

PEMBAHASAN CLEAN UP PADA ANIMASI 2D “MISSED”

ARTIST MAGANG NON REGULER



disusun oleh

Sandy Trisna Hanafi

19.82.0794

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

PEMBAHASAN CLEAN UP PADA ANIMASI 2D “MISSED”

ARTIST MAGANG NON REGULER



disusun oleh

Sandy Trisna Hanafi

19.82.0794

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBAHASAN CLEAN UP PADA ANIMASI 2D “MISSED”


yang disusun dan diajukan oleh

Sandy Trisna Hanafi

19.82.0794

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBAHASAN CLEAN UP PADA ANIMASI 2D "MISSED"

yang disusun dan diajukan oleh

Sandy Trisna Hanafi

19.82.0794

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 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 : Sandy Trisna Hanafi
NIM : 19.82.0794

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembahasan Clean Up Pada Animasi 2D "MISSED"

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto,S.Kom.,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, 16 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Sandy Trisna Hanafi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga Saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul "Pembahasan *Clean Up* pada Animasi *Missed*" sesuai dengan apa 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. a. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan banyak arahan, masukan dan ilmunya bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Kedua orang tua saya yang selalu *men-support* saya yang telah memberikan dukungan moral, waktu dan finansial. Berkat mereka saya dapat menyelesaikan skripsi ini
6. Teman-teman dalam tim magang Parama yang turut memberikan dukungan untuk membantu penulis.

Yogyakarta, 16 Agustus 2023

Sandy Trisna Hanafi

19.82.0794

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan ucapan terima kasih kepada Allah SWT atas berkah dan petunjuk-Nya yang telah memberikan kekuatan dan kesehatan baik jasmani maupun rohani bagi saya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Melalui Berkat-Nya penulis berhasil menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pembahasan *Clean Up* pada animasi 2D “*Missed*”” yang merupakan persyaratan wajib kelulusan S1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan 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 Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
4. Kedua orang tua saya yang selalu *men-support* saya yang telah memberikan dukungan moral, waktu dan finansial. Berkat mereka saya dapat menyelesaikan skripsi ini
5. Teman-teman dalam tim magang Parama yang turut memberikan dukungan untuk membantu penulis.

Yogyakarta, 16 Agustus 2023

Penulis

Sandy Trisna Hanafi

NIM 19.82.0794

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Clean Up.....	4
2.3. Workflow.....	4
BAB III METODE PENELITIAN	10

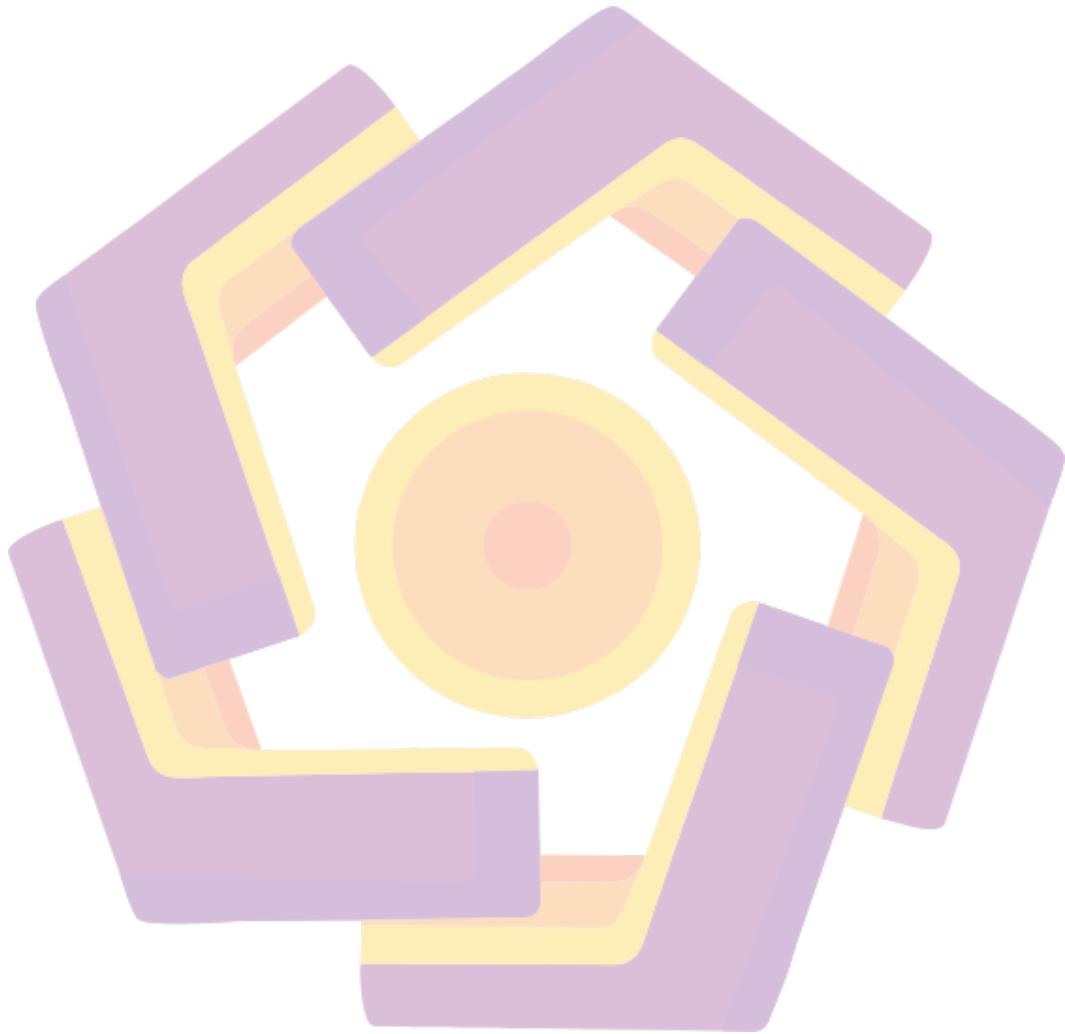
3.1	Gambaran umum project.....	10
3.2	Kebutuhan informasi.....	11
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		15
4.1	Produksi	15
4.1.1	Management File Project.....	15
4.1.2	Persiapan Software.....	16
4.1.3	Pengerjaan Clean Up.....	18
4.2	Hasil Akhir dan Evaluasi	29
4.3	Perbandingan Kebutuhan Informasi dan Hasil Akhir.....	31
BAB V PENUTUP		35
5.1	Kesimpulan	35
5.2	Saran	35
DAFTAR PUSTAKA.....		36
LAMPIRAN		37
DIAGRAM KUISIONER		37
PROSES CLEAN UP		39
STORYBOARD.....		42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Concept Art.....	13
Gambar 3. 2 Storyboard Sn3_St2	13
Gambar 3. 3 Storyboard Sn3_St6	14
Gambar 3. 4 Storyboard Sn3_St7	14
Gambar 4. 1 Pemilihan File	15
Gambar 4. 2 Part Element	15
Gambar 4. 3 Part Combat	16
Gambar 4. 4 Persiapan Layers	16
Gambar 4. 5 Persiapan Brush Setting	17
Gambar 4. 6 Karakter Sebelum Clean Up	18
Gambar 4. 7 Clean Up Badan dan Kepala	19
Gambar 4. 8 Clean Up Baju	19
Gambar 4. 9 Clean Up Rambut.....	20
Gambar 4. 10 Aura Sebelum Clean Up	20
Gambar 4. 11 Aura Setelah Clean Up	21
Gambar 4. 12 Keseluruhan Clean Up.....	21
Gambar 4. 13 Karakter Sebelum Clean UP	22
Gambar 4. 14 Karakter Setelah Clean Up	23
Gambar 4. 15 Api Sebelum Clean Up.....	23
Gambar 4. 16 Api Sesudah Clean Up	24
Gambar 4. 17 Keseluruhan Clean Up.....	24
Gambar 4. 18 Karakter Sebelum Clean Up	25
Gambar 4. 19 Karakter Setelah Clean Up	26
Gambar 4. 20 Perisai Sebelum Clean Up	26
Gambar 4. 21 Perisai Setelah Clean Up	27
Gambar 4. 22 Api Sebelum Clean Up.....	27

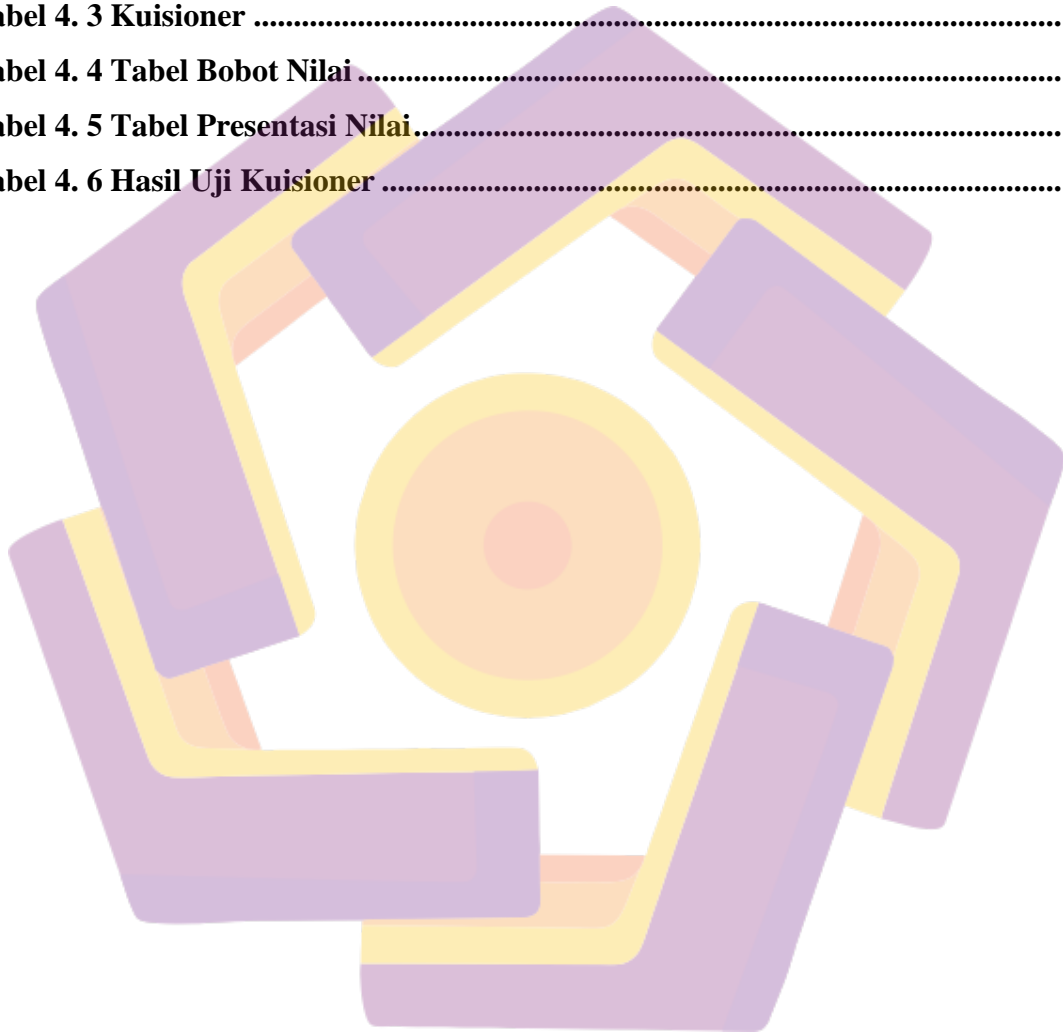
Gambar 4. 23 Api Setelah Clean Up..... 28

Gambar 4. 24 Keseluruhan Clean Up..... 28



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dan Hasil Akhir.....	29
Tabel 4. 2 Tabel Evaluasi Kinerja.....	30
Tabel 4. 3 Kuisiener	31
Tabel 4. 4 Tabel Bobot Nilai	32
Tabel 4. 5 Tabel Presentasi Nilai.....	32
Tabel 4. 6 Hasil Uji Kuisiener	33



ABSTRAK

Disaat ini, perkembangan dunia industri sangatlah pesat terutama dalam media sosial pada internet. Salah satu dari perkembangan tersebut yaitu perkembangan sebuah video animasi 2D yang saat ini sedang digandrungi para remaja dan tak terlepas juga orang dewasa ikut berpartisipasi dalam menikmati sebuah video animasi tersebut. Begitu pula sang penulis merupakan salah satu penikmat sebuah animasi terlebih animasi 2D. Karena kesukaan tersebut sang penulis tertarik untuk membahas tentang salah satu bagian dalam pembuatan animasi 2D dengan teknik *frame by frame* yaitu "*Clean Up*". Disini penulis akan menjelaskan tentang pengerjaan *clean up* pada sebuah animasi 2D yang berjudul "*Missed*". Film Animasi yang bertajuk "*Missed*" ini menceritakan tentang sebuah konflik kesalahpahaman antara kedua belah pihak yang terjadi selepas usainya peperangan. Pihak yang dimaksud adalah 1 karakter yang dianggap Antagonis dan 2 karakter yang menjadi protagonis. Animasi ini merupakan gabungan antara animasi 2d dan 3D dalam pembuatan konsepnya. *Clean Up* merupakan salah satu tahapan pra-produksi dalam membuat sebuah animasi. Menurut sang penulis *Clean Up* adalah tahapan penyelesaian mentahan gambar atau *rough* animasi sebelum dilanjutkan ke tahapan *coloring*. Dalam pengerjaan kali ini, sang penulis memiliki sebuah tantangan teknis yang dimana ia harus meng-improvisasi sebuah gambaran kasar pada *rough* animasi menjadi gambar yang sempurna. Gambar yang sempurna adalah gambar yang memiliki *outline* yang rapi, jelas, dan harus bisa dilanjut ke tahapan *coloring*. Untuk pengerjaan *Clean Up*, biasanya penulis menggunakan *option tools brush* pada *software* Adobe Animate dengan ukuran *brush* berkisaran 1-3 tergantung dengan ukuran gambar yang akan dikerjakan. *Tools-tools* yang juga digunakan penulis yaitu; *Eraser* (untuk menghapus sebuah garis yang tidak sesuai), *Selection Tools* (untuk menyeleksi bagian garis yang juga bisa digunakan untuk menghapus maupun menyalin sebuah garis). Sedangkan *hardware* yang digunakan sang penulis untuk menyelesaikan pengerjaan tersebut ialah : Laptop, *Mouse*, dan *Pentablet*

Kata kunci: Animasi, Animasi 2D, Pembersihan

ABSTRACT

At this time, the development of the industrial world is very rapid, especially in social media on the internet. One of these developments is the development of a 2D animation video which is currently being loved by teenagers and adults also participate in enjoying this animated video. Likewise, the writer is one of the connoisseurs of animation, especially 2D animation. Because of this preference, the author is interested in discussing one of the parts in making 2D animation using the Frame by Frame technique, namely "Clean Up". Here the author will explain about the clean up work on a 2D animation entitled " missed ". This animated film, titled "missed", tells of a misunderstanding conflict between the two parties that occurred after the war was over. The party in question is 1 character who is considered an antagonist and 2 characters who are protagonists. This animation is a combination of 2d and 3d animation in making its concept. Clean Up is one of the pre-production stages in making an animation. According to the author, Clean Up is the stage of completing raw images or animation roughs before proceeding to the coloring stage. In working this time, the writer had a technical challenge in which he had to improvise a rough idea in rough animation into a perfect picture. A perfect image is an image that has a neat, clear outline, and must be able to proceed to the coloring stage. For Clean Up work, I usually use the brush tool option in Adobe Animate software with brush sizes ranging from 1-3 depending on the size of the image to be worked on. The tools that are also used by the author are; Eraser (to delete an inappropriate line), Selection Tools (to select part of the line which can also be used to delete or copy a line). While the hardware used by the author to complete the work is: Laptop, Mouse, and Pantable

Keywords: Animation, 2D Animation, Cleaning