

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“RINDU KAMPUNG HALAMAN”**

SKRIPSI



disusun oleh

Yoga Perdana

18.22.2047

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2020

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“RINDU KAMPUNG HALAMAN”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Yoga Perdana

18.22.2047

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“RINDU KAMPUNG HALAMAN”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yoga Perdana

18.22.2047

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 September 2019

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D

“RINDU KAMPUNG HALAMAN”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yoga Perdana

18.22.2047

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Maret 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190302229

Barka Satya, M. Kom

NIK. 190302126

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 April 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 16 April 2020

Yoga Perdana

NIM. 18.22.2047

MOTTO

"Yakin adalah kunci jawaban dari segala permasalahan.

Dengan bermodal yakin maupun obat mujarab penumbuh semangat hidup"

- Penulis -

"Sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)"

- QS 94 : 6-7 -

"Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh."

- Andrew Jackson -

"Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah."

- Thomas Alva Edison -

"Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya; hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah."

- Abu Bakar Sibli -

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillahirrabil'allamin, segala puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga saya bisa menyelesaikan Skripsi ini. Saya ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Terimakasih kepada Allah SAW atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, kesabaran, serta kelancarandalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Terimakasih Bapak, Ibu, dan segenap keluarga besar tercinta yang tiada hentinya memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
3. Terimakasih untuk orang spesial yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta doa di setiap harinya.
4. Terima kasih kepada Bapak Bernadhed, M.Kom yang selalu menyempatkan waktu di tengah kesibukan beliau untuk selalu membimbing dan memberikan masukan dalam pembuatan Skripsi ini.
5. Terimakasih dosen-dosen Amikom yang telah membagi ilmunya.
6. Teman-teman S1SI-Transfer 2018 yang selalu memberikan motivasi dan semangat untuk selalu belajar.
7. Sebagai seorang manusia biasa, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun yang menjadikannya lebih bermanfaat.

KATA PENGANTAR

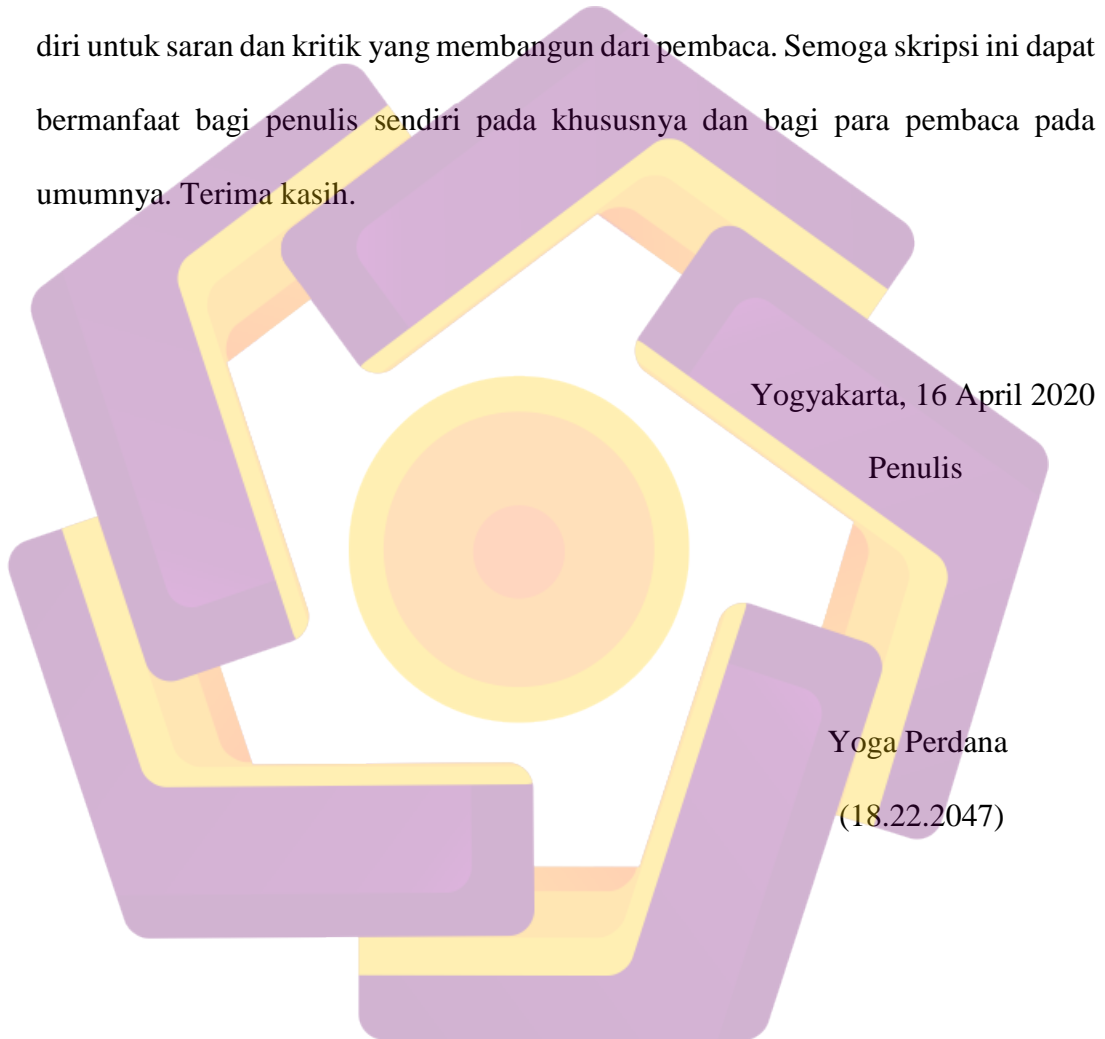
Segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuni-Nya dan juga dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Adapun judul Skripsi ini yaitu : **Perancangan dan Pembuatan Film Animasi 2D “Rindu Kampung Halaman”**.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka Skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karenanya penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak, Ibunda, dan Adik tercinta yang senantiasa mengasuh dan membimbing serta mencurahkan kasih sayang dan doanya demi keberhasilan penulis.
5. Teman-teman S1SI Transfer 2018.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima kasih.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
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 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Perancangan	4
1.6.3 Metode Testing.....	5
1.6.4 Metode Implementasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.1 Definisi Multimedia	11
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	11
2.2.3 Unsur-Unsur Multimedia.....	12
2.3 Animasi	15
2.3.1 Pengertian Animasi	15
2.3.2 Sejarah Animasi	15
2.3.3 Dasar Animasi.....	16
2.3.4 Macam Bentuk Animasi.....	19
2.3.5 Teknik-Teknik Pembuatan Animasi 2 Dimensi.....	26
2.3.6 Prinsip-Prinsip Animasi	28
2.4 Tahapan Pembuatan Animasi.....	36
2.4.1 Tahap Pra-Produksi.....	36
2.4.2 Tahap Produksi	39
2.4.3 Tahap Pasca-Produksi	42
2.5 Video	43
2.5.1 Standar Video.....	43
2.5.2 Codec	44
2.6 Software Yang Digunakan	45
2.6.1 Adobe Premiere CS6.....	45
2.6.2 Adobe After Effect CS6.....	46
2.6.3 Adobe Illustrator CS6	48
2.6.4 CoreIDRAW X7.....	50

2.7 Pengukuran Data	52
2.7.1 Skala Likert	52
2.7.2 Penghitungan Skor	52
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	56
3.1 Pengumpulan Data	56
3.1.1 Analisis Referensi	56
3.2 Analisis Kelayakan Cerita	59
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	62
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	62
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	63
3.4 Perancangan Animasi	67
3.4.1 Pra Produksi	67
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	80
4.1 Implementasi	80
4.2 Tahap Produksi	81
4.2.1 Penggambaran (<i>Drawing</i>) dan Pewarnaan (<i>Coloring</i>)	81
4.2.2 Animating	86
4.2.3 Dubbing	90
4.3 Tahap Pasca Produksi	92
4.3.1 Editing	92
4.3.2 Compositing	94
4.3.3 Rendering	95
4.3.4 Publishing	95
4.3.5 Evaluasi	96
BAB V PENUTUP	111

5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	113



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan.....	9
Tabel 3. 1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	64
Tabel 3. 2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	64
Tabel 3. 3 Tabel Kebutuhan Brainware	66
Tabel 3. 4 Diagram Scene Film Animasi Rindu Kampung Halaman	70
Tabel 3. 5 Tabel Character Development	71
Tabel 4. 1 Tes 12 Prinsip Animasi	97
Tabel 4. 2 Tes Kebutuhan Fungsional	99
Tabel 4. 3 Tabel Kuesioner Film Animasi Rindu Kampung Halaman	106
Tabel 4. 4 Tabel Bobot Nilai.....	107
Tabel 4. 5 Penentuan Interval.....	108
Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Teks	12
Gambar 2. 2 Contoh Gambar	12
Gambar 2. 3 Contoh Animasi	13
Gambar 2. 4 Contoh Audio	14
Gambar 2. 5 Contoh Video	14
Gambar 2. 6 Animasi Tradisional	17
Gambar 2. 7 Animasi Stop Motion	18
Gambar 2. 8 Animasi 3D	19
Gambar 2. 9 Animasi Sel	20
Gambar 2. 10 Animasi Frame	20
Gambar 2. 11 Animasi Sprite	21
Gambar 2. 12 Animasi Path	22
Gambar 2. 13 Animasi Spline	23
Gambar 2. 14 Animasi Vektor	24
Gambar 2. 15 Animasi Karakter	25
Gambar 2. 16 Animasi Komputer	25
Gambar 2. 17 Contoh Inbetweener	26
Gambar 2. 18 Contoh Morphing	26
Gambar 2. 19 Contoh Onion Skinning	27
Gambar 2. 20 Contoh Rotoscoping	28
Gambar 2. 21 Squash and Stretch	28
Gambar 2. 22 Anticipation	29
Gambar 2. 23 Staging	30
Gambar 2. 25 Straight Ahead Action and Pose to Pose	30
Gambar 2. 26 Follow-Through and Overlapping Action	31
Gambar 2. 27 Slow In – Slow Out	32
Gambar 2. 28 Arc	32
Gambar 2. 29 Secondary Action	33
Gambar 2. 30 Timming	34

Gambar 2. 31 Exaggeration.....	35
Gambar 2. 32 Solid Drawing	35
Gambar 2. 33 Appeal	36
Gambar 2. 34 Contoh Storyboard	38
Gambar 2. 35 Contoh Karakter	39
Gambar 2. 36 Contoh Key Animation	40
Gambar 2. 37 Contoh In Beetwen.....	41
Gambar 2. 38 Contoh Background	41
Gambar 2. 39 Logo Adobe Premiere CS6	45
Gambar 2. 40 Adobe Premiere CS6.....	45
Gambar 2. 41 Logo Adobe After Effect.....	46
Gambar 2. 42 Adobe After Effect CS6	46
Gambar 2. 43 Logo Adobe Illustrator CS6	48
Gambar 2. 44 Adobe Illustrator CS6	49
Gambar 2. 45 Logo CorelDRAW X7	50
Gambar 2. 46 CorelDRAW X7	51
Gambar 3. 1 Film Animasi Pendek “Rindu Kampung Halaman”	57
Gambar 3. 2 Film Animasi Pendek “Routine”.....	58
Gambar 4. 1 Alur Pra-Produksi, Produksi dan Pasca Produksi	80
Gambar 4. 2 Pembuatan Dokumen Baru.....	82
Gambar 4. 3 Contoh Tools yang digunakan	82
Gambar 4. 4 Contoh Pembuatan Asset	83
Gambar 4. 5 Contoh Pewarnaan Karakter Animasi	83
Gambar 4. 6 Pembuatan Dokumen Baru Adobe Illustration CS6	84
Gambar 4. 7 Mengatur Ukuran Layer di Adobe Illustration CS6.....	85
Gambar 4. 8 Mengatur dan Release Layer di Adobe Illustration CS6	85
Gambar 4. 9 Contoh Penyimpanan Folder Asset	86
Gambar 4. 10 Contoh Hasil Pembuatan Karakter dan Background.....	86
Gambar 4. 11 Composition Setting.....	87
Gambar 4. 12 Import File Karakter.....	88
Gambar 4. 13 Mengatur Keyframe pada Animasi Karakter	89

Gambar 4. 14 Pengaturan Keyframe pada Background.....	89
Gambar 4. 15 Pengaturan Keyframe pada Null Object.....	90
Gambar 4. 16 Proses Blok Noise	91
Gambar 4. 17 Proses Capture Noise	91
Gambar 4. 18 Kotak Dialog Effect-Noise Reduction	92
Gambar 4. 19 Penambahan efek CC Rainfall	93
Gambar 4. 20 Penyesuaian efek CC Rainfall.....	93
Gambar 4. 21 Penyesuaian Audio Narasi, Background Music, dan Video	94
Gambar 4. 22 Proses Rendering pada Adobe Premiere CS6	95
Gambar 4. 23 Publishing Film Animasi di Youtube.....	96
Gambar 4. 24 Kuesioner hasil pembuatan film animasi “Rindu Kampung Halaman”.....	103
Gambar 4. 25 Hasil Persentase Pertanyaan 1.....	103
Gambar 4. 26 Hasil Persentase Pertanyaan 2.....	104
Gambar 4. 27 Hasil Persentase Pertanyaan 3.....	104
Gambar 4. 28 Hasil Persentase Pertanyaan 4.....	104
Gambar 4. 29 Hasil Persentase Pertanyaan 5.....	105

INTISARI

Animasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik dari segi teknik maupun teknologi. Animasi dapat berbentuk 2D, 3D maupun 4D yang masing-masing memiliki perbedaan, baik dalam teknik, proses, tata cara pembuatan, dan software yang digunakan. Animasi banyak digunakan untuk berbagai macam kepentingan, salah satunya adalah film animasi yang digunakan untuk hiburan. Dibalik sebuah film animasi, selalu terkandung makna atau pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Sebuah animasi dapat menghidupkan imajinasi seseorang yang dipresentasikan melalui gambar dan dibuat berdasarkan prinsip-prinsip animasi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis mencoba untuk merancang dan membuat sebuah film animasi 2D dengan judul “Rindu Kampung Halaman” yang akan menceritakan tentang seseorang yang merindukan seorang ibu dan ingin pulang ke kampung halamannya.

Kata Kunci : Rindu Kampung Halaman, Animasi



ABSTRACT

Animation is currently experiencing very rapid development, both in terms of engineering and technology. Animation can take the form of 2D, 3D and 4D, each of which has differences, both in the techniques, processes, procedures for making, and the software used. Animation is widely used for various purposes, one of which is an animated film used for entertainment. Behind an animated film, it always contains the meaning or message to be conveyed to the audience. An animation can animate someone's imagination that is presented through images and created based on the principles of animation.

Based on this description, the writer tries to design and make a 2D animated film with the title "Rindu Kampung Halaman" which will tell about someone who misses a mother and wants to return to her hometown.

Keywords: *Missing the Village, Animation*

