

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI
“FIGHT” DENGAN TEKNIK 2D DIGITAL**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Program

Studi S1-Teknologi Informasi



disusun oleh

FAISAL SYAHPUTRA 19.82.0804

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2024

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI
“FIGHT” DENGAN TEKNIK 2D DIGITAL**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi S1-Teknologi Informasi



disusun oleh

FAISAL SYAHPUTRA 19.82.0804

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI
PEMBUATAN DAN PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI “FIGHT”
DENGAN TEKNIK 2D DIGITAL


yang disusun dan diajukan oleh

Faisal Syahputra

19.82.0804

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Mei 2024

Dosen Pembimbing,


Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI "FIGHT"
DENGAN TEKNIK 2D DIGITAL**

yang disusun dan diajukan oleh

Faisal Syahputra

19.82.0804

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Mei 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Rokhmatullah B. Firmansyah, M.Kom
NIK. 190302277

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Mei 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. P. hD
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Faisal Syahputra NIM : 19.82.0804

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN DAN PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI “FIGHT” DENGAN TEKNIK 2D DIGITAL

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

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 tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab 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, 13 Mei 2024

Yang Menyatakan,



Faisal Syahputra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini disusun dan dipersembahkan dengan penuh kasih sayang kepada:

1. Orang Tua tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan, cinta, dan semangat dalam setiap langkah hidupku.
2. Keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan inspirasi, motivasi, dan kebahagiaan dalam kehidupanku.
3. Bapak dan Ibu, yang telah menjadi teladan kesuksesan dan memberikan panduan hidup yang berharga.
4. Saudara-saudaraku, yang selalu menjadi sumber kebahagiaan dan keceriaan dalam setiap momen bersama.
5. Teman-teman terbaikku, yang selalu hadir dalam suka dan duka, memberikan semangat, dan menjadi sumber inspirasi.

Terima kasih atas segala cinta, dukungan, doa, dan semangat yang telah kalian berikan. Semua jerih payah ini adalah untuk kebahagiaan dan kebanggaanku kepada kalian semua.

Yogyakarta, 17 Mei 2024



Faisal Syahputra

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Pembuatan dan Perancangan Karakter Animasi ‘Fight’ dengan Teknik 2D Digital” ini merupakan hasil jerih payah dan dedikasi penulis selama kurun waktu yang tidak singkat.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan, serta arahan dari berbagai pihak yang dengan tulus ikhlas membimbing dan memberikan masukan berharga. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dosen Pembimbing, Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom atas bimbingan, nasihat, serta pengarahan yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi ini.
2. Bapak Bernadhed, M.Kom dan Bapak Rokhmatullah B. Firmansyah, M.Kom sebagai penguji yang telah memberikan masukan konstruktif terhadap hasil penelitian ini.
3. Keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.
4. Teman-teman seperjuangan, atas kerjasama, diskusi, dan motivasi yang telah memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun guna perbaikan di masa mendatang. Semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi yang positif dalam bidang animasi dan desain karakter.

Yogyakarta, 17 Mei 2024



Faisal Syahputra

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 LAMPIRAN	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	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 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	6
2.3 Prinsip Animasi	7
2.4 Angle Kamera	12
2.5 <i>Type of Shoot</i>	18
2.6 Jenis-Jenis Animasi	24
2.7 Teknik Pembuatan Animasi	28

2.8	Kompenen Multimedia	35
2.9	Teori Pengujian	38
BAB III METODE PENELITIAN		48
3.1	Gambaran Umum Penelitian	48
3.2	Alur Penelitian	48
3.2.1	Pra-Produksi	49
3.2.2	Produksi	49
3.2.3	Pra-Produksi	55
3.3	Analisis dan Perancangan	53
3.3.1	Pengumpulan Data	54
3.3.2	Analisa Kebutuhan	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Proses Pembuatan Karakter	56
4.1.1	Implementasi Teknik Digital 2D	56
4.1.2	Aset Tambahan Karakter	58
4.1.3	Evaluasi Hasil Akhir	60
BAB V PENUTUP		64
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	65
REFERENSI		66
LAMPIRAN		67

INTISARI

Tujuan awal penelitian ini adalah untuk membuat karakter animasi 2D dengan menggunakan teknik digital modern. Untuk mencapai animasi yang halus dan realistis, setiap frame atau gambar akan dibuat secara terpisah.

Selain itu, penelitian ini menjelaskan bahwa pembuatan karakter animasi dilakukan secara digital, yang berarti seluruh proses dilakukan di dalam sebuah perangkat dengan software khusus. Teknik 2D digital ini memungkinkan pembuat animasi untuk lebih mudah memanipulasi dan mengatur karakter serta gerakannya.

Studi ini juga menunjukkan bahwa teknik ini digunakan untuk membuat karakter animasi "Fight".

Kesimpulannya, penelitian ini membahas penggunaan teknik digital untuk membuat karakter animasi 2D.

Kata kunci: Animasi, Teknik Digital 2D, FIGHT

ABSTRACT

The primary goal of this study is to create 2D character animation using contemporary digital technology. Each frame or image will be created with meticulous attention to detail in order to achieve realistic and accurate animation.

In addition to that, the study clarifies that character animation is created digitally, meaning that all processes are carried out within a single workspace using specialized software. This 2D digital technology makes it easier for those who create animation to manage and tweak character and plot details.

The study also indicates that the technique was used to create the "Fight" character animation.

In addition, this study examines the use of digital technology to create 2D character animation.

Keyword: *Animation, 2D Digital Techniques, FIGHT*

