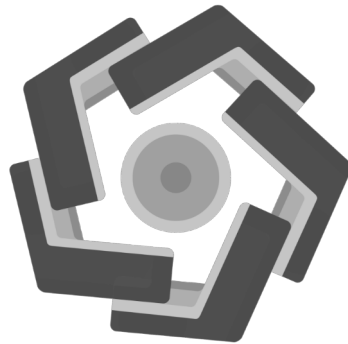


**PEMBAHASAN PRODUKSI OPENING PADA PROJECT FILM ANIMASI
2D "PUNGGAWA"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
NOVIA ALDITA AURYN
20.82.0867

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**PEMBAHASAN PRODUKSI OPENING PADA PROJECT FILM ANIMASI
2D "PUNGGAWA"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
NOVIA ALDITA AURYN
20.82.0867

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN PRODUKSI OPENING PADA PROJECT FILM ANIMASI
2D "PUNGGAWA"**

yang disusun dan diajukan oleh

NOVIA ALDITA AURYN
20.82.0867

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Juni 2024

Dosen Pembimbing



Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN PRODUKSI OPENING PADA PROJECT FILM ANIMASI
2D "PUNGGAWA"**

yang disusun dan diajukan oleh

NOVIA ALDITA AURYN

20.82.0867

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rokhmatulloh B. Firmansyah, M.Kom
NIK. 190302277

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juni 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

NIK. 19030209

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Novia Aldita Auryn
NIM : 20.S2.0867

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN PRODUKSI OPENING PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"

Dosen Pembimbing : Agus 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 Tim 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, 21 Juni 2024

Yang Menyatakan,

Meterai Asli



Novia Aldita Auryn

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, serta petunjuk, kemudahan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PEMBAHASAN PRODUKSI OPENING PADA PROJECT FILM ANIMASI 2D "PUNGGAWA"”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing serta Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan dukungan dan bimbingannya kepada penulis sehingga skripsi dan film pendek ini dapat selesai dengan lancar dan baik.
4. Tim produksi film “PUNGGAWA” serta pihak-pihak lain yang mendukung produksi film “Temper” namun tidak dapat disebutkan satu per satu.
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan doa, motivasi, semangat dan segala bentuk dukungan kepada penulis.
7. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta angkatan 2020

8. Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

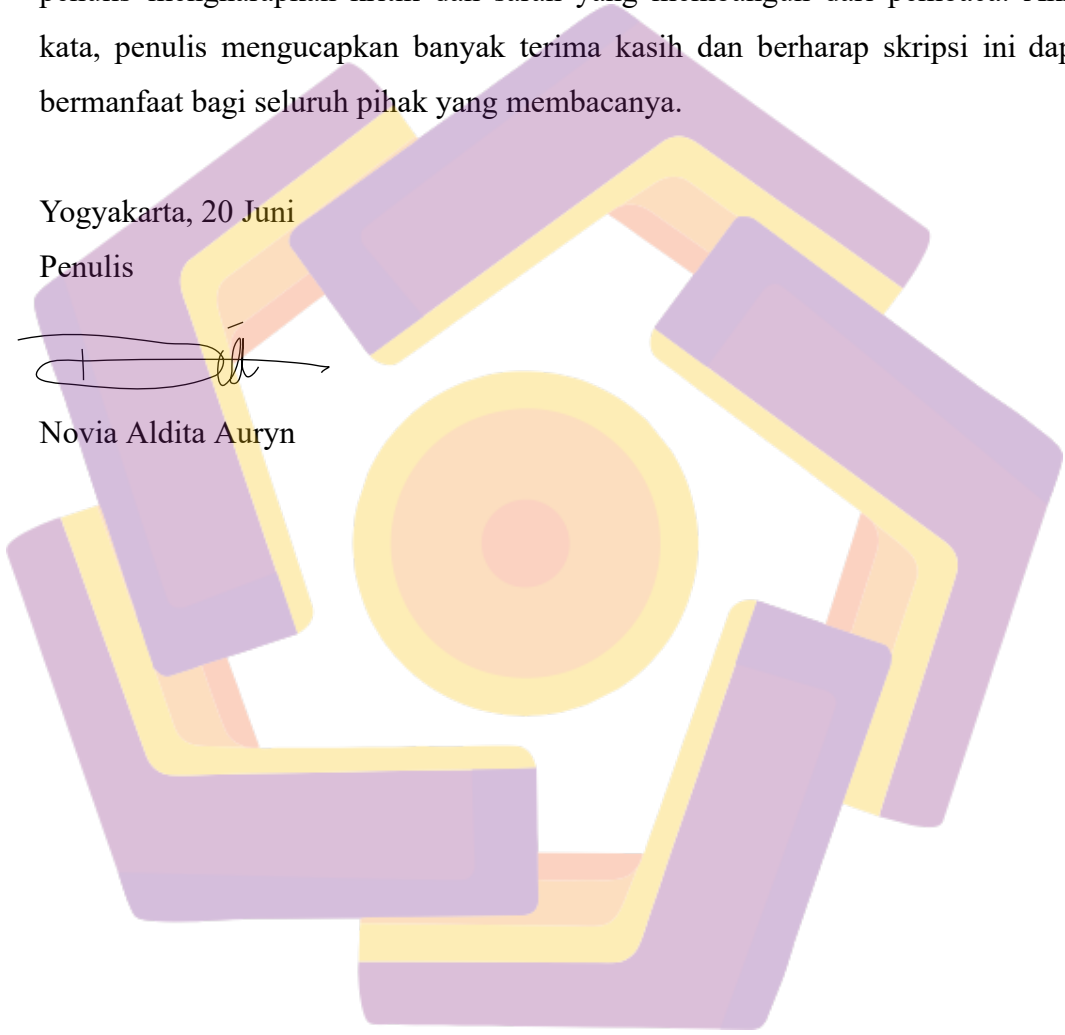
Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 20 Juni

Penulis



Novia Aldita Aurny



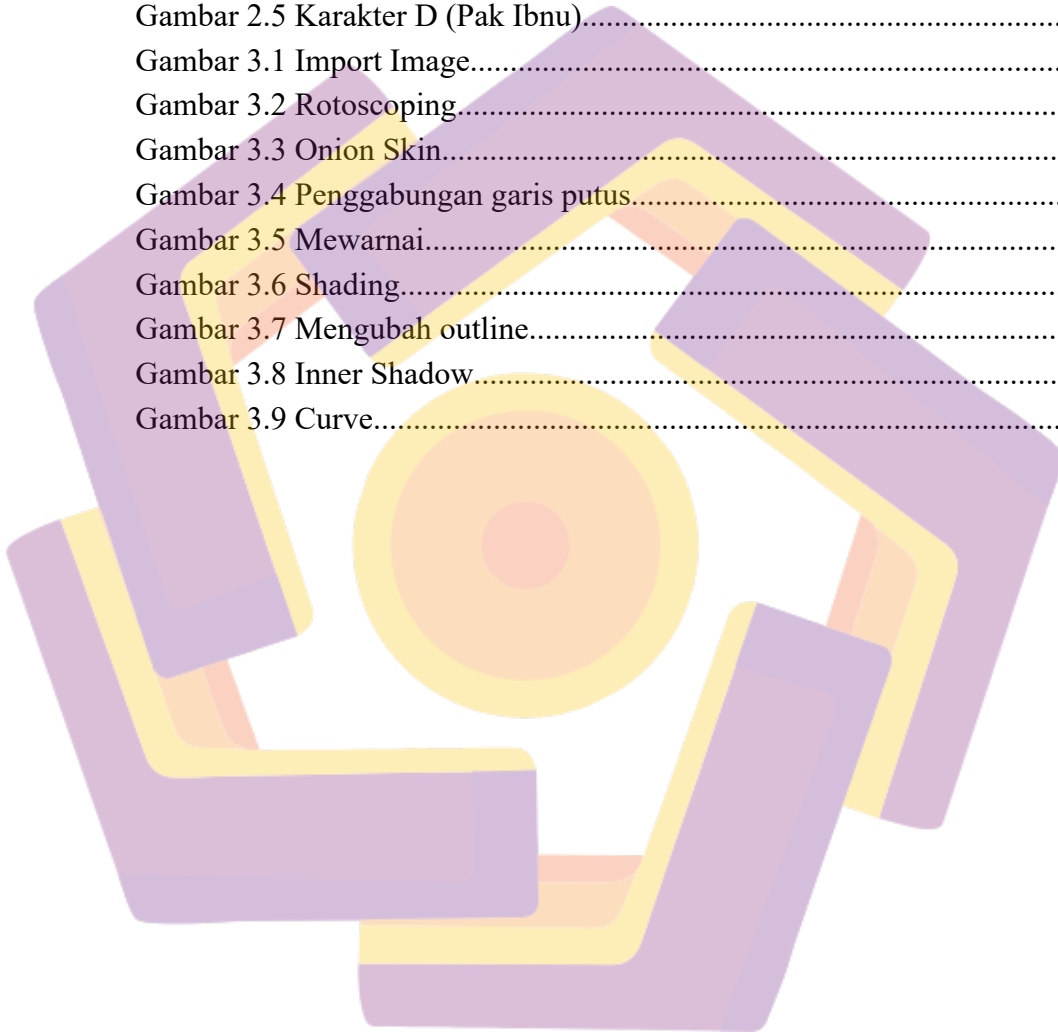
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN	3
2.1. Landasan Teori.....	3
2.1.1 Prinsip Animasi.....	3
2.1.2. Animasi 2D.....	3
2.1.3. Frame By Frame.....	3
2.1.4. Compositing.....	4
2.1.5 Key Frame.....	4
2.2. Teori Analisis Kebutuhan.....	4
2.2.1. Brief Produksi.....	5
2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....	5
2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....	5
2.3. Aspek Produksi.....	8
2.4. Pra Produksi.....	9
2.4.1. Ide Dan Konsep.....	9
2.4.2. Naskah.....	9

2.4.3. Storyboard.....	9
2.4.4. Desain Karakter.....	10
BAB III	
PEMBAHASAN & EVALUASI.....	13
3.1. Produksi.....	13
3.1.1. Rotoscoping.....	13
3.1.2. Adegan rambut dan karakter yang tertiuip angin.....	15
3.1.3. Adegan ketika karakter melakukan pemanasan.....	17
3.2. Pasca Produksi.....	18
3.2.1 Menyatukan dua warna background dengan karakter.....	18
3.2.2 Menambahkan efek cahaya matahari pada background.....	19
3.3. EVALUASI.....	20
3.2.1 Perhitungan Hasil Evaluasi.....	20
3.2.3 Penilaian Skala Likert.....	21
BAB IV	
PENUTUP.....	23
4.1. KESIMPULAN.....	23
4.2. SARAN.....	23
DAFTAR PUSTAKA.....	24
LAMPIRAN.....	25

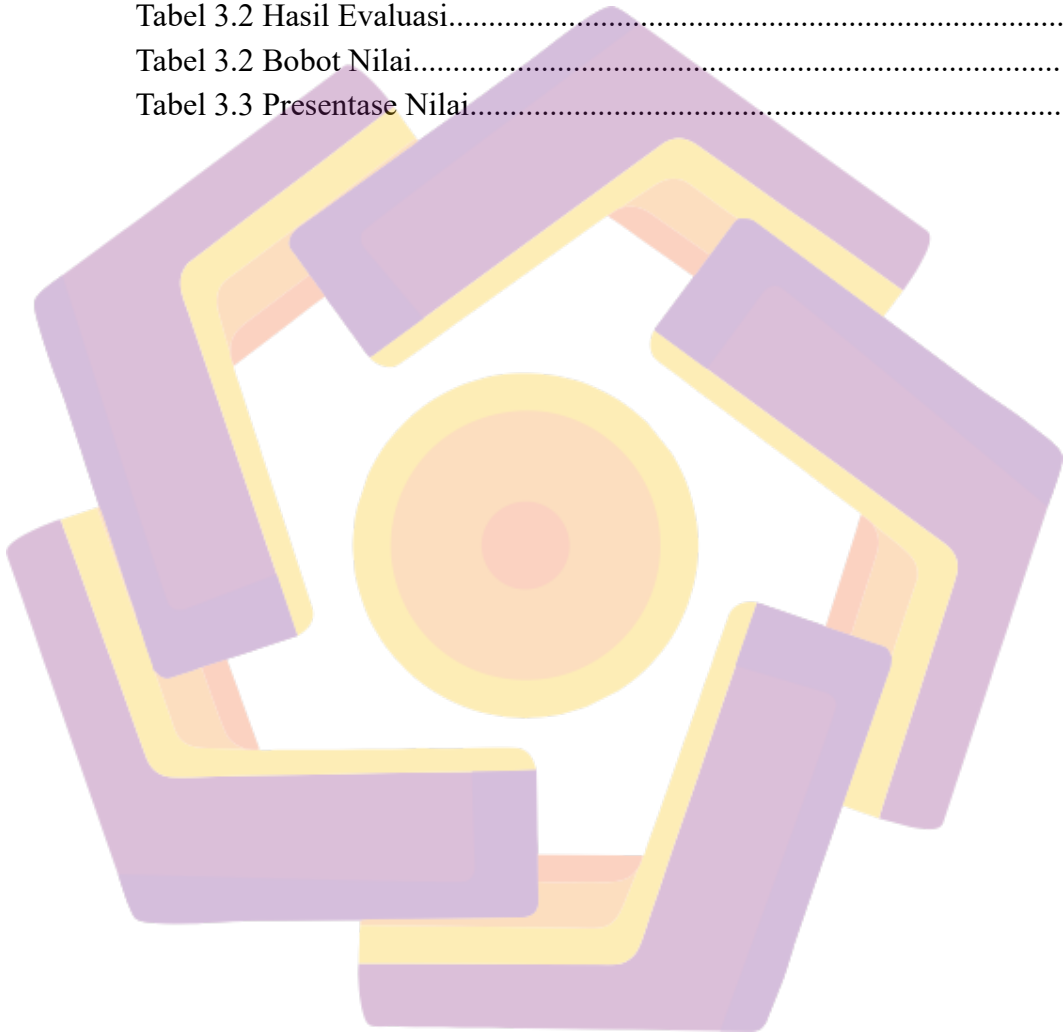
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storyboard.....	10
Gambar 2.2 karakter A (Pak Agus).....	10
Gambar 2.3 karakter B (Pak Haryoko).....	11
Gambar 2.4 karakter C (Pak Dimas).....	11
Gambar 2.5 Karakter D (Pak Ibnu).....	12
Gambar 3.1 Import Image.....	14
Gambar 3.2 Rotoscoping.....	14
Gambar 3.3 Onion Skin.....	15
Gambar 3.4 Penggabungan garis putus.....	16
Gambar 3.5 Mewarnai.....	16
Gambar 3.6 Shading.....	17
Gambar 3.7 Mengubah outline.....	17
Gambar 3.8 Inner Shadow.....	18
Gambar 3.9 Curve.....	19



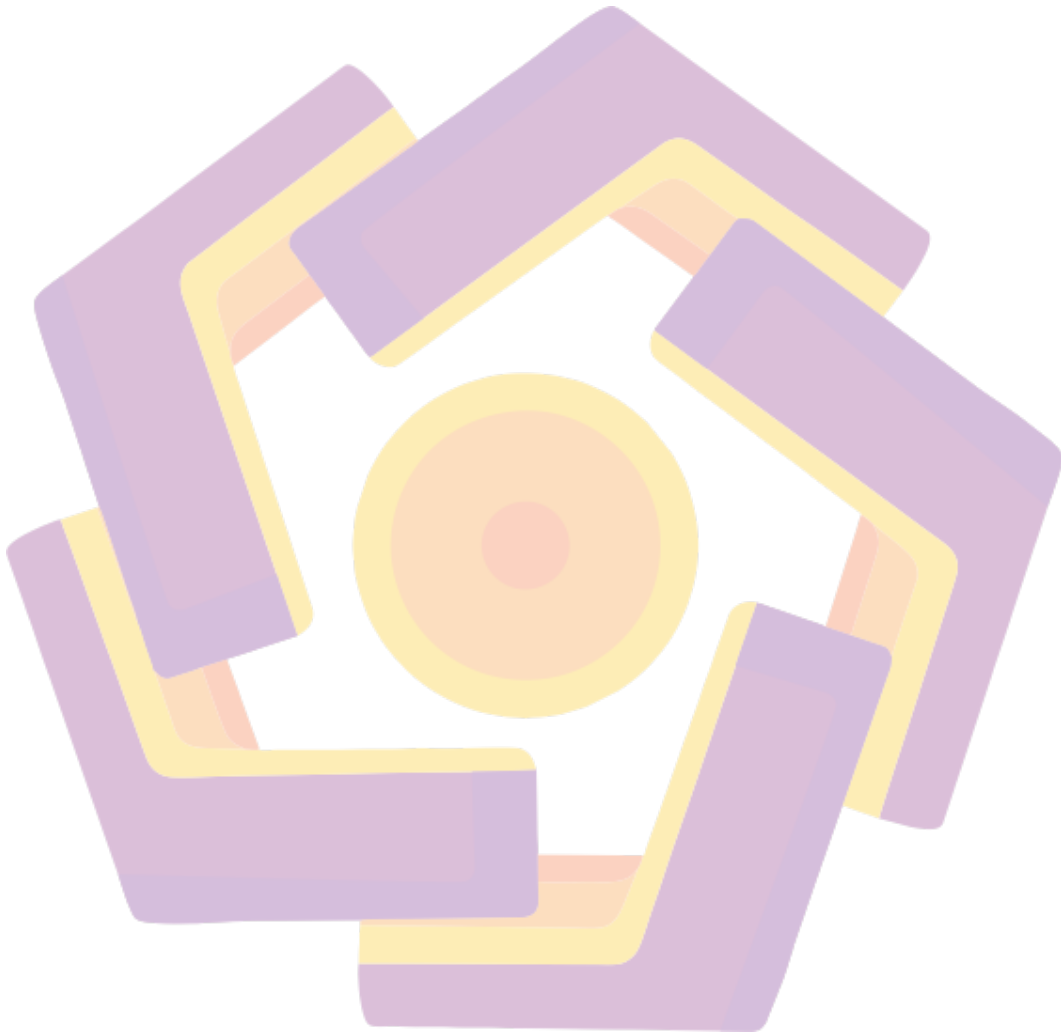
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kebutuhan Hardware.....	6
Tabel 2.2 Kebutuhan Software.....	6
Tabel 2.3 Kebutuhan Tenaga Kerja.....	7
Tabel 2.4 Aspek Produksi.....	8
Tabel 3.2 Hasil Evaluasi.....	20
Tabel 3.2 Bobot Nilai.....	21
Tabel 3.3 Presentase Nilai.....	21



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penunjukan Dosen.....	24
Lampiran 2. Pembagian Tugas.....	25
Lampiran 2. Hasil Uji Evaluasi.....	26
Lampiran 3 Background pada bagian opening.....	26



INTISARI

Film Animasi “PUNGGAWA” merupakan animasi 2D yang menggunakan teknik frame by frame yang diterapkan pada pergerakan karakter-karakter di dalam animasi ini, dan juga efek dalam film animasi 2D. Teknik yang digunakan dalam film ini dibuat dengan teknik frame by frame sehingga menghasilkan gerakan yang lebih detail dan bervariasi dibandingkan dengan menggunakan teknik motion graphic. Gerakan-gerakan yang dibuat hanya gerakan simple untuk opening dalam film Animasi “PUNGGAWA” seperti rambut atau baju yang tertiuip angin, karakter yang melakukan gerakan peregangan atau pemanasan, dan lain sebagainya. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi “PUNGGAWA” antara lain adalah Adobe Photoshop 2022, Adobe Animate, Toonboom Harmony 21, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere Pro. Adobe After Effect digunakan untuk proses composting atau menggabungkan antara background dengan karakter frame by frame seperti saat zooming background dan karakter akan seperti menyatu, sedangkan Adobe Animate digunakan untuk membuat animasi kasar sehingga dapat menghasilkan gerakan yang detail dengan timing yang akurat.

Kata kunci: Animasi, Toonboom, Frame by Frame, Adobe Animate, Opening

ABSTRACT

The animated film "PUNGGAWA" is a 2D animation that uses the frame by frame technique which is applied to the movement of the characters in this animation, as well as the effects in the 2D animated film. The technique used in this film was created using a frame by frame technique, resulting in more detailed and varied movements compared to using motion graphic techniques. The movements made are only simple movements for the opening in the animated film "PUNGGAWA" such as hair or clothes blowing in the wind, characters doing stretching or warming up movements, and so on. The software used in making the "PUNGGAWA" animation includes Adobe Photoshop 2022, Adobe Animate, Toonboom Harmony 21, Adobe After Effect, and Adobe Premiere Pro. Adobe After Effect is used for the compositing process or combining the background with the characters frame by frame, such as when zooming in the background and the characters will seem to blend together; while Adobe Animate is used to create rough animations so that detailed movements can be produced with accurate timing.

Keyword: *Animasi, Toonboom, Frame by Frame, Adobe Animate, Opening*