

**PEMBUATAN ANIMASI 2D CUT 23 PADA OPENING MUSIK
VIDEO ACARA EXHIBITION 2023**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



disusun oleh

MUHAMMMAD LUTFI ARIFUDIN

19.82.0790

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D CUT 23 PADA OPENING MUSIK
VIDEO ACARA EXHIBITION 2023**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST
untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh
MUHAMMAD LUTFI ARIFUDIN
19.82.0790

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

NON SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D CUT 23 PADA OPENING MUSIK
VIDEO ACARA EXHIBITION 2023**


yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Lutfi Arifudin

19.82.0790

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Haryoko, M. Cs
NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN
NON SKRIPSI
PEMBUATAN ANIMASI 2D CUT 23 PADA OPENING MUSIK VIDEO
ACARA EXHIBITION 2023

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Lutfi Arifudin

19.82.0790

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302289

Harvoko, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302286

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

Tanda Tangan



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 : **Muhammad Lutfi Arifudin**

NIM : **19.82.0790**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN ANIMASI 2D CUT 23 PADA OPENING MUSIK VIDEO ACARA EXHIBITION 2023

Dosen Pembimbing : **Hayoko, 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, 10 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Lutfi Arifudin

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 Pembuat Animasi 2D cut 23 Pada Opening Music Video Acara Exhibition 2023 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 pada Nya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Kedua Orang Tua
3. Bapak Dosen Pembimbing
4. Teman-teman
5. Dan seterusnya

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 dan Ibu 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. Teman teman penulis, Adi, Avin, Farhan, Malik, Sandy selaku

teman dekat seperjuangan pembuatan naskah skripsi, terimakasih telah menampung keluh kesah dan memberi supportnya.

8. 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, 10 Agustus 2023

Penulis Skripsi



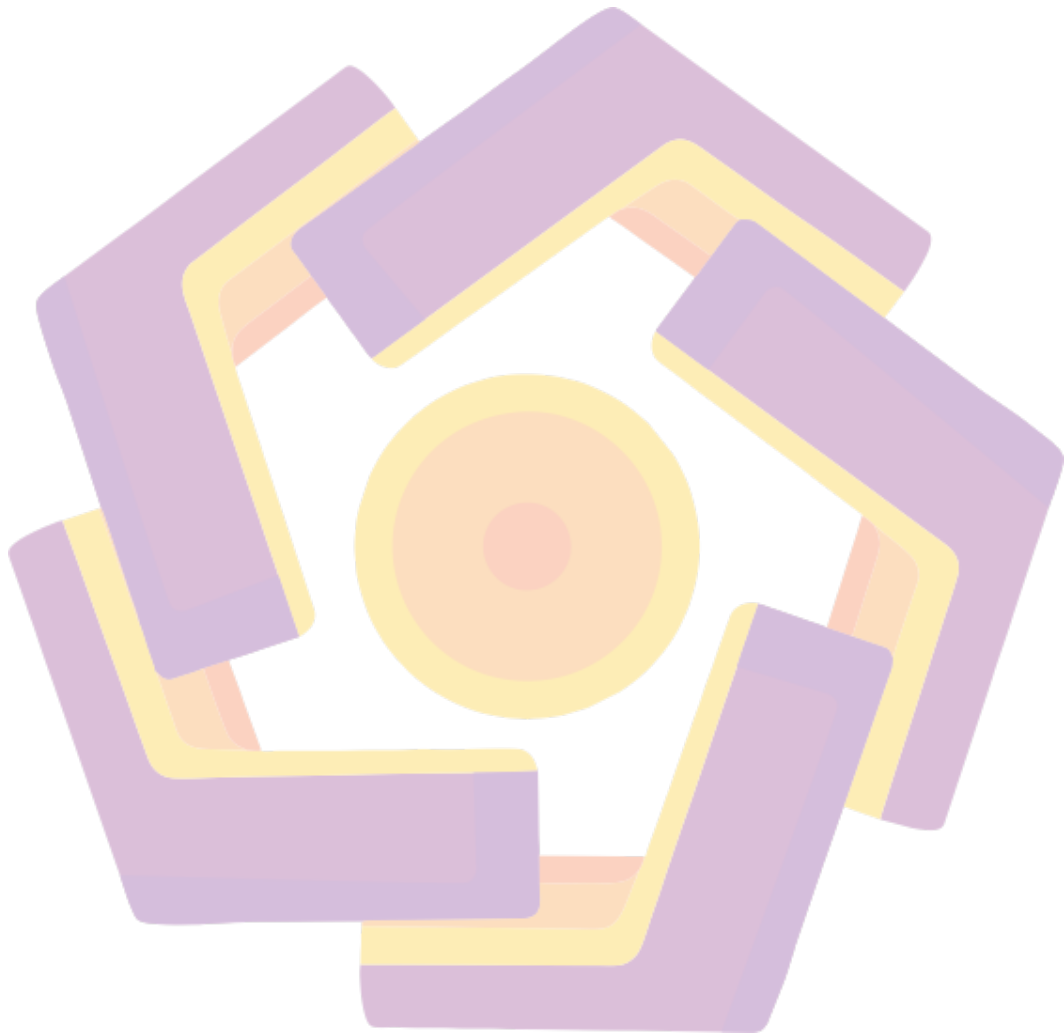
Muhammad Lutfi Arifudin

NIM 19.82.0790

DAFTAR ISI

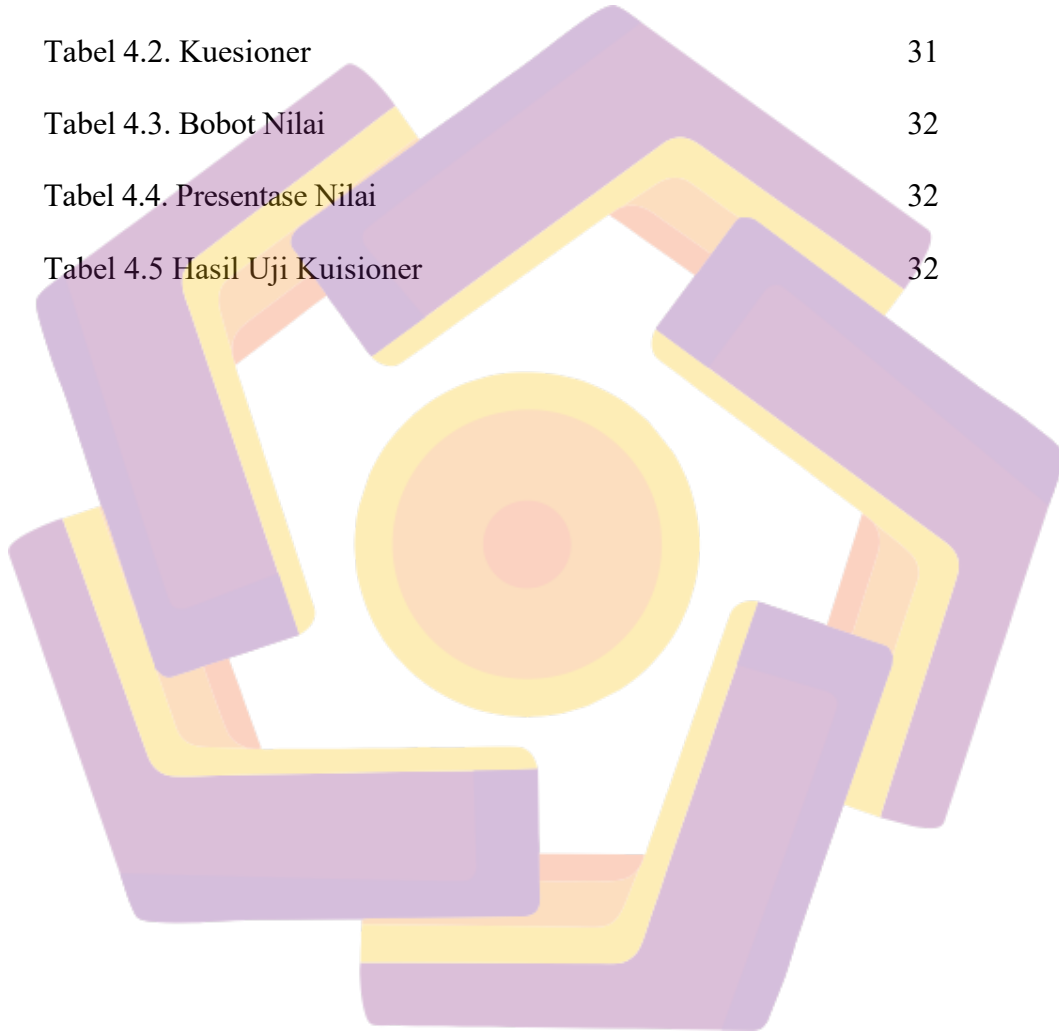
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
BAB II.....	4
LANDASAN TEORI	4
2.1 Teori dari konsep produk	4
2.2 Teori Analisa Kebutuhan	12
2.3 Teori Produksi.....	13
2.3.1 Pra Produksi	13
2.3.2 Produksi	14
2.3.3 Pasca Produksi	14
2.4 Teori Evaluasi	15
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Produksi	22
4.2 Pasca Produksi	28
4.3 Evaluasi	29
BAB V PENUTUP.....	35

DAFTAR PUSTAKA 36
LAMPIRAN..... 37



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Spesifikasi kebutuhan perangkat keras	17
Tabel 3.2. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak	17
Tabel 4.1. Kebutuhan fungsional	30
Tabel 4.2. Kuesioner	31
Tabel 4.3. Bobot Nilai	32
Tabel 4.4. Presentase Nilai	32
Tabel 4.5 Hasil Uji Kuisisioner	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Squash and Stretch</i>	6
Gambar 2.2 Contoh <i>Anticipation</i>	7
Gambar 2.3 Contoh <i>Staging</i>	7
Gambar 2.4 Contoh <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	8
Gambar 2.5 Contoh <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	8
Gambar 2.6 Contoh <i>Slow In and Slow Out</i>	9
Gambar 2.7 Contoh <i>Arcs</i>	9
Gambar 2.8 Contoh <i>Secondary Action</i>	10
Gambar 2.9 Contoh <i>Timing</i>	10
Gambar 2.10 Contoh <i>Exaggeration</i>	11
Gambar 2.11 Contoh <i>Solid Drawing</i>	11
Gambar 2.12 Contoh <i>Appeal</i>	12
Gambar 3.4 Villain	20
Gambar 3.4.1 Design Karakter villain	20
Gambar 3.4.2 Design Karakter villain	21
Gambar 4.1.1 window scene baru	22

INTISARI

Exhibition Teknologi Informasi adalah ajang gelar karya tahunan yang rutin diadakan tiap satu tahun sekali di prodi Teknologi informasi pada universitas amikom, acara ini memiliki tujuan untuk memamerkan karya dari para mahasiswa dan memperlihatkan kemampuan para mahasiswa kepada publik, karya yang dipamerkan dapat berupa Animasi, Game, Musik Vidio, ataupun Short film, oleh karena nya pada acara tersebut diperlukan sebuah opening untuk memeriahkan showcase dan awarding dari karya karya yang telah dibuat oleh mahasiswa. Exhibition Teknologi informasi pada tahun ini menjunjung tema dari animasi jepang dan mengambil referensi beberapa tokoh dari animasi populer seperti jujutsu kaisen, kimetsu no yaiba, dan chainsaw man. Opening Exhibition sendiri menggunakan beberapa metode animasi seperti 2D frame by frame, 3D animasi, dan juga live footage, dan ketiga metode ini akan disatukan dan menjadi satu dalam opening Exhibition teknologi informasi 2023. Dalam skripsi ini penulis akan menjelaskan salah satu cut animasi dalam animasi 2D frame by frame pada video opening Exhibition TI 2023, yaitu pada cut23 "keluarnya villain". Pada cut 23 ini memperlihatkan kaeakter villain memakai topeng yang tiba tiba muncul dan bersiap berlari kedepan untuk menerkam.

Kata kunci: Amimasi 2D, *frame by frame*, opening exhibition, karakter.

ABSTRACT

The Information Technology Exhibition is an annual work event which is routinely held once a year in the Information Technology study program at Amikom University, this event has the aim of exhibiting the work of students and showing the abilities of students to the public, the works exhibited can be Animation, Games, Video music, or short films, therefore at the event an opening was needed to enliven the showcase and awarding of works made by students. This year's Information Technology Exhibition upholds the theme of Japanese animation and references several figures from popular animations such as jujutsu kaisen, kimetsu no yaiba, and chainsaw man. The Opening Exhibition itself uses several animation methods such as 2D frame by frame, 3D animation, and also live footage, and these three methods will be combined and become one in the opening of the 2023 information technology exhibition. In this thesis the author will explain one of the cut animations in 2D animation frame by frame on the video opening of the TI 2023 Exhibition, namely at cut23 "the villain's exit". In cut 23, it shows the villain character wearing a mask who suddenly appears and is ready to run forward to pounce.

Keyword: 2D animation, *frame by frame*, opening exhibition, Character.

