

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D "REMAJA SUKSES"

SKRIPSI



disusun oleh

Fulgensius Steven Ganar

10.12.4973

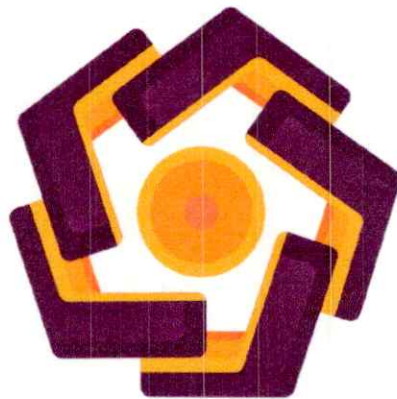
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D
“REMAJA SUKSES”**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Fulgensius Steven Ganar

10.12.4973

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2018

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “REMAJA SUKSES”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fulgensius Steven Ganar

10.12.4973

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “REMAJA SUKSES”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fulgensius Steven Ganar
10.12.4973

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 19 Maret 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Agus Purwanto, M. Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 19 Maret 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
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, 6 Agustus 2018

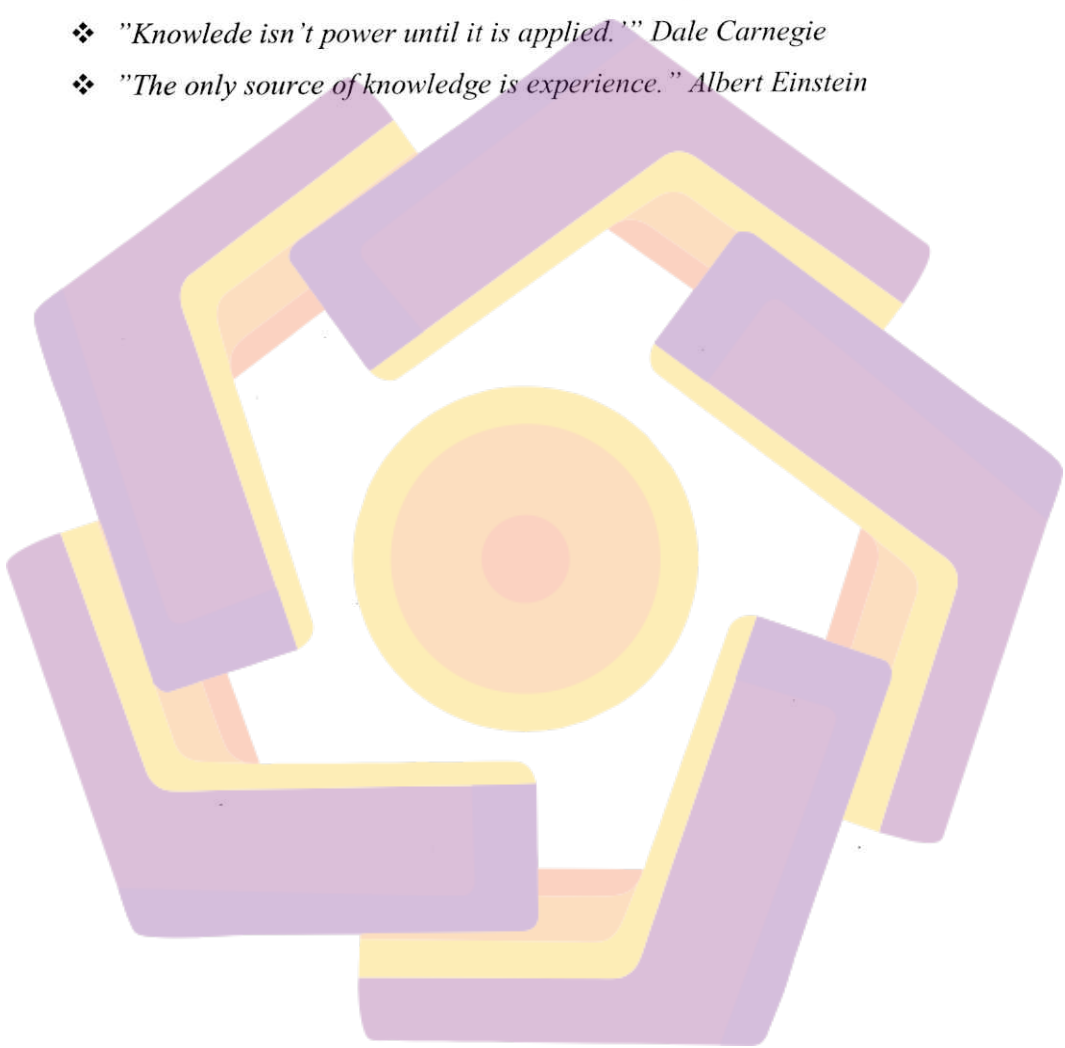


Fulgensius Steven Ganar

NIM. 10.12.4973

MOTTO

- ❖ *" My general plan is good, though in the detail there may be faults."*
Adam Weishaupt
- ❖ *" I love the attention but I don't like too much of it."* *Eminem*
- ❖ *"Knowledge isn't power until it is applied."* *Dale Carnegie*
- ❖ *"The only source of knowledge is experience."* *Albert Einstein*



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- Terima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Bapak Mus dan Ibu Marta, terima kasih atas doa, dukungan, nasihat serta motivasi yang diberikan, juga tidak pernah lupa mengingatkan untuk beribadah. Penulis tidak akan bisa sampai disini kalau bukan karena doa dan jasa kedua orang tua.
- Kepada saudara-saudari saya Ary, Yane, & Cindy yang selalu menyemangati saya dari awal perkuliahan, hingga menyelesaikan tugas akhir.
- Kepada Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua prodi, terima kasih atas saran, masukan & bimbingannya selama saya menuliskan skripsi ini.
- Pak Agus selaku pembimbing, terima kasih telah memberikan bimbingan tugas akhir mulai dari awal pengerjaan hingga selesai.
- Kepada seluruh dosen program studi Ilmu Komputer yang telah mendidik, membimbing, mengarahkan, dan menuntun saya selama masa studi dalam usaha mendalami berbagai Ilmu Komputer, sebagai bekal bagi saya untuk terjun ke dunia komputer yang lebih luas.
- Kerabat-kerabat penulis yang selalu ada dalam keadaan apapun, terutama untuk semua teman-teman, terima kasih atas dukungannya.
- Teman-teman SISI 07 angkatan 2010, terimakasih atas tahun yang menyenangkan ini, semoga menjadi teman rasa keluarga yang selalu solid.
- Semua pihak yang telah membantu, memberikan dukungan yang tidak saya sebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

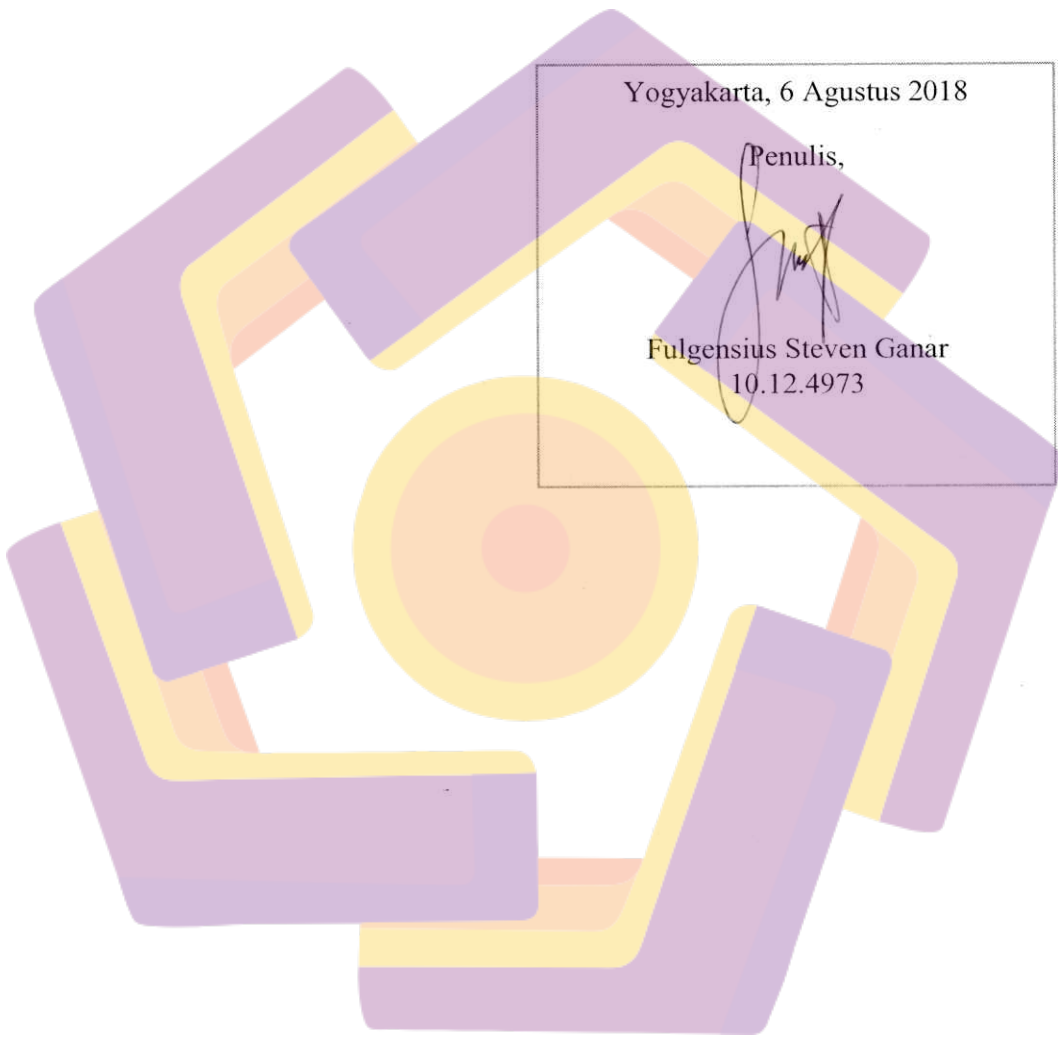
Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan rahmat, kesabaran dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa berdoa dan terus bersemangat.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

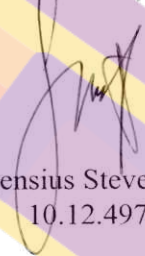
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti kuliah.
5. Kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
6. Sahabat-sahabat saya yang telah mendoakan, membantu dan mendukung saat saya menyusun skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.



Yogyakarta, 6 Agustus 2018

Penulis,



Fulgensius Steven Ganar
10.12.4973

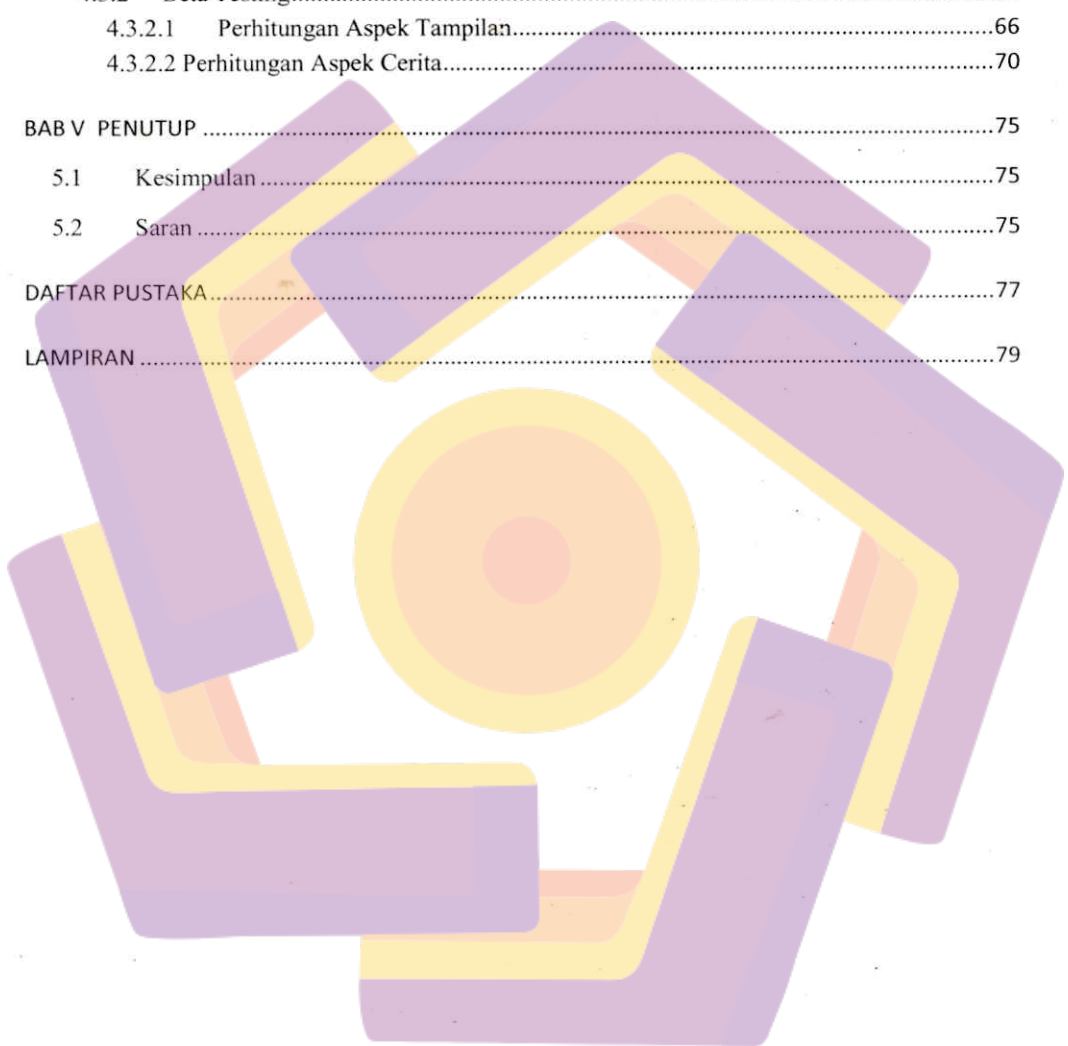
DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
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	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Observasi	3
1.6.2 Metode Kepustakaan	4
1.6.3 Metode Pengembangan	4
1.6.4 Metode Testing	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1 Definisi Animasi	7
2.2.2 Perkembangan Dunia Animasi	7
2.2.2.1 Animasi Klasik	7
2.2.2.2 Boneka Animasi (Clay)	8

2.2.2.3	Animasi Komputer.....	9
2.2.3	Prinsip Dasar Animasi.....	11
2.2.3.1	Solid Drawing.....	11
2.2.3.2	Timing and Spacing.....	12
2.2.3.3	Squash & Stretch.....	12
2.2.3.4	Anticipation.....	13
2.2.3.5	Slow In and Slow Out.....	13
2.2.3.6	Arcs.....	14
2.2.3.7	Secondary Action.....	14
2.2.3.8	Follow Through and Overlapping Action.....	15
2.2.3.9	Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	15
2.2.3.10	Staging.....	16
2.2.3.11	Appeal.....	17
2.2.3.12	Exaggeration.....	17
2.2.4	Macam-Macam Bentuk Animasi.....	18
2.2.4.1	Animasi Sel (Cell Animation).....	18
2.2.4.2	Animasi Frame (Frame Animation).....	19
2.2.4.3	Animasi Sprite (Sprite Animation).....	19
2.2.4.4	Animasi Lintasan (Path Animation).....	19
2.2.4.5	Animasi Spline.....	19
2.2.4.6	Animasi Vektor (Vektor Animation).....	20
2.2.4.7	Animasi Karakter (Character Animation).....	20
2.2.4.8	Computational Animation.....	20
2.2.4.9	Morphing.....	21
2.2.5	Teknik Pembuatan Animasi.....	21
2.2.5.1	Cel Animation.....	21
2.2.5.2	Stopmotion animation.....	21
2.2.5.3	Computer-Generated Imagery (CGI).....	22
2.2.5.4	Live Action and Cartoon Combinations.....	22
2.3	Analisis Sistem.....	22
2.3.1	Analisis Sistem.....	22
2.3.1.1	Jenis Kebutuhan sistem.....	23
2.3.1.2	Kebutuhan Fungsional.....	23
2.3.1.3	Kebutuhan Non-fungsional.....	23
2.4	Tahap-tahap Perancangan Animasi.....	24
2.4.1	Tahap Pra-Produksi.....	25
2.4.1.1	Ide.....	25
2.4.1.2	Tema.....	25
2.4.1.3	Logline.....	25
2.4.1.4	Sinopsis.....	26
2.4.1.5	Storyboard.....	27
2.4.1.6	Naskah.....	27
2.4.1.7	Character Development.....	28
2.4.2	Tahap Produksi.....	28
2.4.2.1	Layout.....	28

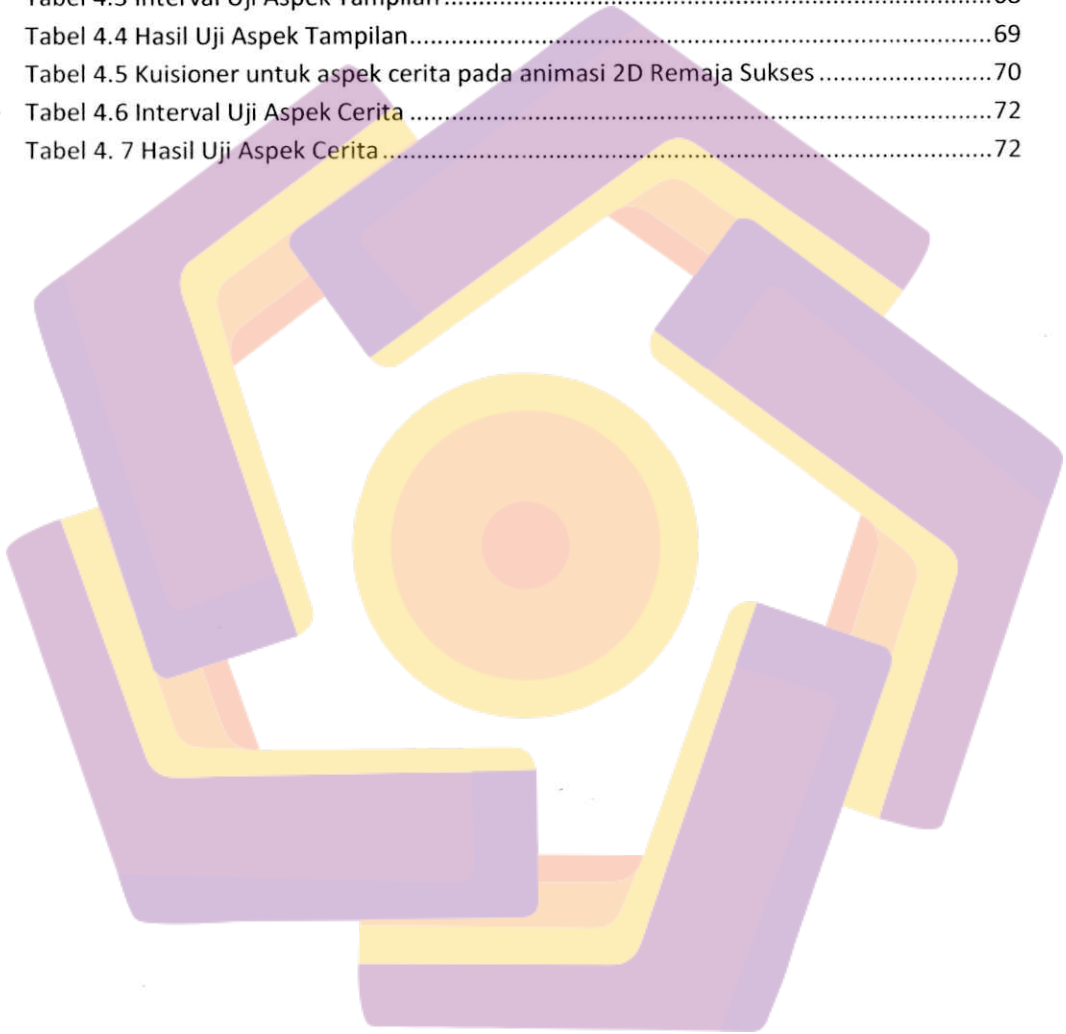
2.4.2.2	Lighting	29
2.4.2.3	Animation	29
2.4.2.4	Shooting.....	30
2.4.2.5	Sound.....	30
2.4.3	Tahap Pasca Produksi.....	30
2.4.3.1	Compositing	30
2.4.3.2	Editing	31
2.4.3.3	Rendering.....	31
2.5	Evaluasi.....	31
2.5.1	Perhitungan Kuisisioner (Skala Likert).....	32
2.5.2	Menentukan Interval.....	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		33
3.1	Pengumpulan Data.....	33
3.1.1	Dokumentasi.....	33
3.1.1.1	Heckle and Jeckle - Blind Date.....	33
3.1.1.2	The Adventures of Spunky and Tadpole - A Message to Marcia	35
3.1.2	Analisis Cerita	36
3.2	Analisis Kebutuhan.....	38
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	38
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	38
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Hardware.....	39
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Software	39
3.2.2.3	Analisis Kebutuhan Brainware.....	40
3.3	Perancangan	41
3.3.1	Pra Produksi	41
3.3.1.1	Ide.....	41
3.3.1.2	Tema.....	41
3.3.1.3	Logline.....	42
3.3.1.4	Sinopsis.....	42
3.3.1.5	Diagram Scene.....	43
3.3.1.6	Character Development	44
3.3.1.7	Naskah	46
3.3.1.8	Storyboard	46
BAB IV IMPLEMENTASI dan Pembahasan		50
4.1	Produksi	50
4.1.1	Pembuatan Concept Art.....	50
4.1.1.1	Membuat Karakter Tokoh Utama.....	50
4.1.1.2	Membuat Karakter Tokoh Binatang.....	52
4.1.2	Pembuatan Background dan Foreground.....	53
4.1.3	Key Animation dan Movie Clip.....	55
4.1.4	Sound and Background Music.....	57

4.2 Pasca Produksi	58
4.2.1 Compositing.....	58
4.2.2 Editing	61
4.2.3 Rendering	62
4.3 Evaluasi.....	63
4.3.1 Alpha Testing	63
4.3.2 Beta Testing.....	66
4.3.2.1 Perhitungan Aspek Tampilan.....	66
4.3.2.2 Perhitungan Aspek Cerita.....	70
BAB V PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN	79



DAFTAR TABEL

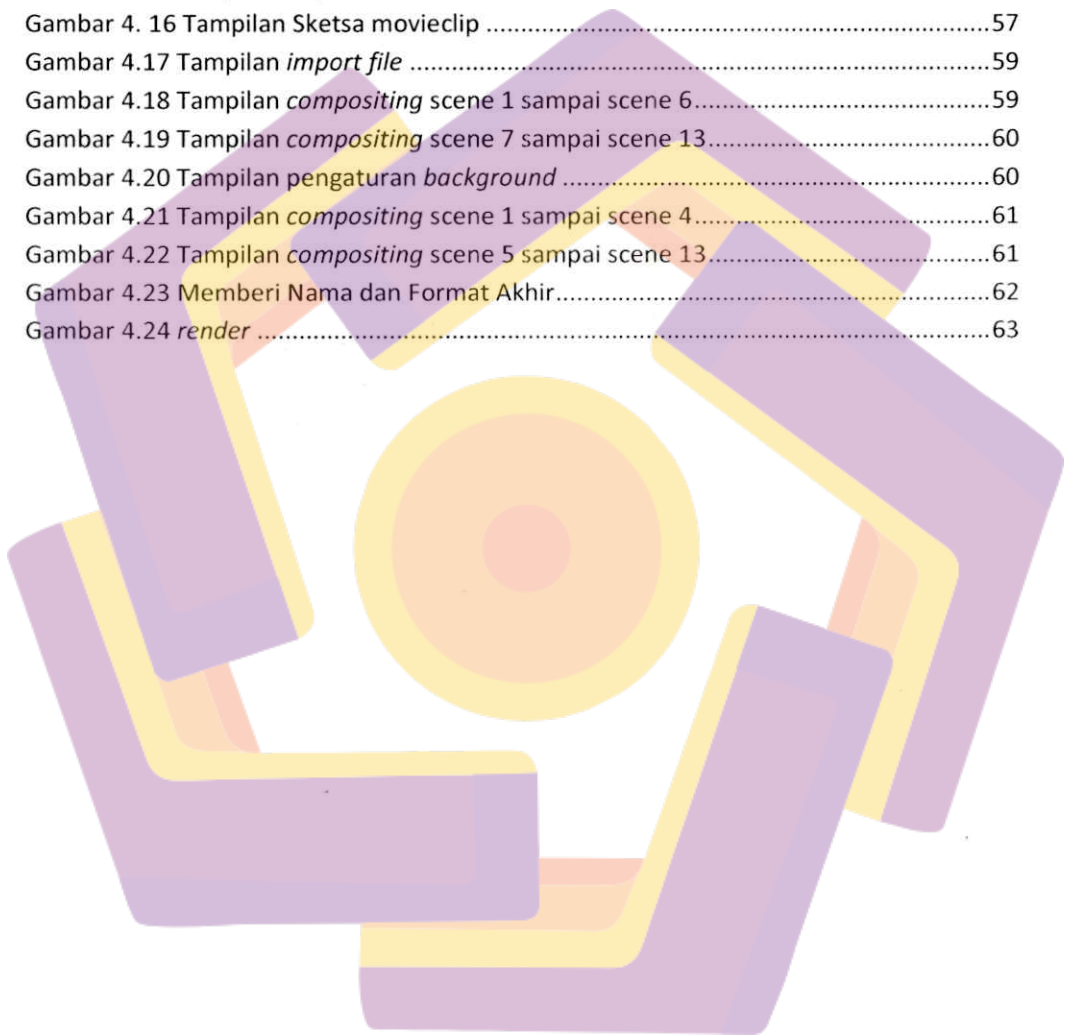
Tabel 2.1 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban	33
Tabel 3.1 Perbandingan Software Digunakan dan Rekomendasi	39
Tabel 3.2 Contoh Storyboard	46
Tabel 4.1 Hasil Kebutuhan Fungsional.....	63
Tabel 4.2 Kuisisioner untuk aspek tampilan pada animasi Remaja Sukses	66
Tabel 4.3 Interval Uji Aspek Tampilan	68
Tabel 4.4 Hasil Uji Aspek Tampilan.....	69
Tabel 4.5 Kuisisioner untuk aspek cerita pada animasi 2D Remaja Sukses	70
Tabel 4.6 Interval Uji Aspek Cerita	72
Tabel 4. 7 Hasil Uji Aspek Cerita.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mickey Mouse	8
Gambar 2.2 Animasi Boneka “Corpse Bride”	9
Gambar 2.3 Animasi 2D “Hell Girl”	10
Gambar 2.4 Animasi 3D “Hotel Transylvania”	11
Gambar 2.5 Solid Drawing	12
Gambar 2.6 Timing and Spacing	12
Gambar 2.7 Squash & Stretch	13
Gambar 2.8 Anticipation	13
Gambar 2.9 Slow In and Slow Out	14
Gambar 2.10 Arcs	14
Gambar 2.11 <i>Secondary Action</i>	15
Gambar 2.12 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	15
Gambar 2.13 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	16
Gambar 2.14 <i>Staging</i>	16
Gambar 2.15 <i>Appeal</i>	17
Gambar 2.16 <i>Exaggeration</i>	17
Gambar 2.17 Contoh Logline	26
Gambar 2.18 Contoh Storyboard	27
Gambar 2.19 Perkembangan Karakter Utama Dragon Ball	28
Gambar 2.20 Contoh Layout	29
Gambar 2.21 Pergerakan Animasi	30
Gambar 3.1 “Heckle and Jeckle - Blind Date”	34
Gambar 3.2 Potongan animasi “Heckle and Jeckle - Blind Date”	34
Gambar 3.3 The Adventures of Spunky and Tadpole - A Message to Marcia	35
Gambar 3.4 Potongan animasi “The Adventures of Spunky and Tadpole - A Message to Marcia”	36
Gambar 3.5 <i>Diagram Scene</i>	44
Gambar 3.6 Karakter Acid	45
Gambar 3.7 Karakter Anjing	45
Gambar 3.8 Karakter Bos Perusahaan	46
Gambar 4.1 Sketsa karakter	51
Gambar 4.2 Lineart dipisah dari layer sketsa	51
Gambar 4.3 Tampilan <i>Coloring</i>	52
Gambar 4.4 Tampilan sketsa tokoh anjing	52
Gambar 4.5 Tampilan Lineart tokoh si anjing	53
Gambar 4.6 Tampilan akhir dari tokoh si anjing	53
Gambar 4.7 Tampilan Sketsa Background	54
Gambar 4.8 Tampilan Hasil Akhir Background	54

Gambar 4.9 Background Kota.....	54
Gambar 4.10 Background Rumah.....	55
Gambar 4.11 Kantor	55
Gambar 4.12 Tampilan Sketsa <i>Key Frame</i>	56
Gambar 4.13 Tampilan linear keyframe	56
Gambar 4.14 Tampilan hasil akhir keyframe.....	56
Gambar 4.15 Tampilan Import File.....	57
Gambar 4. 16 Tampilan Sketsa movieclip	57
Gambar 4.17 Tampilan <i>import file</i>	59
Gambar 4.18 Tampilan <i>compositing</i> scene 1 sampai scene 6.....	59
Gambar 4.19 Tampilan <i>compositing</i> scene 7 sampai scene 13.....	60
Gambar 4.20 Tampilan <i>pengaturan background</i>	60
Gambar 4.21 Tampilan <i>compositing</i> scene 1 sampai scene 4.....	61
Gambar 4.22 Tampilan <i>compositing</i> scene 5 sampai scene 13.....	61
Gambar 4.23 Memberi Nama dan Format Akhir.....	62
Gambar 4.24 <i>render</i>	63



INTISARI

Animasi saat ini telah menjadi bagian kehidupan bagi remaja di negeri kita. Animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penuntun, penginspirasi, dan juga sebagai penyampai pesan. Animasi juga sanggup menyampaikan pesannya secara lebih efektif karena mengandung unsur *video* dan *audio*, jika dibandingkan dengan jenis hiburan lain seperti musik (*audio*) ataupun komik maupun novel (teks).

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam tugas akhir ini akan dibuat suatu video animasi berbasis 2 dimensi yang Berjudul “Remaja Sukses” . Dalam pembuatan *video animasi* ini penulis menggunakan *software* Adobe After Effect CC 2017 dan beberapa *software* lainnya. Karena dengan *software* tersebut efek animasi, dan menggerakkan objek dapat dilakukan dengan *software* ini, dan masih banyak lagi yang bisa kita lakukan dengan *software* ini.

Dalam pembuatan *video animasi* ini, penulis memanfaatkan tool yang sudah ada pada *software* Adobe After Effect CC 2017 serta menyiapkan *audio* dengan meng-*import* ke *library* dimana dalam *library*, penulis mengorganisasi elemen-elemen tersebut. Elemen yang telah disiapkan kemudian di susun dalam *pallette* (*Pallette* ini digunakan untuk navigasi dalam mengedit gambar atau video serta memberikan sentuhan permainan LAYER MODE, BLEND MODE, sesuai dengan apa yang penulis inginkan. Perancangan film dalam bentuk animasi 2D ini diharapkan dapat mengajarkan nilai-nilai moral dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : *Animasi 2D, Adobe After Effect.*

ABSTRACT

Animation today has become part of life for young people in our country. Animation than as entertainment, has also become a guide, penginspirasi, and also as a messenger. Animation is also able to deliver his message more effectively because it contains elements of video and audio, when compared with other types of entertainment such as music (audio) or comics or novels (text).

Based on this, the final project will be made an animated video-based two-dimensional Entitled "Youth Success". In this animated video creation software authors use Adobe After Effects CC 2017 and several other software. Due to the software animation effects, and moving objects can be done with this software, and much more we can do with this software.

In this animated video creation, the authors utilize existing tools in Adobe After Effects CC 2017 and prepare the audio to import to the library where the library, the authors organize these elements. Elements that have been prepared and then collated in a palette (Palette is used for navigation in editing pictures or videos and provides a touch of the game LAYER MODE, BLEND MODE, according to what the author wants. The design of the film in the form of 2D animation is expected to teach values moral contained.

Keywords: *Animation 2D, Animasi 2D, Adobe After Effect.*