

**PEMBUATAN ASET EFEK ANGIN ANIMASI 2D PADA FILM
ANIMASI PENDEK MISSED**

SKRIPSI NON REGULER PROJECT ARTIS

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



disusun oleh

YOSAFAT FEBRISAT ARIYANTO PASARIBU

19.82.0687

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN ASET EFEK ANGIN ANIMASI 2D PADA FILM
ANIMASI PENDEK MISSED**

SKRIPSI NON REGULER PROJECT ARTIS

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



disusun oleh

YOSAFAT FEBRISAT ARIYANTO PASARIBU
19.82.0687

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ASET EFEK ANGIN ANIMASI 2D PADA FILM
ANIMASI PENDEK MISSED**


yang disusun dan diajukan oleh

Yosafat Febrisat Ariyanto Pasaribu

19.82.0687

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal <21 Agustus 2023>

Dosen Pembimbing,



Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN ASET EFEK ANGIN ANIMASI 2D PADA FILM
ANIMASI PENDEK MISSED

yang disusun dan diajukan oleh

Yosafat Febrisat Ariyanto Pasaribu

19.82.0687

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 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
Tanggal < 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 : Yosafat Febrisat Ariyanto Pasaribu
NIM : 19.82.0687

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN ASET EFEK ANGIN ANIMASI 2D PADA FILM ANIMASI PENDEK MISSED

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,



Yosafat Febrisat Ariyanto Pasaribu

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa penuh syukur, penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia berupa kesehatan, rahmat, dan petunjuk-Nya. Berkatnya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana. Dengan penuh rasa syukur dan bangga, penulis ingin mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT, yang dengan izin dan karunia-nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Penulis mengucapkan puji dan syukur yang tak terhingga kepada-nya sebagai Tuhan Yang Maha Esa dan Yang Maha Kuasa, yang senantiasa mengabulkan segala doa.
2. Kepada kedua orang tua tercinta, dengan rasa penuh cinta dan terima kasih, skripsi ini penulis persembahkan sebagai ungkapan penghargaan atas kasih sayang, dukungan, dan dedikasi yang tak terhingga.
3. Bapak Bernadhed, M.kom, dan Bapak Agus Purwanto, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing, yang telah menunjukkan kesabaran yang luar biasa dalam membimbing dan memberikan masukan serta saran yang sangat berharga untuk membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh keluarga dan kerabat penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya yang melimpah berupa rahmat, karunianya. Dengan berkat-Nya, penulis berhasil menyelesaikan penulisan penelitian skripsi berjudul "Pembuatan Aset Efek Angin Animasi 2D Pada Film Animasi Pendek Missed" yang menjadi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Seiring dengan penyelesaian skripsi ini, penulis tidak dapat mengabaikan peran dan dukungan berbagai pihak yang turut serta dalam perjalanan ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang tulus kepada semua individu dan lembaga yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dukungan tanpa kenal lelah. Dengan ini penulis mengucapkan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

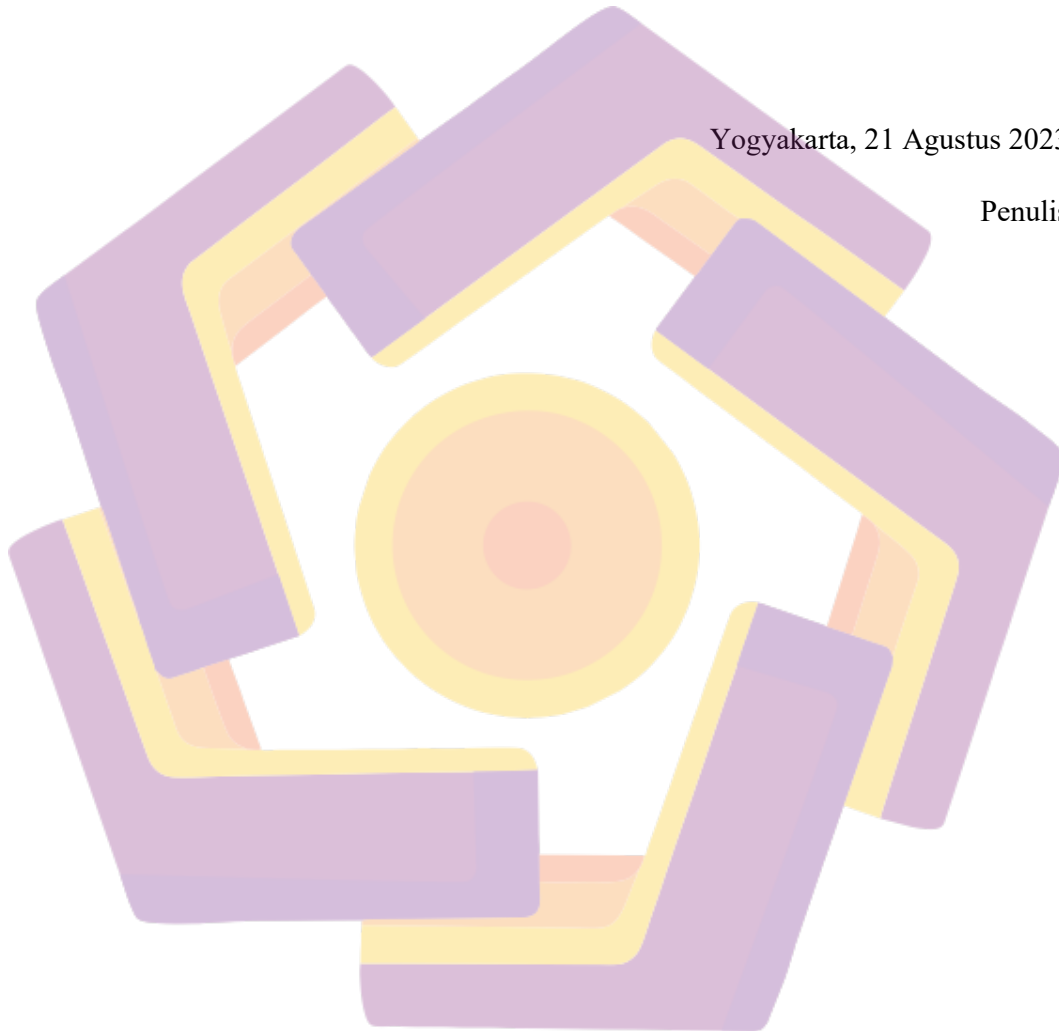
1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al fatta, S. Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Kaprodi Teknologi Informasi, dan yang telah membimbing saya untuk penyelesaian penelitian ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Seluruh keluarga penulis khususnya orang tua penulis yang telah memberikan dukungan moral, waktu dan finansial kepada penulis, berkat mereka penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
7. Teman-teman dan kerabat penulis yang turut memberikan dukungan moral dan kesediaan waktunya untuk membantu penulis selama penelitian.

Kepada semua pihak tersebut, penulis hanya bisa mendoakan semoga bantuan, bimbingan, dorongan dan amal baik yang diberikan akan

mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa, aamiin. Penulis juga menyadari bahwa laporan ini jauh dari kata sempurna, semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.,

Yogyakarta, 21 Agustus 2023

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI.....	viii
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang.....	12
1.2 Rumusan Masalah.....	13
1.3 Batasan Masalah	13
1.4 Tujuan Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI.....	14
2.1 Teori 2D Animasi	14
2.1.1 Pengertian Animasi.....	14
2.1.2 Jenis – Jenis Animasi	14
2.1.3 Animasi <i>Frame by Frame</i>	16
2.1.4 Prinsip Dasar Animasi.....	16
2.2 Analisa Kebutuhan.....	23
2.3 Perancangan Animasi 2D.....	23
2.3.1 Pra Produksi	23
2.3.2 Produksi	24
2.3.3 Pasca Produksi	25
2.4 Teori Evaluasi.....	25
2.4.1 <i>Alpha Testing</i>	25
2.4.2 <i>Beta Testing</i>	26

2.4.3	Kuisisioner.....	26
2.4.4	Skala Likert.....	26
2.4.5	Rumus Persentase Skala Likert.....	27
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN		29
3.1	Gambaran Umum.....	29
3.2	Analisa kebutuhan.....	29
3.2.1	Analisa kebutuhan fungsional.....	29
3.2.2	Analisa kebutuhan non fungsional.....	30
3.3	Analisa Aspek Produksi.....	31
3.3.1	Aspek kreatif.....	31
3.3.2	Aspek Teknis.....	31
3.4	Pra Produksi.....	32
3.4.1	Referensi	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Produksi	34
4.1.2	<i>Inbetween</i>	35
4.1.3	<i>Clean Up</i>	37
4.2	Evaluasi.....	38
4.2.1	<i>Beta Testing</i>	38
4.2.2	Perhitungan Kala <i>Likert</i>	39
4.2.3	Perhitungan Kuesioner	40
BAB V PENUTUP.....		43
5.1	Kesimpulan	43
5.2	Saran	43
DAFTAR PUSTAKA		44

INTISARI

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati dan diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak. Dengan kemajuan zaman serta berkembangnya dunia komputer atau digital, industri film animasi pun banyak mengalami perkembangan pesat di dunia termasuk di Indonesia yang mulai banyak diminati oleh masyarakat sehingga pada tahun 2009, industri animasi masuk ke dalam 14 subsektor industri kreatif yang dikembangkan oleh pemerintah Indonesia. Teknik produksi animasi di komputer tidak hanya terdiri dari teknik 2 Dimensi dan 3 Dimensi tapi juga ada teknik motion graphic frame by frame, yaitu membuat sebuah ilusi pergerakan dari sebuah gambar/objek yang diam (still image) frame demi frame seolah-olah gambar tersebut hidup dan bergerak yang bisa dijadikan alternatif pilihan dalam membuat animasi. Teknik ini merupakan perkembangan dari Desain grafis yang merupakan gabungan dari potongan-potongan desain/animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan film dengan desain grafis dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti objek 2 dimensi atau 3 dimensi, animasi, video film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik.

Kata kunci: 2D Animasi, Aset Efek, Adobe Animate.

ABSTRACT

Animation is an animating activity, moving inanimate objects and given the encouragement of strength, passion and emotion to be alive and move. With the progress of the times and the development of the world of computers or digitally, the animated film industry has also experienced rapid development in the world including in Indonesia, which is starting to be in great demand by the public so in 2009, the animation industry was included in 14 creative industry sub-sectors developed by the Indonesian government. Animation production techniques in computers do not only consist of 2D and 3D techniques but also exist frame by frame motion graphic technique, which creates an illusion of movement of a still image/object (still image) frame by frame as it were the image is alive and moving which can be used as an alternative choice in create animation. This technique is a development of graphic design is a combination of pieces of media-based design/animation visuals that combine film with graphic design by inserting a number of different elements such as 2-dimensional or 3-dimensional objects, animation, film videos, typography, illustrations, photography, and music.

Keyword: 2D Animation, Asset Effect, Adobe Animate.

