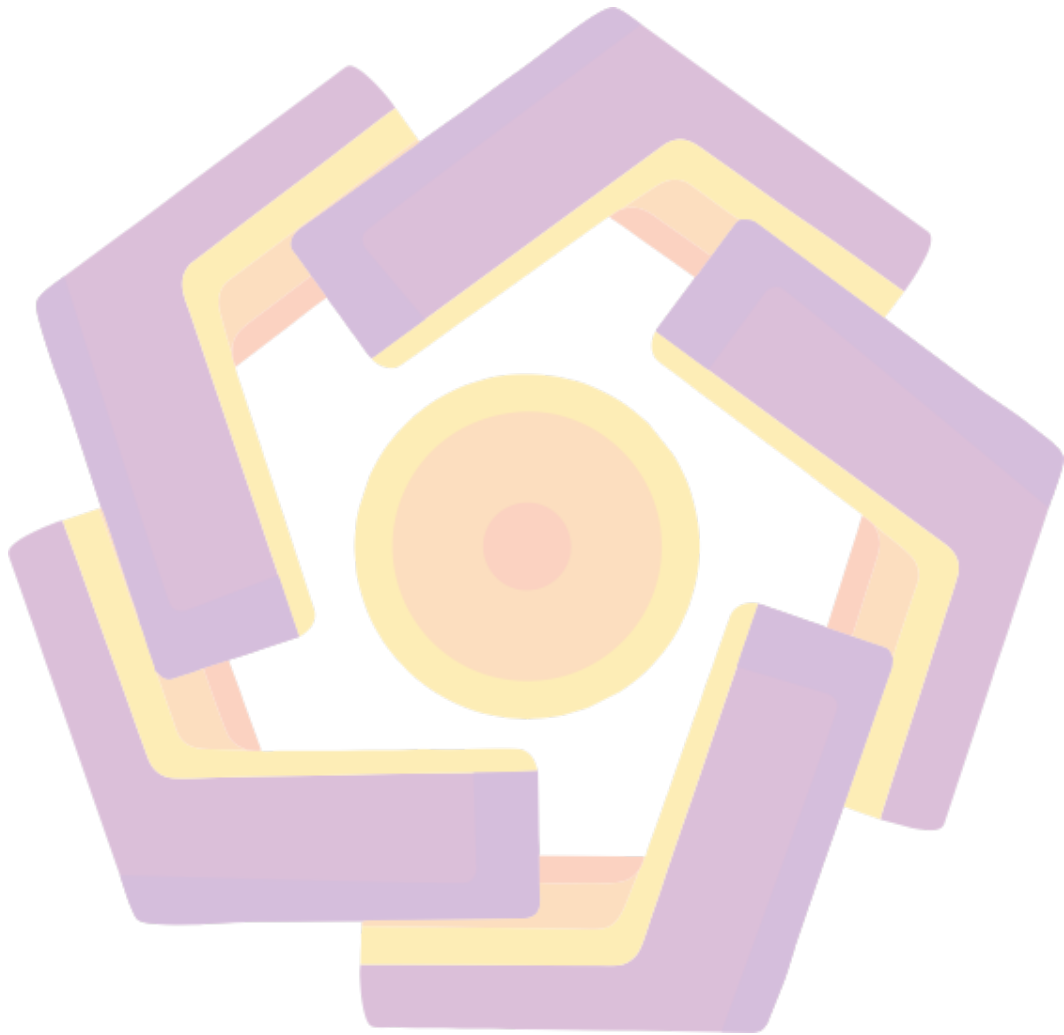
Gambar 2. 1 Contoh <i>Squash and Stretch</i>	6
Gambar 2. 2 Contoh <i>Anticipation</i>	6
Gambar 2. 3 Contoh <i>Staging</i>	7
Gambar 2. 4 Contoh <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	7
Gambar 2. 5 Contoh <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	8
Gambar 2. 6 Contoh <i>Slow In and Slow Out</i>	8
Gambar 2. 7 Contoh <i>Arcs</i>	8
Gambar 2. 8 Contoh <i>Secondary Action</i>	9
Gambar 2. 9 Contoh <i>Timing</i>	9
Gambar 2. 10 Contoh <i>Exaggeration</i>	10
Gambar 2. 11 Contoh <i>Solid Drawing</i>	10
Gambar 2. 12 Contoh <i>Appeal</i>	11
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	17
Gambar 3. 2 Karakter Itadori, Zenitsu, dan Power	20
Gambar 3. 3 <i>Rough Cut</i> 09	20
Gambar 3. 4 Referensi Latar belakang	21
Gambar 4. 1 Pembuatan <i>Scene</i> baru	22
Gambar 4. 2 Penambahan <i>Frame</i>	23
Gambar 4. 3 Pengaturan <i>Brush</i> Adobe Animate CC 2019	23
Gambar 4. 4 Pembuatan sketsa kasar <i>key frame</i>	24
Gambar 4. 5 Tombol <i>play</i>	24
Gambar 4. 6 Pembuatan <i>inbetween</i>	25
Gambar 4. 7 Fitur <i>onion skin</i>	26
Gambar 4. 8 Tampilan fitur <i>onion skin</i> diaktifkan	26
Gambar 4. 9 Pengaturan <i>Layer property</i>	27
Gambar 4. 10 Hasil proses <i>clean up</i>	27
Gambar 4. 11 Tampilan pengaturan <i>pencil</i>	28
Gambar 4. 12 Layar <i>color pallate</i>	28
Gambar 4. 13 Hasil <i>coloring</i> yang sudah dilakukan	29

Gambar 4. 14 Tampilan <i>Bucket Tool</i>	29
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Gap size</i>	30
Gambar 4. 16 Proses pembuatan garis bantu	30
Gambar 4. 17 Hasil <i>shading</i> yang dilakukan	31
Gambar 4. 18 Proses <i>compositing</i> di <i>software</i> Adobe After CC 2019	31
Gambar 4. 19 Proses <i>rendering</i> di <i>software</i> Adobe Media Encoder CC 2019	32
Gambar 4. 20 Foto Exhibition TI 2023 yang bertempat di Cinema Amikom.....	37
Gambar 4. 21 Cuplikan <i>live streaming</i> acara Exhibition TI pada situs Youtube	37
Gambar 4. 22 Cuplikan video opening Exhibition TI <i>Cut 09</i> pada situs Youtube.....	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Diagram Hasil Kuesioner	40
---	----



DAFTAR ISTILAH

2D	Dua dimensi
3D	Tiga dimensi
Live Shot	Pengambilan gerak secara langsung
Bacground	Gambar latar belakang
Brush	Kuas digital dalam suatu software
Bucket tool	Fitur untuk mengisi warna dalam software
Clean up	Proses merapikan gambar sketsa
Coloring	Proses pewarnaan
Compositing	Proses penggabungan elemen-elemen pada film
Concept art	Desain visual yang dibutuhkan dalam produksi
Editing	Proses penyuntingan video atau suara
File	Data atau dokumen yang tersimpan dalam komputer
Fps	Satuan frame rate, singkatan dari frame per second
Frame by Frame	Teknik animasi dengan menggambar frame satu per satu
Frame	Satu gambar tunggal di antara rangkaian gamba
Hardware	Perangkat keras
Inbetween	Gambar gerak sela yang mengisi di antara key frame
Key frame	Frame kunci, biasanya berupa pose utama dari adegan
Layer	Lapisan/lembaran kertas digital dalam suatu software
Looping	Animasi yang berulang
Live Streaming	Menonton siaran secara langsung
On one	Tiap frame terdiri dari gambar yang berbeda
Rendering	Penggabungan hasil editing menjadi file video
Rough Sketch	Sketcha kasar
Shot	Satu adegan dalam film/animasi
Software	Perangkat lunak
Tool	Alat atau fitur dalam sebuah software

INTISARI

Exhibition TI adalah gelar karya yang diadakan setiap tahun di fakultas ilmu komputer prodi teknologi informasi amikom, acara ini adalah acara ujuk kebolehan karya dari para mahasiswa teknologi informasi kepada publik, karya yang dipamerkan berupa Animasi, Game, Musik Vidio, dan Short Film. Maka dari itu acara tersebut dibuat secara meriah oleh prodi infomasi. Karena oleh itu acara akan lebih meriah jika ada vidio opening,

Pada tahun ini, Exhibition TI 2023 kali ini mengambil tema dari animasi jepang yang sedang populer, yaitu Jujutsu kaisen, Chainsawman, dan Kimetsu no yaiba. Untuk opening exhibition 2023 menggunakan beberapa metode animasi yang berbeda yaitu 2D *frame by frame*, animasi 3D, dan juga live footage yang akan digabung menjadi satu kesatuan di opening Exhibition TI 2023.

Dalam skripsi ini penulis akan menjelaskan salah satu *Shot* atau *cut* dalam animasi 2D *frame by frame* pada vidio opening Exhibition TI 2023, yaitu pada *cut* 09 “Close Up Karakter Zenitsu”.

Kata kunci: Animasi, film, musik.

ABSTRACT

The TI Exhibition is a work title that is held annually at the Faculty of Computer Science, Amikom Information Technology Study Program. This event is an event to show the ability of information technology students to the public. The works that are contested are Animation, Games, Video Music, and Short Films. Therefore, the program was made lively by the Information Study Program. Because the event would be more lively if there was an opening video,

This year, the TI 2023 Exhibition takes the theme of currently popular Japanese animation, namely Jujutsu kaisen, Chainsawman, and Kimetsu no yaiba. For the 2023 opening exhibition, several different animation methods are used, namely 2D frame by frame, 3D animation, and also live footage which will be combined into one unit at the opening of the 2023 TI Exhibition.

In this thesis the author will explain one of the Shot or cuts in frame by frame 2D animation in the video opening of the TI 2023 Exhibition, namely in cut 09 "Close Up Character Zenitsu".

Keyword: *Animation, movies, music.*