

**PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI
MENGENAI PENTINGNYA BERSYUKUR UNTUK
REMAJA DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh:

MUHAMMAD GIGIH PAMUNGKAS

19.82.0561

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI
MENGENAIPENTINGNYA BERSYUKUR UNTUK REMAJA
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh:

**MUHAMMAD GIGIH PAMUNGKAS
19.82.0561**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN


SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI
MENGENAI PENTINGNYA BERSYUKUR UNTUK REMAJA
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

yang disusun dan diajukan oleh
Muhammad Gigih Pamungkas
19.82.0561

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 September 2022

Dosen Pembimbing,


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

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI
MENGENAI PENTINGNYA BERSYUKUR UNTUK REMAJA
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Gigih Pamungkas

19.82.0561

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Februari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIK. 190302096

:::

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **MuhammadGigihPamungkas**
NIM : **19.82.0561**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Film Animasi Pendek 2 Dimensi Mengenai Pentingnya Bersyukur Untuk Remaja Dengan Teknik *Frame By Frame*

Dosen Pembimbing : Haryoko, M.Cs

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab SAYA, bukan tanggungjawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Februari 2024

Yang Menyatakan,

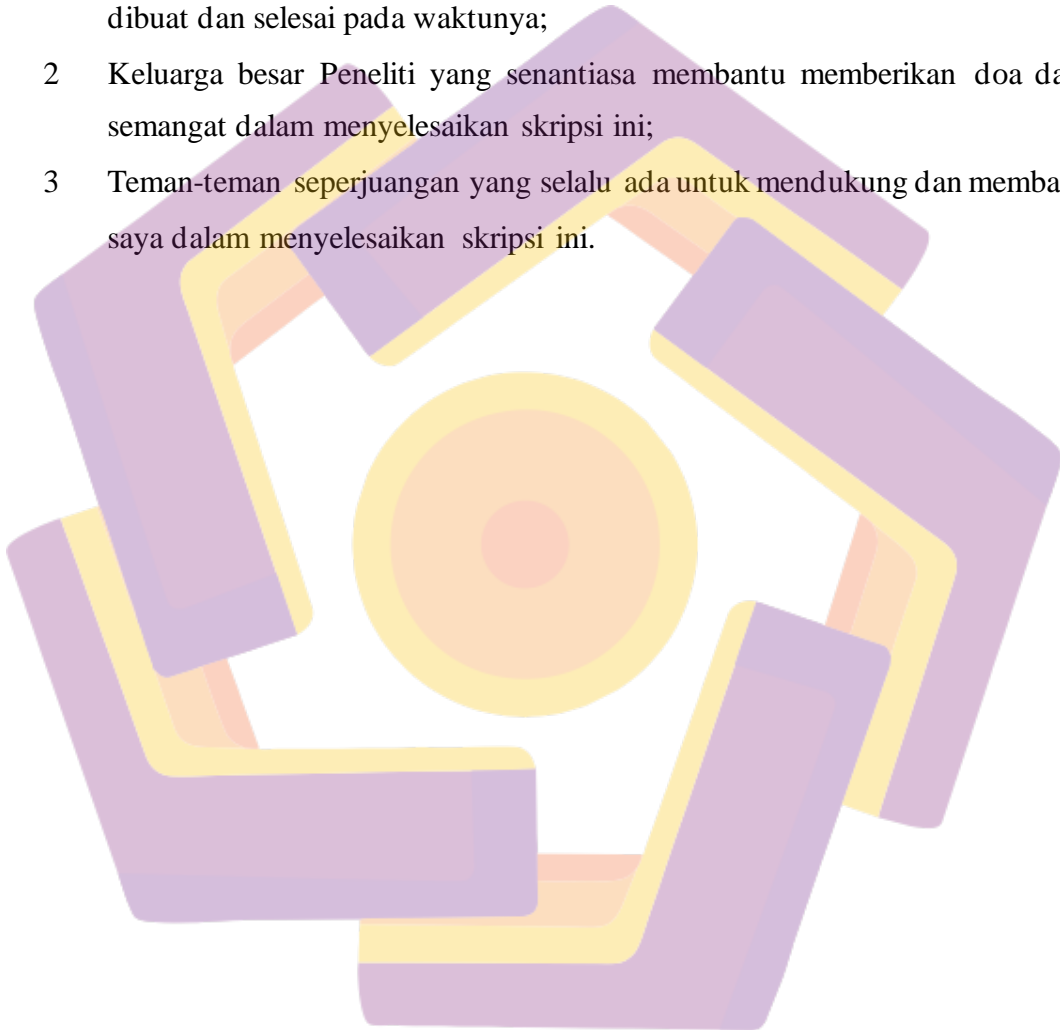


Muhammad Gigih Pamungkas

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam dengan telah diselesaikannya skripsi ini Peneliti mempersembahkan kepada :

- 1 Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya;
- 2 Keluarga besar Peneliti yang senantiasa membantu memberikan doa dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini;
- 3 Teman-teman seperjuangan yang selalu ada untuk mendukung dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur Peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas Rahmat dan karunianya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul “PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI MENGENAI PENTINGNYA BERSYUKUR UNTUK REMAJA DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kepada kedua orang tua, Bapak Basrowi dan Ibu Tati Rohati dan keluarga besar yang telah memberikan segala dukungan baik materiil dan non materiil dalam proses pengerjaan skripsi;
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta;
3. Bapak Hanif Al-Fatta, S.Kom, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta;
4. Bapak Haryoko, M.Cs, selaku Dosen Pembimbing dalam pembuatan skripsi;
5. Teman-teman seperjuangan yang selalu mendukung satu sama lain dalam perjuangan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, Peneliti menerima dengan sepenuh hati masukan dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akandatang

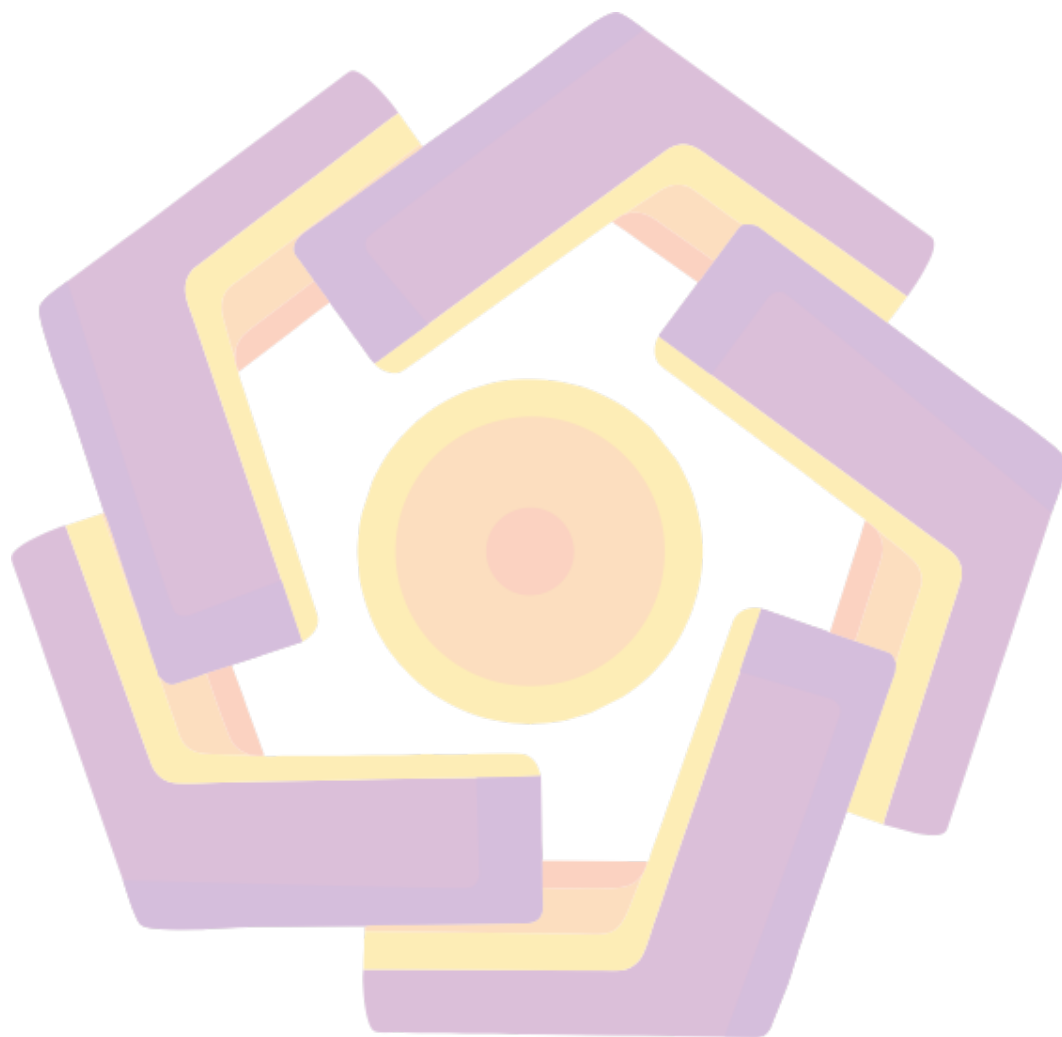
Yogyakarta, 29 September 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang.....	14
1.2 Rumusan Masalah.....	17
1.3 Batasan Masalah.....	17
1.4 Tujuan Penelitian.....	17
1.5 Manfaat Penelitian.....	17
1.6 Metode Penelitian.....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
2.1 Studi Literatur.....	21
2.2 Dasar Teori.....	25
2.3 Skala Likert.....	44
2.4 Rumus Presentase Skala Likert.....	44
2.5 Analisis Kebutuhan Sistem.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
3.1 Gambar Umum.....	47
3.2 Analisis Kebutuhan.....	47
3.3 Aspek Produksi.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	58
4.1 Pembahasan.....	58
4.2 Evaluasi.....	65
BAB V PENUTUP.....	69
1.1 Kesimpulan.....	69

1.2 Saran	69
REFERENSI.....	70



DAFTAR TABEL

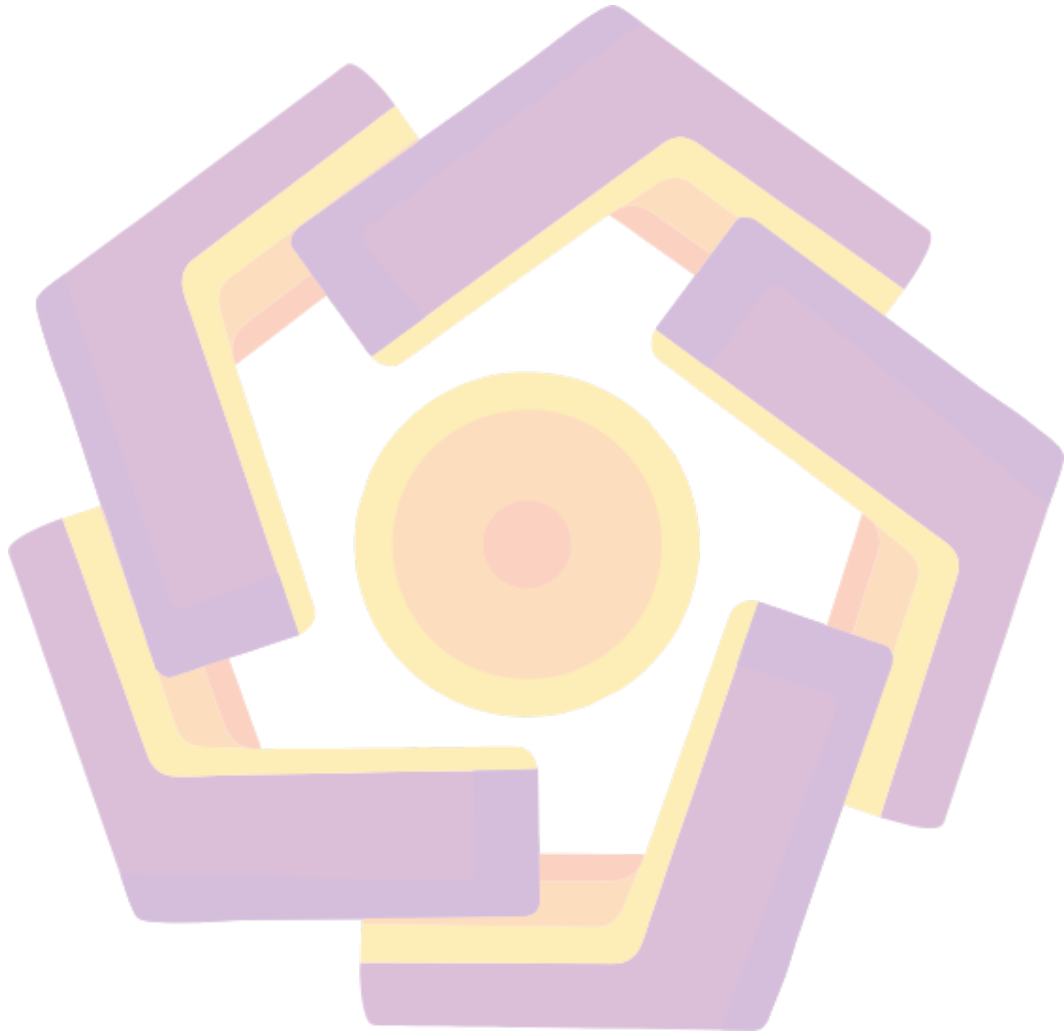
Tabel 2 1 Keaslian Penelitian	23
Tabel 2 2 Tingkatan Skala likert.....	44
Tabel 2 3 Presentase Pembagian Variable	45
Tabel 3 1 Tabel Aspek Kreatif.....	49
Tabel 3 2 Tabel Aspek Teknis.....	51
Tabel 4 1 Tabel Alpha Testing	65
Tabel 4 2 Tabel <i>Beta Testing</i>.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 <i>The Lion king</i>	26
Gambar 2 2 Animasi 2D “FUUTO PI”	27
Gambar 2 3 Animasi 3D “Minnions”	27
Gambar 2 4 <i>Squash and Stretch</i>	28
Gambar 2 5 <i>Anticipation</i>	29
Gambar 2 6 <i>Staging</i>	29
Gambar 2 7 <i>Straight Ahead</i>	30
Gambar 2 8 <i>Pose To Pose</i>	30
Gambar 2 9 <i>Follow Through</i>	31
Gambar 2 10 <i>Slow In and Slow Out</i>	31
Gambar 2 11 <i>Arcs</i>	32
Gambar 2 12 <i>Second Action</i>	32
Gambar 2 13 <i>Timing And Spacing</i>	33
Gambar 2 14 <i>Appeal</i>	34
Gambar 2 15 <i>Exaggeration</i>	34
Gambar 2 16 <i>Solid Drawing</i>	35
Gambar 2 17 <i>Logline</i>	40
Gambar 2 18 <i>Storyboard</i>	41
Gambar 2 19 <i>Character Development</i>	41
Gambar 2 20 <i>Layout</i>	42
Gambar 2 21 <i>Animation</i>	43
Gambar 3 1 <i>Script Animasi “Pria Kardus”</i>	52
Gambar 3 2 <i>Script Animasi “Pria Kardus”</i>	53
Gambar 3 3 <i>Script Animasi “Pria Kardus”</i>	53
Gambar 3 4 <i>Script Animasi “Pria Kardus”</i>	54
Gambar 3 5 <i>Referensi Style</i>	54
Gambar 3 6 <i>Concept awal kamar “Pria Kardus”</i>	55
Gambar 3 7 <i>Character Design “Box”</i>	55
Gambar 3 8 <i>Character Design</i>	56
Gambar 3 9 <i>Storyboard Scene 1/1-5/16</i>	57
Gambar 4 1 <i>Tampilan setelah proses import aset</i>	58
Gambar 4 2 <i>Tampilan penambahan layer</i>	59
Gambar 4 3 <i>Tampilan penambahan material</i>	60
Gambar 4 4 <i>Storyboard Shot 4.3-4.4</i>	61
Gambar 4 5 <i>Pembuatan Frame Shoot 4.3-4.4</i>	61
Gambar 4 6 <i>Pembuatan Frame Shoot 4.3-4.4</i>	61
Gambar 4 7 <i>Proses Colouring dengan Vertex Paint dan Polyline</i>	62
Gambar 4 8 <i>Proses Setelah Diberi Warna</i>	62
Gambar 4 9 <i>Setting Render Output</i>	63

Gambar 4 10 *Preview Render di Blender* 63
Gambar 4 11 *Format Hasil Render*..... 64



INTISARI

Bersyukur merupakan sebuah perihal yang terkadang dianggap remeh oleh sebagian orang, merasa tidak puas dengan apa yang dimiliki dan selalu membandingkannya dengan orang lain, sehingga membuat sebagian orang menjadi kurang bahkan sama sekali tidak bersyukur. Hal ini sering kali terjadi pada kalangan anak muda, khususnya remaja yang seringkali merasa gagal karena pencapaian yang mereka miliki tidak sama dengan yang orang lain miliki, sehingga membuat mereka seringkali mengeluh dan kurang bersyukur.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pendekatan edukasi berupa gambaran visual berbentuk film animasi pendek dengan gaya 2 Dimensi dan menggunakan Teknik *Frame by frame* dengan mengusung tema bersyukur, agar mudah dinikmati oleh kalangan remaja dan dapat secara ekspresif dalam menyampaikan informasi.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan dengan adanya pendekatan secara berbeda seperti melalui gambaran visual berupa film pendek animasi dengan gaya 2 Dimensi dapat membantu meningkatkan kesadaran sebagian orang khususnya kalangan remaja tentang pentingnya bersyukur dengan apa yang telah kita miliki dan tidak mudah berputus asa.

Kata kunci: Bersyukur, Animasi 2D, Film Pendek, *Frame By Frame*.

ABSTRACT

Gratitude is something that some people sometimes take for granted, feel dissatisfied with what they have and always compare it with other people, thus making some people less or not even completely ungrateful. This problem often occurs among young people, especially teenagers who often feel like a failure because the achievements they have are not the same as what other people have, so that they often complain and are less grateful.

In this study, researchers used an educational approach in the form of visual images in the form of short animated films in 2d style and used the frame by frame technique with the theme of gratitude, so that it is easily enjoyed by teenagers and can convey information expressively.

From the results of this study, it can be concluded that using a different approach, such as through a visual image in the form of a 2d-style animated short film, can help raise awareness among some people, especially teenagers, about the importance of being grateful for what we already have and not giving up easily.

Keyword: Grateful, 2D Animation, Short Movie, Frame By Frame.