

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BAND “The S.I.G.I.T.”  
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Cahyo Andi Nugroho Putro**

**17.11.1286**

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

**2022**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BAND “THE S.I.G.I.T.”  
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Cahyo Andi Nugroho Putro**

**17.11.1286**

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

**2022**

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

#### **PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BAND “The S.I.G.I.T.” MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Cahyo Andi Nugroho Putro**

**17.11.1286**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 17 Maret 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Mulia Sulistiyono, M.Kom**

**NIK. 190302248**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BAND “The S.I.G.I.T.”  
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Cahyo Andi Nugroho Putro**

**17.11.1286**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Maret 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

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

**Mulia Sulistiyono, M.Kom**  
**NIK. 190302248**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 Maret 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK.190302096**

## PERYATAAN

### PERYATAAN

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, 24 Maret 2022



Cahyo Andi Nugroho Putro

NIM. 17.11.1286

## MOTTO

*Dibalik kesuksesan anak, selalu ada doa dari kedua orang tua*

*Tanpa kegagalan orang tidak mungkin akan meraih kesuksesan*

“Sukses adalah saat persiapan dan kesempatan bertemu.”

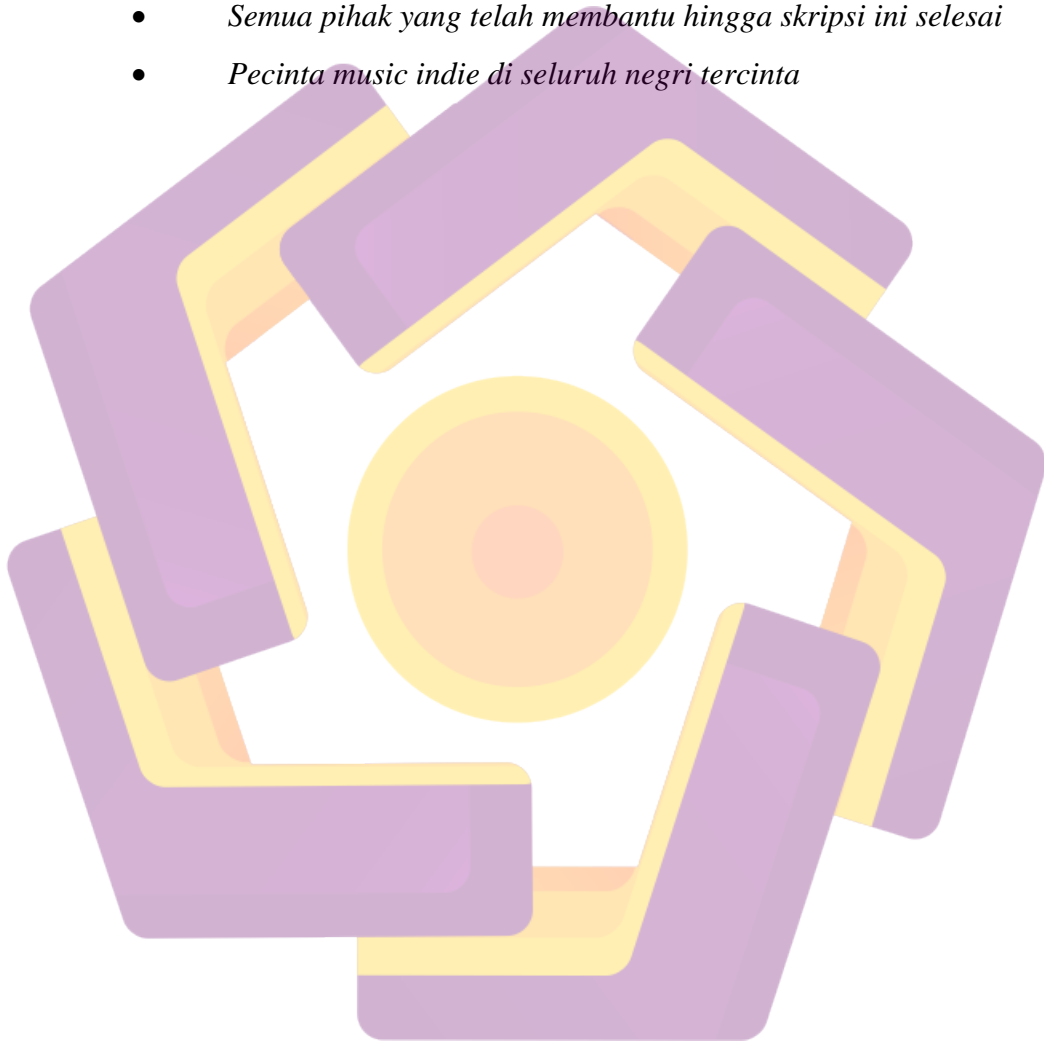
**( Bobby Unser )**



## PERSEMBAHAN

**Karya ini kupersembahkan untuk:**

- *My Family*
- *Semua pihak yang telah membantu hingga skripsi ini selesai*
- *Pecinta music indie di seluruh negeri tercinta*



## KATA PENGANTAR

Assalamu`alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala kelimpahan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir penelitian skripsi dengan baik.

Sholawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penelitian skripsi ini tentang **“Pembuatan Film Animasi 2D Band The Sigit menggunakan adobe animate”** Skripsi ini peneliti susun dalam rangka memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Progam Studi Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak mungkin penulis akan kesulitan dalam menyelesaikan Skripsi ini. Karena peneliti adalah manusia biasa, peneliti sadar bahwa masih banyak kekurangan yang dimiliki. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan hati peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Mulia Sulistiyono, M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan ketulusan dan keikhlasan telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam Menyusun skripsi.
2. Bapak Bernadhed, M.Kom, selaku penguji I, yang telah bersedia meluangkan waktu menjadi penguji dalam siding skripsi.
3. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom, selaku penguji II yang telah bersedia meluangkan waktu menjadi penguji dalam siding skripsi
4. Bapak/Ibu Dosen Teknik Informatika Amikom Yogyakarta yang telah mendidik selama kuliah sehingga peneliti mendapat ilmu dan pengalaman yang menyeluruh.
5. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom, selaku Ketua Progam Studi Teknik Informatika Amikom Yogyakarta.
6. Keluarga besar Universitas Amikom Yogyakarta dan semua teman-teman Teknik Infortmatika Angkatan 2017. Semoga komunikasi dan talisilaturrehmi diantara kita selalu terjalin.



Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan mampu memberikan ilmu didalam pembuatan animasi.

Peneliti sangat terbuka hati untuk menerima saran dan perbaikan dari pembaca.

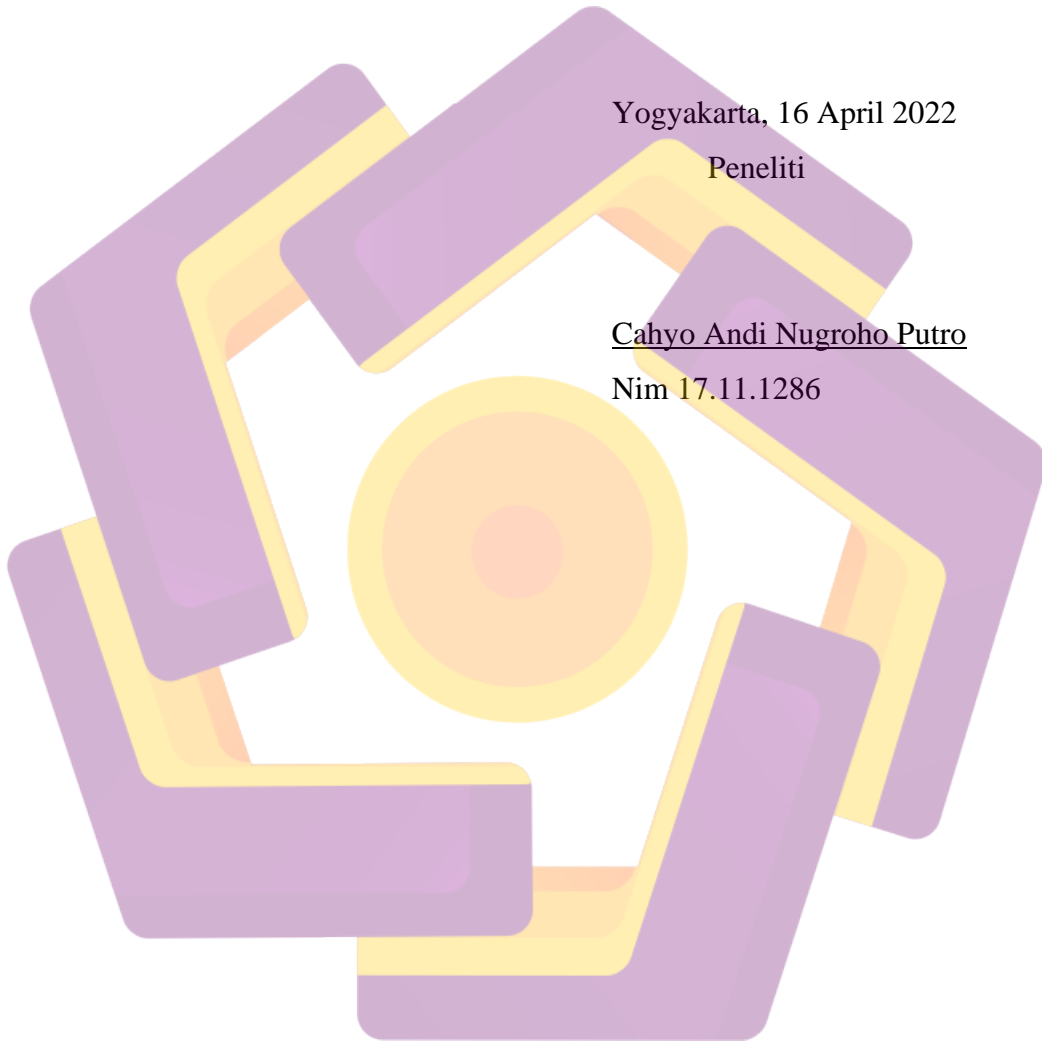
Wassalamu`alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 16 April 2022

Peneliti

Cahyo Andi Nugroho Putro

Nim 17.11.1286



## DAFTAR ISI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BAND “The S.I.G.I.T.” .....	i
MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Metodologi penelitian .....	2
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	2
1.6.2 Metode Perancangan .....	3
BAB II LANDASAN TEORI .....	4

2.1 Tinjauan Pustaka .....	4
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	4
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	4
2.2.2 Komponen Multimedia .....	5
2.3 Jenis jenis animasi.....	7
2.3.1 Animasi Vektor .....	7
2.3.2 Animasi Character.....	7
2.3.4 Animasi Frame .....	7
2.4 Metode untuk Mengontrol Animasi .....	8
2.5 Komponen Animasi .....	8
2.6 Resolusi Video .....	8
2.7 Adobe Animate CC.....	9
2.8 Adobe After Effect.....	11
2.9 Adobe Premier Pro.....	11
<b>BAB III DESAIN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>13</b>
3.1 Kebutuhan Hardware dan Software .....	13
3.1.1. Hardware .....	13
3.1.2. Software .....	13
3.2 Langkah Pembuatan.....	14
3.3 Modelling (Character Design) .....	15
3.4 Storyline .....	16
3.4.1 Scene 1-4.....	16
3.5 Storyboard.....	16
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....</b>	<b>18</b>
4.1 Analisis Kebutuhan .....	18

4.1.1 Analisis Kebutuhan Pengguna .....	18
4.1.2 Analisis kebutuhan Hardware .....	18
4.1.3 Analisis kebutuhan software .....	18
4.2 Langkah Pembuatan Klip Animasi .....	18
4.2.1 Pembuatan Karakter Model.....	18
4.3 Produksi .....	19
4.3.1 produksi.....	19
4.3.2 Drawing.....	19
4.3.3 Coloring .....	21
4.3.4 Animation.....	22
4.4 Pasca Produksi .....	24
4.4.1 Editing .....	24
4.5 Penggabungan Scene.....	25
4.5.1 Rendering .....	25
4.5.2 Membuat Project baru dengan Adobe Premier .....	25
4.5.3 Penggabungan Scene menggunakan Adobe Premier .....	26
4.5.4 Export Media video animasi .....	27
4.6 Tampilan Klip Animasi.....	28
4.7 Evaluasi .....	28
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>29</b>
5.1 Kesimpulan .....	29
5.2 Saran.....	29
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>30</b>

## DAFTAR TABEL

Story Board 1 ..... 17

Langkah pembuatan animasi 1 ..... 14

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Adobe Animate..... 10

Gambar 2. 2 Contoh Adobe After Effect ..... 11

Gambar 2. 3 Contoh Adobe Premier Pro ..... 12

Gambar 3. 1 Gambar Karakter vocalis..... 16

Gambar 4. 1 Tampilan Objek..... 20

Gambar 4. 2 Desain karakter..... 20

Gambar 4. 3 Desain alat music bass..... 21

Gambar 4. 4 Proses Coloring ..... 21

Gambar 4. 5 Proses Import File ..... 22

Gambar 4. 6 Proses penyesuaian gerak karakter..... 23

Gambar 4. 7 Transformasi Dasar ..... 24

Gambar 4. 8 Susunan scene ..... 24

Gambar 4. 9 Import Audio ..... 25

Gambar 4. 10 Tampilan form new project..... 26

Gambar 4. 11 Proses penggabungan scene ..... 27

Gambar 4. 12 Proses Export media..... 27

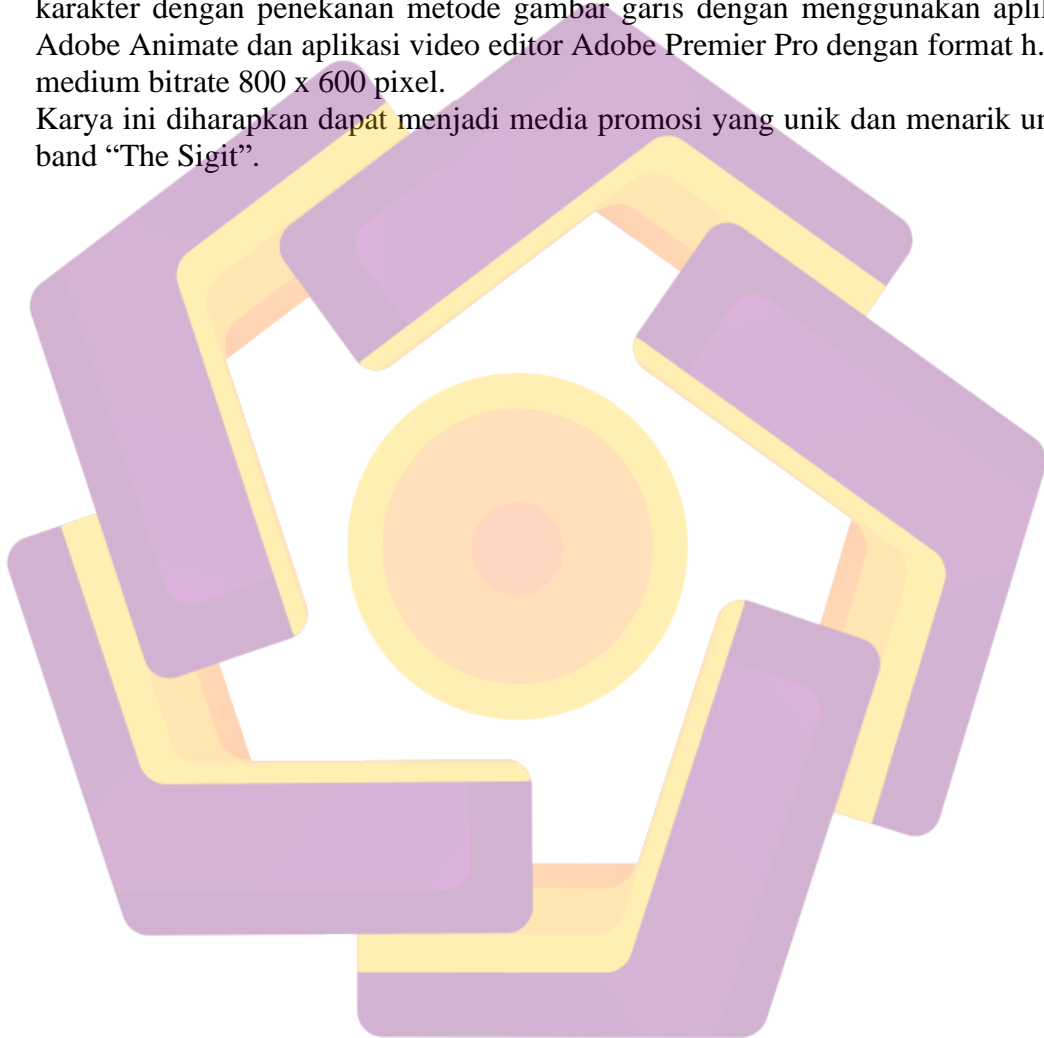
Gambar 4. 13 Tampilan Klip Animasi..... 28

## INTISARI

Audio Visual merupakan sebuah media untuk mengemas informasi sehingga dapat ditampilkan dengan lebih menarik. Karya skripsi ini dimulai dengan bertumpu pada tahap-tahap pelaksanaan sebuah perancangan karya audio visual yang terstruktur dan terkonsep.

Mengangkat sebuah lagu karya yang diciptakan anak negeri dengan judul “Clover Doper” dari sebuah band indie bernama “The Sigit. Dikemas dalam bentuk animasi karakter dengan penekanan metode gambar garis dengan menggunakan aplikasi Adobe Animate dan aplikasi video editor Adobe Premier Pro dengan format h.264 medium bitrate 800 x 600 pixel.

Karya ini diharapkan dapat menjadi media promosi yang unik dan menarik untuk band “The Sigit”.



## ***ABSTRACT***

*Audio Visual is a media that can package information to be performed well. This project is started by accomplishment phases of audio visual planning which is structured and completed.*

*Using a song entitled "Clover Doper" the song was created by an independent Indonesia band called The Sigit. The video clip was packaged in line draw character animation method using Adobe Animate and Adobe Premier Pro using format h.264 medium bitrate 800 x 600 pixel resolution.*

*This final Project was expected to become an unique and interesting media for promotion "The Sigit" band.*

