

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D**

**“FRIENDSHIP”**

**SKRIPSI**



*disusun oleh*

**Moch Abdur Rizaq**

**12.11.5752**

**PRODI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

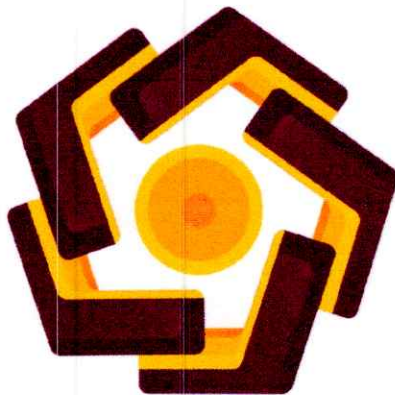
**2019**



**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D**

**“FRIENDSHIP”**

**SKRIPSI**



*disusun oleh*

**Moch Abdur Rizaq**

**12.11.5752**

**PRODI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2019**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “FRIENDSHIP”

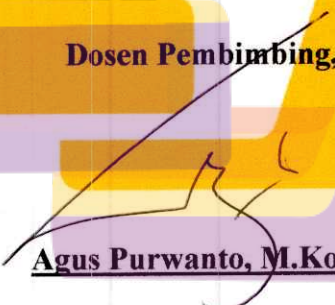
disusun oleh

**Moch Abdur Rizaq**

**12.11.5752**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Oktober 2018

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom.**

**NIK. 190302229**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “FRIENDSHIP”

disusun oleh

**Moch Abdur Rizaq**

**12.11.5752**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 17 Desember 2018

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**  
NIK. 190302187



**Tonny Hidayat, M.Kom.**  
NIK. 190302182



**Agus Purwanto, M.Kom.**  
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 20 Desember 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
NIK. 190302038

## PERNYATAAN KEASLIAN

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 tanggung jawab saya pribadi

Yogyakarta, 18 Februari 2019



Moch Abdur Rizaq

12.11.5752

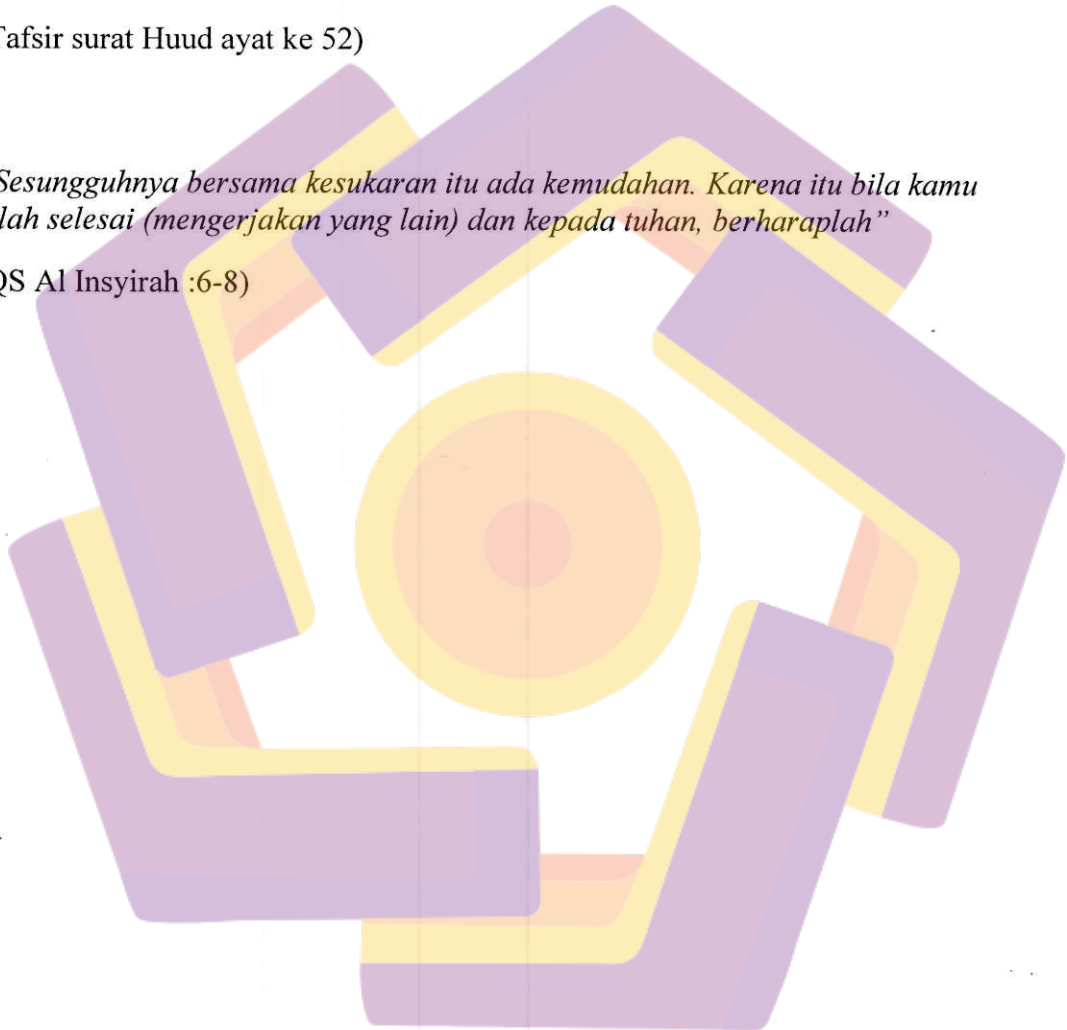
## MOTTO

*“Barangsiapa memiliki sifat suka istighfar, maka Allah akan menggampangkan rezekinya, memudahkan urusannya, dan menjaga keadaan dan kekuatannya”*

(Tafsir surat Huud ayat ke 52)

*“Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan. Karena itu bila kamu telah selesai (mengerjakan yang lain) dan kepada tuhan, berharaplah”*

(QS Al Insyirah :6-8)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah subhanahu wata'ala, atas segala nikmat hidup dan kesempatan mengenggam ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "FRIENDSHIP". Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana. Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sangat ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dosen Pembimbing, Terima kasih karena sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi dan membuat saya lulus. Semoga Tuhan membalas kebaikan bapak Agus Purwanto, M.Kom.
3. Orang Tua yang tak kenal lelah dan selalu mendoakan. Akhirnya saya lulus terima kasih atas dukungan moril dan materil.
4. Istri yang selalu mendukung dan membantu saya dalam pembuatan skripsi serta dalam hal lain.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, Karena sempurna cuma Milik Allah SWT. Harapan penulis, informasi dari skripsi ini mampu memberikan manfaat untuk penulis dan pembaca yang masih berjuang dalam perjuangannya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya-lah Penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini dengan judul “PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “FRIENDSHIP “.

skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Strata 1 Jurusan Informatika.

Selama mengikuti pendidikan S1 Informatika sampai dengan proses penyelesaian skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada :

1. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak / Ibu Dosen khususnya Jurusan Informatika yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.

Penulis menyadari, skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangannya. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, mudah – mudahan keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita.

Yogyakarta, Juli 2019



Penulis



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	II
LEMBAR PENGESAHAN .....	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	IV
MOTTO .....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR TABEL .....	XVII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVIII
INTISARI .....	XIX
ABSTRAK .....	XX
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4

1.6.2 Metode Analisis .....	6
1.6.3 Metode Produksi .....	6
1.6.4 Evaluasi .....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Konsep Dasar Animasi.....	11
2.2.2 Multimedia.....	12
2.2.2.1 Elemen Multimedia.....	13
2.2.2.1.1 Teks.....	13
2.2.2.1.2 Gambar.....	16
2.2.2.1.3 Suara (Audio).....	17
2.2.2.1.4 Video .....	18
2.2.2.1.5 Animasi .....	19
2.2.3 Film Animasi.....	20
2.2.3.1 Film .....	20
2.2.3.2 Animasi .....	20
2.2.3.3 Jenis-Jenis Animasi.....	21
2.2.3.3.1 Animasi 2 Dimensi.....	21
2.2.3.3.2 Animasi 3 Dimensi.....	22

2.2.3.3.3 Stop Motion Animasi .....	23
2.2.3.3.4 Animasi Jepang (Anime) .....	23
2.2.4 Prinsip Animasi.....	23
2.3 Tahapan Produk Animasi.....	30
2.3.1 Pra Produksi .....	30
2.3.1.1 Ide Cerita.....	30
2.3.1.2 Menentukan Tema.....	31
2.3.1.3 Menentukan Logline .....	31
2.3.1.4 Menentukan Sinopsis .....	31
2.3.1.5 Membuat Diagram Scene.....	31
2.3.1.6 Perancangan Karakter .....	32
2.3.1.7 Naskah.....	32
2.3.1.8 Storyboard.....	33
2.3.2 Produksi .....	34
2.3.2.1 Pembuatan Keyframe dan In Between.....	35
2.3.2.2 Drawing.....	36
2.3.2.3 Scaning.....	36
2.3.2.4 Tracing .....	36
2.3.2.5 Coloring .....	37
2.3.3 Pasca Produksi .....	37
2.3.3.1 Editing.....	37

2.3.3.2 Pengisian Suara/Musik.....	37
2.3.3.3 Rendering.....	37
2.3.4 Teori Analisis Kebutuhan.....	37
2.3.5 Teori Evaluasi.....	38
2.3.5.1 Questioner.....	38
2.3.5.2 Skala Likert.....	39
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>41</b>
3.1 Gambaran Umum Penelitian.....	41
3.2 Pengumpulan Data.....	43
3.2.1 Referensi.....	43
3.2.1.1 The Reward.....	44
3.2.1.2 The Secret Life of Pets.....	45
3.2.2 Ide Cerita.....	47
3.2.3 Konsep Teknik Pembuatan.....	47
3.3 Analisis.....	47
3.3.1 Uji Cerita.....	47
3.3.2 Analisis Kebutuhan Informasi.....	50
3.3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	50
3.3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	51
3.4 Pra Produksi.....	54
3.4.1 Ide Cerita.....	54

3.4.2 Tema.....	54
3.4.3 Logline .....	54
3.4.4 Sinopsis .....	54
3.4.5 Karakter Development .....	56
3.4.6 Naskah.....	57
3.4.7 Storyboard.....	61
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>72</b>
4.1 Implementasi.....	72
4.2 Produksi .....	73
4.2.1 Pembuatan Aset Grafis dan Suara.....	73
4.2.2 Pembuatan Karakter .....	73
4.2.3 Pembuatan Background .....	75
4.2.4 Aset Suara .....	77
4.2.5 Key Animation.....	78
4.2.6 In Between .....	79
4.3 Pasca Produksi .....	80
4.3.1 Manajemen File.....	80
4.3.2 Compositing .....	82
4.3.3 Editing.....	86
4.4 Kuisisioner .....	96
4.4.1 Hasil Kuisisioner .....	99

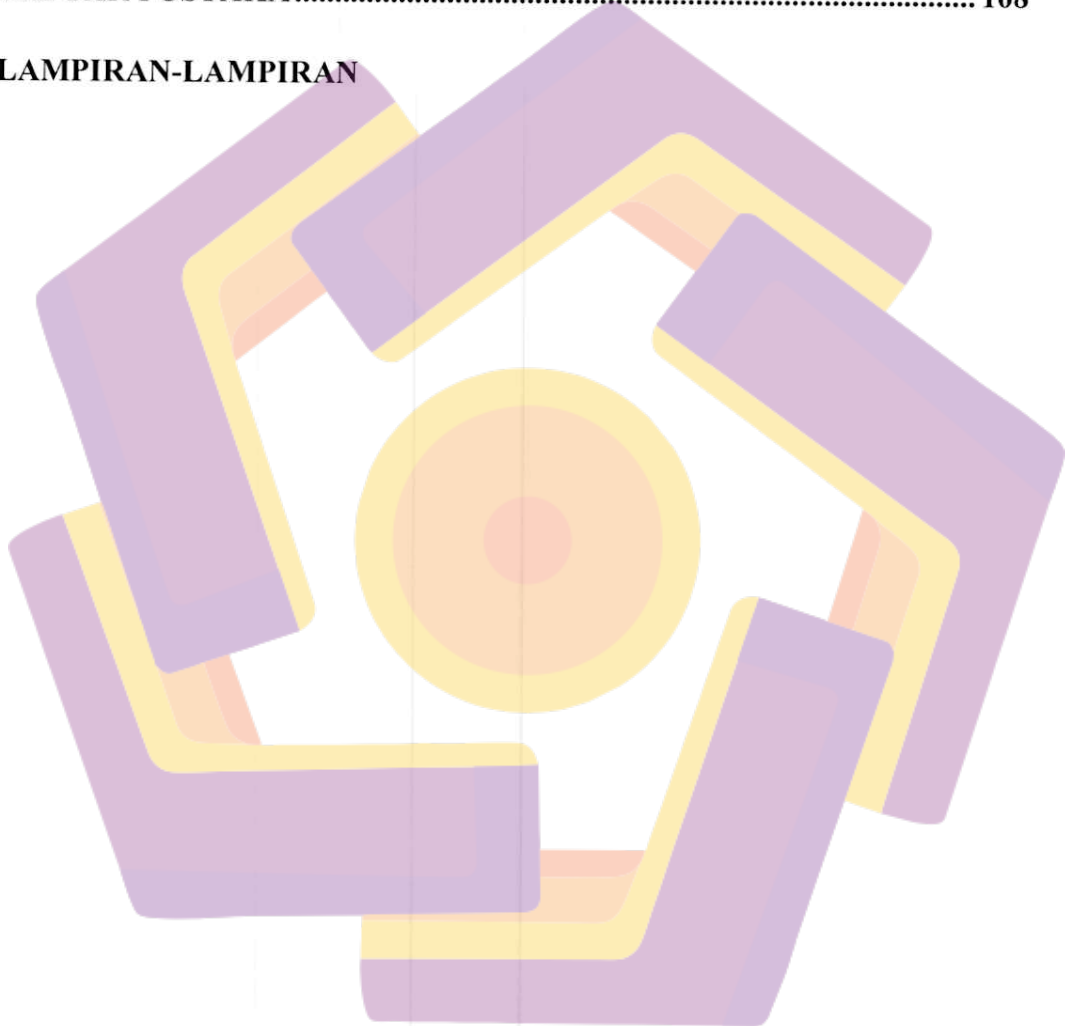
**BAB V PENUTUPAN..... 106**

5.1 Kesimpulan ..... 106

5.2 Saran..... 107

**DAFTAR PUSTAKA..... 108**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Printed Text.....	14
Gambar 2.2 Scanned Text.....	15
Gambar 2.3 Electronic Text.....	15
Gambar 2.4 Hypertext.....	16
Gambar 2.5 Bitmap.....	17
Gambar 2.6 Vector.....	17
Gambar 2.7 Video.....	19
Gambar 2.8 Animasi.....	20
Gambar 2.9 Contoh gerakan <i>Anticipation</i> .....	24
Gambar 2.10 Contoh <i>aquash</i> dan <i>Stretch</i> .....	24
Gambar 2.11 Contoh <i>Staging</i> .....	25
Gambar 2.12 Contoh <i>Straight- ahead action</i> dan <i>Pose-to-pose</i> .....	25
Gambar 2.13 Contoh <i>Follow-through</i> dan <i>Overlapping Action</i> .....	26
Gambar 2.14 Contoh <i>Slow In- Slow Out</i> .....	27
Gambar 2.15 Contoh <i>Arcs</i> .....	27
Gambar 2.16 Contoh Secondary Action.....	28
Gambar 2.17 Contoh <i>Timing</i> .....	28
Gambar 2.18 Contoh <i>Exaggeration</i> .....	29
Gambar 2.19 Contoh <i>Solid drawing</i> .....	29
Gambar 2.20 perancangan karakter.....	32
Gambar 2.21 contoh naskah.....	33
Gambar 2.22 pembuatan <i>story board</i> .....	34
Gambar 2.23 Pembuatan <i>keyframe</i> .....	35

Gambar 2.24 pembuatan <i>In between</i> .....	35
Gambar 2.25 Tracing .....	36
Gambar 3.1 potongan gambar The reward.....	45
Gambar 3.2 potongan gambar The Secret Life of Pets .....	46
Gambar 3.3 anjing.....	56
Gambar 3.4 kucing.....	57
Gambar 4.1 Penggambaran karakter anjing .....	74
Gambar 4.2 Pewarnaan karakter anjing .....	74
Gambar 4.3 Penggambaran karakter kucing .....	74
Gambar 4.4 Pewarnaan karakter kucing .....	75
Gambar 4.5 Penggambaran dan pewarnaan <i>background 1</i> .....	75
Gambar 4.6 Penggambaran <i>background 2</i> .....	76
Gambar 4.7 Penggambaran dan pewarnaan <i>background 3</i> .....	76
Gambar 4.8 Penggambaran dan pewarnaan background 4 .....	77
Gambar 4.9 Pengambilan Aset Suara.....	77
Gambar 4.10 File hasil pengambilan aset suara.....	78
Gambar 4.11 menggunakan <i>Key Animation</i> .....	79
Gambar 4.12 menggunakan <i>In Between</i> .....	80
Gambar 4.13 Manajemen File.....	81
Gambar 4.14 Manajemen file vektor material .....	81
Gambar 4.15 Manajemen file scene.....	81
Gambar 4.16 Manajemen file Suara.....	82
Gambar 4.17 Import file di Adobe Flash .....	83
Gambar 4.18 Penyusunan <i>Background</i> .....	83
Gambar 4.19 Penyusunan Karakter.....	84
Gambar 4.20 Menganimasikan <i>frame by frame</i> .....	85
Gambar 4.21 <i>Rendering</i> Adobe Flash.....	86



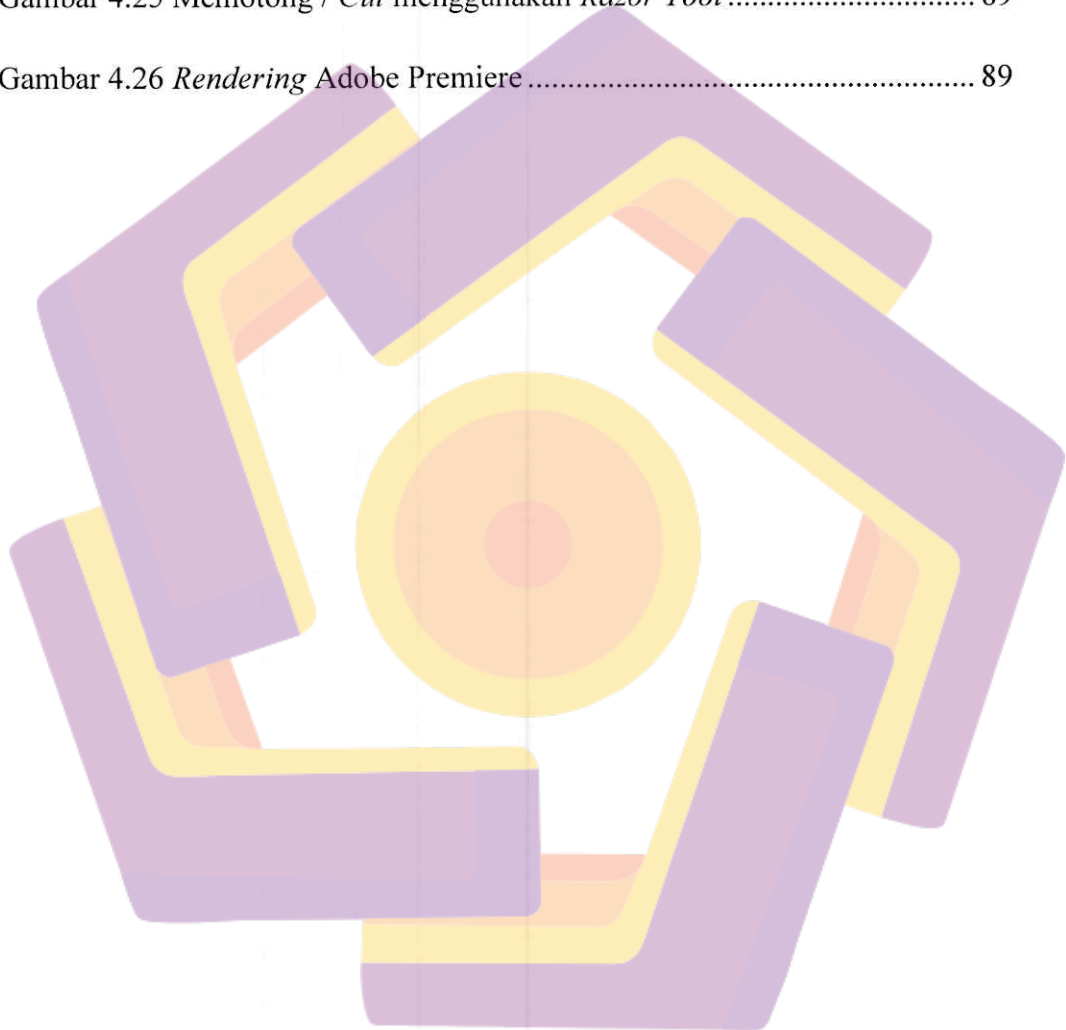
Gambar 4.22 Import file di Adobe Premiere ..... 87

Gambar 4.23 Singkroisasi audio pada Adobe Premiere..... 87

Gambar 4.24 Singkroisasi audio pada Adobe Premiere..... 88

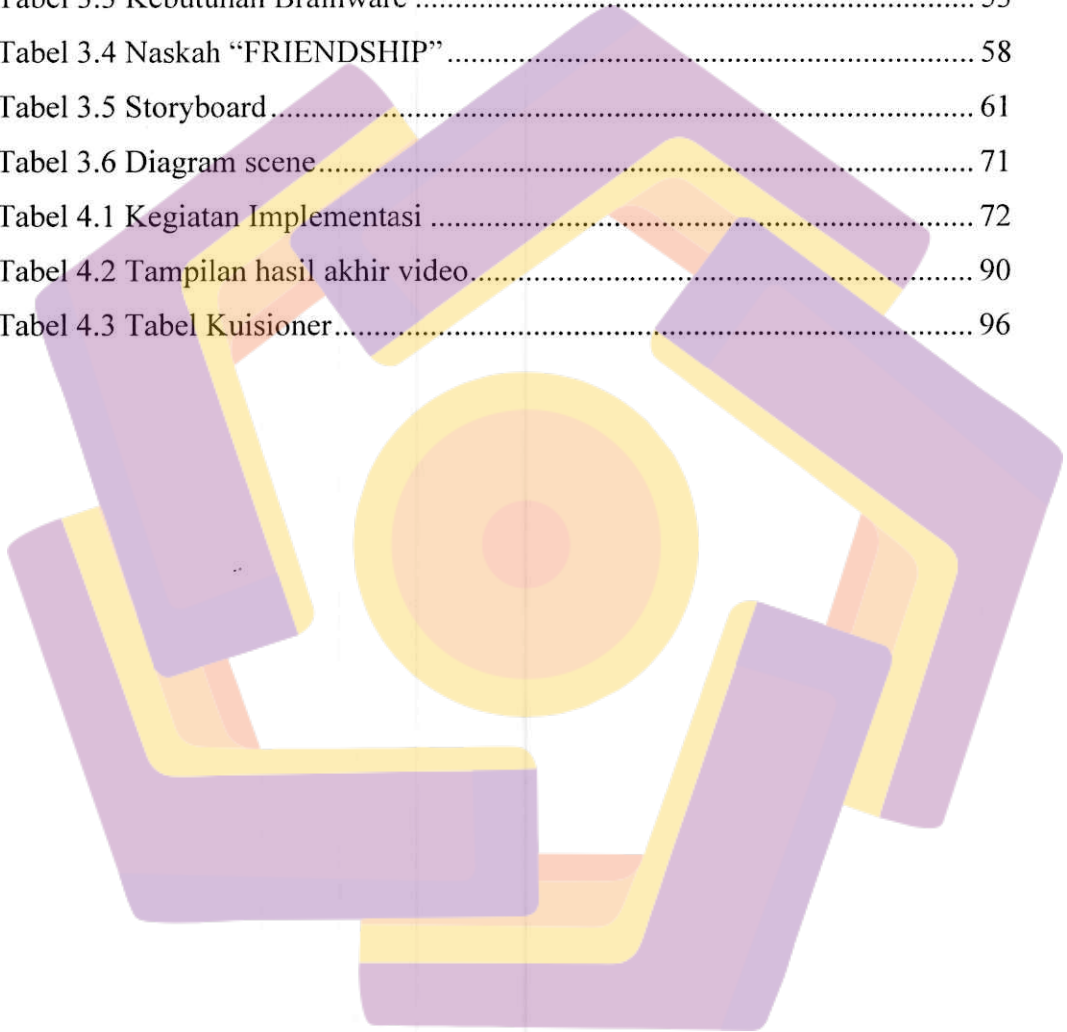
Gambar 4.25 Memotong / *Cut* menggunakan *Razor Tool*..... 89

Gambar 4.26 *Rendering* Adobe Premiere ..... 89



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	9
Tabel 3.1 Kebutuhan perangkat keras(Hardware) .....	51
Tabel 3.2 Kebutuhan perangkat Lunak(Software).....	52
Tabel 3.3 Kebutuhan Brainware .....	53
Tabel 3.4 Naskah “FRIENDSHIP” .....	58
Tabel 3.5 Storyboard.....	61
Tabel 3.6 Diagram scene.....	71
Tabel 4.1 Kegiatan Implementasi .....	72
Tabel 4.2 Tampilan hasil akhir video.....	90
Tabel 4.3 Tabel Kuisisioner.....	96

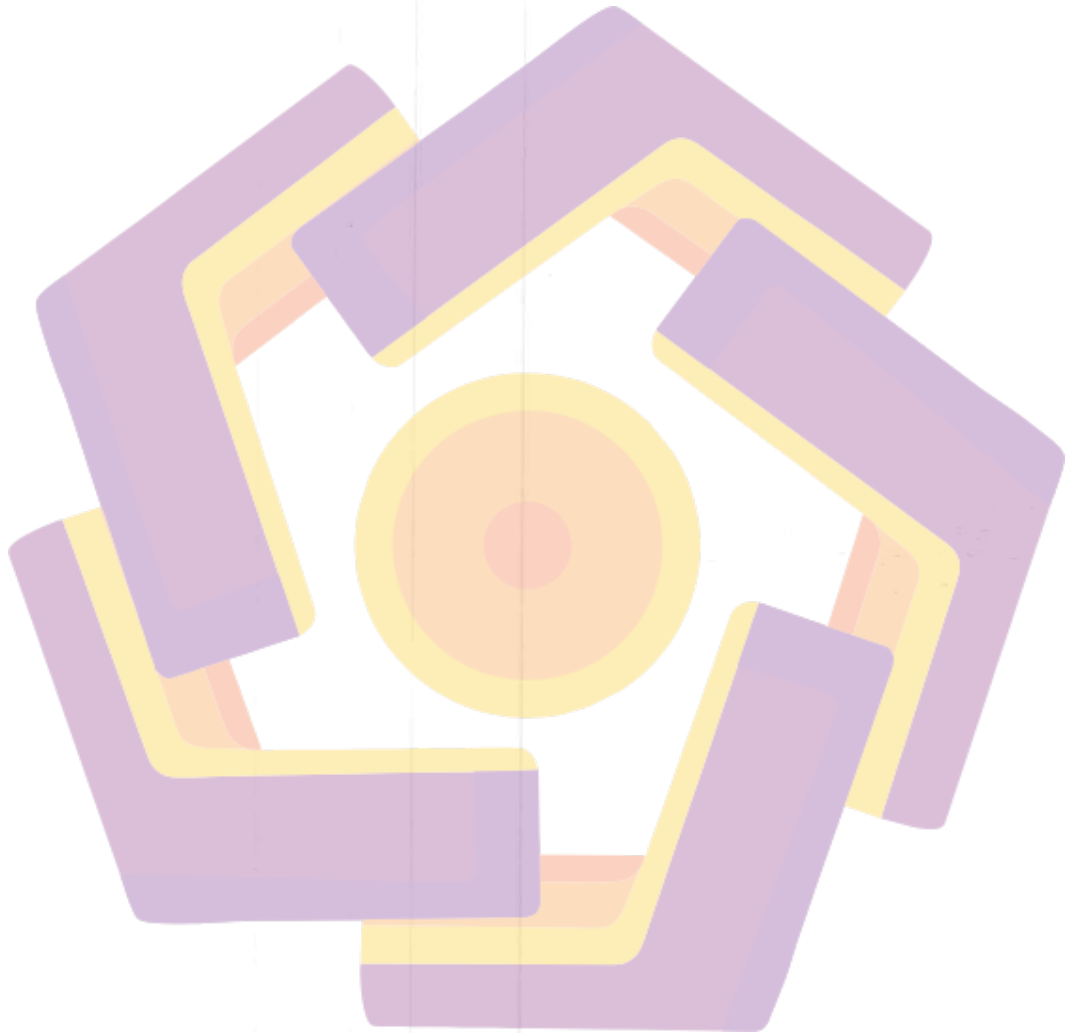


## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 2 Hasil Review

Lembar Kuisisioner

Lembar Revisi



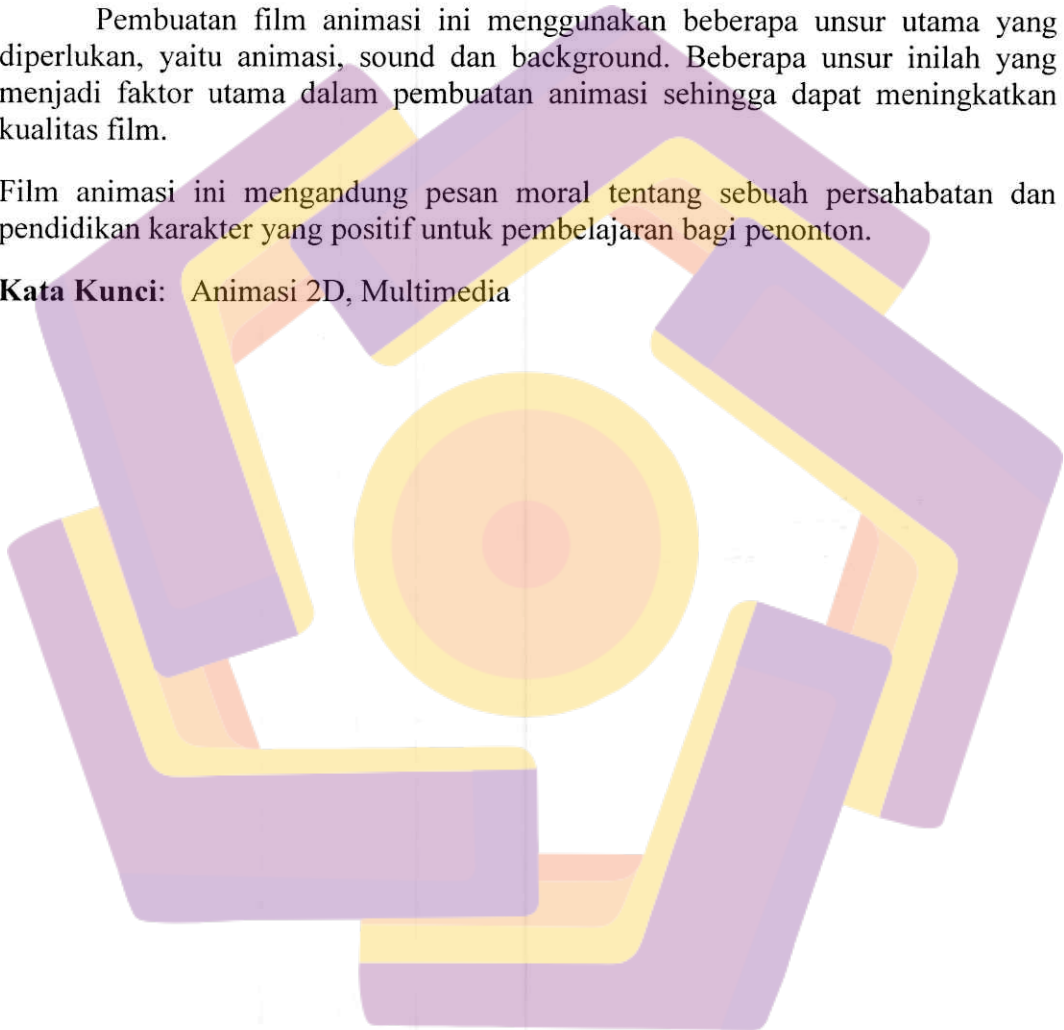
## INTISARI

Sekarang perkembangan dunia kreatif di bidang multimedia terutama animasi semakin pesat. Mulai dari animasi 2D hingga animasi 3D. Berbagai jenis animasi pun digunakan untuk membuat sebuah film. Dalam prosesnya pembuatan animasi menggunakan banyak teknik dan kombinasi sehingga film pun menjadi lebih menarik.

Pembuatan film animasi ini menggunakan beberapa unsur utama yang diperlukan, yaitu animasi, sound dan background. Beberapa unsur inilah yang menjadi faktor utama dalam pembuatan animasi sehingga dapat meningkatkan kualitas film.

Film animasi ini mengandung pesan moral tentang sebuah persahabatan dan pendidikan karakter yang positif untuk pembelajaran bagi penonton.

**Kata Kunci:** Animasi 2D, Multimedia



## **ABSTRACT**

*Now the development of the creativity in the field of multimedia, especially animation more rapidly. Ranging from 2D animation to animation 3D. Many types of animation are used to make a film. The use of many techniques and combinations in the process of making animation makes the film becomes more interesting.*

*The preparation of animated film required several main elements, namely animation, sound and background. These elements have been the major factor to improve the quality of the animated film.*

*This study concern with the preparation of animated film contains a moral message about friendship and positive character education for audience learning.*

**Keywords:** *2D Animation, Multimedia*

