

**PEMBUATAN 2D ANIMASI KARAKTER PADA REMAKE JINGLE
AMIKOM DENGAN TEKNIK ROTOSCOPING**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

SITI MUSYAROFAH

18.82.0471

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**PEMBUATAN 2D ANIMASI KARAKTER PADA REMAKE JINGLE
AMIKOM DENGAN TEKNIK ROTOSCOPING**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

SITI MUSYAROFAH

18.82.0471

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBUATAN 2D ANIMASI KARAKTER PADA REMAKE JINGLE
AMIKOM DENGAN TEKNIK ROTOSCOPING**

yang disusun dan diajukan oleh

SITI MUSYAROFAH

18.82.0471

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Desember 2024

Dosen Pembimbing



Muhammad Fairul Filza, M.Kom.
NIK. 190302332

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBUATAN 2D ANIMASI KARAKTER PADA REMAKE JINGLE
AMIKOM DENGAN TEKNIK ROTOSCOPING**

yang disusun dan diajukan oleh

Siti Musyarofah

18.82.0471

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31, Desember 2024.

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Muhammad Fairul Filza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302332

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31, Desember 2024.

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Siti Musyarofah
NIM : 18.82.0471

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN 2D ANIMASI KARAKTER PADA REMAKE JINGLE AMIKOM DENGAN TEKNIK ROTOSCOPING

Dosen Pembimbing : Muhammad Fairul Filza, 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, 31 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Siti Musyarofah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kelancaran, kesehatan, rahmat, dan hidayah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana.

Dengan penuh rasa syukur, penulis mempersembahkan skripsi atau tugas akhir ini kepada:

1. Keluarga penulis, ibuk, kakak dan nenek yang selalu memberikan dukungan pada setiap langkah dalam mewujudkan cita-cita. Memberikan semua yang terbaik untuk penulis, terimakasih atas segala dukungan moral, waktu, dan finansial.
2. Kucing lora, bolu, reo, bubul, itam dan kucing jalan yang selalu membuat penulis semangat.
3. Dosen Pembimbing Bapak Muhammad Fairul Filza, yang dengan sabar membimbing dan memberikan masukan serta saran dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Pada dosen yang telah mengajar selama masa perkuliahan, terimakasih atas ilmu dan nasehat yang diberikan.
5. Sahabat penulis, Dianti yang selalu bisa menjadi tempat berbagi cerita dan suport secara mental.
6. Sahabat penulis, Sandra, dan Elis yang selalu bisa menjadi tempat berbagi cerita, dan membantu saya.
7. Sahabat penulis, Fiydiana, Arga, Syukur, dan Dimas sebagai teman seperjuangan yang sudah meluangkan waktu untuk membantu, merangkul dan mendukung dalam proses pengerjaan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “PEMBUATAN 2D ANIMASI KARAKTER PADA REMAKE JINGLE AMIKOM DENGAN TEKNIK ROTOSCOPING”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

Kepada kedua orang tua yang telah memberikan segala dukungan dalam proses pengerjaan skripsi.

1. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Muhammad Fairul Filza, M.Kom. selaku dosen pembimbing dalam pembuatan skripsi penulis.
4. Teman-teman seperjuangan yang selalu saling mendukung satu sama lain dalam perjuangan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima dengan sepenuh hati masukan dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

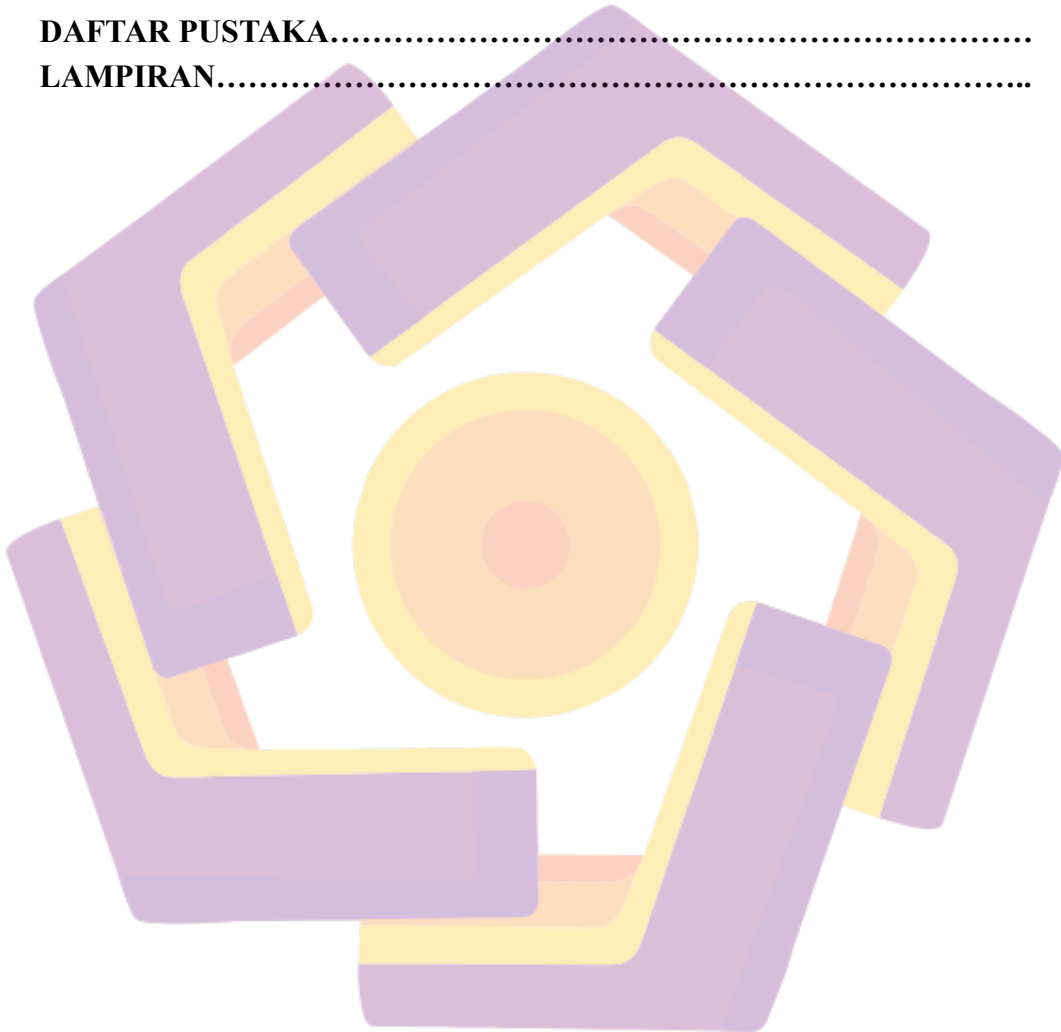
Yogyakarta, 31 Desember 2024

Penulis

DAFTAR ISI

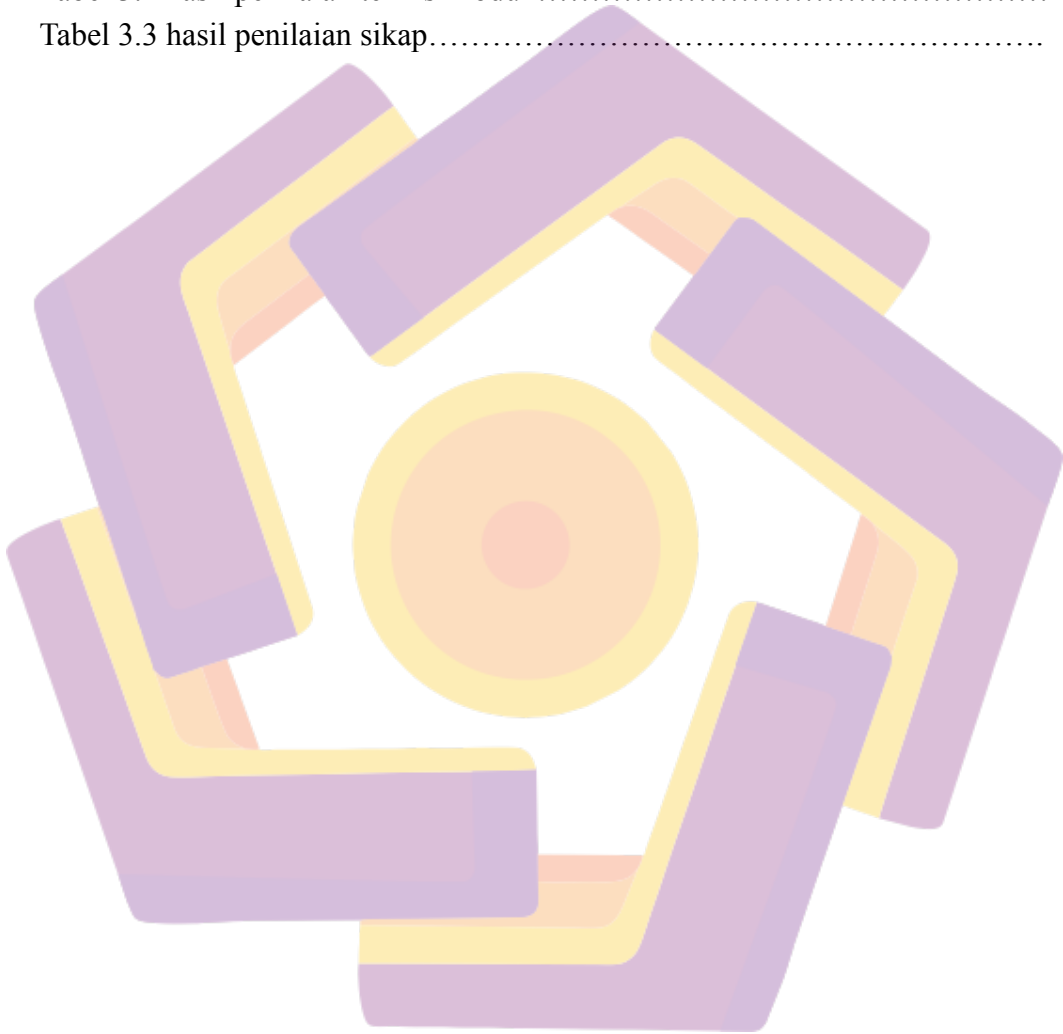
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	3
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	4
2.1. DASAR TEORI.....	4
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	13
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	14
2.2.2. KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	14
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	15
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	15
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	15
2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	16
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	17
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	17
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD.....	17
2.4.3. DESAIN.....	18
BAB III	
PEMBAHASAN.....	19
3.1. PRODUKSI ATAU PASCA PRODUKSI.....	19
3.1.1. PEMBUATAN BAHAN.....	19

3.1.2. PRODUKSI VISUAL.....	21
3.1.3. PASCA PRODUKSI.....	22
3.2. EVALUASI.....	27
BAB IV	
PENUTUPAN.....	29
4.1. KESIMPULAN.....	29
4.2. SARAN.....	29
DAFTAR PUSTAKA.....	31
LAMPIRAN.....	33



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Kebutuhan.....	15
Tabel 3.1 Tabel Presentasi Interval.....	28
Tabel 3.2 hasil penilaian teknis Produk.....	28
Tabel 3.3 hasil penilaian sikap.....	29



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch.....	5
Gambar 2.2 Anticipation.....	6
Gambar 2.3 Staging.....	6
Gambar 2.4 Straight ahead.....	7
Gambar 2.5 Pose-to-pose.....	7
Gambar 2.6 Follow through.....	8
Gambar 2.7 Slow In and Slow Out.....	8
Gambar 2.8 Arcs.....	9
Gambar 2.9 Second Action.....	9
Gambar 2.10 Timing dan Spacing.....	10
Gambar 2.11 Appeal.....	10
Gambar 2.12 Exaggeration.....	11
Gambar 2.13 Solid Drawing.....	11
Gambar 2.14 rotoscoping.....	13
Gambar 2.15 Storyboard.....	18
Gambar 2.16 design karakter.....	19
Gambar 3.1 Karakter wanita rotoscoping.....	20
Gambar 3.2 frame by frame.....	20
Gambar 3.3 penerapan prinsip arch.....	21
Gambar 3.4 penerapan prinsip secondary action.....	21
Gambar 3.5 penerapan prinsip straight ahead.....	22
Gambar 3.6 bahan dari hasil produksi.....	23
Gambar 3.7 rotoscoping.....	23
Gambar 3.8 Import bahan.....	24
Gambar 3.9 Mengatur aset.....	25
Gambar 3.10 Rotoscoping line.....	25
Gambar 3.12 pilihan warna fill color.....	26
Gambar 3.13 pilihan warna fill color.....	26
Gambar 3.14 bayangan.....	27
Gambar 3.15 exsport.....	27

INTISARI

Animasi merupakan salah satu media visual gambar bergerak. Seiring berkembangnya teknologi, animasi tidak hanya gambar utuh (dua dimensi) melainkan sudah memiliki volume (tiga dimensi). Animasi sudah dapat ditemukan dimana saja, baik film, tv, hingga media promosi usaha. Begitupun harus didukung dengan hasil yang baik akan menunjang nilai animasi yang ditampilkan, salah satunya ialah proses pembuatan animasi.

Pembuatan 2d animasi pada remake jingle amikom dengan teknik rotoscoping menggunakan software Adobe Animate. Animasi ini menggunakan teknik rotoscoping. Tujuan dari penelitian ini adalah meneliti lebih dalam serta mengimplementasikan teknik rotoscoping menggunakan software Adobe Animate pada karakternya. Manfaat dari penelitian ini adalah diharapkan penelitian ini dapat menjadi landasan teori atau referensi untuk penelitian lain yang serupa. Metode yang digunakan untuk pembuatan penelitian ini adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan referensi, analisis yang meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional. Perancangan yang meliputi pra produksi, produksi, dan paska produksi, serta testing yang dilakukan dengan metode alpha testing dan kuesioner.

Kata Kunci: *Rotoscoping, Animasi 2D, Frame by Frame*

ABSTRACT

Animation is one of the visual media of moving images. Along with the development of technology, animation is not only a complete image (two dimensions) but also has volume (three dimensions). Animation can be found anywhere, both films, TV, and business promotion media. Likewise, it must be supported by good results to support the value of the animation displayed, one of which is the animation making process.

Making 2D animation on the remake of the Amikom jingle with rotoscoping techniques using Adobe Animate software. This animation uses rotoscoping techniques. The purpose of this study is to examine more deeply and implement rotoscoping techniques using Adobe Animate software on its characters. The benefits of this study are expected to be a theoretical basis or reference for other similar studies. The method used to make this study is data collection carried out using references, analysis that includes functional and non-functional needs. Design that includes pre-production, production, and post-production, as well as testing carried out using the alpha test and questionnaire methods.

Keyword: *Rotoscoping, 2D Animation, Frame by Frame*