

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “RAENY”

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Zuana Kharisma Diva **16.01.3804**

Sharas Tiara Asha Pratiwi **16.01.3846**

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “RAENY”

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

| | |
|----------------------------------|-------------------|
| Zuana Kharisma Diva | 16.01.3804 |
| Sharas Tiara Asha Pratiwi | 16.01.3846 |

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “RAENY”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zuana Kharisma Diva 16.01.3804

Sharas Tiara Asha Pratiwi 16.01.3846

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 12 September 2020

Dosen Pembimbing,

Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “RAENY”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zuana Kharisma Diva

16.01.3804

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Oktober 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197

Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 31 Oktober 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “RAENY”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sharas Tiara Asha Pratiwi

16.01.3846

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Oktober 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 31 Oktober 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 31 Oktober 2020



Zuana Kharisma Diva
NIM. 16.01.3804



Sharas Tiara Asha Pratiwi
NIM. 16.01.3846

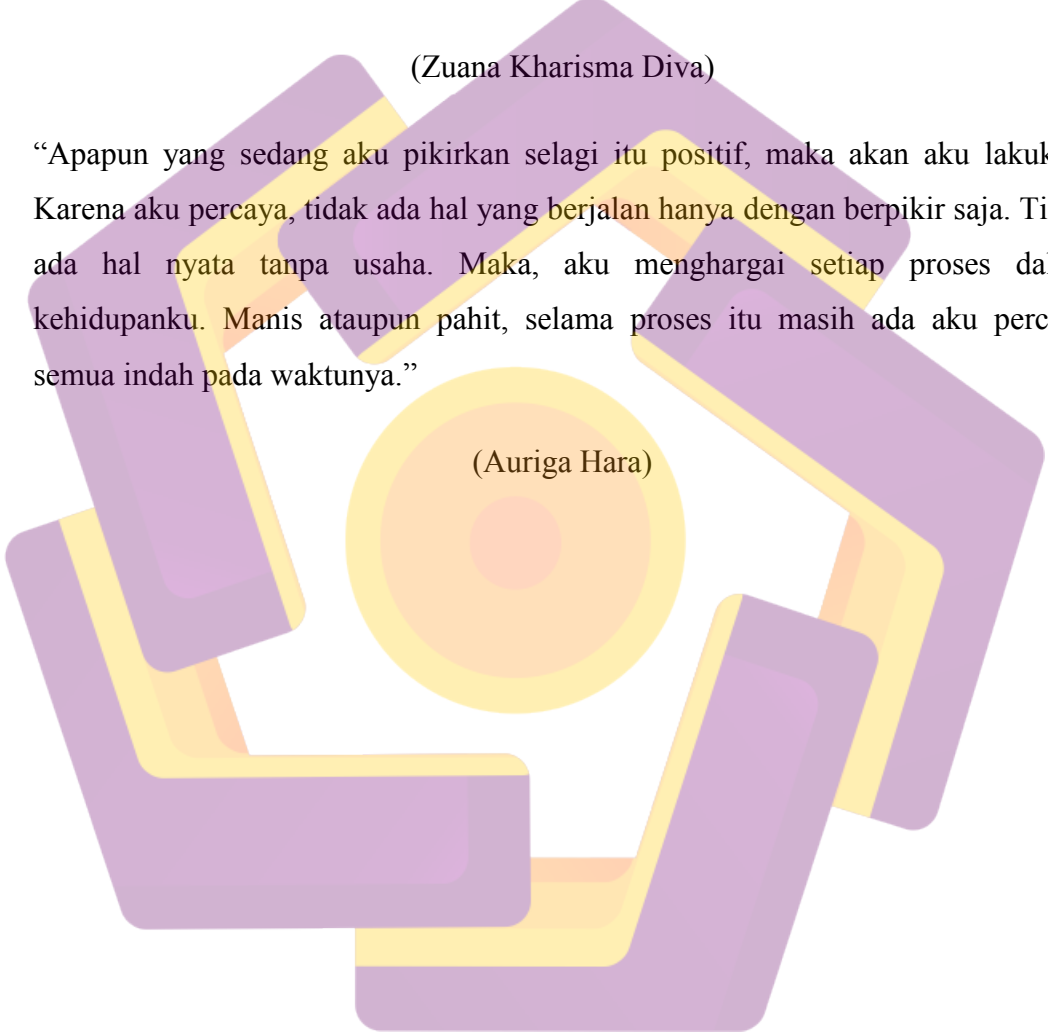
MOTTO

“Bukannya tidak bisa tapi tidak mau. Bukannya tidak mau tapi tidak ada rasa tanggung jawab. Bukannya tidak tau tapi tidak mau tau. Saat sudah tau, menolak dan mencari alasan atau pembenaran. Teruslah mempecundangi dirimu sendiri atau bergerak hadapi yang ada di depan.”

(Zuana Kharisma Diva)

“Apapun yang sedang aku pikirkan selagi itu positif, maka akan aku lakukan. Karena aku percaya, tidak ada hal yang berjalan hanya dengan berpikir saja. Tidak ada hal nyata tanpa usaha. Maka, aku menghargai setiap proses dalam kehidupanku. Manis ataupun pahit, selama proses itu masih ada aku percaya semua indah pada waktunya.”

(Auriga Hara)



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karuniaNya kepada makhluk – makhluknya. Sholawat serta salam tidak lupa kita curahkan kepada junjungan nabi besar kita Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya di hari kiamat kelak.

Alhamdulillah penulis ucapkan syukur kehadiran Allah SWT karena atas kehendakNya – lah penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “RAENY””. Tidak lupa penulis persembahkan karya tulis ini untuk:

1. Nenek dan ibunda tercinta, nenek Zaimar Zein, ibunda Delia Prabela yang selalu mendoakan yang terbaik, tiada lelah dalam mendidikku dengan kasih sayang dan ketegasan, tak henti memberi support dan arahan serta kebebasan dan kepercayaan atas semua pilihan yang kupilih.
2. Dosen pembimbingku, bapak Barka Satya, M.Kom yang telah membimbing dan membantu dalam pengerjaan tugas akhir ini.
3. Kakakku Zulia Amanda, atas bantuan logistik yang selalu tepat waktu yaitu saat uang jajan dari bunda habis. Adik-adikku Raihan Fadila, Farah Azizah Malihah, Davy Fernanda serta Kel. Budiman sebagai penyemangat dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
4. Sahabatku Tepe, atas bantuannya yang sangat banyak. Dari mengajari materi yang belum kupahami dalam proses pembuatan film pada tugas akhir ini, meminjamkan perangkat komputer dan laptop dan banyak lainnya.
5. Rekan kelompokku dalam Tugas Akhir ini, Sharas yang mau menerima pembagian tugas yang ku ajukan dan mengerjakan dengan maksimal pada bagian yang menjadi tanggung jawabmu.

- Zuana Kharisma Diva -

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karuniaNya kepada makhluk – makhluknya. Sholawat serta salam tidak lupa kita curahkan kepada junjungan nabi besar kita Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya di hari kiamat kelak.

Alhamdulillah penulis ucapkan syukur kehadiran Allah SWT karena atas kehendakNya – lah penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “RAENY””. Tidak lupa penulis persembahkan karya tulis ini untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Papi Gatot Sugeng Budianto, S.E., M.M. dan Mami Ferawati Kuswardani yang telah senantiasa memberikan kasih sayang dan juga doa yang tak ada batasnya dan yang selalu mendidik tanpa bosannya, semoga selalu dalam keadaan sehat dan selalu berada dalam lindungan – Nya.
2. Bapak Barka Satya, M.Kom. yang telah membimbing hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
3. Kakak – kakak ku Septian Wisnu Ari Pratama, S.E. dan Yoza Artha Iskandar S.Tr.I.Kom dan adik ku Fannisa Titah Awis Prabhawani terima kasih untuk semangat yang telah diberikan.
4. Isni, Rara, Tari, Nadya, Angripta, Mala, Indah, terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik, yang selalu membantu.
5. Untuk Dhena rekan kelompok ku, terima kasih telah berjuang bersama dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Wasis, Agung, Yot, Bagas, Surya, Putra, Aldi, Rio, Nibal, Adhy, Tepe, Novel, Herdy dan teman – teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.
7. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

- Sharas Tiara Asha Pratiwi -

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Tugas Akhir 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 Diploma-3 dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

Dengan selesainya Tugas Akhir 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 Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan Tugas Akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan – bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan do'anya kepada penulis.
6. Sahabat – sahabat yang telah mendoakan, membantu dan mendukung saat penulis menyusun Tugas Akhir ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun material, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

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

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 31 Oktober 2020

Penulis,



Zuana Kharisma Diva
16.01.3804



Sharas Tiara Asha Pratiwi
16.01.3846

DAFTAR ISI

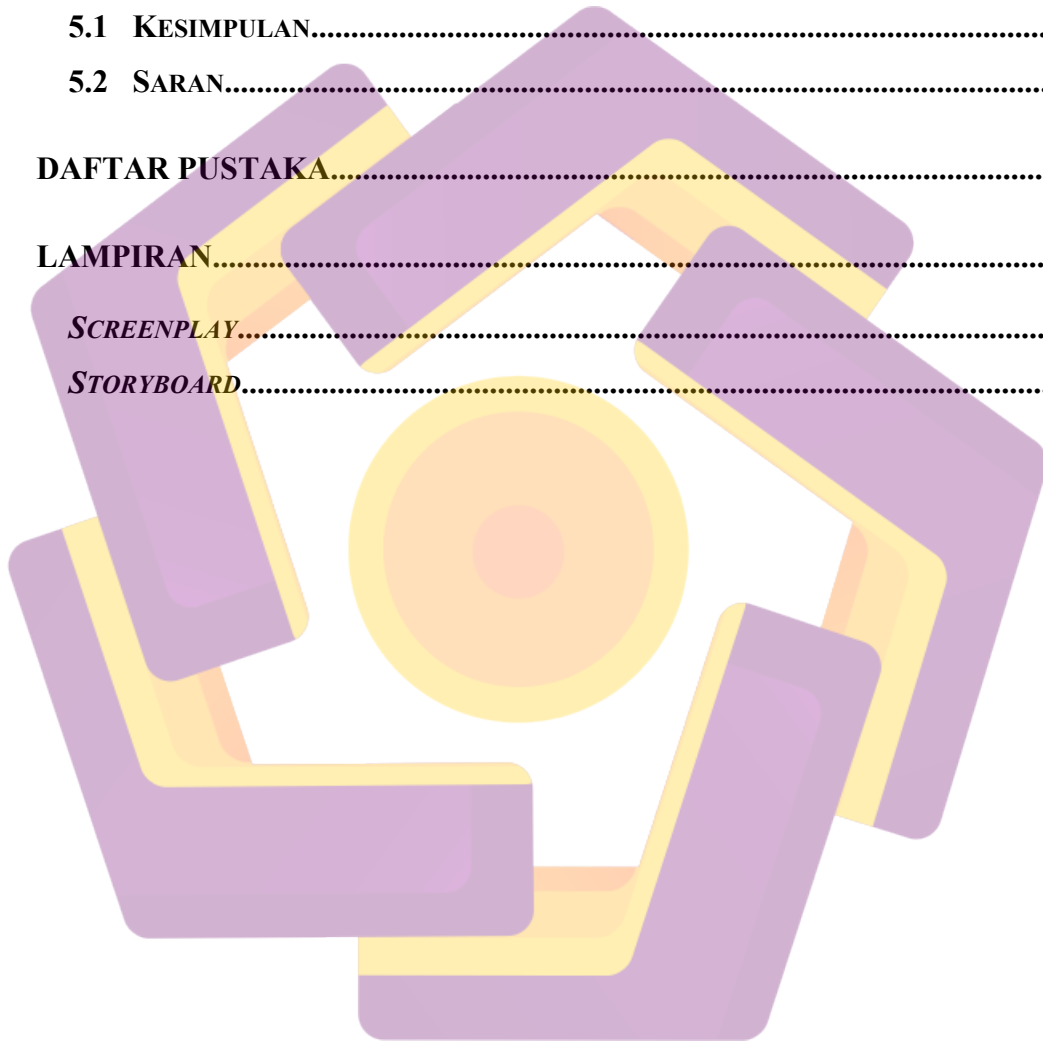
| | |
|---|--------------|
| PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “RAENY” | I |
| PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “RAENY” | II |
| PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “RAENY” | III |
| PERSETUJUAN | III |
| PENGESAHAN | III |
| PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “RAENY” | IV |
| PENGESAHAN | IV |
| PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “RAENY” | V |
| PERNYATAAN | VI |
| MOTTO | VII |
| PERSEMBAHAN | VIII |
| PERSEMBAHAN | IX |
| KATA PENGANTAR | X |
| DAFTAR ISI | XII |
| DAFTAR TABEL | XVII |
| DAFTAR GAMBAR | XVIII |
| INTISARI | XXI |
| <i>ABSTRACT</i> | XXII |

| | |
|--|-----------|
| BAB I..... | 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 Pengumpulan Data..... | 3 |
| 1.6.2 Metode Perancangan..... | 4 |
| 1.6.3 Evaluasi..... | 4 |
| 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN..... | 5 |
| BAB II..... | 6 |
| 2.1 TINJAUAN PUSTAKA..... | 6 |
| 2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA..... | 9 |
| 2.2.1 Pengertian Multimedia..... | 9 |
| 2.2.2 Sejarah Multimedia..... | 9 |
| 2.2.3 Jenis – Jenis Multimedia..... | 10 |
| 2.2.4 Unsur – Unsur Multimedia..... | 10 |
| 2.3 KONSEP DASAR ANIMASI..... | 12 |
| 2.3.1 Sejarah Animasi..... | 12 |
| 2.3.2 Pengertian Animasi..... | 12 |
| 2.3.3 Teknik – Teknik Animasi..... | 13 |
| 2.3.4 Jenis – Jenis Animasi..... | 14 |

| | | |
|----------------|--|-----------|
| 2.3.5 | Prinsip – Prinsip Animasi..... | 17 |
| 2.4 | KONSEP DASAR VIDEO..... | 19 |
| 2.4.1 | Pengertian Video..... | 19 |
| 2.4.2 | Frame Rate..... | 19 |
| 2.4.3 | Frame Size..... | 19 |
| 2.4.4 | Standart Rekam Video..... | 20 |
| 2.4.5 | Standart Format File Video..... | 20 |
| 2.4.6 | Jenis Video..... | 23 |
| 2.5 | TEKNIK PERGERAKAN KAMERA..... | 23 |
| 2.6 | KOMPOSISI FRAMING..... | 24 |
| 2.7 | TEKNIK <i>RIGGING</i> | 25 |
| 2.8 | PROSES PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D..... | 26 |
| 2.8.1 | Pra Produksi..... | 26 |
| 2.8.2 | Produksi..... | 27 |
| 2.8.3 | Pasca Produksi..... | 28 |
| 2.9 | EVALUASI..... | 29 |
| 2.9.1 | Skala Likert..... | 29 |
| 2.9.2 | Rumus Presentase Skala Likert..... | 30 |
| BAB III | | 31 |
| 3.1 | GAMBARAN UMUM..... | 31 |
| 3.2 | ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM..... | 32 |
| 3.2.1 | Analisis Kebutuhan Fungsional..... | 32 |
| 3.2.2 | Analisis Kebutuhan Non – Fungsional..... | 32 |

| | |
|---|----|
| 3.2.2.1 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)..... | 33 |
| 3.2.2.2 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)..... | 34 |
| 3.2.2.3 Perangkat Intelektual (<i>Brainware</i>)..... | 35 |
| 3.3 PERANCANGAN..... | 36 |
| 3.3.1 Pra – Produksi..... | 36 |
| 3.3.1.1 Ide..... | 36 |
| 3.3.1.2 Tema..... | 37 |
| 3.3.1.3 Logline..... | 37 |
| 3.3.1.4 Sinopsis..... | 37 |
| 3.3.1.5 Perancangan Karakter..... | 39 |
| 3.3.1.6 <i>Screenplay</i> | 40 |
| 3.3.1.7 <i>Storyboard</i> | 41 |
| BAB IV..... | 42 |
| 4.1 PRODUKSI..... | 42 |
| 4.1.1 Pembuatan Karakter..... | 42 |
| 4.1.2 Pembuatan Background & Foreground..... | 50 |
| 4.1.3 Pembuatan Animasi..... | 57 |
| 4.2 PASCA PRODUKSI..... | 64 |
| 4.2.1 <i>Compositing</i> | 64 |
| 4.2.2 <i>Editing</i> | 66 |
| 4.2.3 <i>Rendering</i> | 67 |
| 4.3 PEMBAHASAN..... | 68 |
| 4.3.1 Penerapan Prinsip Animasi..... | 68 |
| 4.4 EVALUASI..... | 71 |
| 4.4.1 Kuesioner Faktor Informasi Film..... | 71 |

| | | |
|----------------------------|--|-----------|
| 4.4.2 | Kuesioner Faktor Multimedia dan Tampilan Video..... | 74 |
| 4.5 | IMPLEMENTASI..... | 76 |
| 4.5.1 | <i>Publish Media Online.....</i> | 76 |
| BAB V..... | | 78 |
| 5.1 | KESIMPULAN..... | 78 |
| 5.2 | SARAN..... | 78 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | | 80 |
| LAMPIRAN..... | | 83 |
| <i>SCREENPLAY.....</i> | | 83 |
| <i>STORYBOARD.....</i> | | 93 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----------|
| Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Hasil Penelitian..... | 6 |
| Tabel 2.2 Tabel Evaluasi Skala Likert..... | 29 |
| Tabel 2.3 Presentase Nilai..... | 30 |
| Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)..... | 33 |
| Tabel 3.2 Spesifikasi Minimum Perangkat Lunak (Software)..... | 33 |
| Tabel 3.3 Spesifikasi Minimum Hardware..... | 34 |
| Tabel 3.4 Spesifikasi Hardware..... | 34 |
| Tabel 3.5 Sinopsis Film Animasi 2D “Raeny”..... | 37 |
| Tabel 4.1 Tabel Kuesioner Faktor Informasi Film..... | 72 |
| Tabel 4.2 Tabel Bobot Nilai..... | 72 |
| Tabel 4.3 Tabel Presentase Nilai..... | 73 |
| Tabel 4.4 Hasil Uji Aspek Informasi Film..... | 73 |
| Tabel 4.5 Tabel Kuesioner Faktor Multimedia dan Tampilan Video..... | 74 |
| Tabel 4.6 Hasil Uji Aspek Multimedia dan Tampilan Video..... | 75 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia..... | 11 |
| Gambar 3.1 Karakter Raeny..... | 39 |
| Gambar 3.2 Karakter Oklash..... | 39 |
| Gambar 3.3 Karakter Kvass..... | 40 |
| Gambar 3.4 <i>Screenplay</i> Film Animasi Raeny..... | 40 |
| Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> Film Animasi Raeny..... | 41 |
| Gambar 4.1 Tampilan Pengaturan Lembar Kerja Adobe Illustrator..... | 42 |
| Gambar 4.2 Tampilan Lembar Kerja Adobe Illustrator..... | 43 |
| Gambar 4.3 Tampilan <i>Background</i> Sementara..... | 43 |
| Gambar 4.4 <i>Basic Shape</i> Untuk Kepala Karakter..... | 44 |
| Gambar 4.5 <i>Shape</i> Untuk Aksesoris Karakter..... | 44 |
| Gambar 4.6 <i>Shape</i> dan <i>Coloring</i> Untuk Mata..... | 45 |
| Gambar 4.7 Tambahan <i>Shape</i> Untuk Mulut..... | 45 |
| Gambar 4.8 Tambahan <i>Shape</i> Untuk Rambut Dan Telinga..... | 46 |
| Gambar 4.9 Pembuatan Leher Karakter..... | 46 |
| Gambar 4.10 Pembuatan Celana Karakter..... | 47 |
| Gambar 4.11 Pembuatan Tangan Karakter..... | 47 |
| Gambar 4.12 Tambahan <i>Shape</i> Untuk Karakter..... | 48 |
| Gambar 4.13 Langkah Penyimpanan Gambar..... | 48 |
| Gambar 4.14 Pemilihan Format Penyimpanan..... | 49 |
| Gambar 4.15 Penyimpanan Gambar Karakter..... | 50 |
| Gambar 4.16 Tampilan Pengaturan Lembar Kerja Adobe Illustrator..... | 51 |
| Gambar 4.17 Tampilan Lembar Kerja Adobe Illustrator..... | 51 |
| Gambar 4.18 Tool Pada Adobe Illustrator..... | 52 |
| Gambar 4.19 Sketsa Awal <i>Background</i> | 52 |
| Gambar 4.20 <i>Basic Shape Background</i> | 53 |
| Gambar 4.21 <i>Custom Shape Background</i> | 53 |
| Gambar 4.22 <i>Multiple Shape Background</i> | 54 |
| Gambar 4.23 <i>Coloring</i> | 54 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.24 Tampilan Setelah <i>Coloring</i> | 55 |
| Gambar 4.25 Tampilan <i>Background</i> | 55 |
| Gambar 4.26 Tampilan Setelah <i>Shading Background</i> | 56 |
| Gambar 4.27 Langkah Penyimpanan Gambar..... | 56 |
| Gambar 4.28 Pemilihan Format Penyimpanan..... | 57 |
| Gambar 4.29 Penyimpanan <i>Background</i> | 57 |
| Gambar 4.30 Tampilan Awal Adobe After Effect..... | 58 |
| Gambar 4.31 Proses Import Karakter..... | 58 |
| Gambar 4.32 Proses Pengaturan Komposisi..... | 59 |
| Gambar 4.33 Tampilan Anchor Point..... | 59 |
| Gambar 4.34 Tampilan Struktur..... | 60 |
| Gambar 4.35 Tampilan <i>Parent</i> | 60 |
| Gambar 4.36 Tampilan <i>Controller</i> | 61 |
| Gambar 4.37 Penyimpanan Setelah <i>Rigging</i> Karakter..... | 61 |
| Gambar 4.38 Tampilan Posisi Awal..... | 62 |
| Gambar 4.39 Tampilan Setelah Animasi Dilakukan..... | 62 |
| Gambar 4.40 Pengaturan Render Animasi Karakter..... | 63 |
| Gambar 4.41 Format Penyimpanan Animasi Karakter..... | 63 |
| Gambar 4.42 Proses Render Animasi Karakter..... | 64 |
| Gambar 4.43 Tampilan Pengaturan Project..... | 65 |
| Gambar 4.44 Sequence Setting..... | 65 |
| Gambar 4.45 Import File..... | 66 |
| Gambar 4.46 Atur dan Susun Scene..... | 66 |
| Gambar 4.47 Proses <i>Editing</i> | 67 |
| Gambar 4.48 Export <i>Setting</i> | 67 |
| Gambar 4.49 Penerapan <i>Anticipation</i> | 68 |
| Gambar 4.50 Penerapan <i>Arc</i> | 68 |
| Gambar 4.51 Penerapan <i>Follow Trought and Overlapping</i> | 69 |
| Gambar 4.52 Penerapan <i>Solid Drawing</i> | 69 |
| Gambar 4.53 Penerapan Squash and Stretch..... | 70 |
| Gambar 4.54 Penerapan Staging..... | 70 |

Gambar 4.55 Penerapan Timing.....71
Gambar 4.56 Publish Youtube.....77



INTISARI

Animasi adalah suatu kegiatan untuk menghidupkan atau menciptakan gerak dari suatu benda mati yang diberikan dorongan, kekuatan, dan emosi untuk memberikan kesan hidup. Animasi terbagi menjadi beberapa jenis salah satunya adalah animasi 2 dimensi (2D) yang dapat digolongkan menjadi 3 jenis, salah satunya adalah animasi digital. Teknik *rigging* adalah proses membuat struktur kerangka dan menegaskan batasan gerakan. Film kartun tidak akan terlihat bagus jika cerita yang disuguhkan dalam film tersebut juga tidak bagus.

Melakukan observasi, studi pustaka, dan literatur untuk mengumpulkan data – data yang diperlukan dan diperoleh data – data yang diperlukan untuk proses pembuatan film animasi 2D dari tahap perancangan hingga tahap implementasi. Pembuatan film animasi 2D dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu pra produksi atau tahap perancangan terdiri dari penentuan ide, tema, logline, perancangan karakter, *screenplay*, dan *storyboard*. Tahap produksi terdiri dari *drawing guidance*, *background & foreground*, *coloring*, *rigging*, dan pembuatan animasi. Tahap pasca produksi terdiri dari *compositing*, *editing*, dan *rendering*.

Setelah melakukan tahapan yang ada dapat dihasilkan sebuah film pendek animasi 2D dengan judul Raeny. Cerita pada film ini adalah hasil imajinasi dari penulis yang dibuat dengan memperhatikan babak cerita agar alur cerita menjadi bagus dan menarik. Diproduksi menggunakan proses animasi digital dan menerapkan teknik *rigging* dapat membuat karakter – karakter dalam film terlihat lebih hidup.

Kata Kunci: 2D, Animasi, Film, *Rigging*, Raeny

ABSTRACT

Animation is an activity to animate or create motion from an inanimate object which is given encouragement, strength, and emotions to give the impression of life. Animation is divided into several types, one of which is 2 – dimensional (2D) animation which can be classified into 3 types, one of which is digital animation. Rigging technique is the process of structuring the frame and defining movement boundaries. A cartoon film will not look good if the story that is presented in the film is also not good.

Conducting observations, literature studies, literature to collect the necessary data and obtain the data needed for 2D animation film making process from the design stage to the implementation stage. The making of 2D animated films is carried out in several stages, namely the pre – production or design stage consisting of determining the idea, theme, logline, character design, screenplay, and storyboard. The production stage consists of drawing guidance, background & foreground, coloring, rigging, and animation. The post – production stage consists of compositing, editing, and rendering.

After doing the steps, a 2D animated short film with the title Raeny can be produced. The story in this film the result of the author's imagination, which is made by paying attention to the storyline so that the storyline becomes good and interesting. Produced using a digital animation process and applying rigging techniques can make the characters in the film look more alive.

Keywords: 2D, Animation, Film, Rigging, Raeny