

**PERANCANGAN FILM KARTUN “A TALE BEFORE SLEEP”
DENGAN ANIMASI 2D**

SKRIPSI



disusun oleh

Bagas Hario Baskoro

14.12.8124

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN FILM KARTUN “A TALE BEFORE SLEEP”
DENGAN ANIMASI 2D**

SKRIPSI



disusun oleh

Bagas Hario Baskoro

14.12.8124

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN “A TALE BEFORE SLEEP” DENGAN ANIMASI 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagas Hario Baskoro

14.12.8124

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal Agustus 2020

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN FILM KARTUN “A TALE BEFORE SLEEP”
DENGAN ANIMASI 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagas Hario Baskoro

14.12.8124

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal Agustus 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

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 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, 21 Agustus 2020



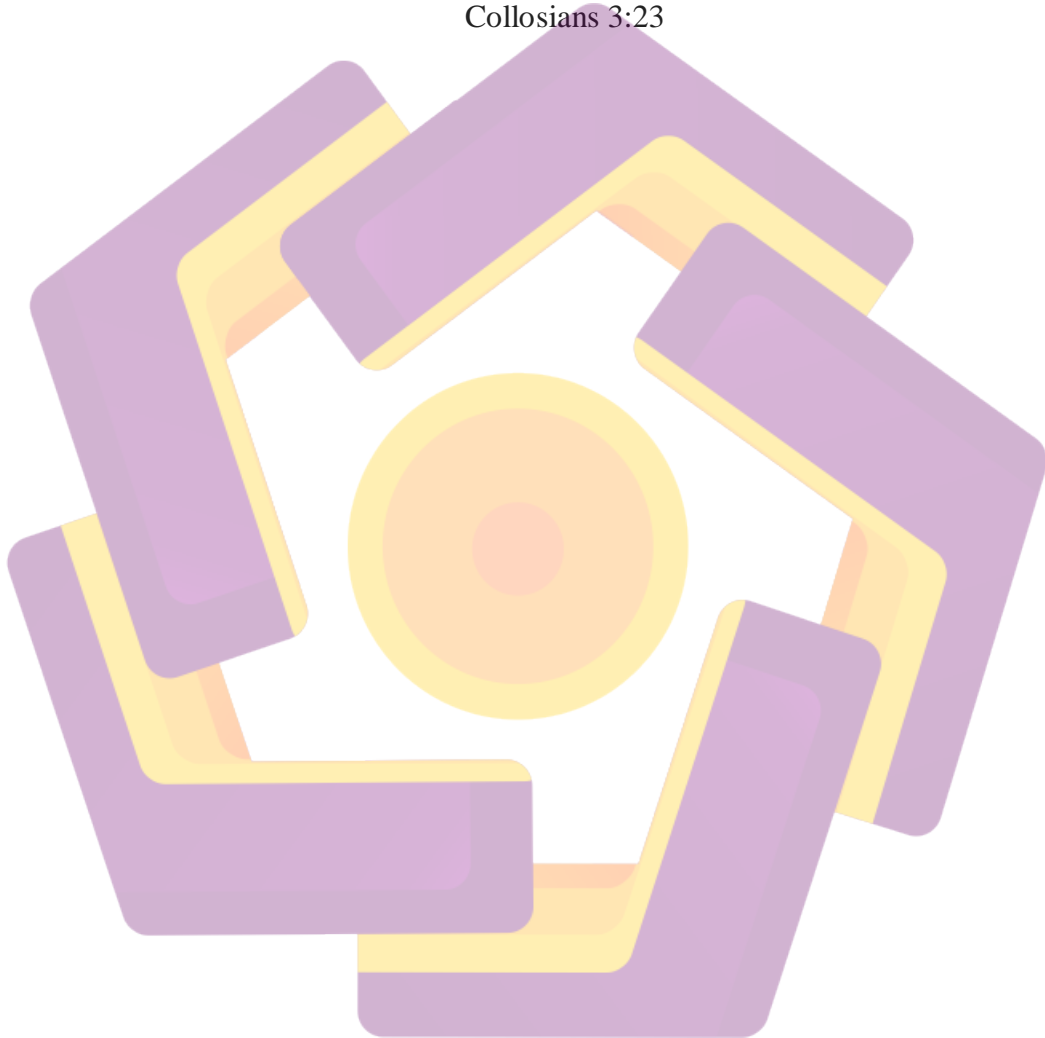
Bagas Hario Baskoro

NIM. 14.12.8124

MOTTO

"Work willingly at whatever you do, as though you were working for the Lord
rather than for people."

Collosians 3:23



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang tidak pernah meninggalkan dan mengabulkan doa yang selalu kupanjatkan. Terima kasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang – orang baik di sekelilingku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terimakasihku juga kepada:

1. Kedua orang tua saya yang sudah memeberikan dukungan sepenuh jati dan memberikan semangat kembali di saat masa sulit dalam mengerjakan skripsi pun saat kuliah.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi.
3. Ingrid Kristiani Alvena yang tidak pernah capek untuk mengingatkan saya untuk segera menyelesaikan skripsi, selalu memberikan semangat, lalu membantu saya dalam merapikan naskah skripsi saya, mengajari saya bagaimana menggunakan Microsoft word dan masih banyak lagi.
4. Umar Faruq Vista yang membantu saya memberikan informasi seputar skripsi dan membantu saya dalam proses pembayaran sidang.
5. Dedi Hartono, Muhammad Yussi, dan Pieter Mangudap yang selalu menemani saya bermain di kos sehingga saya bisa kembali semangat dalam mengerjakan skripsi.
6. Semua dosen yang telah membagi ilmunya kepada penulis di Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Semua Pihak yang telah terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan setu per satu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. 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.

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. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua yang selalu mendukung, memberikan doa dan memberikan semangat kepada peneliti.
6. Semua teman-teman yang telah memberikan semangat sehingga Skripsi ini berhasil peneliti selesaikan.

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.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Agustus 2020
Penulis,

Bagas HB
14.12.8124

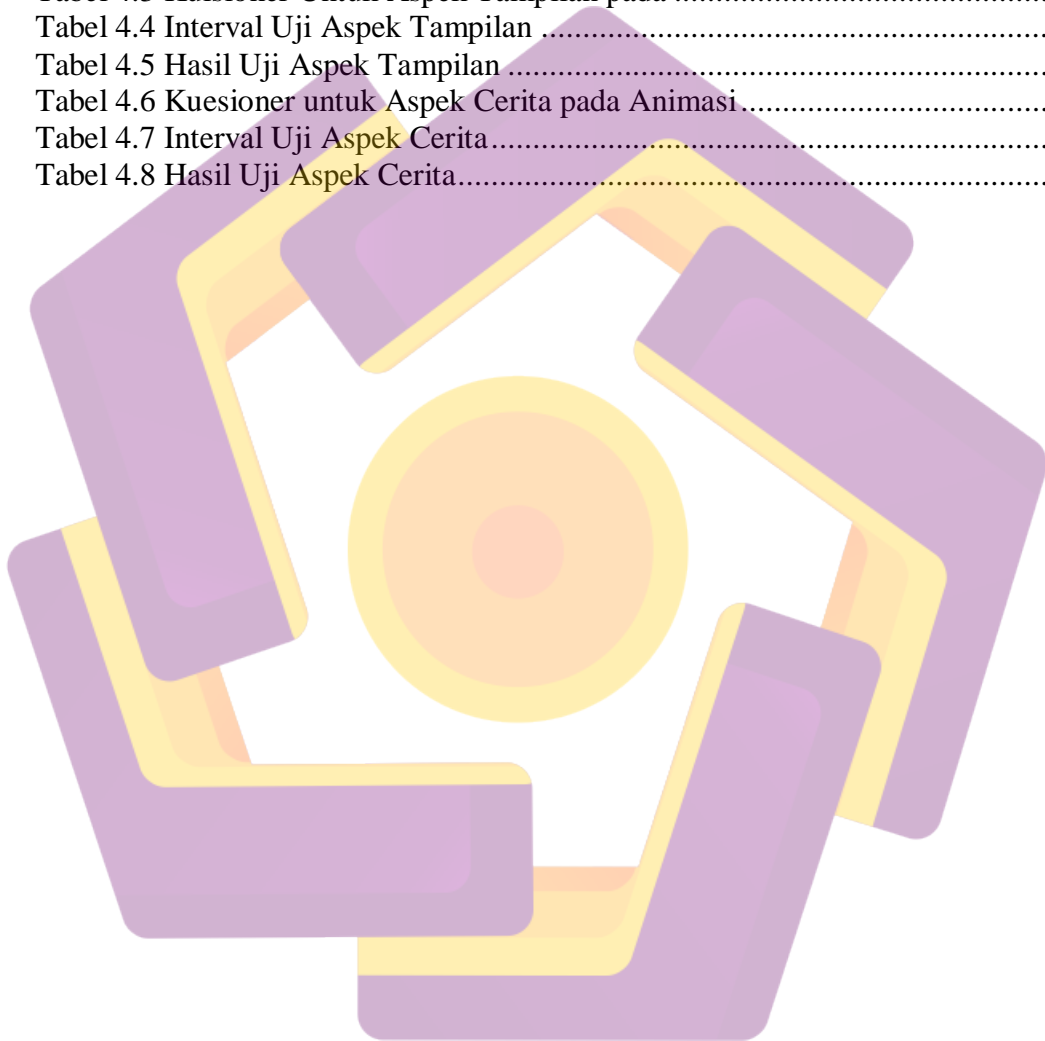
DAFTAR ISI

COVER	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penulisan.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.6.1. Pengumpulan Data	4
1.6.2. Analisis	5
1.6.3. Perancangan	5
1.6.4. Produksi.....	6
1.6.5. Evaluasi	6
1.7. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
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 Macam-macam Bentuk Animasi.....	21
2.2.5 Teknik Pembuatan Animasi.....	25
2.3 Analisis Sistem.....	26
2.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	26
2.4 Tahap-tahap Perancangan Animasi	28
2.4.1 Tahap Pra-Produksi	28
2.4.2 Tahap Produksi	32
2.4.3 Tahap Pasca Produksi.....	35
2.5 Evaluasi.....	36
2.5.1 Perhitungan Kuisisioner	37
2.5.2 Menentukan Interval.....	37
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	38

3.1. Analisis Observasi.....	38
3.1.1. Analisis Referensi	38
3.1.2. Analisis Cerita.....	41
3.2. Analisis Kebutuhan	44
3.2.1. Analisis Kebutuhan Fungsional	44
3.2.2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	45
3.3. Perancangan	47
3.3.1. Pra Produksi.....	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	58
4.1. Produksi	58
4.1.1. Pembuatan <i>Concept Art</i>	58
4.1.2. Pembuatan Background dan Foreground	63
4.1.3. Key Animation dan In Between.....	69
4.1.4. Sound dan Background Music	72
4.2. Pasca Produksi	73
4.2.1. <i>Compositing</i>	73
4.2.2. <i>Editing</i>	75
4.2.3. <i>Rendering</i>	76
4.3. Evaluasi.....	77
4.3.1. <i>Alpha testing</i>	79
4.3.2. Beta testing	83
BAB V PENUTUP	92
5.1. Kesimpulan	92
5.2. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban	38
Tabel 3.1 Perbandingan <i>Software</i> Rekomendasi dan Digunakan.....	45
Tabel 4.1 Hasil Kebutuhan Fungsional.....	79
Tabel 4.2 Penerapan 12 Prinsip Animasi	81
Tabel 4.3 Kuisisioner Untuk Aspek Tampilan pada	84
Tabel 4.4 Interval Uji Aspek Tampilan	85
Tabel 4.5 Hasil Uji Aspek Tampilan	86
Tabel 4.6 Kuesioner untuk Aspek Cerita pada Animasi.....	88
Tabel 4.7 Interval Uji Aspek Cerita.....	89
Tabel 4.8 Hasil Uji Aspek Cerita.....	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mickey Mouse	10
Gambar 2.2 Animasi <i>Stop Motion</i> “Kubo And The Two Strings”	11
Gambar 2.3 Animasi 2d “Tom And Jerry”	12
Gambar 2.4 Animasi 3d “Doraemon”	13
Gambar 2.5 <i>Solid Drawing</i>	14
Gambar 2.6 <i>Timing And Spacing</i>	14
Gambar 2.7 <i>Squash & Stretch</i>	15
Gambar 2.8 <i>Anticipation</i>	15
Gambar 2.9 <i>Slow In And Slow Out</i>	16
Gambar 2.10 <i>Arcs</i>	17
Gambar 2.11 <i>Secondary Action</i>	17
Gambar 2.12 <i>Follow Through And Overlapping Action</i>	18
Gambar 2.13 <i>Straight Ahead Action And Pose To Pose</i>	19
Gambar 2.14 <i>Staging</i>	19
Gambar 2.15 <i>Appeal</i>	20
Gambar 2.16 <i>Exaggeration</i>	21
Gambar 2.17 Contoh <i>Logline</i>	30
Gambar 2.18 Contoh Storyboard	31
Gambar 2.19 Perkembangan Karakter Utama Dragon Ball	32
Gambar 2.20 Contoh <i>Key Drawing</i>	33
Gambar 2.21 Contoh <i>In-Between</i>	33
Gambar 2.22 Contoh <i>Coloring</i>	34
Gambar 2.23 Contoh <i>Background & Foreground</i>	35
Gambar 3.1 Masha’s Spooky Stories	39
Gambar 3.2 Out Of Sight	40
Gambar 3.3 Diagram <i>Scene</i>	54
Gambar 3.4 Gadis	55
Gambar 3.5 Bapak	56
Gambar 4.1 Sketsa Karakter	59
Gambar 4.2 <i>Lineart</i> Terpisah Dengan <i>Layer</i> Sketsa	59
Gambar 4.3 Tampilan <i>Coloring</i>	60
Gambar 4.4 Sketsa Karakter	60
Gambar 4.5 <i>Lineart</i> Karakter	61
Gambar 4.6 Tampilan <i>Coloring</i>	61
Gambar 4.7 Tampilan Karakter Gadis	62
Gambar 4.0.8 Tampilan Karakter Ayah	62
Gambar 4.9 Tampilan Karakter Gadis Versi Bebek	63
Gambar 4.10 Tampilan Objek Pendukung	63
Gambar 4.11 Tampilan Sketsa <i>Background</i>	64
Gambar 4.12 Tampilan <i>Lineart</i>	64

Gambar 4.13 Tampilan Hasil Akhir <i>Background</i>	65
Gambar 4.14 Background Ruang Televisi	65
Gambar 4.15 <i>Background</i> Dapur.....	66
Gambar 4.16 <i>Background</i> Depan Kamar Mandi	66
Gambar 4.17 <i>Background</i> Depan Pintu Kamar Mandi.....	66
Gambar 4.18 <i>Background</i> Tempat Tidur Gadis	67
Gambar 4.19 <i>Background</i> Di Atas Tempat Tidur Gadis	67
Gambar 4.20 <i>Background</i> Depan Tempat Tidur Gadis	68
Gambar 4.21 <i>Background</i> Toilet	68
Gambar 4.22 <i>Background</i> Kamar Mandi	68
Gambar 4.23 <i>Background</i> Tempat Tidur Gadis	69
Gambar 4.24 <i>Background</i> Kamar Gadis	69
Gambar 4.25 Menggambar <i>Keyframe</i>	70
Gambar 4.26 Gambar Pemberian Nama Pada <i>Keyframe</i>	70
Gambar 4.27 Proses Pengerjaan <i>In Between</i>	71
Gambar 4.28 Proses Pewarnaan	71
Gambar 4.29 Situs <i>Sound Effect</i> Dan <i>Music Free</i> Di Internet	73
Gambar 4.30 Membuat <i>Composition Baru</i>	73
Gambar 4.31 <i>Compositing</i>	74
Gambar 4.32 Pemberian effect <i>Wiggle</i>	75
Gambar 4.33 Pengaturan <i>Output Module</i>	76
Gambar 4.34 <i>Rendering</i>	76

INTISARI

Animasi komputer adalah penggunaan komputer dan merupakan sebagian bidang komputer grafik dan animasi. Sesuai dengan namanya seni menghasilkan gambar bergerak dengan sendiri melalui , animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta *special effect*-nya semuanya di kerjakan dengan komputer. Pembuatan animasi dengan menggunakan prinsip-prinsip animasi menjadikan gambar terlihat lebih nyata dan hidup, sehingga bisa mempengaruhi emosi penonton.

Dalam Penelitian ini, penulis membuat film kartun yang berjudul “A Tale Before Sleep” dengan menerapkan prinsip – prinsip animasi 2D. Film animasi 2D “A Tale Before Sleep” ini selain menghibur juga mengisahkan tentang hubungan ayah dan anak gadisnya. Dimana suatu hari sang anak tidak mematuhi nasehat ayahnya.

Dalam pembuatannya, film animasi “A Tale Before Sleep” menggunakan teknik Computational Animation dan animasi digital sehingga dalam proses pembuatannya lebih menghemat waktu, biaya, dan penyampaian cerita serta pesan moral dari film akan lebih tersampaikan.

Kata Kunci: Animasi 2D, Film Kartun, Computational Animation, Anak Gadis

ABSTRACT

Computer animation is the art of moving pictures with its own produce through the use of computers and a partial field of computer graphics and animation. As the name implies, this overall animation was created by using the computer. From the character creation, set the move "player", also the camera, voting, and special effect, everything was done with a computer. Film production using animation principles that can make animation film become life and more realistic, so that it can affect the audience's emotion.

In this research, the writer makes the cartoon film with title "A Tale Before Sleep" by applying the principles of 2D animation. 2D animated film "A Tale Before Sleep" besides entertaining as well as describes a family relationship between father and his daughter. The daughter that didn't obey her father's advise

In creation progress, the animated film "A Tale Before Sleep" using the computational animation technique and digital animation so that the process can saving time, costs and storytelling as well as the message of the film will be more tangible for audience.

Keywords : Animation 2D, Film, Cartoon, Computational Animation, Little Girl