

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “ANI DAN PENCIL
AJAIB” MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI



disusun oleh

Zaky Zulkifli

14.11.8084

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2019

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “ANI DAN PENCIL
AJAIB” MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Zaky Zulkifli

14.11.8084

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2019

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “ANI DAN PENCIL
AJAIB” MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zaky Zulkifli

14.11.8084

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 November 2019

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “ANI DAN PENCIL
AJAIB” MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zaky Zulkifli

14.11.8084

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163



Supriatin, M.Kom
NIK. 190302239



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

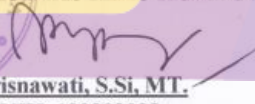


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 November 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, MT.
NIK. 190302038



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20. November 2019



Zaky Zulkifli

NIM. 14.11.8084

MOTTO

- *Karena Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan (Q.S Asy-Syarah, 94:5-6)*
- *Bekerjalah 2 hingga 3 kali lebih banyak dari orang lain, karena usaha tidak pernah membohongi hasil (Chairul Tanjung)*
- *Merantaulah agar kamu tahu bagaimana rasanya rindu dan kemana kau harus pulang (Anonymous)*
- *Apa yang kau yakini dalam batinmu, akan berada dibawah kontrolmu sendiri (Rhonda Byrne)*
- *Jika kesempatan tidak pernah datang kepadamu, buatlah kesempatan itu sendiri (Anonymous)*
- *Kesempatan sebenarnya tidak hanya datang sekali tetapi berkali-kali, tergantung kamu ingin mengambilnya atau tidak.*

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang saya harapkan. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayah Kusnoto dan Ibu Rumini untuk seluruh dukungan, kasih sayang, pengorbanan baik waktu, biaya dan tenaga, beserta semua hal yang sudah diberikan untuk saya, yang tidak dapat terhitung lagi jumlahnya. Semoga ini dapat menjadi langkah awal bagi saya untuk membuat Ayah dan Ibu bangga dan bahagia.
2. Dosen pembimbing tercinta, Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, yang tidak lelah memberikan bimbingan, masukan, serta revisi demi kemajuan skripsi ini. Terima kasih sebanyak-banyaknya untuk Bapak.
3. Muhammad Akbarul Amri Alhaq, kakak yang telah meluangkan banyak waktunya untuk membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Sahabat-sahabat Sulton Handaya, Bagus Taruna Setiawan, Hendi D.T., Lexan A. Tadete, yang telah membantu dan memberi masukan yang sangat berharga.
5. Teman-teman S1-TI-14 yang sudah memberikan banyak kenangan dan pengalaman selama menjalani pendidikan. Terima kasih untuk kebersamaan kita selama ini, sukses untuk kita semua, amin.
6. Semua pihak yang sudah sangat membantu tersusunnya skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas izin, rahmat, serta hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “ANI DAN PENCIL AJAIB” MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE”**.

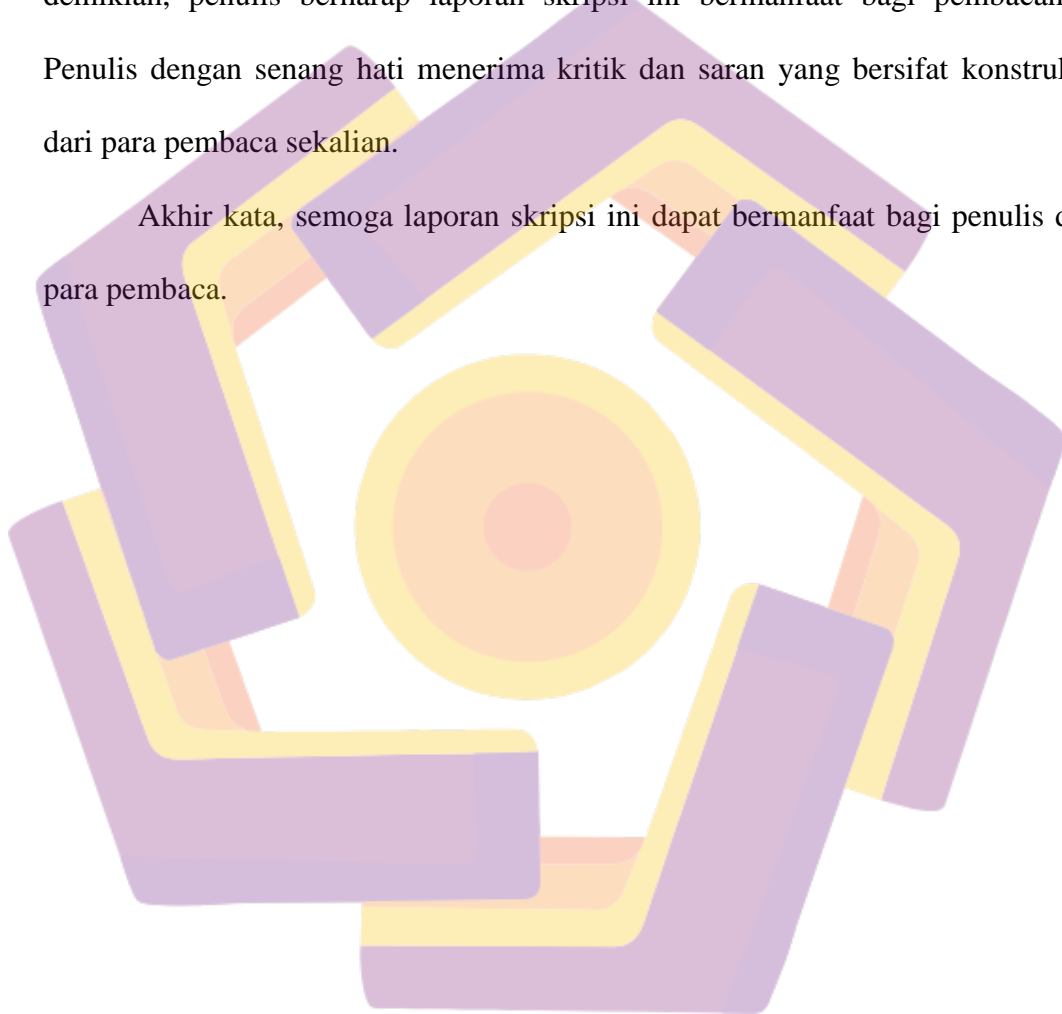
Dalam penulisan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, waktu serta masukan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen, staff serta karyawan STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat bagi penulis.
5. Pihak TK Pamekar Budi yang telah memberikan kesempatan untuk penulis melakukan penelitian.
6. Kedua orang tua serta keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan penuh kepada penulis.
7. Semua teman kelas 14 SITI 08 serta sahabat-sahabat terkasih yang sudah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan juga minimnya pengalaman penulis. Walau demikian, penulis berharap laporan skripsi ini bermanfaat bagi pembacanya. Penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari para pembaca sekalian.

Akhir kata, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.



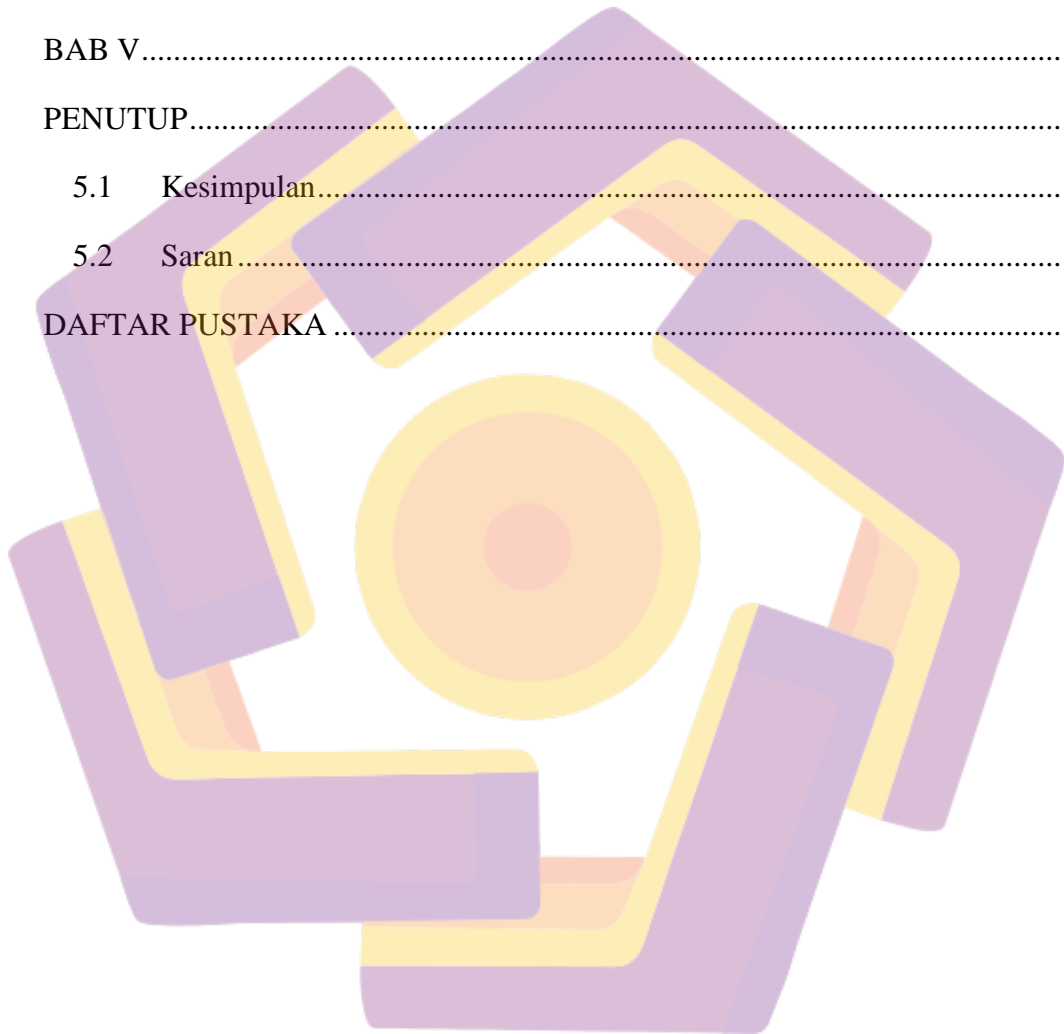
DAFTAR ISI

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.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Analisis.....	3
1.6.2 Metode Perancangan.....	3
1.6.3 Metode Produksi.....	3

1.7	Sistematika Penulisan.....	4
1.7.1	BAB I PENDAHULUAN.....	4
1.7.2	BAB II LANDASAN TEORI.....	4
1.7.3	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	4
1.7.4	BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	4
1.7.5	BAB V PENUTUP.....	4
1.7.6	DAFTAR PUSTAKA.....	4
BAB II	5
LANDASAN TEORI	5
2.1	Tinjauan Pustaka.....	5
2.2	Dasar Teori.....	7
2.2.1	Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.2.2	Definisi Multimedia.....	7
2.2.3	Elemen Multimedia.....	8
2.2.4	Pengertian Animasi.....	8
2.2.5	Prinsip Dasar Animasi.....	9
2.3	Jenis Animasi.....	17
2.4	Teknik Animasi.....	18
2.5	Tahap Pengembangan Animasi.....	19
2.5.1	Pra-produksi.....	19
2.5.2	Produksi.....	21
2.5.3	Pasca-produksi.....	22

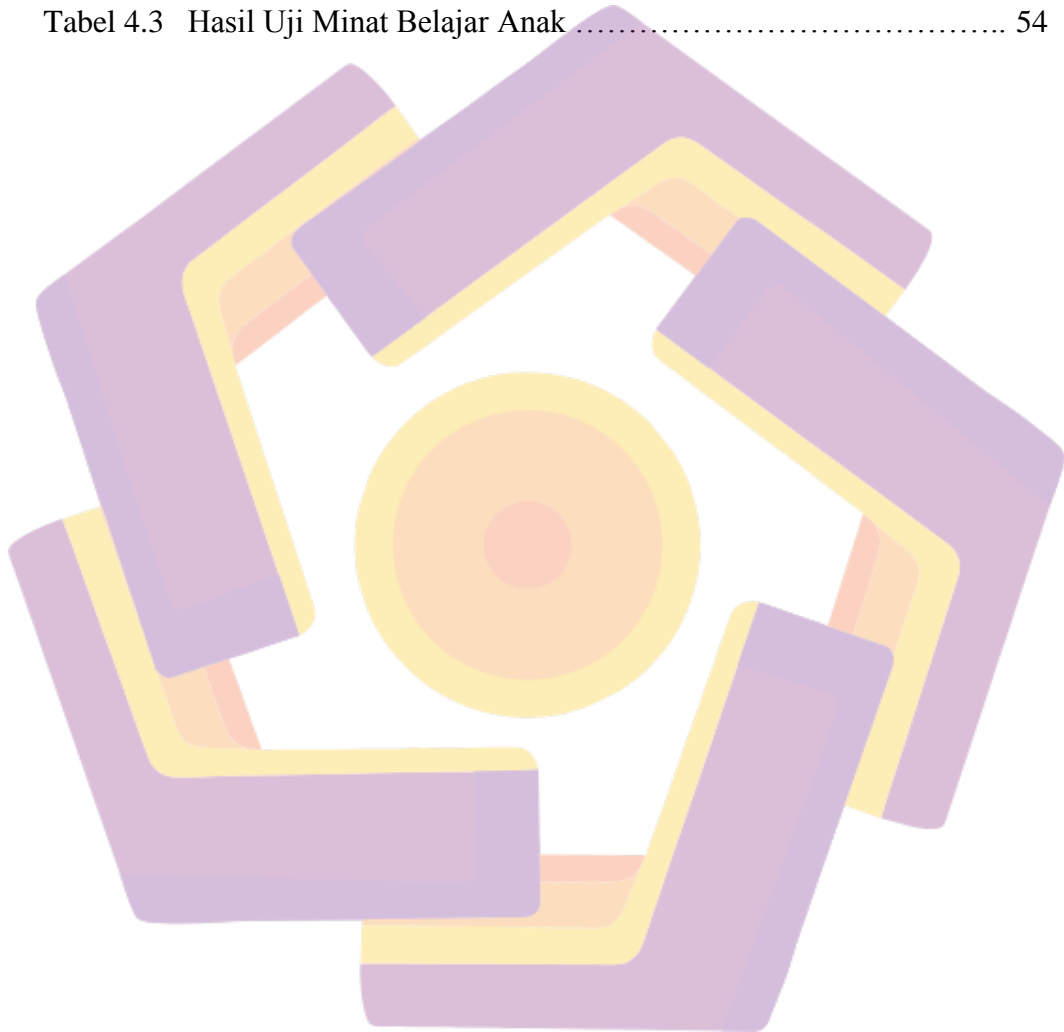
BAB III	25
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	25
3.1 Analisis Kebutuhan	25
3.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	25
3.1.2 Analisis Kebutuhan non Fungsional	25
3.2 Perancangan.....	27
3.2.1 Merancang Konsep.....	27
3.2.2 Merancang Isi.....	28
3.3 Pra Produksi	28
3.2.1 Tema.....	29
3.2.2 Logline	29
3.2.3 Sinopsis	29
3.2.4 Perancangan Karakter	32
3.2.5 Diagram Scene	32
3.2.6 Storyboard.....	33
BAB IV	41
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Produksi.....	41
4.1.1 Drawing.....	41
4.1.2 Background dan Foreground.....	42
4.1.3 Animating.....	44
4.2 Pasca Produksi.....	46

4.2.1	Editing dan Compositing	46
4.2.2	Sound and Background Music.....	50
4.2.3	<i>Rendering</i>	51
4.3	Testing	52
BAB V	56
PENUTUP	56
5.1	Kesimpulan.....	56
5.2	Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tinjauan Pustaka.....	6
Tabel 3.1	Story Board.....	33
Tabel 4.1	Kuesioner Dampak Minat Belajar Anak	52
Tabel 4.2	Interval Uji Minat Belajar Anak.....	53
Tabel 4.3	Hasil Uji Minat Belajar Anak	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Squash and Stretch.....	9
Gambar 2.2	Contoh Anticipation.....	10
Gambar 2.3	Contoh Staging	10
Gambar 2.4	Contoh Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	11
Gambar 2.5	Contoh Follow through and overlapping action.....	12
Gambar 2.6	Contoh Slow in and Slow out	12
Gambar 2.7	Contoh Arc	13
Gambar 2.8	Contoh Secondary Action.....	14
Gambar 2.9	Contoh Timing	14
Gambar 2.10	Contoh Exaggeration.....	15
Gambar 2.11	Contoh Solid Drawing.....	16
Gambar 2.12	Contoh Appeal.....	16
Gambar 3.1	Karakter Model Ani.....	31
Gambar 3.2	Diagram Scene.....	32
Gambar 4.1	Menggambar Lineart Dengan Photoshop.....	41
Gambar 4.2	Mewarnai Lineart.....	42
Gambar 4.3	Contoh Background.....	43
Gambar 4.4	Menggambar Key Animation.....	44
Gambar 4.5	Mengisi In-between Antar Keyframe.....	45
Gambar 4.6	Export Animasi Dari Adobe Animate.....	45
Gambar 4.7	Import File Kedalam Adobe Premiere Pro.....	46
Gambar 4.8	Editing Semua Footage Yang Telah Diimport.....	47
Gambar 4.9	Compositing Dalam After Effect.....	47
Gambar 4.10	Save File After Effect.....	48
Gambar 4.11	Import File Pada After Effect.....	48
Gambar 4.12	Compositing Dalam After Effect.....	49
Gambar 4.13	Menambahkan Audio Pada Premiere Pro.....	49
Gambar 4.14	Mencari Audio Di Internet.....	51
Gambar 4.15	Rendering Pada Premiere Pro.....	51

INTISARI

Animasi adalah sebuah karya dalam bentuk video yang berasal dari kumpulan gambar yang diolah sehingga menjadi gambar yang bergerak. Dengan berkembangnya teknologi komputer, perkembangan animasi pun ikut berkembang. Mulai dari hanya sekedar gambar tangan, sekarang animasi dapat dibuat secara digital, dan bahkan animasi 3D dapat dibuat berkat perkembangan teknologi.

Ani dan Pensil Ajaib menceritakan tentang seorang anak pemalas yang menemukan sebuah pensil ajaib yang dapat mengerjakan tugas-tugas Ani. Dalam cerita ini, Ani akan mengalami perubahan pola pikir setelah pertemuannya dengan pensil ajaib miliknya.

Dikarenakan karya ini ditujukan untuk anak-anak berumur kisaran 5-10 tahun. Diharapkan dengan digunakannya animasi 2D ini akan lebih menarik minat anak-anak untuk menonton dan menelaah isi dari karya ini. Animasi 2D akan dirancang menggunakan aplikasi Adobe Animate, Adobe Illustrator, Adobe Audition, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere.

Kata Kunci : Animasi 2D, Ani dan Pensil Ajaib, Adobe Animate, Adobe Illustrator, Adobe Audition, Adobe After Effect, Adobe Premiere.

ABSTRACT

Animation is a work in a form of video created from a collection of images that are processed so that the image seems like it moves. With the development of technology, the development of animation also developed. Starting from just hand drawing, now animation can be made digitally, and even 3D animation can be made thanks to technological developments.

Ani dan Pensil Ajaib is a story of a lazy girl who found a magic pencil that could do Ani's tasks. In this story, Ani will experience a change of mindset after meeting her magical pencil.

This work is intended for children around 5-10 years old. The use of 2D animation is in hoped that it will be more interesting for children to watch and examine the contents of this work. 2D animation will be designed using these applications: Adobe Animate, Adobe Illustrator, Adobe Audition, Adobe After Effect, and Adobe Premiere.

Keywords: *2D animation, Adobe Animate, Adobe Illustrator, Adobe Audition, Adobe After Effect, and Adobe Premiere.*

