

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“PULANG KAMPUNG”**

SKRIPSI



disusun oleh :

Cahya Baskara

18.22.2064

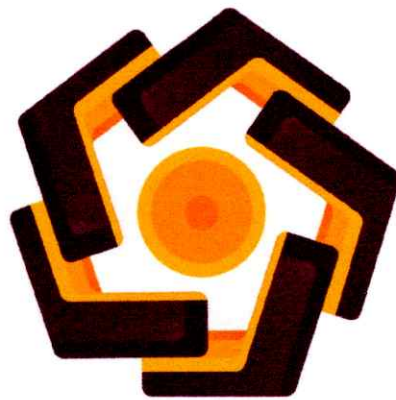
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“PULANG KAMPUNG”**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Cahya Baskara

18.22.2064

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“PULANG KAMPUNG”**

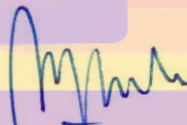
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cahya Baskara

18.22.2064

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Maret 2019

Dosen Pembimbing



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “PULANG KAMPUNG”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cahaya Baskara

18.22.2064

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.
NIK. 190302163



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Agustus 2019

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 Agustus 2019



Cahya Baskara

NIM. 18.22.2064

MOTTO

"Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan/diperbuatnya"

- *Ali Bin Abi Tholib* -

"Apabila Anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka Anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri."

- *Benyamin Franklin* -



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya limpahkan kepada Allah SAW atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, kesabaran, serta kelancaran dalam menyelesaikan Tugas akhir ini.

Terimakasih Bapak, Ibu, dan segenap keluarga besar tercinta yang tiada hentinya memberikan do'a dan dukungan dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Terimakasih untuk orang spesial yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta do'a di setiap harinya.

Terima kasih kepada Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom yang selalu menyempatkan waktu di tengah kesibukan beliau untuk selalu membimbing dan memberikan masukan dalam pembuatan Skripsi ini.

Terimakasih dosen-dosen Amikom yang telah membagi ilmunya.

Teman-teman SISI Transfer 2018 yang selalu memberikan motivasi dan semangat untuk selalu belajar.

Sebagai seorang manusia biasa, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun yang menjadikannya lebih bermanfaat.

Terimakasih untuk Semua ^_^

- Cahya Baskara -

KATA PENGANTAR

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. Allah SWT atas rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si.,MT. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Bapak dan Ibunda tercinta yang senantiasa mengasuh dan membimbing serta mencurahkan kasih sayang dan doanya demi keberhasilan penulis.
6. Teman S1SI Transfer 2018.
7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|-------------|
| JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| INTISARI | xiv |
| ABSTRAK | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 3 |
| 1.6 Metode Penelitian | 3 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 3 |
| 1.6.2 Metode Perancangan..... | 4 |
| 1.6.3 Metode Produksi | 4 |
| 1.6.4 Implementasi..... | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka..... | 7 |
| 2.2 Konsep Dasar Multimedia..... | 8 |
| 2.2.1 Definisi Multimedia..... | 8 |

| | |
|--|-----------|
| 2.2.2 Jenis-jenis Multimedia..... | 8 |
| 2.2.3 Unsur-unsur Multimedia..... | 9 |
| 2.3 Animasi..... | 11 |
| 2.3.1 Pengertian Animasi..... | 11 |
| 2.3.2 Sejarah Animasi..... | 11 |
| 2.3.3 Dasar Animasi..... | 12 |
| 2.3.4 Macam Bentuk Animasi..... | 14 |
| 2.3.5 Teknik-teknik Pembuatan Animasi 2 Dimensi..... | 17 |
| 2.3.6 Prinsip-prinsip Animasi..... | 18 |
| 2.4 Tahapan Pembuatan Animasi..... | 21 |
| 2.4.1 Tahap Pra-Produksi..... | 21 |
| 2.4.2 Tahap Produksi..... | 23 |
| 2.4.3 Tahap Pasca Produksi..... | 25 |
| 2.5 Video..... | 26 |
| 2.5.1 Standar Video..... | 26 |
| 2.5.2 <i>Codec</i> | 27 |
| 2.6 Pengukuran Data..... | 27 |
| 2.6.1 Skala Likert..... | 27 |
| 2.6.2 Perhitungan Skor..... | 28 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN..... | 32 |
| 3.1 Pengumpulan Data..... | 32 |
| 3.1.1 Analisis Referensi..... | 32 |
| 3.1.1.1 Mudik..... | 32 |
| 3.1.1.2 Routine..... | 34 |
| 3.2 Analisis Kelayakan Cerita..... | 35 |
| 3.2 Analisis Kebutuhan Sistem..... | 38 |
| 3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional..... | 38 |
| 3.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional..... | 39 |
| 3.3 Perancangan Animasi..... | 42 |

| | |
|---|-----------|
| 3.3.1 Pra Produksi..... | 42 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 49 |
| 4.1 Implementasi..... | 49 |
| 4.2 Tahap Produksi | 50 |
| 4.2.1 Pembuatan Karakter | 50 |
| 4.2.2 Pembuatan <i>Background</i> | 51 |
| 4.2.3 <i>Animating</i> | 54 |
| 4.2.4 <i>Dubbing</i> | 58 |
| 4.3 Tahap Pasca Produksi | 59 |
| 4.3.1 <i>Editing</i> | 59 |
| 4.3.2 <i>Compositing</i> | 61 |
| 4.3.3 <i>Rendering</i> | 61 |
| 4.3.4 <i>Publishing</i> | 62 |
| 4.3.5 Evaluasi | 63 |
| 4.3.5.1 <i>Alpha Testing</i> | 63 |
| 4.3.5.2 <i>Beta Testing</i> | 68 |
| BAB V PENUTUP..... | 75 |
| 5.1 Kesimpulan | 75 |
| 5.2 Saran | 76 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 77 |
| LAMPIRAN..... | 79 |

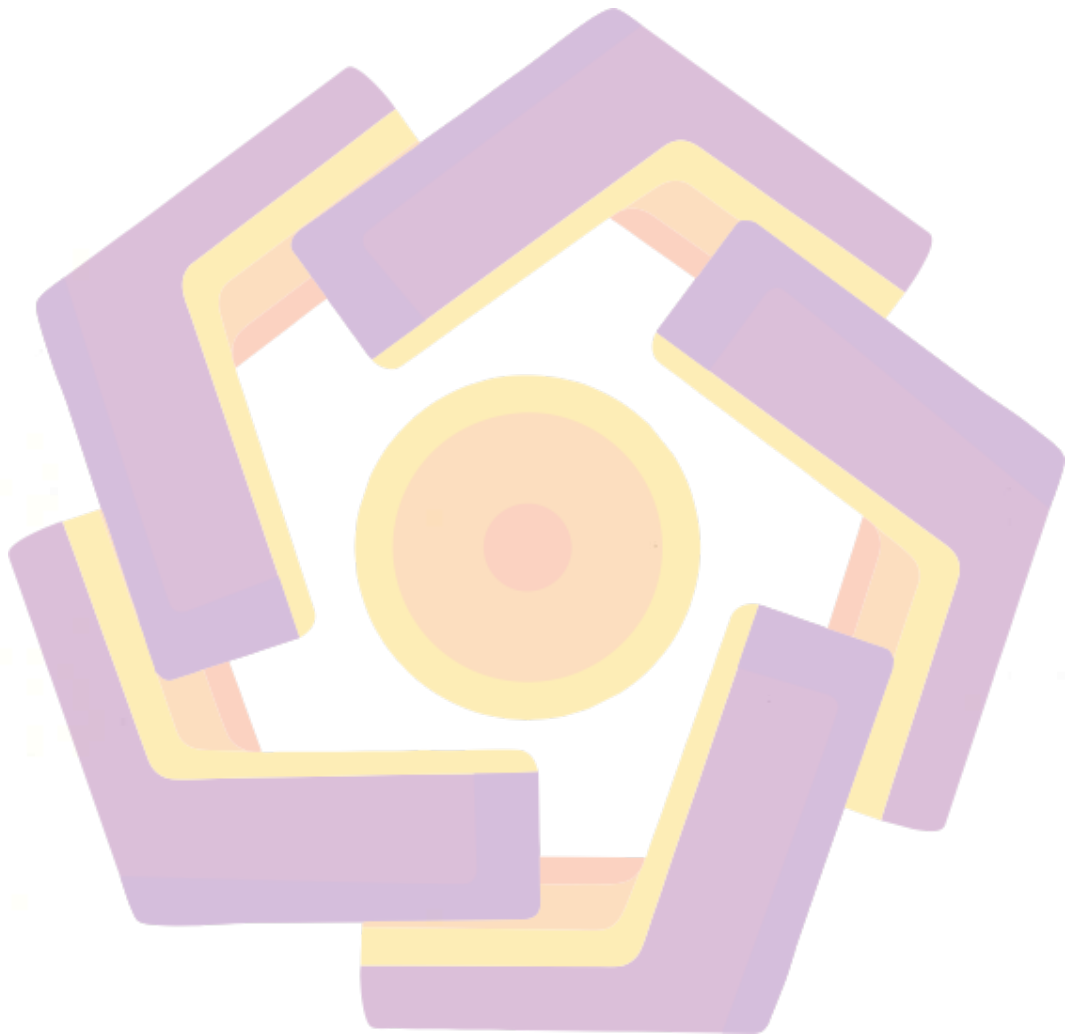
DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras..... | 39 |
| Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 40 |
| Tabel 3.3 Storyboard Film Animasi Pulang Kampung..... | 46 |
| Tabel 3.4 Penjadwalan | 48 |
| Tabel 4.1 Tes 12 Prinsip Animasi | 63 |
| Tabel 4.2 Tes Kebutuhan Fungsional | 65 |
| Tabel 4.3 Kuesioner Hasil Pembuatan Film Animasi Pulang Kampung..... | 69 |
| Tabel 4.4 Tabel Interval Kategori | 71 |
| Tabel 4.5 Jumlah Skor Pernyataan Pertama..... | 71 |
| Tabel 4.6 Jumlah Skor Pernyataan Kedua | 72 |
| Tabel 4.7 Jumlah Skor Pernyataan Ketiga | 72 |
| Tabel 4.8 Jumlah Skor Pernyataan Keempat | 73 |
| Tabel 4.9 Jumlah Skor Pernyataan Kelima..... | 74 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3.1 Adegan dalam Film Animasi Pendek "Mudik"..... | 33 |
| Gambar 3.2 Adegan dalam Film Animasi Pendek "Routine"..... | 34 |
| Gambar 3.3 <i>Diagram Scene</i> Film Animasi Pulang Kampung..... | 45 |
| Gambar 3.4 Karakter Joni dalam Film Animasi Pulang Kampung..... | 45 |
| Gambar 3.5 Karakter Pak Bram dalam Film Animasi Pulang Kampung..... | 46 |
| Gambar 3.6 <i>Screenplay</i> Film Animasi Pulang Kampung..... | 46 |
| Gambar 4.1 Alur Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi..... | 49 |
| Gambar 4.2 Pembuatan Karakter Joni..... | 50 |
| Gambar 4.3 Pemisahan dan Penamaan <i>Layer</i> pada Karakter Joni..... | 51 |
| Gambar 4.4 Pembuatan Dokumen Baru pada <i>Adobe Illustrator</i> | 52 |
| Gambar 4.5 Pembuatan Dokumen Baru pada <i>Adobe Photoshop</i> | 52 |
| Gambar 4.6 <i>Tools</i> pada <i>Adobe Illustrator CC 2017</i> | 53 |
| Gambar 4.7 <i>Tools</i> pada <i>Adobe Photoshop CS6</i> | 53 |
| Gambar 4.8 <i>Palette</i> Warna..... | 53 |
| Gambar 4.9 <i>Background</i> Masjid dibuat pada <i>Adobe Photoshop CS6</i> | 54 |
| Gambar 4.10 <i>Composition Setting</i> | 55 |
| Gambar 4.11 <i>Impor File</i> Karakter..... | 55 |
| Gambar 4.12 Mengatur <i>Keyframe</i> pada Animasi Karakter..... | 56 |
| Gambar 4.13 Pengaturan <i>Keyframe</i> pada <i>Background</i> | 57 |
| Gambar 4.14 Pengaturan <i>Keyframe</i> pada <i>Null Object</i> | 57 |
| Gambar 4.15 Proses Blok <i>Noise</i> | 58 |
| Gambar 4.16 Proses <i>Capture Noise</i> | 58 |
| Gambar 4.17 Kotak Dialog <i>Effect-Noise Reduction</i> | 59 |
| Gambar 4.18 Penambahan efek <i>CC Rainfall</i> | 60 |
| Gambar 4.19 Penyesuaian efek <i>CC Rainfall</i> | 60 |
| Gambar 4.20 Penyesuaian Audio Narasi, <i>Background Music</i> , dan Video..... | 61 |

Gambar 4.21 Proses *Rendering* pada *Adobe Premiere CS6* 62
Gambar 4.22 *Publishing* pada *Youtube* 63



INTISARI

Animasi adalah urutan gambar atau serangkaian gambar yang diam bersatu dalam bingkai untuk menciptakan ilusi suatu gerakan sehingga kesan seolah-olah gambar itu bergerak. Film menjadi media ekspresi artistik sebagai alat bagi seniman dan pembuat film dalam mengekspresikan ide dan ide cerita.

Film menggambarkan kisah yang telah dibuat oleh pencipta melalui bentuk media video. sebuah cerita dalam sebuah film, biasanya berisi pesan yang ingin disampaikan kepada penonton.

Film animasi dikategorikan menjadi dua jenis yaitu animasi dua dimensi dan tiga dimensi. animasi dua dimensi memiliki kelebihan dalam proses pembuatan karakternya yang cepat dan mudah, biaya produksi murah, dan kemudahan perbaikan ketika terjadi kesalahan.

Kata kunci: Pulang Kampung, animasi 2D, film pendek.



ABSTRACT

Animation is a sequence of images or a series of still images that come together in a frame to create the illusion of a movement so that the impression is as if the image is moving. Film becomes a medium of artistic expression as a tool for artists and filmmakers to express ideas and story ideas.

The film illustrates the story that has been made by the creator through a form of video media. A story in a film, usually containing a message to be conveyed to the audience.

Animated films are categorized into two types namely two-dimensional and three-dimensional animation. Two-dimensional animation has advantages in the process of making its characters fast and easy, low production costs, and ease of repair when an error occurs.

Keywords: *Pulang Kampung, 2D Animation, Short film.*

