

**PERANCANGAN FILM PENDEK  
ANIMASI THE ANXIETY**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Veri Riyanto**  
**18.22.2116**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN FILM PENDEK  
ANIMASI THE ANXIETY**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Veri Riyanto**

**18.22.2116**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM PENDEK  
ANIMASI THE ANXIETY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Veri Riyanto**

**18.22.2116**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Juli 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM PENDEK  
ANIMASI THE ANXIETY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Veri Riyanto  
18.22.2116**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 April 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**Haryoko, S.Kom, M.Cs**

**NIK. 190302286**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 April 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi / Universitas manapun, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh 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, 18 Agustus 2020



Veri Riyanto

NIM. 18.22.2116

## MOTTO

“Semua orang itu jenius. Tetapi jika Anda menilai ikan dengan kemampuannya memanjat pohon, percayalah itu adalah bodoh”. (Albert Einstein)

“Hakikat hidup bukanlah apa yang kita ketahui, bukan buku-buku yang kita baca atau kalimat-kalimat yang kita pidatikan, melainkan apa yang kita kerjakan, apa yang paling mengakar dihati, jiwa dan inti kehidupan kita”. (Cak Nun)

Man Jadda Wajada.



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat-Nya dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Segala syukur aku ucapkan kepada-Mu karena telah menghadirkan orang-orang yang selalu menemani, memberi semangat serta doa disaat kutertatih.

Bapak, Ibu serta keluarga besar terima kasih atas dukungan, nasihat serta motivasi yang diberikan, juga tidak pernah lupa mengingatkan untuk beribadah. Penulis tidak akan bisa sampai di sini kalau bukan karena doa dan jasa kedua orang tua. Bapak Bernadhed, M.Kom., selaku dosen pembimbing terima kasih telah memberikan bimbingan skripsi dari awal hingga akhir pengerjaannya.

Sahabat-sahabat penulis yang selalu ada di saat apapun terutama dari teman-teman dari kelas alumni D3, S1 serta teman-teman dari kecil di desa ataupun luar kota.

Seluruh pihak Universitas Amikom Yogyakarta yang senantiasa memberikan ilmu, fasilitas, dan sarana dalam menunjang pengerjaan skripsi saya.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Sholawat dan salam semoga terhaturkan kepada manusia pilihan dan suri tauladan terbaik, Nabi Muhammad SAW, yang telah menunjukkan jalan kebenaran kepada umat manusia. Adapun Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Strata (S.Kom) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Bagi penulis, proses penyusunan laporan Skripsi ini tidak mudah. Banyak kekurangan dan hambatan yang penulis alami dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis sendiri. Penulis sadari ada banyak pihak yang ikut membantu dan memberi dukungan kepada penulis sehingga skripsi yang ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat, terutama kepada :

1. Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan nikmat kehidupan.
2. Nabi Muhammad SAW sebagai Nabi dan suri tauladan bagi umat-Nya.
3. Orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memotivasi dengan tulus ikhlas sehingga menjadi pelecut bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta. viii



5. Krisnawati, S.Si., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mendukung pembuatan skripsi ini.
6. Mei P Kurniawan, M.Kom., yang telah membantu saya dalam membantu memberi dukungan atas study saya.
7. Bernadhed, M.Kom., selaku pembimbing yang telah memberikan dukungan serta bimbingannya dalam menyusun Skripsi ini.
8. Teman-teman dari yang membantu saya dalam menyempurnakan skripsi ini, terutama teman sekelas dan teman sekampung.

Akhir kata penyusun ucapkan terima kasih dan semoga laporan ini berguna bagi pembaca. Penyusun menyadari bahwa dalam menyusun Laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis mohon maaf bila ada kesalahan dalam pembuatan laporan ini, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Yogyakarta, 19 Agustus 2020

Penulis

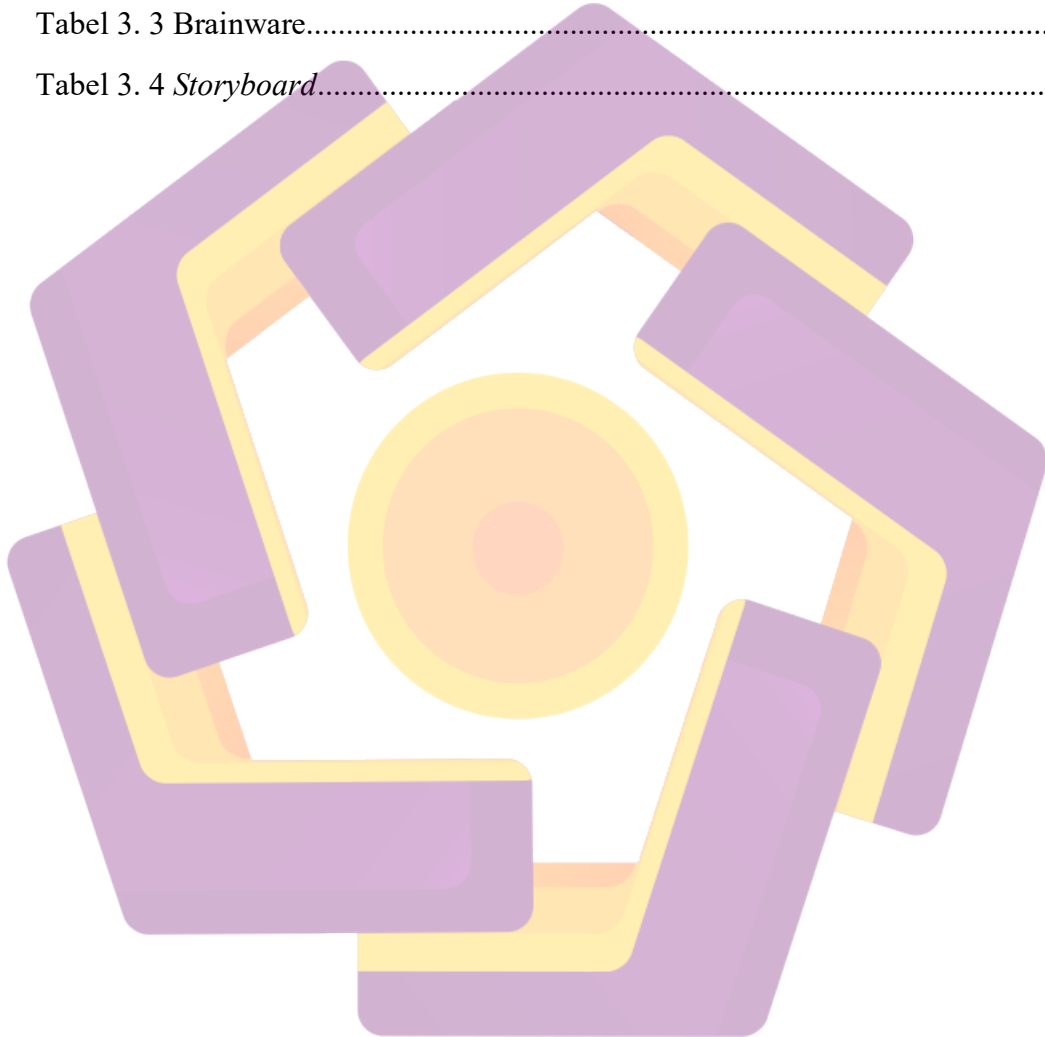
## DAFTAR ISI

COVER.....	i
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>2</b>
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Perancangan.....	4
1.5.3 Tahap Pra Produksi meliputi :.....	4
1.5.4 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
1.7 Jadwal Kegiatan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.3 Animasi.....	11
2.4 Tahapan Pembuatan Animasi.....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>37</b>
3.1 Analisis Observasi.....	37
3.1.1 Analisis Referensi.....	37
3.1.2 Analisis Cerita.....	40
3.2 Analisis Kebutuhan.....	42
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	42
3.2.2 Analisis Kebutuhan.....	43
3.3 Perancangan.....	47
3.3.1 Pra Produksi.....	48
3.3.2 Ide.....	48
3.3.3 Tema.....	48

3.3.4	<i>Logline</i> .....	49
3.3.5	<i>Sinopsis</i> .....	49
3.3.6	<i>Diagram Scene</i> .....	50
3.3.7	<i>Character Development</i> .....	51
3.3.8	<i>Storyboard</i> .....	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		60
4.1	Implementasi .....	60
4.1.1	Produksi.....	60
4.1.1.1	<i>Key Animation</i> .....	60
4.1.1.2	<i>Coloring</i> .....	62
4.1.1.4	<i>Sound</i> .....	64
4.1.2	Pasca Produksi .....	65
4.1.2.1	<i>Composition</i> .....	65
4.1.2.2	<i>Editing</i> .....	65
4.1.2.3	<i>Rendering</i> .....	66
BAB V PENUTUP.....		68
5.1	Kesimpulan.....	68
5.2	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA .....		69
LAMPIRAN.....		71

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Kegiatan.....	6
Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan.....	8
Tabel 2. 2 Skala Jawaban.....	36
Tabel 3. 1 Perangkat keras (Hardware).....	43
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak (Software).....	44
Tabel 3. 3 Brainware.....	45
Tabel 3. 4 <i>Storyboard</i> .....	57



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Unsur Multimedia .....	10
Gambar 2. 2 Contoh Squash and Stretch .....	20
Gambar 2. 3 Contoh Anticipation .....	21
Gambar 2. 4 Contoh Staging.....	21
Gambar 2. 5 Contoh Straight ahead dan Pose to Pose Animation.....	23
Gambar 2. 6 Follow Through dan Overlapping Action .....	23
Gambar 2. 7 Contoh Slow-out dan Slow-in.....	24
Gambar 2. 8 Contoh Arc .....	25
Gambar 2. 9 Contoh secondary action .....	25
Gambar 2. 10 Contoh exaggeration .....	27
Gambar 2. 11 Contoh Solid Drawing.....	27
Gambar 3. 1 Fear.....	37
Gambar 3. 2 <i>Moment of Clarity</i> .....	39
Gambar 3. 3 <i>Diagram Scene</i> .....	51
Gambar 3. 4 Tokoh Utama.....	55
Gambar 3. 5 Tokoh Pendukung .....	56
Gambar 4. 1 <i>Key 1</i> .....	61
Gambar 4. 2 <i>Key 2</i> .....	61
Gambar 4. 3 <i>In Between Motion Adobe After Effect</i> .....	62
Gambar 4. 4 <i>Coloring Adobe Illustrator</i> .....	63
Gambar 4. 5 <i>Background Adobe Illustrator</i> .....	64
Gambar 4. 6 <i>Sound editing Adobe Audition</i> .....	64
Gambar 4. 7 <i>Compositing After Effect</i> .....	65
Gambar 4. 8 <i>Editing Adobe Premier</i> .....	66
Gambar 4. 9 <i>Rendering Adobe Premier</i> .....	67

## INTISARI

Karya Animasi “The Anxiety” ini merupakan sebuah karya reflektif tentang kehidupan generasi muda masa kini yang mengalami gangguan kecemasan. Dengan paparan visual yang menarik agar memiliki kesan kepada penonton bahwa animasi itu menghibur dan unik. Pada perkembangannya animasi kini tidak hanya dibuat untuk anak-anak saja, namun animasi juga dibuat untuk konsumsi kalangan remaja, dewasa.

Animasi 2D merupakan metode animasi tradisional dimana menggunakan gambar frame to frame yang saling mengikuti, satu gambar dengan suatu pose yang kemudian diikuti gambar lain dengan pose yang sedikit berbeda yang secara konstan digambar dengan tangan, Namun selama perkembangannya, saat ini animasi 2D melibatkan perangkat lunak komputer dalam proses pembuatannya, mulai dari pewarnaan, proses animate, penerapan visual kamera dan penataan aset yang digunakan. Sehingga dapat dikatakan animasi 2D saat ini adalah bentuk penggabungan antara tipe animasi tradisional dan animasi komputer atau bisa juga dikatakan digitalisasi proses tradisional melalui komputer.

Dengan latar belakang diatas, tentang animasi yang bisa dicampurkan animasi tradisional dan animasi komputer yang cocok dengan kriteria seni penulis. Membuat penulis membuat media informasi melalui multimedia yang berupa video animasi 2D sehingga dapat membantu dalam memberikan gambaran kepada masyarakat tentang gangguan kecemasan yang sering dihadapi, memberi kesan penonton dan menyuguhkan animasi yg cocok untuk semua umur.

**Kata Kunci:** *Sistem Informasi, Anxiety, Animasi 2D, Animasi.*

## **ABSTRACT**

*Animated work of The Anxiety is a reflective work about the lives of today's youth who suffer from anxiety disorders. With an attractive visual exposure so as to give the impression to the audience that animation is entertaining and unique. In its development, this animation is made for consumption among adolescents, adults.*

*2D animation is a traditional animation method which uses frame-to-frame images that follow each other, one image with a pose followed by another with a slightly different pose that is constantly drawn by hand, however during its development, Currently 2D animation involves computer software in the manufacturing process, starting from coloring, animating processes, applying camera visuals and arranging the assets used. So it can be said that today's 2D animation is a form of merging between traditional types of animation and computer animation or it can also be said that the digitalization of traditional processes through computers.*

*With the above background, about animation that can mix traditional animation and computer animation that fits the criteria of the author's art. Makes the writer make information media through multimedia in the form of 2D animated videos so that it can help in providing an overview of the anxiety disorders that are often faced, giving the audience an impression and presenting animations that are suitable for all ages.*

**Keywords** - Information System, Anxiety, 2D Animation, Animation..