

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “POSITIVE THINKING”**

**DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

**Studi Kasus: Universitas Amikom Yogyakarta TA**

**2020/2021**



**SKRIPSI**

disusun oleh

**Youri Dian Muhamad**

**16.12.8674**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2020**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFI UNTUK  
PENENTUAN DISTRIBUSI DAERAH ASAL MAHASISWA**

**Studi Kasus: Universitas Amikom Yogyakarta TA 2020/2021**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Youri Dian Muhamad**

**16.12.9674**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “POSITIVE  
THINKING”**

**DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

**Studi Kasus: Universitas Amikom Yogyakarta TA 2020/2021**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Youri Dian**

**16.12.9674**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Juli 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhed, M.Kom.**

**NIK. 190302243**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “POSITIVE THINKING”**

**DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang disusun oleh

**Youri Dian**

**16.12.9674**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 September 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

**Mulia Sulistivono, M.Kom**  
**NIK. 190302248**

**Bhanu Sri N. M. Kom**  
**NIK. 190302038**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 September 2020

**Ketua Program Studi**  
**S1- Sistem Informasi**

**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, 15 September 2020



Youri Dian Muhamad

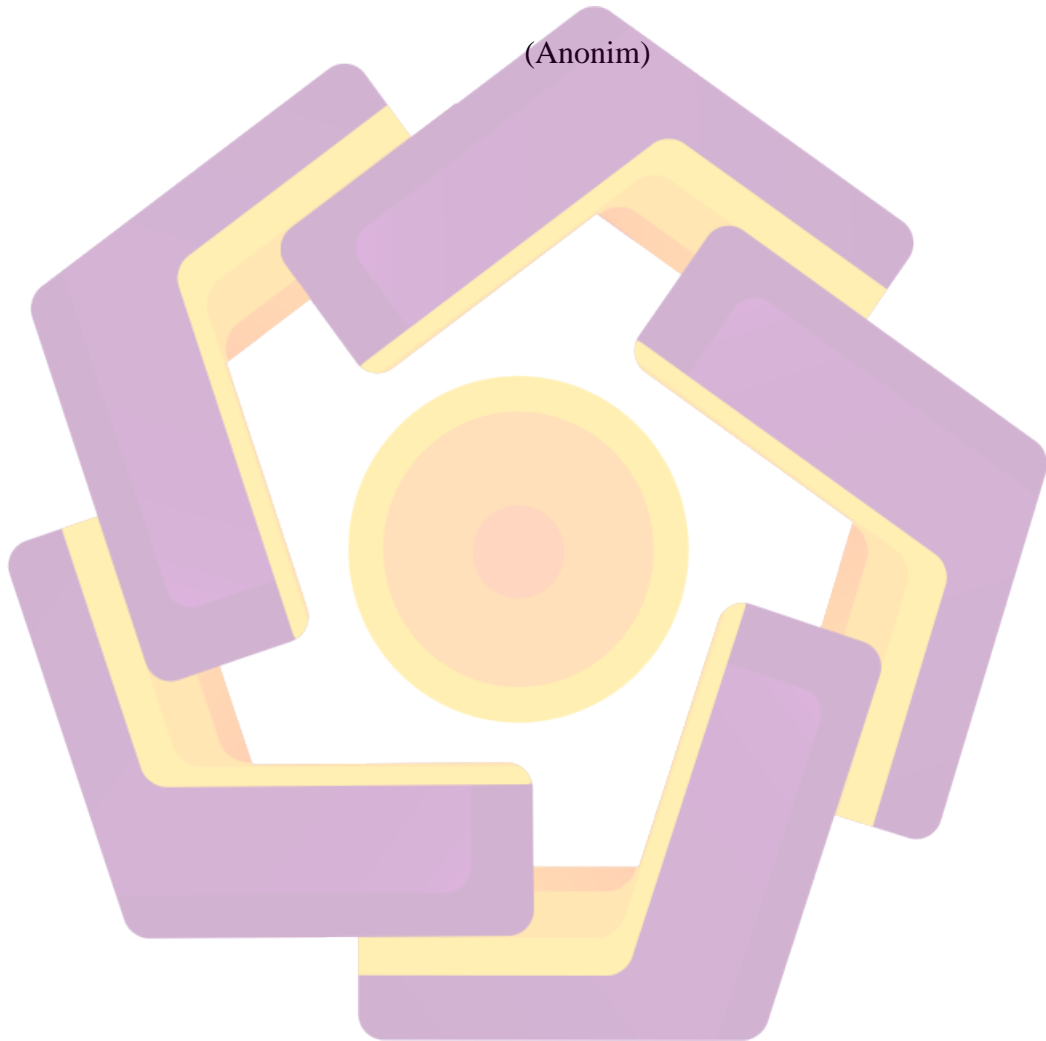
NIM. 16.12.9674

## MOTTO

“Dan barang siapa yang bertawakal kepada Allah niscaya Allah akan mencukupkan (keperluan) nya.” (QS. Ath Tholaq: 3)

“Berusahalah sampai hal yang sulit terlihat mudah”

(Anonim)



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya Bapak Dedi Junaedi dan Ibu Ida Faridawati, yang telah memberikan kasih, mendidik, memberikan semangat, motivasi, dukungan, baik secara moril dan materil serta doa yang tulus untuk kelulusanku dalam menempuh jenjang studi S1 ini.
2. Seluruh Guru dan Dosen, yang selama ini telah banyak memberikan ilmu kepada saya hingga saya lebih baik lagi dari ke hari.
3. Kepada almamater tercinta Universitas Amikom Yogyakarta, bangsa dan Negara Indonesia tercinta

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pembuatan Film Animasi 2D “Positive Thinking” Dengan Teknik Frame by Frame”. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Bernadhed, M.Kom, Dosen Pembimbing TAS yang telah memberikan bimbingan, saran dan senantiasa meluangkan waktu, pikiran dan tenaga dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom , Dosen Penguji TAS yang telah banyak memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Bapak Mulia Sulistiyono, M.Kom , Dosen Penguji TAS yang telah banyak memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T, Ketua program studi system informasi Universita Amikom Yogyakarta
5. DAAK Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberi persetujuan pelaksanaan tugas akhir skripsi
6. Kedua orang tua beserta keluarga besar, terimakasih atas doa, dukungan dan motivasinya sehingga penulisan Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
7. Teman-temanku dari Jurusan Sistem Informasi Amikom 2016 yang telah memberikan semangatnya dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.



8. Seluruh pihak yang telah membantu kelancaran dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-satu.

Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lainnya yang bermanfaat. Semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan Allah SWT.



Yogyakarta, 15 September 2020

Penulis

Youri Dian Muhamad

16.12.9674

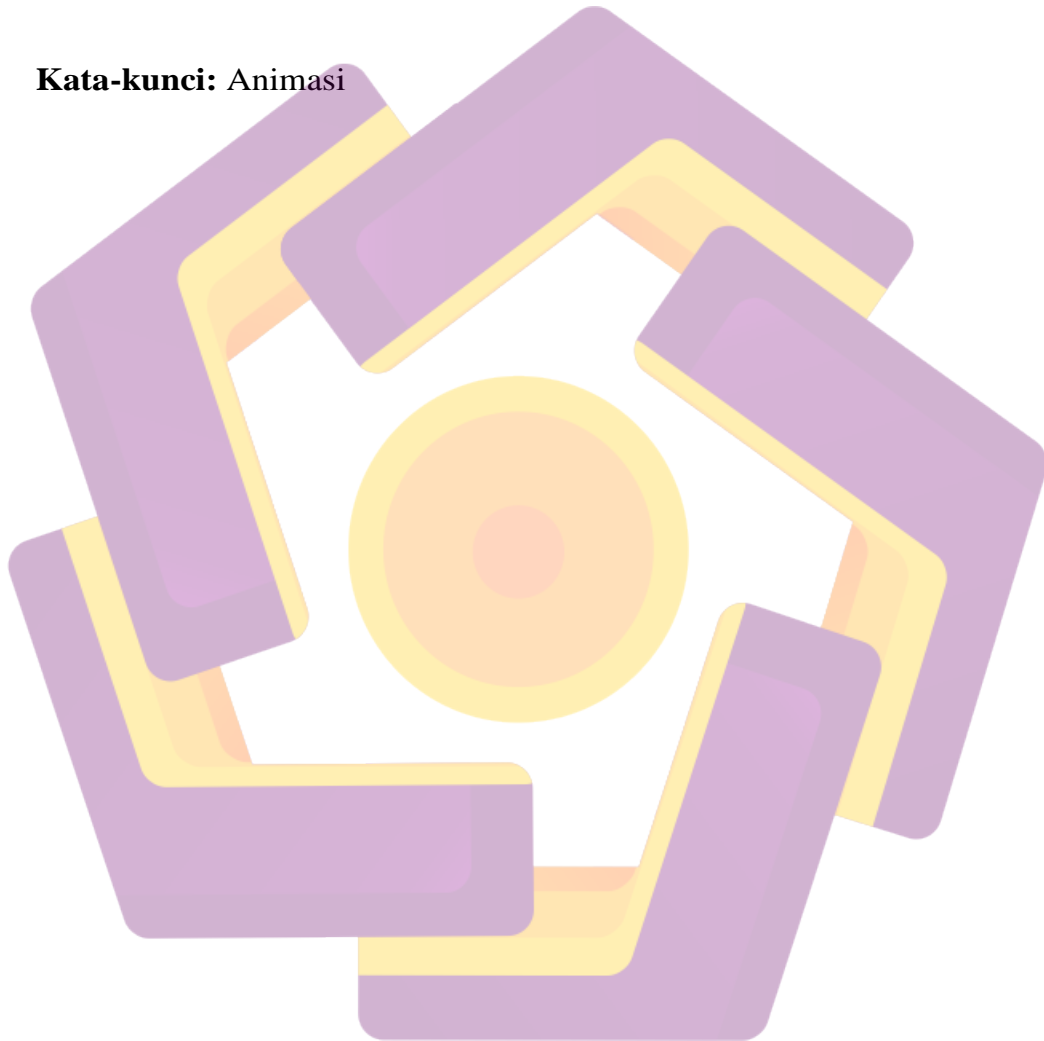
## INTISARI

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Terdapat tiga tahap untuk membuat sebuah animasi, tahap tersebut adalah pra produksi, pasca produksi, dan produksi.

Metode yang dipakai dalam pembuatan skripsi ini adalah Metode Analisis, Metode kepustakaan, dan Metode perancangan.

Berdasarkan hasil yang didapat untuk membuat sebuah animasi ada 3 tahap penting yaitu Pra produksi, Pasca Produksi, dan Produksi.

**Kata-kunci:** Animasi



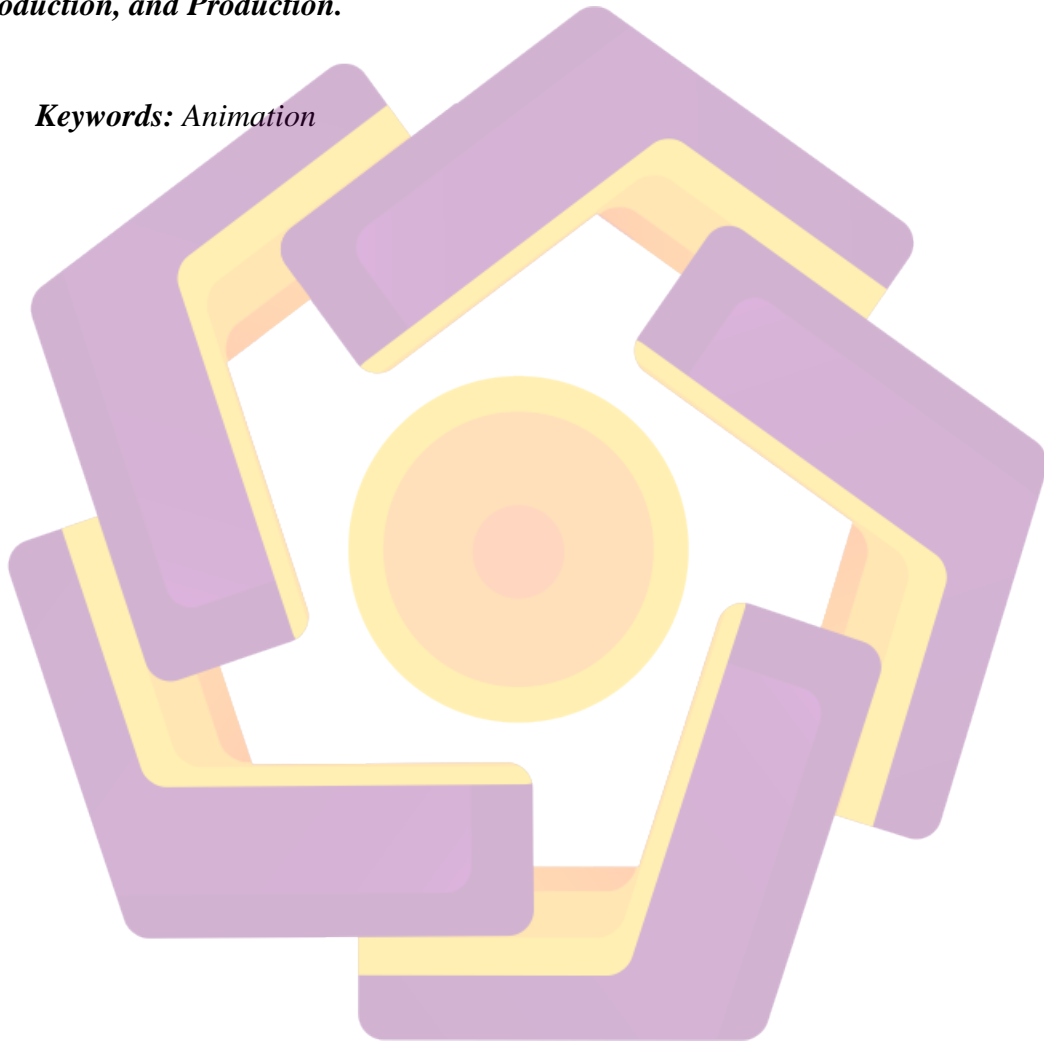
## **ABSTRACT**

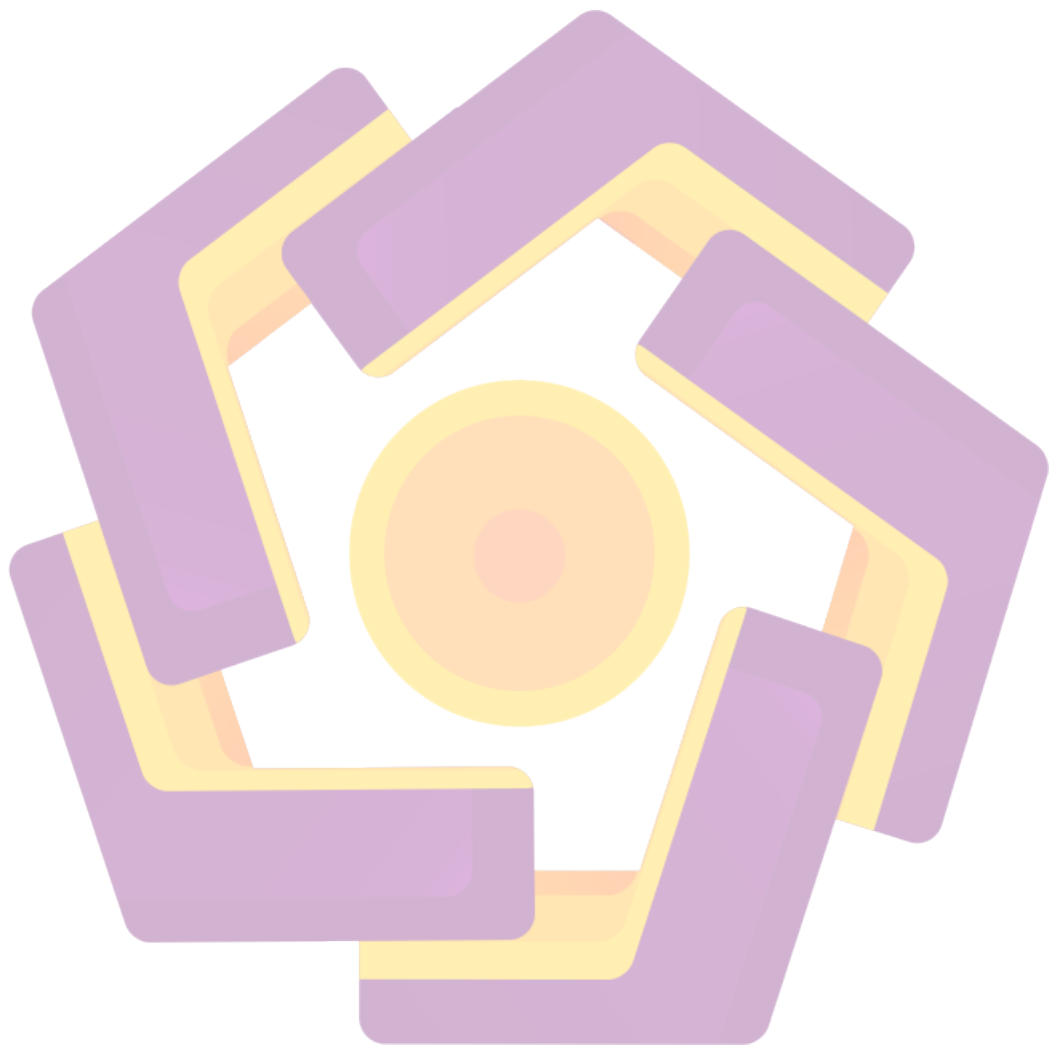
*Animation is a moving image in the form of a set of objects (images) arranged in an orderly manner following a predetermined flow of motion for each additional time that occurs. There are three stages to creating an animation, these stages are pre-production, post-production, and production.*

*The method used in the making of this thesis is the method of analysis, the method of literature, and the method of design.*

*Based on the results obtained, to make an animation there are 3 important stages, namely Pre-production, Post-Production, and Production.*

*Keywords: Animation*





## DAFTAR ISI

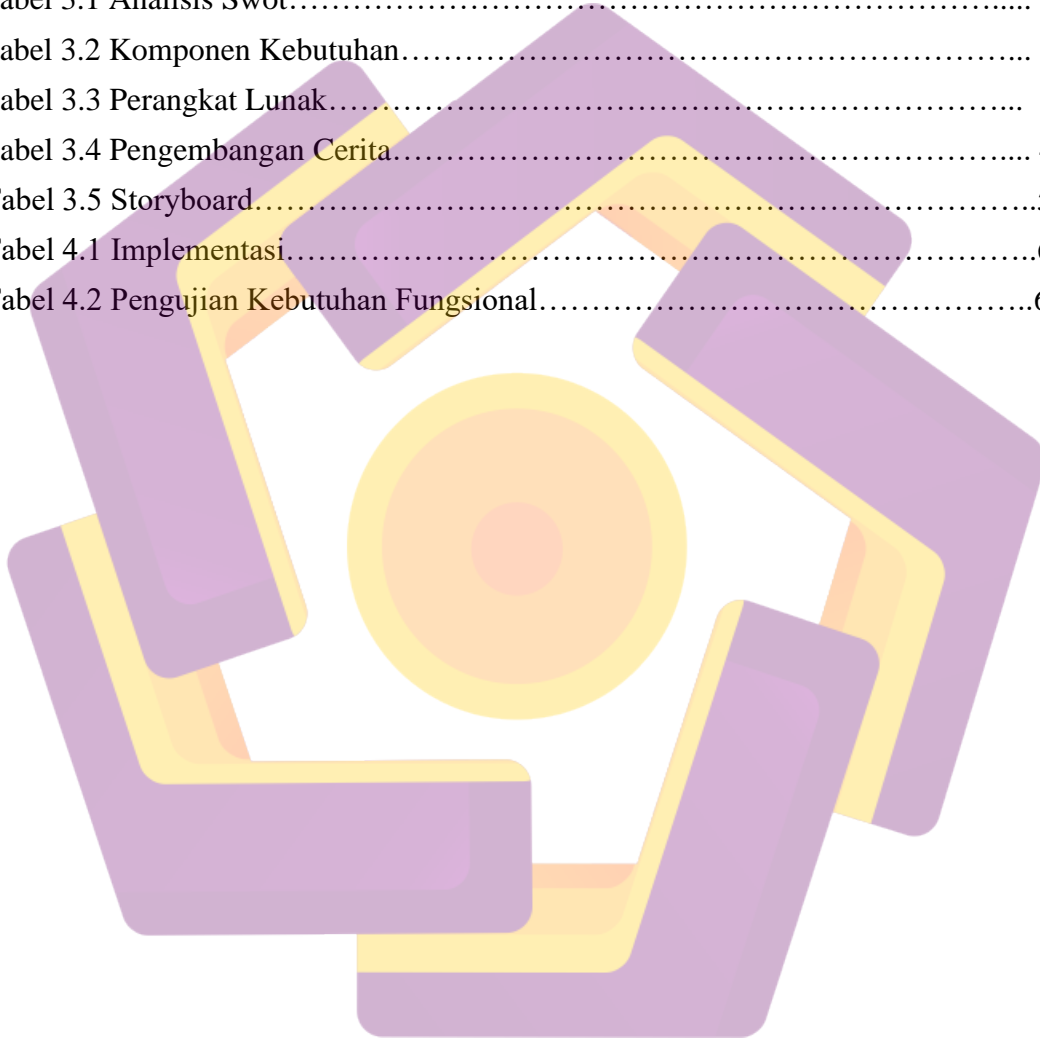
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>INTISARI.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistem Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Definisi Animasi.....	9
2.2.2 Perkembangan Dunia Animasi .....	9
2.2.3 Prinsip Dasar Animasi.....	13

2.2.4 Teknik Pembuatan Animasi .....	20
2.2.5 Macam Macam Bentuk Animasi.....	23
2.3 Analisa .....	24
2.3.1 Analisa Kebutuhan Sistem.....	25
2.4 Tahap-tahap Perancangan Animasi.....	27
2.4.1 Tahap Pra Produksi.....	27
2.4.2 Tahap Produksi.....	31
2.4.3 Tahap Paska Produksi.....	33
2.5 Evaluasi.....	34
2.5.1 Perhitungan Kuisisioner.....	34
2.5.2 Menentukan Interval.....	35
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>37</b>
3.1 Analisis .....	37
3.1.1 Pertimbangan Pengambilan Cerita.....	37
3.1.2 Referensi Desain Karakter.....	37
3.1.3 Analisa Swot.....	38
3.1.4 Analisis Kebutuhan.....	38
3.2 Pra Produksi .....	40
3.2.1 Ide Cerita.....	40
3.2.2 Tema.....	40
3.2.3 Longline.....	40
3.2.4 Mengembangkan Cerita.....	41
3.2.5 Sinopsis.....	42
3.2.6 Naskah Positive Thinking.....	43
3.2.7 Diagram Scene.....	44
3.2.8 Desain Karakter.....	46

3.2.9 Screenplay.....	49
3.2.10 Storyboard.....	49
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
4.1 Pembahasan.....	53
4.1.1 Produksi.....	53
4.1.2 Pasca Produksi.....	63
4.2 Implementasi.....	65
4.2.1 Publikasi Film.....	67
4.3 Evaluasi.....	67
4.3.1 Pengujian Kebutuhan Fungsional.....	68
4.3.2 Kuisisioner.....	70
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>72</b>
5.1 Kesimpulan.....	72
1 Pra Produksi.....	72
2 Produksi.....	72
3 Evaluasi.....	73
5.2 Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
Tabel 2.2 Pengkategorian Skor.....	35
Tabel 2.3 Contoh Pengkategorian.....	36
Tabel 3.1 Analisis Swot.....	38
Tabel 3.2 Komponen Kebutuhan.....	39
Tabel 3.3 Perangkat Lunak.....	39
Tabel 3.4 Pengembangan Cerita.....	41
Tabel 3.5 Storyboard.....	50
Tabel 4.1 Implementasi.....	65
Tabel 4.2 Pengujian Kebutuhan Fungsional.....	68





## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Mickey Mouse.....	10
Gambar 2.2 Animasi Corpse Bride.....	11
Gambar 2.3 The Last Air Bender .....	12
Gambar 2.4 The incredible.....	12
Gambar 2.5 Solid Drawing.....	13
Gambar 2.6 Timing and Spacing.....	14
Gambar 2.7 Squash and Strecth.....	14
Gambar 2.8 Anticipation.....	15
Gambar 2.9 Slow In Slow Out.....	15
Gambar 2.10 Arcs.....	16
Gambar 2.11 Secondary Action.....	17
Gambar 2.12 Follow Through and Overlapping Action.....	17
Gambar 2.13 Straight Ahead and Pose to Pose.....	18
Gambar 2.14 Staging.....	19
Gambar 2.15 Appeal.....	19
Gambar 2.16 Exaggeration.....	20
Gambar 2.17 Contoh Longline.....	28
Gambar 2.18 Contoh Storyboard.....	30
Gambar 2.19 Perkembangan Karakter.....	31
Gambar 2.20 Contoh Layout.....	32
Gambar 2.21 Pergerakan Animasi.....	33
Gambar 3.1 Jungle Beat.....	37
Gambar 3.2 Diagram Scene.....	45
Gambar 3.3 Karakter Landak.....	46
Gambar 3.4 Karakter Kelinci.....	47
Gambar 3.5 Karakter Monyet.....	47
Gambar 3.6 Background.....	48
Gambar 4.1 Skema Pembuatan Animasi.....	53
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Kanvas.....	54
Gambar 4.3 Proses Pemberian Line Art.....	55
Gambar 4.4 Proses Pewarnaan Background.....	56

Gambar 4.5 Membuat Dokumen Baru.....	57
Gambar 4.6 Memasukan Background.....	57
Gambar 4.7 Tampilan Background.....	58
Gambar 4.8 Membuat Keyframe.....	59
Gambar 4.9 Membuat Inbeetween.....	60
Gambar 4.10 Proses Clean Up.....	60
Gambar 4.11 Proses Pewarnaan.....	61
Gambar 4.12 Proses Publish.....	62
Gambar 4.13 Proses Pengubahan Fomat swf.....	62
Gambar 4.14 Proses Compositing.....	64
Gambar 4.15 Proses Rendering.....	64

