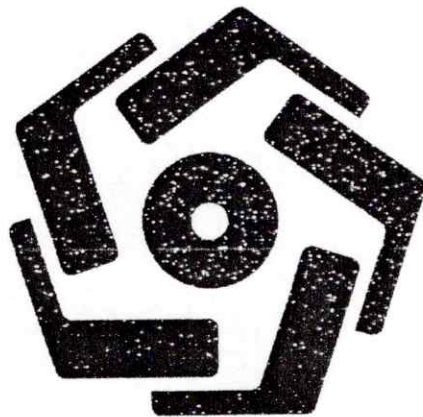


**PERANCANGAN FILM ANIMASI KARTUN 2D “AYO MENGAJI”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Andre Bangun Prabowo

15.11.8741

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



**PERANCANGAN FILM ANIMASI KARTUN 2D “AYO MENGAJI”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Andre Bangun Prabowo

15.11.8741

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI KARTUN 2D “AYO MENGAJI”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andre Bangun Prabowo

15.11.8741

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 07 April 2018

Dosen Pembimbing



Bhanu Sri Nugraha, M. Kom
NIR. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI KARTUN 2D “AYO MENGAJI” MENGUNAKAN ADOBE FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andre Bangun Prabowo

15.11.8741

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arif Dwi Laksito, M. Kom
NIK. 190302150

Tonny Hidayat, M. Kom
NIK. 190302182

Bhanu Sri Nugraha, M. Kom
NIK. 190302164



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Februari 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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.



Y METERAI
TEMPEL
Februari 2019
C6657AFF465244280
6000
ENAM RIBURUPIAH
Andre Dangun Fladowo
NIM: 15.11.8741

PERSEMBAHAN

Puji syukur selalu saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam selalu saya haturkan kepada junjungan nabi Muhammad SAW yang selalu saya nantikan syafaatnya di yaumul akhir nanti. Saya mengucapkan terimakasih kepada orang-orang yang membantu pengerjaan Skripsi ini baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ibuk Suprihatin, Bapak Martono, Mbak Indri, Mas Eko, Aryasatya, Mbah sapar, Mbah wasil, Om huda, Tante Ani, Uncle Martoyo, bulek ida, Rafa, dan aira. Guru terbaik yang tidak pernah menyerah menjadikan saya orang yang berguna dan bermanfaat.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan positif dalam menyelesaikan Skripsi.
3. Masjid Nurul Iman, RISMANURI, TPA Nurul Iman, pembelajar hidup yang telah melahirkan mental baja yang tidak saya temui di lain tempat dan lain waktu.
4. Teman hidup saya yang tidak perlu saya sebutkan namanya yang selalu saya sebutkan dalam doa dan pikiran saya. Terimakasih sudah selalu ada, selalu ikut berjuang bersama, terimakasih.
5. Mbak fina, mas rian, mas nandar, mbak shinta, mbak rida, mas agung, mas rendi, terimakasih sudah menjadi teman berjuang tanpa pamrih yang hebat.
6. Teman, sahabat, saudara, Farid, Hendrik, Firzan, Ayu, terimakasih sudah menjadi teman terdekat saya selama kuliah hingga membantu pengerjaan skripsi ini.
7. Mas goza, mas maryadi, dek iza, dek rasyid, mas viki yang sudah membantu project Skripsi ini hingga mencapai hasil yang baik.
8. Pengajar TPA Nurul Iman, ustdadzah dwi, ustdadzah anis, ustdadzah amanah, ustdadzah ari, ustdadzah ulya, bapak zainuri, bapak mulya harjono.
9. Seluruh santri TKA/TPA di seluruh Indonesia dan seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu kita panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kita rahmat serta inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan Film Animasi Kartun 2D “Ayo Mengaji” Menggunakan Adobe Flash”. Sholawat dan salam kita haturkan kepada nabi Muhammad SAW yang selalu kita nantikan syafaatnya di hari akhir nanti. Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas akhir kuliah dan memenuhi syarat kelulusan program Pendidikan S1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti Pendidikan strata 1 Informatika sampai dengan proses menyelesaikan skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Informatika angkatan 2015, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.

Penulis menyadari, skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan selalu diterima dengan senang hati. Semoga keberadaan skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang Film Animasi 2D.

Yogyakarta, Februari 2019

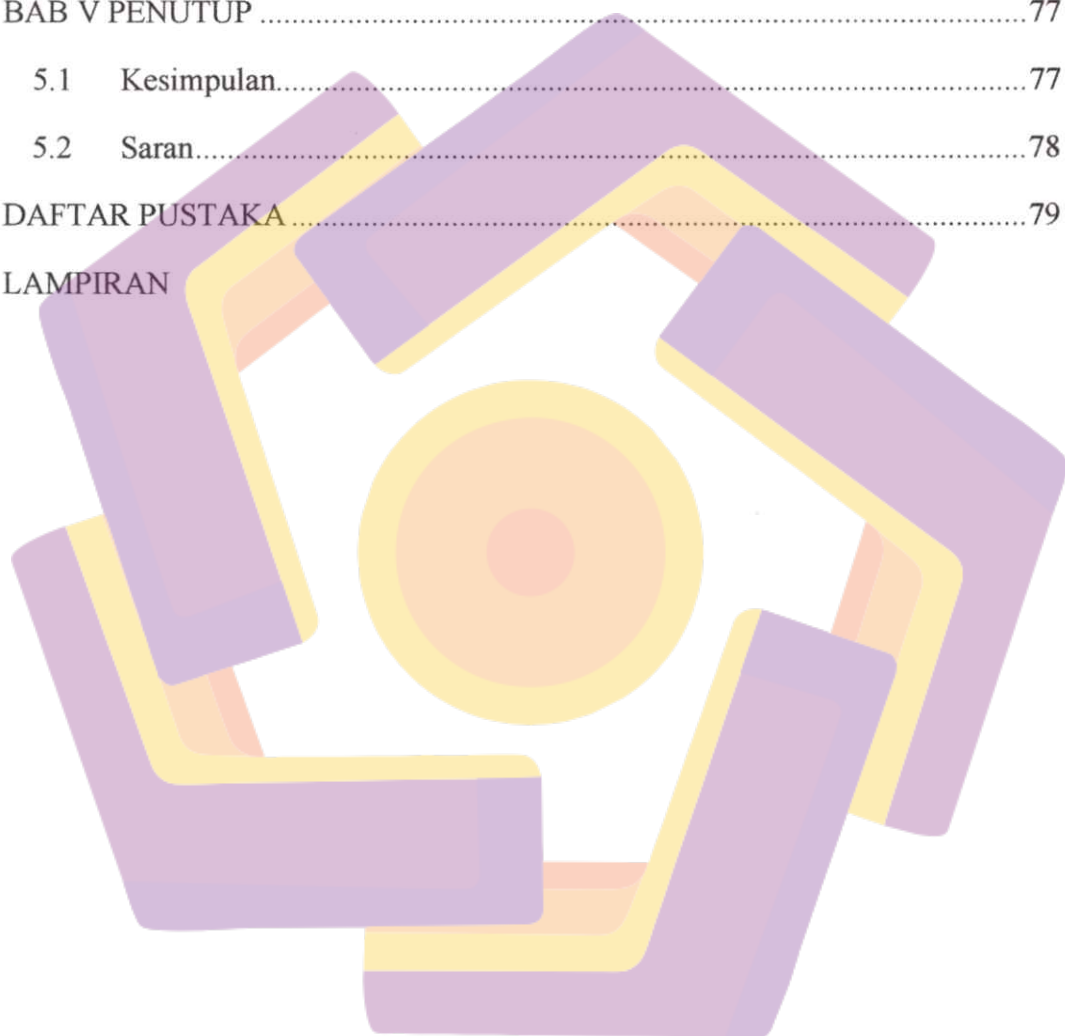
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian Kuantitatif.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9

2.2	Dasar Teori.....	11
2.2.1	Film.....	11
2.2.2	Animasi.....	13
2.2.3	Jenis Kebutuhan Sistem.....	27
2.2.4	Proses Produksi Animasi.....	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		34
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
3.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	34
3.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	34
3.2	Pra Produksi.....	36
3.2.1	Ide Cerita.....	36
3.2.2	Cerita dan Skenario.....	38
3.2.3	Desain Karakter.....	40
3.2.4	Color Node.....	42
3.2.5	Desain Background.....	43
3.2.6	Storyboard.....	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		50
4.1	Produksi.....	50
4.1.1	<i>Key Animation</i>	51
4.1.2	<i>In Between</i>	53
4.1.3	<i>Background</i>	55
4.1.4	<i>Coloring</i>	57
4.2	Pasca Produksi.....	59
4.2.1	<i>Compositing</i>	61
4.2.2	<i>Editing</i>	65

4.2.3	<i>Rendering</i>	67
4.3	Hasil Akhir.....	68
4.4	Evaluasi 12 Prinsip Animasi.....	70
4.5	Hasil Pengujian.....	73
BAB V PENUTUP.....		77
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....		79
LAMPIRAN		



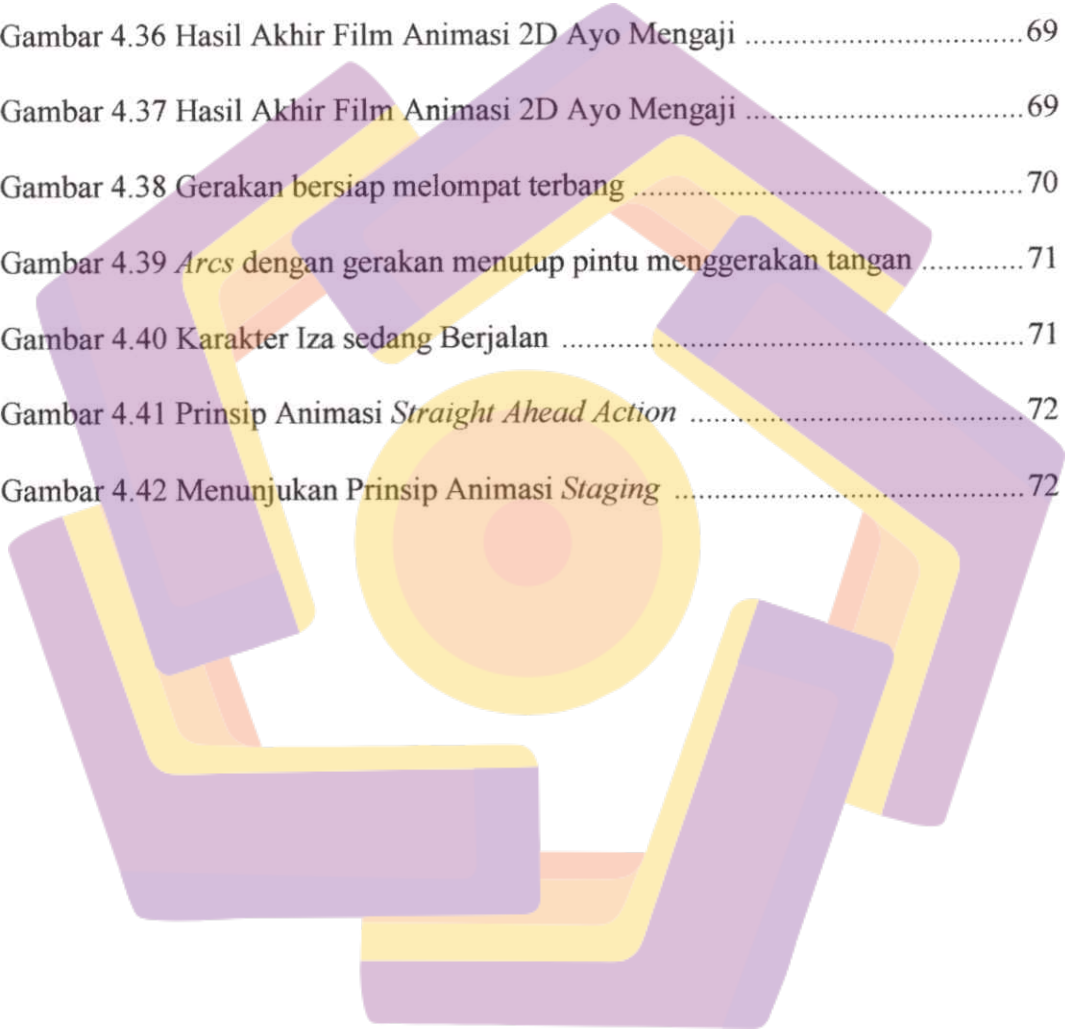
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Tradisional	14
Gambar 2.2 <i>Stop Motion</i>	15
Gambar 2.3 Animasi 3D film <i>Toy Story</i>	17
Gambar 2.4 <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2.5 <i>Timing & Spacing</i>	19
Gambar 2.6 <i>Squash & Stretch</i>	20
Gambar 2.7 <i>Anticipation</i>	20
Gambar 2.8 <i>Slow in Slow Out</i>	21
Gambar 2.9 <i>Arcs</i>	22
Gambar 2.10 <i>Secondary Action</i>	23
Gambar 2.11 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	23
Gambar 2.12 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	25
Gambar 2.13 <i>Staging</i>	25
Gambar 2.14 <i>Appeal</i>	26
Gambar 2.15 <i>Exaggeration</i>	27
Gambar 3.1 <i>Screenshoot</i> naskah di <i>Celtx</i>	38
Gambar 3.2 <i>Screenshoot</i> naskah di <i>Celtx</i>	39
Gambar 3.3 Karakter Iza	40
Gambar 3.4 Karakter Rasyid	41
Gambar 3.5 Karakter Ridwan	41
Gambar 3.6 Karakter Tutur	42

Gambar 3.7 Palette Warna	42
Gambar 3.8 Sketsa <i>Background</i> desain Animasi 2D “Ayo Mengaji”	43
Gambar 3.9 Sketsa <i>Background</i> desain Animasi 2D “Ayo Mengaji”	44
Gambar 3.10 Sketsa <i>Background</i> desain Animasi 2D “Ayo Mengaji”	44
Gambar 3.11 Sketsa <i>Background</i> desain Animasi 2D “Ayo Mengaji”	45
Gambar 3.12 Sketsa <i>Background</i> desain Animasi 2D “Ayo Mengaji”	46
Gambar 3.13 Sketsa <i>Background</i> desain Animasi 2D “Ayo Mengaji”	46
Gambar 3.14 Sketsa <i>Background</i> desain Animasi 2D “Ayo Mengaji”	47
Gambar 3.15 Sketsa <i>Background</i> desain Animasi 2D “Ayo Mengaji”	47
Gambar 3.16 Sketsa <i>Background</i> desain Animasi 2D “Ayo Mengaji”	48
Gambar 3.17 <i>Screenshot storyboard</i> dari <i>Celtx</i>	49
Gambar 3.18 <i>Screenshot storyboard</i> dari <i>Celtx</i>	49
Gambar 3.19 <i>Screenshot storyboard</i> dari <i>Celtx</i>	49
Gambar 4.1 Bagan Alur Produksi Film Animasi.....	50
Gambar 4.2 Gambar Manual Gerakan Kunci Menutup Pintu	51
Gambar 4.3 Hasil <i>Scan</i> Gambar Manual Setelah <i>Tracing</i>	52
Gambar 4.4 Hasil pewarnaan gerakan kunci pada karakter Iza	52
Gambar 4.5 Hasil pewarnaan gerakan kunci pada karakter Tuter.....	53
Gambar 4.6 Hasil pewarnaan gerakan kunci pada karakter Iza	53
Gambar 4.7 <i>In Between</i> Gerakan Tangan Menutup Pintu	54
Gambar 4.8 Hasil pewarnaan gerakan kunci pada karakter Tuter	54
Gambar 4.9 Hasil pewarnaan gerakan kunci pada karakter Iza jalan	54

Gambar 4.10 <i>Setting Clip Studio</i>	55
Gambar 4.11 Pembuatan <i>Background Scene</i> Pemandangan Sore	56
Gambar 4.12 Pembuatan <i>Background Scene</i> Depan Rumah	56
Gambar 4.13 Pembuatan <i>Background Scene</i> Jalan	56
Gambar 4.14 Pembuatan <i>Background Scene</i> TPA Nurul Iman	57
Gambar 4.15 Pembuatan <i>Background Scene</i> Jalan	57
Gambar 4.16 <i>Coloring</i> Karakter yang Dilakukan di <i>Adobe Photoshop</i>	58
Gambar 4.17 <i>Coloring</i> Karakter Iza yang Dilakukan di <i>Adobe Photoshop</i>	58
Gambar 4.18 <i>Coloring</i> Karakter Tuter dengan <i>Adobe Photoshop</i>	59
Gambar 4.19 <i>Coloring</i> Ridwan dengan <i>Adobe Photoshop</i>	59
Gambar 4.20 Bagian <i>Dope Sheet</i> film animasi “Ayo Mengaji”	60
Gambar 4.21 <i>Setting Document</i> Pada <i>Adobe Flash</i>	61
Gambar 4.22 <i>Layer Background</i> pada <i>Adobe Flash</i>	62
Gambar 4.23 <i>Layer Karakter dan Background</i> Pada <i>Adobe Flash</i>	62
Gambar 4.24 Proses <i>Compositing</i> Pada <i>Adobe Flash</i>	63
Gambar 4.25 Proses <i>Compositing</i> Pada <i>Adobe Flash</i>	63
Gambar 4.26 Proses <i>Export Movie</i> pada <i>Adobe Flash</i>	64
Gambar 4.27 Proses <i>Export Movie</i> pada <i>Adobe Flash</i>	64
Gambar 4.28 Proses <i>Export Movie</i> pada <i>Adobe Flash</i>	64
Gambar 4.29 Tampilan <i>Sequence Setting</i> <i>Adobe Premiere</i>	65
Gambar 4.30 Tampilan <i>Editing</i> di <i>Adobe Premiere</i>	66
Gambar 4.31 Tampilan <i>Editing</i> di <i>Adobe Premiere</i>	66

Gambar 4.32 Tampilan <i>Editing Single Track</i> di <i>Adobe Audition</i>	67
Gambar 4.33 Tampilan <i>Editing Multi Track</i> di <i>Adobe Audition</i>	67
Gambar 4.34 Proses <i>Rendering</i> Film Animasi 2D Ayo Mengaji	68
Gambar 4.35 Proses <i>Rendering</i> Film Animasi 2D Ayo Mengaji	68
Gambar 4.36 Hasil Akhir Film Animasi 2D Ayo Mengaji	69
Gambar 4.37 Hasil Akhir Film Animasi 2D Ayo Mengaji	69
Gambar 4.38 Gerakan bersiap melompat terbang	70
Gambar 4.39 <i>Arcs</i> dengan gerakan menutup pintu menggerakkan tangan	71
Gambar 4.40 Karakter Iza sedang Berjalan	71
Gambar 4.41 Prinsip Animasi <i>Straight Ahead Action</i>	72
Gambar 4.42 Menunjukkan Prinsip Animasi <i>Staging</i>	72



INTISARI

Berdasarkan kuesioner yang sudah dibagikan, masih banyak anak yang lebih memilih bermain daripada mengaji, terutama ke Taman Pendidikan Al-Qur'an. Beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa ahli, animasi 2D mempunyai pengaruh atau efek yang baik ketika digunakan untuk pembelajaran khususnya anak-anak. Peningkatan ketika menggunakan animasi adalah sebesar 62% jika dibandingkan dengan penggunaan ilustrasi statis yang hanya 50%.

Merancang dan membuat film animasi pendek dengan tujuan menyampaikan ajakan untuk belajar membaca Qur'an terutama ke Taman Pendidikan Al-Qur'an merupakan tujuan utama pembuatan film animasi 2D "Ayo Mengaji". Metode perancangan yang berisi 3 bagian, menjadi alur pengerjaan film animasi 2D "Ayo Mengaji."

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah (1) pembuatan film 2D melalui tiga tahap yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. (2) Tujuan pembuatan animasi 2D "Ayo Mengaji" diterima dengan baik oleh santri taman pendidikan Al-Quran.

Kata kunci: film, animasi, 2D, mengaji, dan warna.

ABSTRACT

Based on the questionnaire that has been distributed, there are still many children who prefer to play than recite, especially to the Al-Qur'an Educational Park. Several studies have been conducted by several experts, 2D animation has a good effect or effect when used for learning, especially for children. The increase when using animation is 62% when compared to the use of static illustrations which is only 50%.

Designing and making short animated films with the aim of conveying an invitation to learn to read the Qur'an, especially to the Al-Qur'an Educational Park is the main purpose of making 2D animated films "Let's Studying Qur'an". The design method that contains 3 parts, becomes the flow of 2D animation film work "Let's Studying Qur'an"

The results obtained from this study are (1) making 2D films through three stages, namely preproduction, production, and postproduction. (2) The purpose of making 2D animations "Let's Studying Qur'an" was well received by the Al-Quran garden students.

Keywords: *films, animated, 2D, recitation, and color.*

