

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “OWL HUNGRY”

MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

SKRIPSI



disusun oleh

Adi Saputro

18.22.2187

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “OWL HUNGRY”

MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi_Sistem Informasi



disusun oleh

Adi Saputro

18.22.2187

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “OWL HUNGRY” MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Saputro

18.22.2187

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 18Februari 2021

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “OWL HUNGRY” MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Saputro

18.22.2187

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 18 Februari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Februari 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

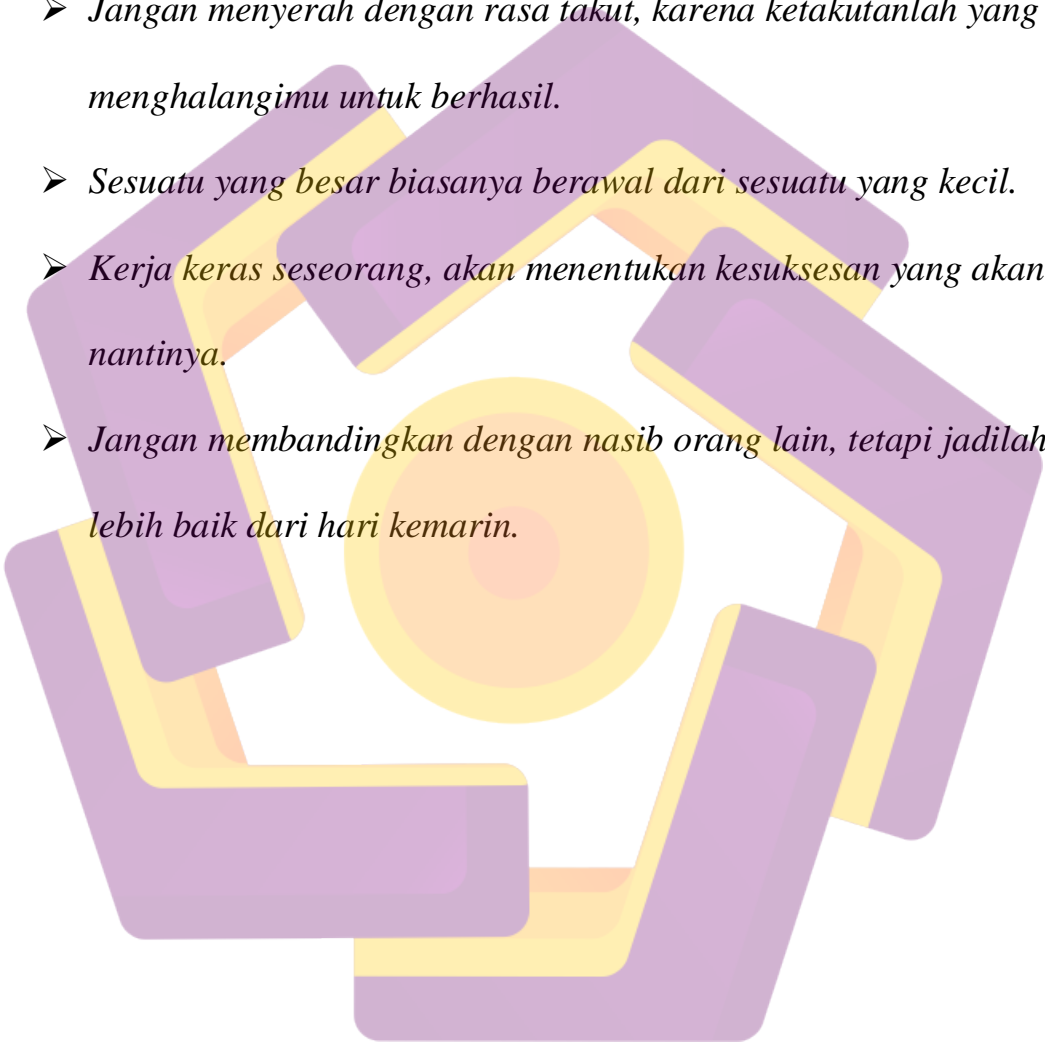
Yogyakarta, 21 Februari 2021



Adi Saputro

18.22.2187

Motto

- *Jadilah diri sendiri.*
 - *Tidak ada sesuatu yang tidak mungkin didunia ini*
 - *Jangan menyerah dengan rasa takut, karena ketakutanlah yang menghalangimu untuk berhasil.*
 - *Sesuatu yang besar biasanya berawal dari sesuatu yang kecil.*
 - *Kerja keras seseorang, akan menentukan kesuksesan yang akan diraih nantinya.*
 - *Jangan membandingkan dengan nasib orang lain, tetapi jadilah yang lebih baik dari hari kemarin.*
- 

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa cinta, penulis mengucapkan terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sudah tulus telah memberikan doa dan dukungan yang tidak berhenti :

- Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan membimbing saya dan Rosulluloh Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan umat manusia.
- Almarhum Ayah saya yang telah mendidik dan selalu memberikan semangat untuk pantang menyerah sampai seperti ini.
- Ibu yang selalu mendoakan dan memberi nasihat kepada saya.
- Istri tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan serta dorongan kepada saya.
- Bapak Agus Purwanto, M.Kom, terima kasih atas bimbingannya dan pengarahannya dalam menyusun skripsi.
- Keluarga besar saya terima kasih atas semua dukungan dan doanya.
- Teman dan sahabat-sahabat yang selalu menyemangati saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam juga tidak lupa penulis panjatkan untuk junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan dan menuntun umatnya. Sehingga penyusunan skripsi yang berjudul Perancangan Film Animasi 2D “Owl Hungry” Menggunakan Teknik Frame by Frame dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat dukungan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi.

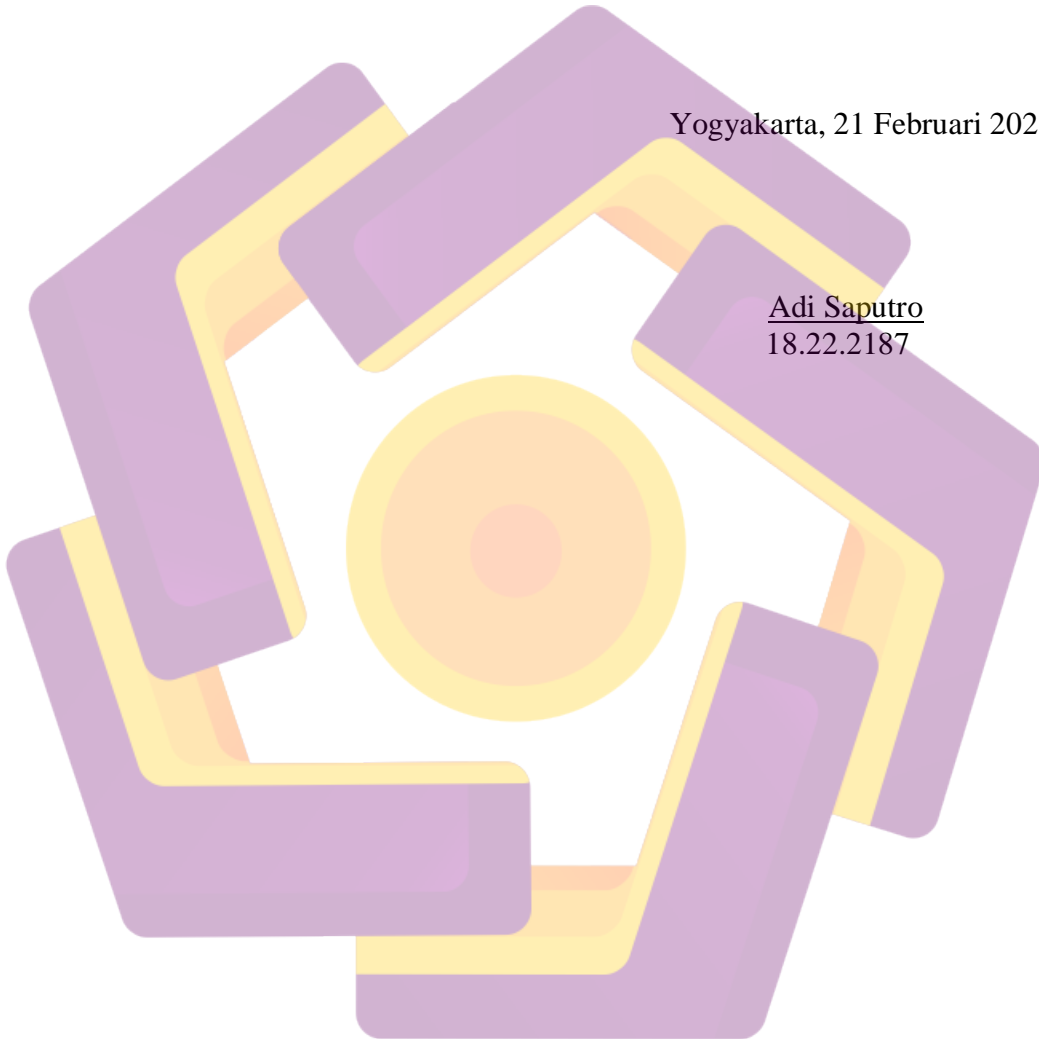
Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Ketua Jurusan Strata 1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan dan pembuatan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Orang tua serta Istri Penulis atas doa, dorongan, kasih sayang dan perjuangannya sehingga menjadikan saya sampai saat ini.
6. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu untuk semua pihak agar dapat menyampaikan segala kritik dan saran yang bersifat membangun untu skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 21 Februari 2021

Adi Saputro
18.22.2187



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.5 Manfaat Penulisan	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Analisis	4
1.6.3 Produksi.....	4

	8
1.6.4 Evaluasi	4
1.7 Sistem Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Definisi Animasi	8
2.2.2 Perkembangan Dunia Animasi	8
2.2.2.1 Animasi Klasik	8
2.2.2.2 Boneka Animasi (Clay)	9
2.2.2.3 Animasi Komputer	10
2.2.3 Prinsip Dasar Animasi	11
2.2.3.1 Squash and Stretch	12
2.2.3.2 Anticipation	12
2.2.3.3 Staggering	13
2.2.3.4 Straight Ahead Action And Pose to Pose	13
2.2.3.5 Follow Trough and Overlapping Action	14
2.2.3.6 Slow In – Slow Out	14
2.2.3.7 Arcs	15
2.2.3.8 Secondary Action	15
2.2.3.9 Timing	16
2.2.3.10 Exaggeration	17
2.2.3.11 Solid Drawing	17
2.2.3.12 Appeal	18
2.2.4 Teknik Pembuatan Animasi	18
2.2.4.1 Animasi Sel (Cell Animation)	18

2.2.4.2 Animasi Sprite (Sprite Animation)	19
2.2.4.3 Animasi Frame	19
2.2.4.4 Animasi Lintasan	19
2.2.4.5 Animasi Spline	19
2.2.4.6 Animasi Vektor (Vector Animation)	19
2.2.4.7 Animasi Karakter (Character Animation)	20
2.2.4.8 Computational Animation	20
2.2.4.9 Morphing	20
2.2.5 Macam-macam Bentuk Animasi	20
2.2.5.1 Cel Animation	21
2.2.5.2 Stopmotion Animation	21
2.2.5.3 CGI (Computer-General Imaginary)	21
2.3 Analisa	21
2.3.1 Analisi Kebutuhan Sistem	21
2.3.1.1 Jenis Kebutuhan Sistem	22
2.3.1.2 Kebutuhan Informasi / fungsional	22
2.3.1.3 Kebutuhan Non-fungsional	22
2.4 Tahap-tahap Perancangan Animasi	23
2.4.1 Tahap Pra-Produksi	23
2.4.1.1 Cerita Film	23
2.4.1.2 Ide dan Tema	23
2.4.1.3 Logline	23
2.4.1.4 Sinopsis	24
2.4.1.5 Perancangan Karakter	25
2.4.1.6 Skenario	25

	10
2.4.1.7 Storyboard	25
2.4.2 Tahap Produksi.....	25
2.4.2.1 Layout	25
2.4.2.2 Lighting	26
2.4.2.3 Animation	26
2.4.2.4 Sound	26
2.4.3 Tahap Pasca Produksi.....	26
2.4.3.1 Compositing	26
2.4.3.2 Editing.....	27
2.4.3.3 Rendering	27
2.5 Evaluasi.....	27
2.5.1 Perhitungan Kuisisoner (<i>Skala Likert</i>)	27
2.5.2 Menentukan Interval.....	28
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	31
3.1 Gambaran Umum Penelitian.....	31
3.2 Pengumpulan Data.....	33
3.2.1 Referensi.....	33
3.2.1.1 Lilo & Stitch (2002).....	33
3.2.1.2 We Bare Bear's (2015).....	34
3.2.2 Ide Cerita	35
3.2.3 Konsep Teknik Pembuatan	35
3.3 Analisa.....	35
3.3.1 Uji Cerita (Skenario)	35
3.3.2 Analisa Kebutuhan Informasi	39
3.3.3 Analisa Kebutuhan Non Fungsional.....	40

3.3.3.1 Analisa Kebutuhan Hardware	40
3.3.3.2 Analisa Kebutuhan Software.....	40
3.3.3.3 Analisa Kebutuhan Brainware	41
3.4 Pra Produksi	42
3.4.1 Ide	42
3.4.2 Tema	42
3.4.3 Logline.....	42
3.4.4 Sinopsis	43
3.4.5 Naskah	43
3.4.6 Storyboard	47
3.4.8 Character Development.....	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1 Implementasi	57
4.1.1 Produksi.....	57
4.1.1.1 Drawing dan Scaning.....	57
4.1.1.2 Coloring	59
4.1.1.3 Unduhan Audio	61
4.1.1.4 Animasi Karakter dan Background.....	61
4.1.2 Pasca Produksi	61
4.1.2.1 Compositing	62
4.1.2.2 Sinkronisasi Audio.....	63
4.1.2.3 Rendering	64
4.2 Pembahasan.....	64
4.2.1 Hasil Tampilan Scene.....	64
4.2.2 Testing	68

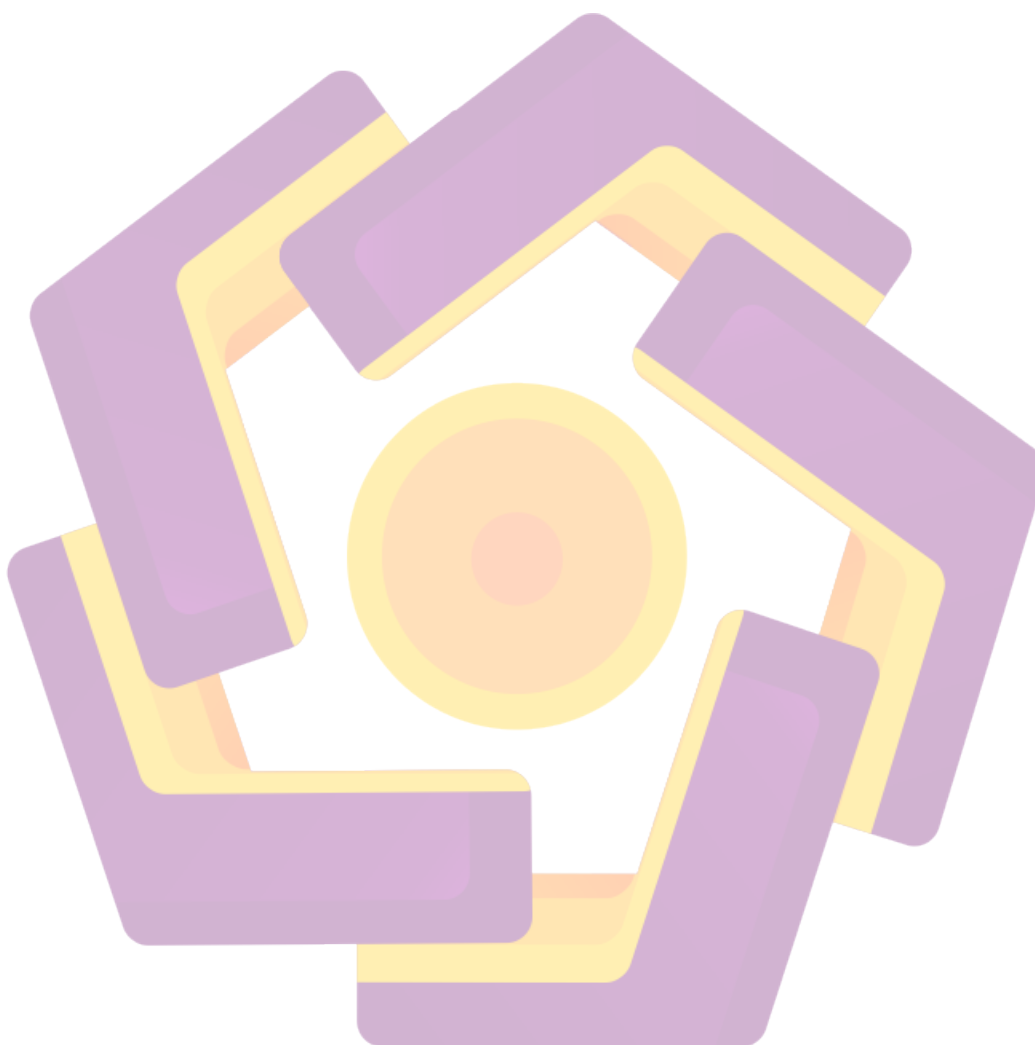
BAB V PENUTUP73

 5.1 Kesimpulan73

 5.2 Saran73

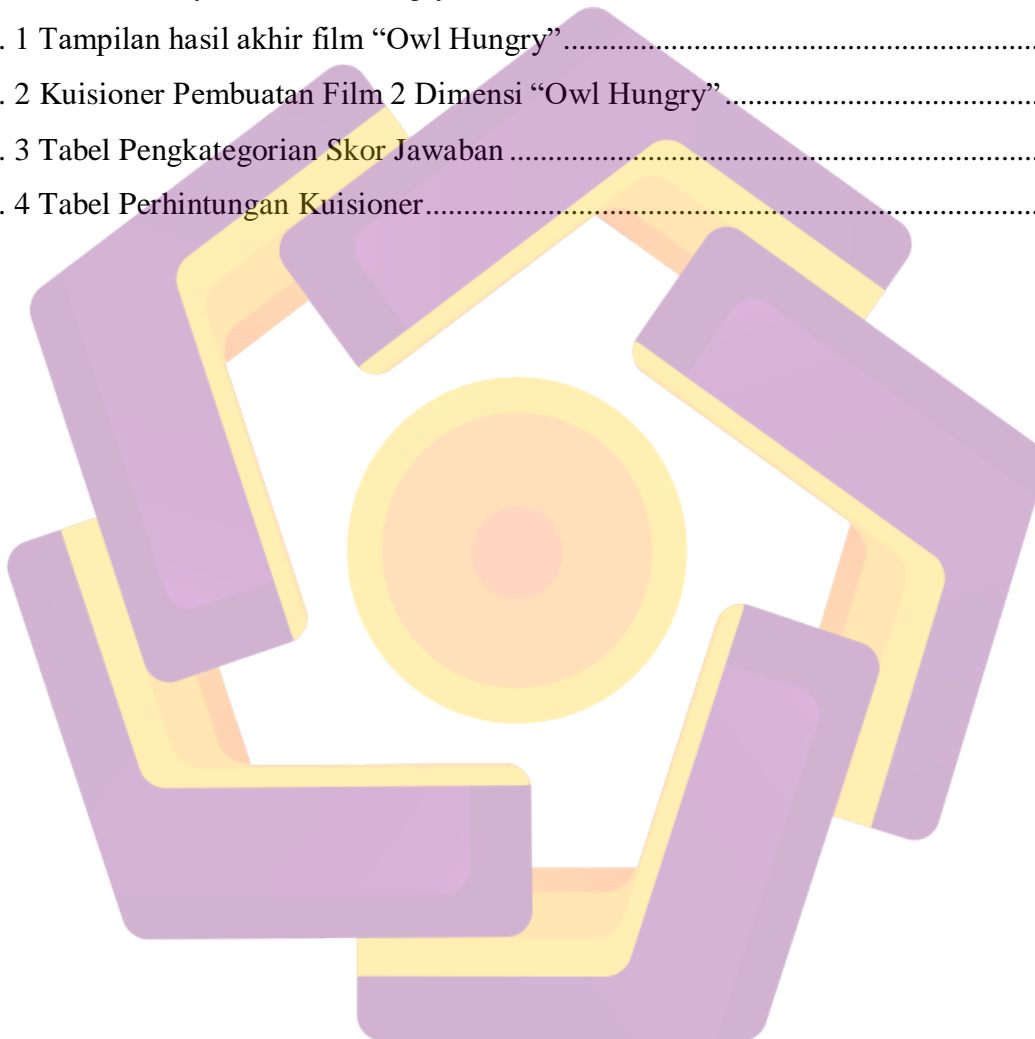
DAFTAR PUSTAKA.....75

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

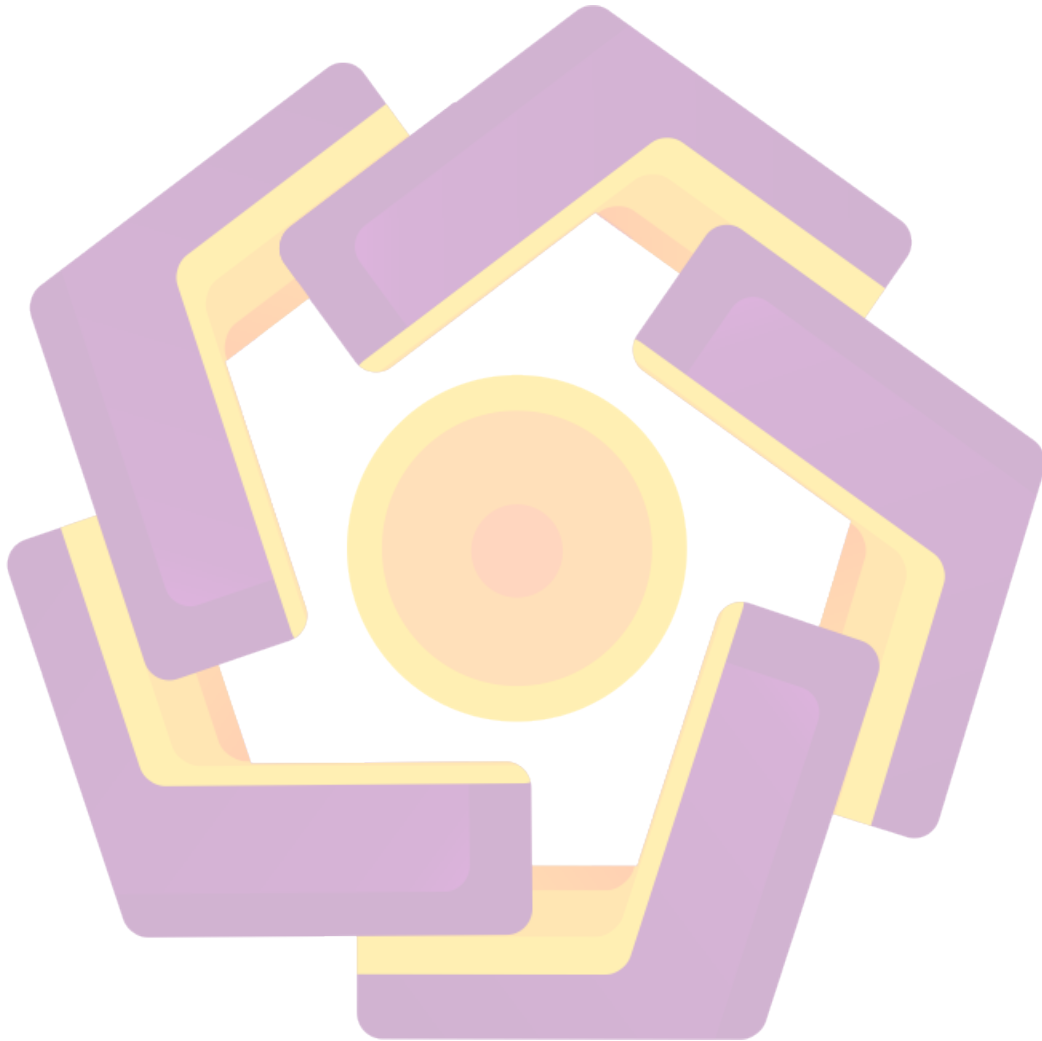
Tabel 2. 1 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban	29
Tabel 2. 2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban Dengan 2 Pilihan	30
Tabel 3. 1 Contoh Storyboard Owl Hungry	48
Tabel 4. 1 Tampilan hasil akhir film “Owl Hungry”	65
Tabel 4. 2 Kuisisioner Pembuatan Film 2 Dimensi “Owl Hungry”	69
Tabel 4. 3 Tabel Pengkategorian Skor Jawaban	70
Tabel 4. 4 Tabel Perhitungan Kuisisioner	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Mickey Mouse.....	9
Gambar 2. 2 Animasi Clay “Shaun the Sheep”	10
Gambar 2. 3 Animasi 2D “Doraemon”	11
Gambar 2. 4 Animasi 3D “How to Train Your Dragon”	11
Gambar 2. 5 Squash and Stretch	12
Gambar 2. 6 Anticipation	29
Gambar 2. 7 Staggering	13
Gambar 2. 8 Straight Ahead And Pose to Pose	14
Gambar 2. 9 Follow Trough and Overlapping Action	14
Gambar 2. 10 Slow In-Slow Out	32
Gambar 2. 11 Arcs	15
Gambar 2. 12 Secondary Action	33
Gambar 2. 13 Timing	33
Gambar 2. 14 Exaggeration	17
Gambar 2. 15 Solid Drawing	34
Gambar 2. 16 Appeal	18
Gambar 3. 1 Gambaran Umum Penelitian	31
Gambar 3. 2 Lilo & Stitch (2002)	34
Gambar 3. 3 We Bare Bear’s (2015)	35
Gambar 3. 4 Tokoh Utama	55
Gambar 2. 5 Karakter Pendukung	56
Gambar 4. 1 Drawing Karakter Dikertas	58
Gambar 4. 2 Drawing Background Dikertas	58
Gambar 4. 3 Coloring Karakter	60
Gambar 4. 4 Coloring Background	60
Gambar 4. 5 Penganimasiaan di Adobe Flash	61
Gambar 4. 6 Penggabungan Animasi di Adobe Premiere Pro	63

Gambar 4. 7 Sinkronisasi Audio di Adobe Premiere64
Gambar 4. 8 Rendering di Adobe Premiere Pro64



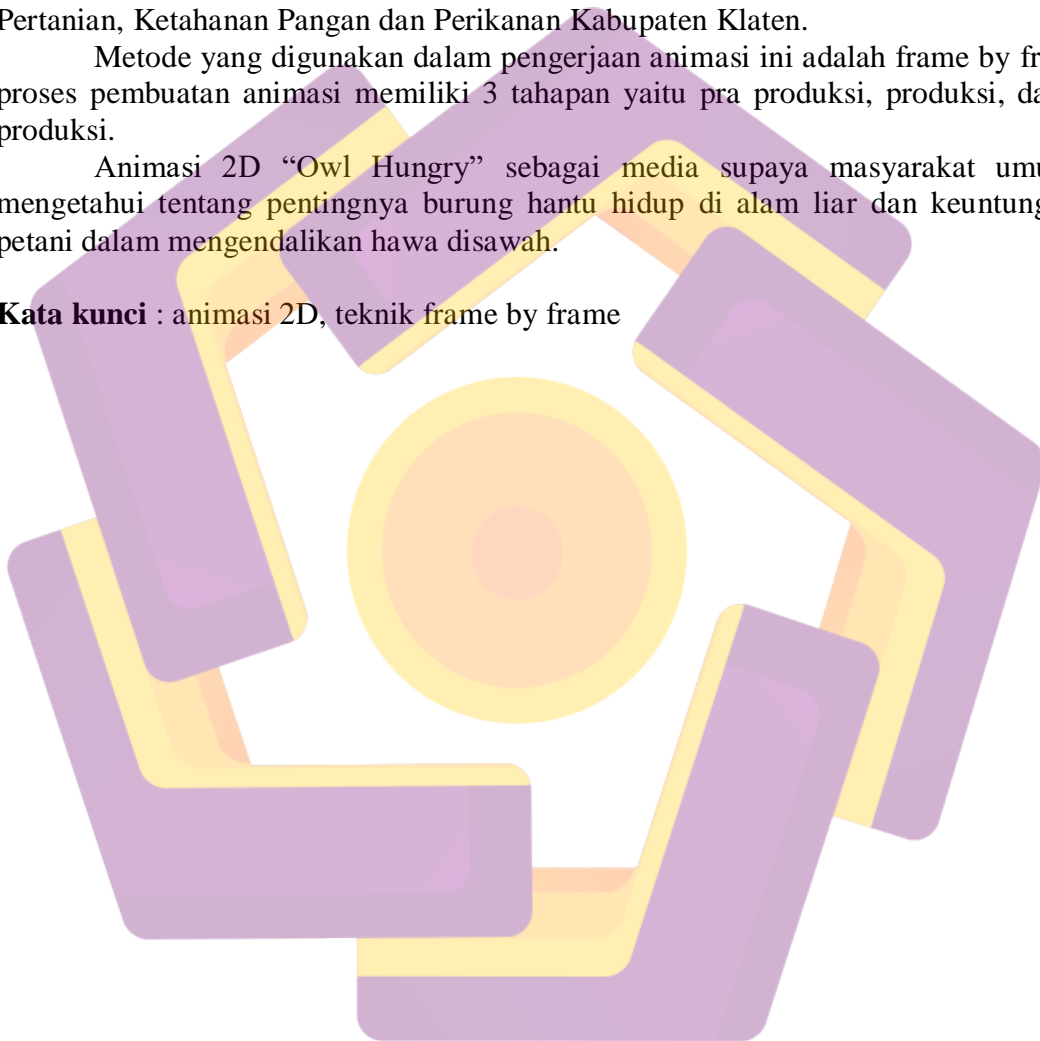
INTISARI

Habitat burung hantu kian sempit. Selain masih maraknyapemburuan liar, binatang yang dikenal membantu petani karena gemar memangsa hama disawah itu kian mendesak dilindungi. Seruan ini disampaikan Anjar Kurniadi Kepala Seksi Penyuluhan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Bidang Perkebunan dan Penyuluhan Dinas Pertanian, Ketahanan Pangan dan Perikanan Kabupaten Klaten.

Metode yang digunakan dalam pengerjaan animasi ini adalah frame by frame dan proses pembuatan animasi memiliki 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Animasi 2D “Owl Hungry” sebagai media supaya masyarakat umum bisa mengetahui tentang pentingnya burung hantu hidup di alam liar dan keuntungan bagi petani dalam mengendalikan hawa disawah.

Kata kunci : animasi 2D, teknik frame by frame



ABSTRACT

The owl's habitat is getting narrower. Apart from still rampant poaching, the animals known to help farmers because they like to prey on pests in the fields are increasingly being protected. This call was conveyed by Anjar Kurniadi, Head of the Extension and Development Section of Human Resources in the Plantation Sector and Extension Service of the the Agriculture, Food Security and Fisheries Office of Klaten Regency.

The metod used in this animation is frameby frame and the animation creation process has 3 stages, namely pre-production, production, and post-production.

2D animation of "Owl Hungry" as a medium so that the general public can find out about the importance of owls living in the fields.

Keyword : 2D animation, frame by frame

