

**PEMBUATAN ASET EFEK TEBING HANCUR ANIMASI 2D
PADA OPENING MUSIC VIDEO ACARA EXHIBITION 2023**

SKRIPSI NON REGULER-MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

NUR AVIN MAULANA PAMUNGKAS

19.82.0557

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN ASET EFEK TEBING HANCUR ANIMASI 2D
PADA OPENING MUSIC VIDEO ACARA EXHIBITION 2023**

**HALAMAN JUDUL
SKRIPSI**

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



disusun oleh

NUR AVIN MAULANA PAMUNGKAS

19.82.0557

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ASET EFEK TEBING HANCUR ANIMASI 2D
PADA OPENING MUSIC VIDEO ACARA EXHIBITION 2023**

yang disusun dan diajukan oleh

Nur Avin Maulana Pamungkas

19.82.0557

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302289

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

PEMBUATAN ASET EFEK TEBING HANCUR ANIMASI 2D
PADA OPENING MUSIC VIDEO ACARA EXHIBITION 2023

yang disusun dan diajukan oleh

Nur Avin Maulana Pamungkas

19.82.0557

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302xxx

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390



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.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Nur Avin Maulana Pamungkas
NIM : 19.82.0557

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN ASET EFEK TEBING HANCUR ANIMASI 2D PADA
OPENING MUSIC VIDEO ACARA EXHIBITION 2023**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, 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, 19 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Nur Avin Maulana Pamungkas

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga penulis ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul Pembuatan Aset efek tebing hancur animasi 2D pada film animasi pendek missed sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Kedua orang tua
3. Bapak Dosen Pembimbing
4. Teman-teman
5. Dan seterusnya

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan 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. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 2023

Penulis Skripsi

Nur Avin Maulana Pamungkas

NIM. 19.82.0557

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar saya dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Haryoko, M.Cs. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Bapak D, E, F sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan 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. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang

membacanya.

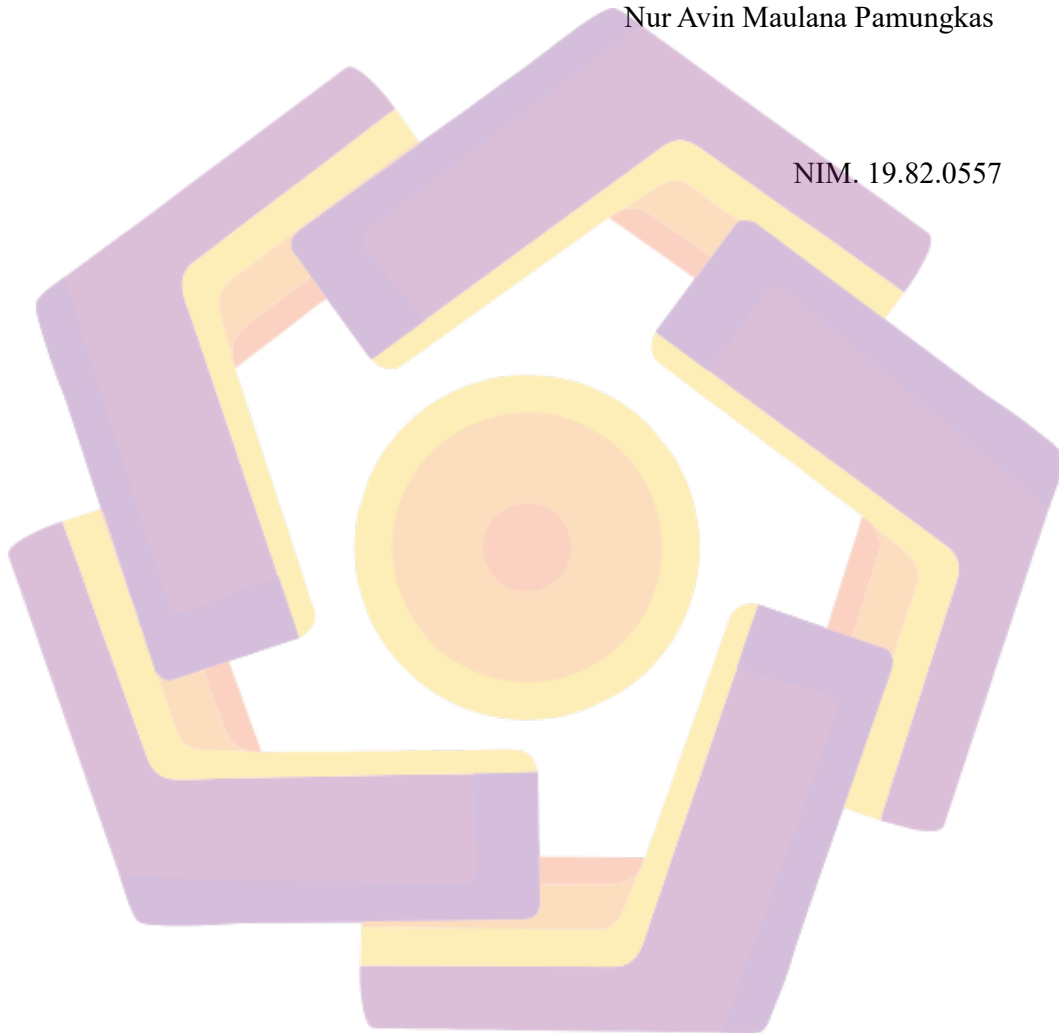
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 2023

Penulis Skripsi

Nur Avin Maulana Pamungkas

NIM. 19.82.0557

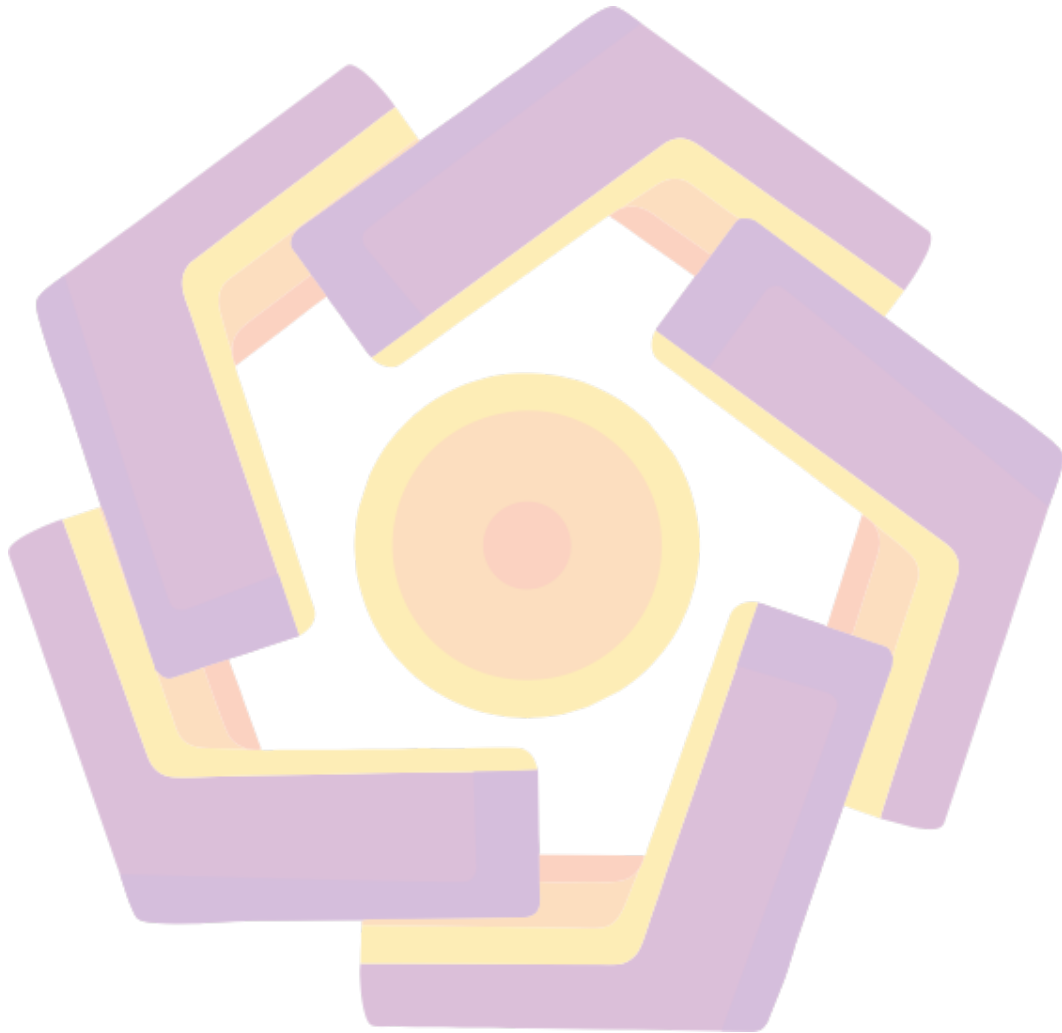


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	17
1.1 Latar Belakang	17
1.2 Rumusan Masalah	18
1.3 Batasan Masalah.....	18
1.4 Tujuan Penelitian.....	18
BAB II LANDASAN TEORI.....	19
2.1 Dasar Teori	19
2.1.1 Pengertian Animasi	19
2.1.2 Prinsip Dasar Animasi.....	19
2.2 Teori Analisa Kebutuhan	26
2.3 Produksi.....	26
2.2.1 Pra-Produksi.....	27

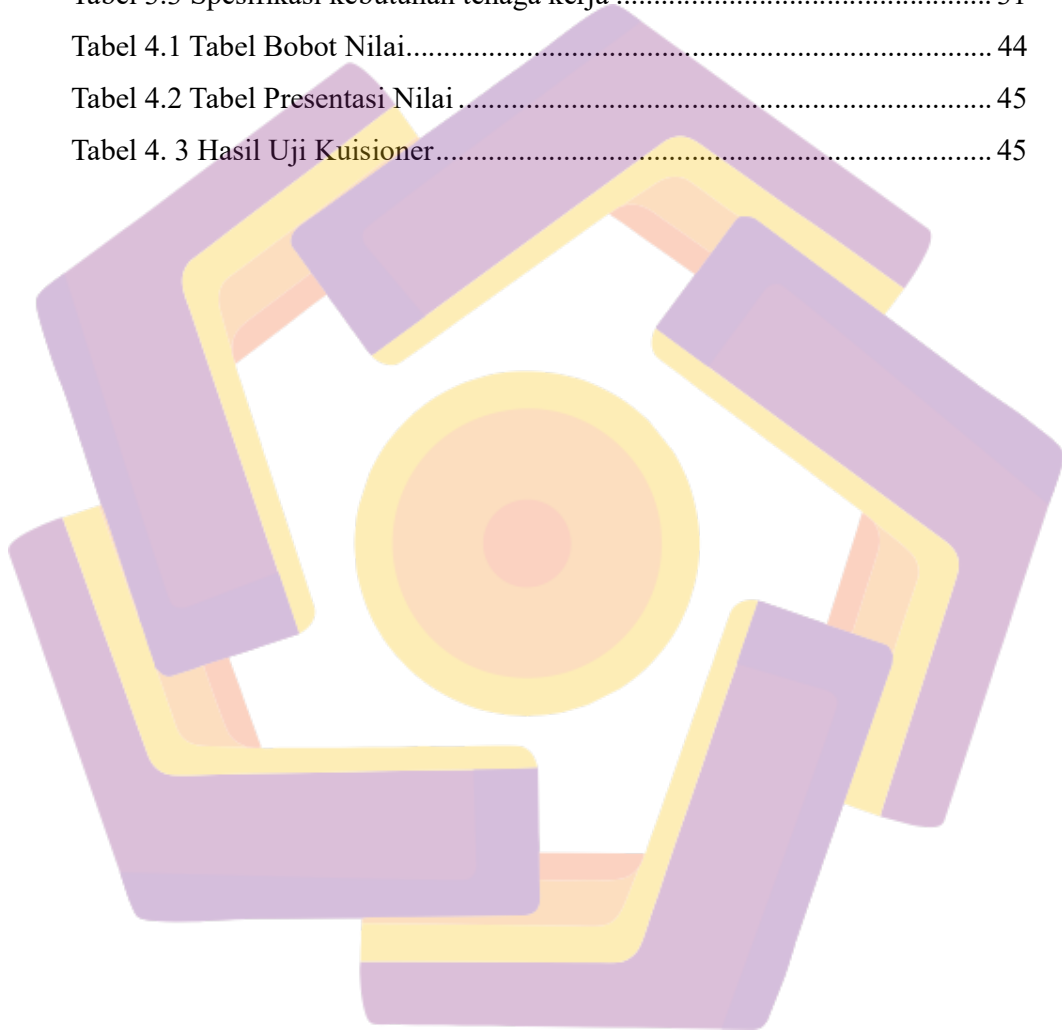
2.2.3	Pasca Produksi	28
2.3	Evaluasi	28
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN		29
3.1	Gambaran Umum	29
1.2	Analisa Kebutuhan	29
3.2.1	Analisa Kebutuhan Fungsional	29
3.2.2	Analisa Kebutuhan Non Fungsional	30
3.3	Aspek Produksi.....	31
3.3.1	Aspek Kreatif	31
3.3.2	Aspek Teknis	32
3.4	Perancangan.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Produksi.....	34
4.1.1	Rough.....	34
4.1.2	Inbetween	36
4.1.3	Clean Up.....	38
4.1.4	Coloring	39
4.2	Pasca Produksi.....	41
4.3	Evaluasi	41
4.3	Alpha testing.....	41
4.3.1	Beta Testing	43
4.3.3	Perhitungan Skala likert.....	44
BAB V PENUTUP.....		47
5.1	Kesimpulan.....	47
5.2	Saran	47

DAFTAR PUSTAKA 48
LAMPIRAN 49



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi kebutuhan perangkat keras.....	30
Tabel 3.2 Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak	30
Tabel 3.3 Spesifikasi kebutuhan tenaga kerja	31
Tabel 4.1 Tabel Bobot Nilai.....	44
Tabel 4.2 Tabel Presentasi Nilai.....	45
Tabel 4. 3 Hasil Uji Kuisisioner.....	45

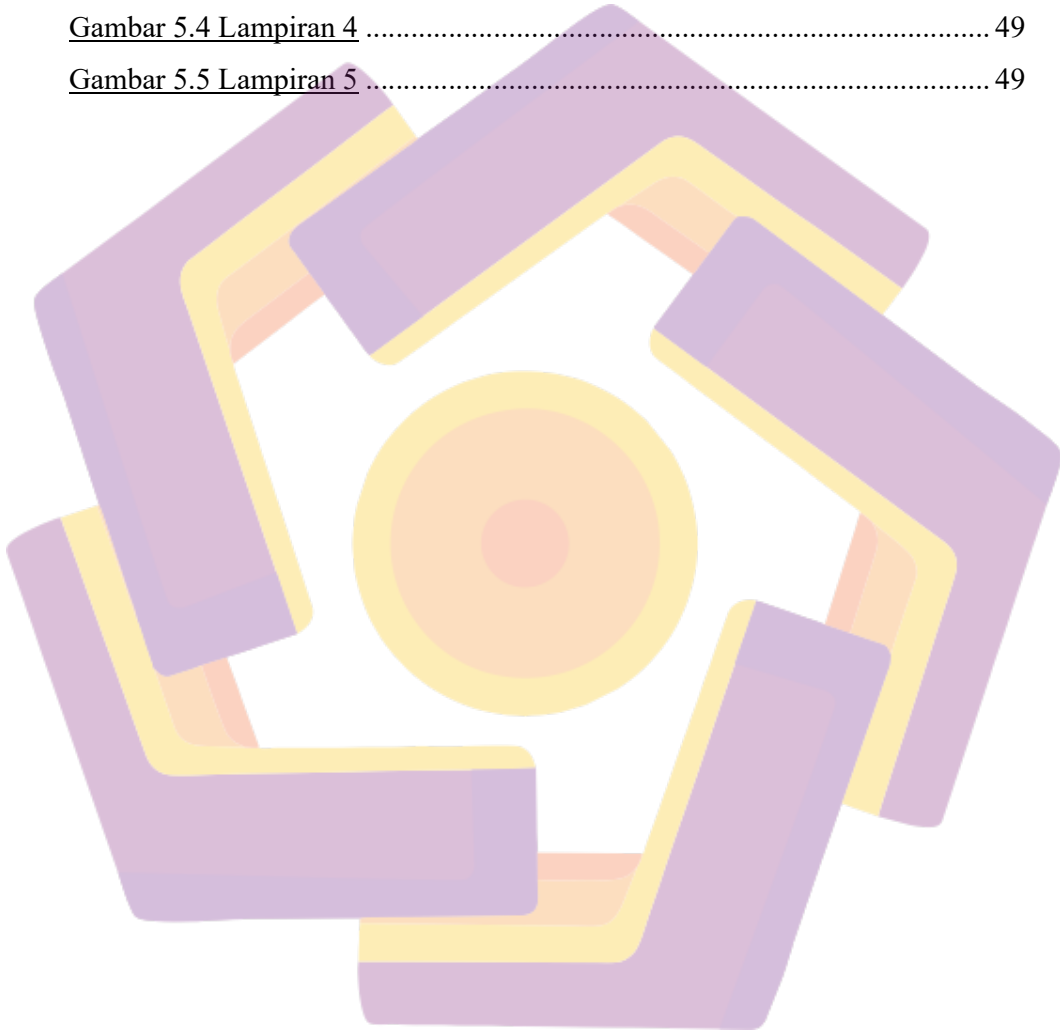


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Referensi.....	33
Gambar 4. 1 Tampilan Window scene baru.....	34
Gambar 4.2 Tampilan Timeline.....	35
Gambar 4.3 Tampilan Size brush	35
Gambar 4.4 Tampilan Adobe Animate	35
Gambar 4.5 Tampilan Timeline.....	36
Gambar 4.6 Tampilan Timeline keyframe.....	36
Gambar 4.7 Tampilan Properties Timeline.....	37
Gambar 4.8 Tampilan Sketch	37
Gambar 4.9 Tampilan Sketch	37
Gambar 4.10 Tampilan Layer Properties	38
Gambar 4.11 Tampilan Adobe Animate	39
Gambar 4. 12 Tampilan Size Paint brush	39
Gambar 4.13 Tampilan Properties.....	40
Gambar 4.14 Tampilan Paint Bucket tool	40
Gambar 4.15 Tampilan Ledakan	41

DAFTAR LAMPIRAN

<u>Gambar 5.1 Lampiran 1</u>	48
<u>Gambar 5.2 Lampiran 2</u>	48
<u>Gambar 5.3 Lampiran 3</u>	49
<u>Gambar 5.4 Lampiran 4</u>	49
<u>Gambar 5.5 Lampiran 5</u>	49



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aset efek tebing hancur dalam animasi 2D untuk digunakan pada film animasi pendek *missed*. Dalam penelitian ini, kami menggunakan berbagai teknik dan perangkat lunak untuk menciptakan efek visual yang menarik dan dramatis. Langkah-langkahnya meliputi analisis referensi visual efek tebing hancur, perencanaan desain aset, dan pengembangan animasi 2D. Selain itu, kami juga menggunakan teknik-teknik komposisi dan pencahayaan untuk memberikan kesan realistis pada efek tersebut. Hasil akhir dari penelitian ini adalah aset efek tebing hancur dalam animasi 2D yang dapat diintegrasikan secara mulus ke dalam project film animasi pendek *project missed*. Aset ini akan meningkatkan kualitas visual dan daya tarik dari video musik, menciptakan pengalaman yang menarik bagi penonton. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan menjadi referensi berharga bagi pembuat video musik dan animator dalam menciptakan efek visual yang memukau dan menarik dalam karya-karya animasi dan produksi video selanjutnya.

Kata kunci: 2D animasi, *frame by frame*, *project missing*.

ABSTRACT

This research aims to create a rock effect asset destroyed in 2D animation for use in missed short animated films. In this study, we used a variety of techniques and software to create interesting and dramatic visual effects. The steps included visual reference analysis of the effects of the ruined cliffs, asset design planning, and the development of 2D animations. Besides, we also use composition and lighting techniques to give a realistic impression of the effects. The final result of this research is a rock effect asset destroyed in 2D animation that can be integrated into the missed short animation film project. This asset will improve the visual quality and appeal of music videos, creating an exciting experience for the audience. It is hoped that the results of this research will be a valuable reference for music video makers and animators in creating stunning and exciting visual effects in future animation and video production.

Kata kunci: 2D animation, frame by frame, missing project.