

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “LITTLE DRACULA”
MENGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME**

SKRIPSI



disusun oleh

Ardian Kinanda

14.11.8132

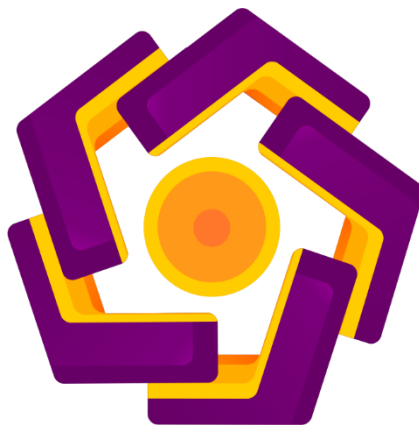
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2020

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “LITTLE DRACULA”
MENGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian
persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Ardian Kinanda

14.11.8132

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2020

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “LITTLE DRACULA”

MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardian Kinanda

14.11.8132

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 20 Februari 2020

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom.

NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “LITTLE DRACULA”

MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardian Kinanda

14.11.8132

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 15 April 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom.

NIK. 190302243

Kusnawi, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302112

Agus Fatkhurohman, M.Kom.

NIK. 190302249

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 30 April 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Sudarmawan, M.T.

NIK. 190302035

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 oleh 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Juni 2020

Mtr 6000

Ardian Kinanda

NIM. 14.11.8132

MOTO

“Dalam rangka untuk melompat lebih tinggi, kita harus jongkok terlebih dahulu”

“May Allah bless the man who says less and does more.” – Umar Ibn Al-Khattab



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan saya anugrah, kesehatan, bimbingan serta kemudahan, sehingga saya bisa menyelesaikan Skripsi ini . Saya ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Allah subhanahu wa ta'ala untuk dijadikan amal shaleh.
2. Kedua orang tua, Bapak Nasikin dan Ibu Arjik'ati, yang telah membesarkan dengan cinta, pengetahuan, kebahagiaan, selalu mendukung, menyemangati, serta mendoakan yang terbaik untuk penulis.
3. Kakak tersayang, Arlian Kinanda yang selalu menyemangati dan memberikan nasihat dikala peneliti mulai menyerah.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom yang dengan sabar membimbing, memberikan banyak nasihat, saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sangat baik.
5. Teman-teman kontrakan terutama Sandy, Farid, Dika , Candra, Hendra, Arif dan Agung yang tidak henti-hentinya memberi semangat, menghibur dan bercanda bersama. Semoga Allah SWT meridhoi setiap langkah kalian.
6. Teman-teman 14 S1TI 09 yang telah memberikan semangat serta doa, semoga kita dipertemukan lain waktu dengan kesuksesan masing-masing.
7. Semua dosen yang telah membagi ilmunya kepada penulis di Universitas Amikom Yogyakarta. Semoga Allah SWT memberi kesehatan dan kebahagiaan.

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. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti kuliah.
4. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua yang selalu mendukung, memberikan doa dan memberikan semangat kepada peneliti.

5. 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, 20 Juni 2020

Penulis,

Ardian Kinanda

14.11.8132

DAFTAR ISI

COVER.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN	v
MOTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I.....	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 Metode Penelitian	4
1.6.1 Pengumpulan Data.....	4

1.6.2	Perancangan.....	5
1.7	Sistem Penulisan	6
BAB II		8
2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Dasar Teori	10
2.2.1	Pengertian Film Pendek.....	10
2.2.2	Multimedia	10
2.2.3	Animasi.....	11
2.3	Analisa	36
2.3.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	37
2.3.2	Jenis Kebutuhan Sistem.....	37
2.3.3	Kebutuhan Fungsional/ Informasi	37
2.3.4	Kebutuhan Non-fungsional.....	38
2.4	Evaluasi.....	38
2.4.1	Perhitungan Kuisisioner (Skala Likert).....	39
2.4.2	Menentukan Interval.....	39
BAB III		41
3.1	Analisis Observasi	41
3.1.1	Analisis Reverensi	41
3.1.2	Analisis Cerita	43
3.1.3	Analisis Kebutuhan	45

3.2	Perancangan	49
3.2.1	Pra Produksi.....	49
BAB IV		69
4.1	Produksi	69
4.1.1	Pembuatan Konsep Visual.....	69
4.1.2	Pembuatan Animasi.....	70
4.1.3	Pembuatan Background.....	74
4.1.4	Sound.....	75
4.2	Pasca Produksi	76
4.2.1	Compositing	76
4.2.2	Editing	78
4.2.3	Rendering	82
4.2.4	Evaluasi	83
BAB V		95
5.1	Kesimpulan	95
5.2	Saran	97
LAMPIRAN		98
DAFTAR PUSTAKA.....		109

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian	9
Tabel 2. 2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban	40
Tabel 2. 3 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban Dengan 2 Pilihan	40
Tabel 3. 1 Daftar Hardware	48
Tabel 3. 2 Daftar Aplikasi	48
Tabel 3. 3 Daftar Brainware	49
Tabel 3. 4 Tokoh 1	55
Tabel 3. 5 Tokoh Pendukung.....	56
Tabel 3. 6 Storyboard	62
Tabel 4. 1 Hasil Kebutuhan Fungsional	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh animasi 2D	12
Gambar 2. 2 Contoh animasi 3D	13
Gambar 2. 3 Contoh animasi stop motion	14
Gambar 2. 4 Contoh Clay Animation	14
Gambar 2. 5 Contoh Animasi Frame	16
Gambar 2. 6 Contoh Animasi Sprite.....	16
Gambar 2. 7 Contoh Animasi Lintasan	17
Gambar 2. 8 Contoh Animasi Spline	17
Gambar 2. 9 Contoh Animasi Vektor	18
Gambar 2. 10 Contoh Animasi Karakter	18
Gambar 2. 11 Contoh Cell Animation	20
Gambar 2. 12 Contoh CGI.....	20
Gambar 2. 13 Contoh Animasi Live Action and Cartoon Combination	21
Gambar 2. 14 Squash and Stretch.....	22
Gambar 2. 15 Anticipation	22
Gambar 2. 16 Staging	23
Gambar 2. 17 Straight-Ahead Action and Pose to Pose	24
Gambar 2. 18 Follow-Through and Overlapping Action	24
Gambar 2. 19 Slow In Slow Out.....	25
Gambar 2. 20 Arcs	25
Gambar 2. 21 Secondary Action.....	26
Gambar 2. 22 Timing.....	26
Gambar 2. 23 Exaggeration	27

Gambar 2. 24 Solid Drawing	28
Gambar 2. 25 Appeal	28
Gambar 2. 26 Contoh Storyboard	31
Gambar 2. 27 Contoh Screenplay/Naskah Cerita	31
Gambar 2. 28 Contoh Key Drawing	33
Gambar 2. 29 Contoh in-between	33
Gambar 2. 30 Contoh Coloring	34
Gambar 2. 31 Contoh Background	34
Gambar 2. 32 Contoh Compositing	35
Gambar 2. 33 Contoh Editing	36
Gambar 2. 34 Contoh Rendering	36
Gambar 3. 1 Leaving Home.....	41
Gambar 3. 2 Hotel Transylvania.....	43
Gambar 3. 3 Diagram Scene.....	54
Gambar 3. 4 Karakter Little Dracula dalam wujud manusia	55
Gambar 3. 5 Karakter Little Dracula dalam wujud Kelelawar.....	55
Gambar 3. 6 Karakter Mr.Dracula	56
Gambar 3. 7 Karakter Zombie	57
Gambar 3. 8 Referensi Karakter The Fairly Odd Parents.....	57
Gambar 3. 9 Baground Kastil Dracula	58
Gambar 3. 10 Kamar Val (Little Dracula).....	58
Gambar 3. 11 Makam	59
Gambar 4. 1 Gambar langkah Awal Adobe Flash.....	69
Gambar 4. 2 Skestsa Karakter Tokoh Utama	70

Gambar 4. 3 Pewarnaan Karakter Tokoh Utama.....	70
Gambar 4. 4 Tampilan dari Software Adobe Flash	71
Gambar 4. 5 Tampilan New Projek	71
Gambar 4. 6 Tampilan layer	72
Gambar 4. 7 Tampilan Keyframe	72
Gambar 4. 8 Tampilan Onion Skin.....	72
Gambar 4. 9 Tampilan timeline animasi pada Adobe Flash.....	73
Gambar 4. 10 Key Animation.....	73
Gambar 4. 11 In Between	74
Gambar 4. 12 Tampilan outline pada background.....	74
Gambar 4. 13 Tampilan hasil jadi pada background	75
Gambar 4. 14 Tampilan pada Youtube audio	76
Gambar 4. 15 Tampilan Compositing	77
Gambar 4. 16 Tampilan Swivel.....	77
Gambar 4. 17 Tampilan Swivel Output Setting.....	78
Gambar 4. 18 Tampilan New Project	79
Gambar 4. 19 Tampilan New Project	79
Gambar 4. 20 Tampilan Memotong dengan Split Tool.....	80
Gambar 4. 21 Tampilan Penambahan Audio.....	81
Gambar 4. 22 Tampilan Penambahan Effect Transition	81
Gambar 4. 23 Tampilan Setting Export Video	82
Gambar 4. 24 Tampilan Render Video.....	82

INTISARI

Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau “frame”. *Frame by frame* adalah teknik menggambar manual atau hand draw pada animasi 2D untuk menciptakan ilusi gerakan dengan membuat perubahan tambahan di antara setiap frame kunci. *Frame by frame* animation bisa di gunakan untuk memvisualisasikan pergerakan objek animasi yang bebas dan imajinatif.

Dalam film animasi 2D *Little Dracula* menceritakan tentang ketakutan si Drakula Kecil kepada Zombie di dunia luar. Sang ayah selalu memberitahu Drakula Kecil bahwa Zombie itu tidak menakutkan seperti apa yang dibayangkan oleh Drakula Kecil. Tetapi Drakula Kecil masih tetap beranggapan bahwa Zombie itu seperti monster yang menyeramkan, apalagi Drakula Kecil belum pernah melihatnya secara langsung.

Konsep perancangan film animasi tersebut akan sulit jika dibuat dalam konsep film *liveshoot* karena adanya adegan imajinatif yang di lebih-lebihkan, dari segi background , efek dan para monster di dalam cerita. Hal itu membuat konsep cerita ini sangat cocok untuk diterapkan dalam konsep film animasi 2D *frame by frame*.

Kata Kunci: Film animasi 2D, Frame by frame, Little Dracula

ABSTRACT

2D animation is the creation of moving images in a two-dimensional environment. This is done by successive image sequences, or "frames". Frame by frame is a manual or hand draw technique in 2D animation to create the illusion of movement by making additional changes between each key frame. Frame by frame animation can be used to visualize the movement of animated objects that are free and imaginative.

In the 2D animated film Little Dracula tells about the fear of the Little Dracula to Zombies in the outside world. The father always tells Little Dracula that Zombies are not as scary as what Small Dracula imagined. But Little Dracula still thinks that Zombies are like scary monsters, moreover Little Dracula has never seen it in person.

The concept of designing an animated film will be difficult if it is made in the concept of a liveness film because of the imaginative scenes that are exaggerated, in terms of the background, effects and the monsters in the story. This makes the concept of this story very suitable to be applied in the concept of 2D frame by frame animated films.

Keywords: 2D animated film, Frame by frame, Little Dracula