

**PEMBUATAN *TRAILER* ANIMASI 2D BERJUDUL
“DAISY”**

SKRIPSI



disusun oleh

Ariel Bagas Prayoga

16.11.0426

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN *TRAILER* ANIMASI 2D BERJUDUL
“DAISY”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ariel Bagas Prayoga

16.11.0426

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN *TRAILER* ANIMASI 2D BERJUDUL
“DAISY”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ariel Bagas Prayoga

16.11.0426

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Maret 2019

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN *TRAILER* ANIMASI 2D BERJUDUL

“DAISY”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ariel Bagas Prayoga

16.11.0426

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 November 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom

NIK. 190302047

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

NIK. 190302056

Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 26 November 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

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, 26 November 2019



Ariel Bagas Prayoga

NIM. 16.11.0426

MOTTO

”Mohonlah kepada Allah sebagian dari karunia-Nya.”
(An-Nisa:32)

“Perlakukanlah sebuah karya seni seperti seorang pangeran.
Biarkan seni itu berbicara pada anda.”
-Arthur Schopenhauer-

“Imagination is more important than knowledge”
-Albert Einstein-

“Cobalah bedikusi dengan dirimu sendiri”

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas karunia, rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu dan Bapak tercinta, Ibu Elva Susanti dan Bapak Haris yang telah menjadi orang tua terhebat, yang tidak pernah lelah sedikit pun untuk mendoakan dan memberikan segala bentuk dukungan maupun nasehat pada penulis. Semoga kalian selalu sehat dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
2. Adikku Ariel Tamma Azzahra semoga menjadi anak yang dapat membanggakan kedua orangtua, serta seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberi dukungan.
3. Sahabat tercinta anak-anak PSU, 16 Informatika 07, Kontrakan Konoha, dan anak-anak Mulmed yang telah membantu, menjadi penghibur, dan selalu siaga tak kenal waktu disaat penulis membutuhkan semangat. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian.
4. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dan selalu memberikan solusi agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan serta pengalaman yang sangat berarti bagi penulis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena telah memberikan banyak anugerah ilmu, rezeki, rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pembuatan Trailer Animasi 2D Berjudul “Daisy”**. dengan baik. Salam dan salawat penulis kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, antara lain:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku ketua program Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Barka Satya, M. Kom., selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan nasihat selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu saat menempuh pendidikan.
5. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari tidak lepas dari kekurangan, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 26 November 2019

Ariel Bagas Prayoga

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XV
INTISARI.....	XVI
ABSTRACT.....	XVII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Metode Testing.....	6

1.6.6	Metode Implementasi.....	6
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Kajian Pustaka.....	8
2.2	Dasar Teori.....	9
2.2.1	Definisi Multimedia	9
2.2.2	Elemen - Elemen Multimedia	10
2.2.3	Definisi Animasi	11
2.2.4	Film	11
2.2.5	Jenis Film Animasi.....	11
2.2.6	Teknik Animasi.....	17
2.2.7	Prinsip Animasi.....	20
2.2.8	<i>Trailer</i>	27
2.2.9	Format Video	27
2.3	Tahap Pembuatan Animasi	29
2.3.1	Pra Produksi	29
2.3.2	Produksi	31
2.3.3	Pasca Produksi	33
2.4	<i>Software</i> Pembuatan Animasi	34
2.5	Tahapan Uji Coba	37
2.5.1	Skala Likert	37
2.5.2	Penentuan Ukuran Sampel	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		40
3.1	Analisis Observasi.....	40
3.1.1	<i>A Silent Voice</i>	40
3.1.2	<i>The Girl Who Leapt Through Time</i>	41
3.2	Analisis Kebutuhan	42
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	42
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	43
3.2.3	Analisis Kebutuhan Brainware	46

3.3 Perancangan	48
3.3.1 Pra Produksi	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Produksi	54
4.1.1 Pembuatan Karakter	55
4.1.2 Pembuatan Animasi	60
4.1.3 Pembuatan <i>Background & Foreground</i>	71
4.1.4 <i>Dubbing</i>	76
4.1.5 <i>Music Background</i>	76
4.2 Pasca Produksi	77
4.2.1 <i>Compositing</i>	77
4.2.2 <i>Editing</i>	80
4.2.3 <i>Rendering</i>	80
4.3 Pembahasan	82
4.3.1 Penerapan Prinsip Animasi	82
4.3.2 Pengujian	86
4.3.3 Hasil Review Pengujian	88
4.4 Implementasi	92
BAB V PENUTUP	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
DAFTAR LAMPIRAN	1

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Contoh skala likert dalam tabel.....	38
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	44
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	44
Tabel 3. 3 Spesifikasi Minimum Perangkat Lunak.....	45
Tabel 3. 4 <i>Storyboard Trailer</i> Animasi “Daisy”.....	53
Tabel 4. 1 Kuisisioner Tampilan Kelayakan <i>Trailer</i> Animasi 2D “Daisy”.....	87
Tabel 4. 2 Bobot Skor.....	88
Tabel 4. 3 Kriteria interpretasi skor berdasarkan interval.....	89
Tabel 4. 4 Hasil Kuisisioner Aspek Tampilan.....	89
Tabel 4. 5 Tabel Uji Aspek Tampilan.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Animasi 2D Klasik	13
Gambar 2. 2 Contoh Animasi 2D <i>Hybrid</i>	14
Gambar 2. 3 Contoh <i>Digital Animation 2D</i>	15
Gambar 2. 4 Contoh Animasi 3D.....	15
Gambar 2. 5 Contoh Animasi <i>Stop Motion</i>	16
Gambar 2. 6 Contoh Animasi <i>Clay</i>	17
Gambar 2. 7 <i>Timing</i>	20
Gambar 2. 8 <i>Arc</i>	21
Gambar 2. 9 <i>Squash and Strech</i>	21
Gambar 2. 10 <i>Anticipation</i>	22
Gambar 2. 11 <i>Slow In and Slow Out</i>	22
Gambar 2. 12 <i>Secondary Action</i>	23
Gambar 2. 13 <i>Follow Trought and Overlapping</i>	23
Gambar 2. 14 <i>Staging</i>	24
Gambar 2. 15 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose Action</i>	24
Gambar 2. 16 <i>Personality/Appeal</i>	25
Gambar 2. 17 <i>Exaggeration</i>	26
Gambar 2. 18 <i>Solid Drawing</i>	26
Gambar 2. 19 Tampilan Lembar Kerja Paint Tool SAI.....	34
Gambar 2. 20 Tampilan Lembar Kerja Toon Boom Harmony.....	35
Gambar 2. 21 Tampilan Lembar Kerja Adobe Photoshop.....	35
Gambar 2. 22 Tampilan Lembar Kerja Adobe Premiere Pro.....	36
Gambar 2. 23 Tampilan Lembar Kerja Adobe After Effect	36
Gambar 3. 1 <i>A Silent Voice</i>	40
Gambar 3. 2 <i>The Girl Who Leapt Through Time</i>	41
Gambar 3. 3 Karakter Utama Abu	52
Gambar 3. 4 Karakter Pendukung Desi.....	52

Gambar 4. 1 Alur Proses Produksi dan Pasca Produksi.....	54
Gambar 4. 2 Tampilan Pengaturan Lembar Kerja Paint Tool SAI.....	55
Gambar 4. 3 Tampilan Lembar Kerja Paint Tool SAI.....	56
Gambar 4. 4 Sketsa Awal Karakter.....	56
Gambar 4. 5 <i>Toolbar Linework Layer</i>	57
Gambar 4. 6 Hasil <i>Lineart</i>	57
Gambar 4. 7 Proses <i>Coloring</i>	58
Gambar 4. 8 Penggunaan <i>Selecs Tool</i>	59
Gambar 4. 9 Hasil <i>Akhir Coloring</i>	59
Gambar 4. 10 Tampilan awal Toon Boom Harmony 16.0.....	60
Gambar 4. 11 Lembar Kerja Toon Boom Harmony 16.0	61
Gambar 4. 12 <i>Keyframe Awal</i>	62
Gambar 4. 13 Urutan <i>Keyframe</i>	63
Gambar 4. 14 <i>Onion Skin</i>	64
Gambar 4. 15 Proses <i>Inbetween</i>	64
Gambar 4. 16 Proses Penyesuaian <i>Timing</i>	65
Gambar 4. 17 <i>Layer Clean Up</i>	65
Gambar 4. 18 <i>Fitur Light Tabel</i>	66
Gambar 4. 19 Proses <i>Clean Up</i> menggunakan <i>Polyline Tool</i>	67
Gambar 4. 20 <i>Scene Palletes</i> Toon Boom Harmony 16.0	68
Gambar 4. 21 Garis Pemisah.....	68
Gambar 4. 22 Hasil <i>Coloring</i>	69
Gambar 4. 23 Proses <i>Export</i>	69
Gambar 4. 24 Jendela <i>Export to Video</i>	70
Gambar 4. 25 <i>Movie Settings</i>	70
Gambar 4. 26 <i>Standard Video Compression Setting</i>	71
Gambar 4. 27 Pengaturan Lembar Kerja Adobe Photoshop CS6	72
Gambar 4. 28 Pengaturan Lembar Kerja Adobe Photoshop CS 6.....	73
Gambar 4. 29 Pengaturan <i>Grup Layer</i>	73
Gambar 4. 30 Warna <i>Shadow</i> Pohon	74
Gambar 4. 31 Warna <i>Basic</i> Pohon	74

Gambar 4. 32 Warna <i>Highlight</i> Pohon.....	75
Gambar 4. 33 Hasil Akhir	75
Gambar 4. 34 Rekaman suara <i>dubbing</i>	76
Gambar 4. 35 <i>Composition Setting</i>	77
Gambar 4. 36 <i>Import File</i>	78
Gambar 4. 37 Susunan File	79
Gambar 4. 38 <i>Compositing Cut</i>	79
Gambar 4. 39 Proses <i>Editing</i>	80
Gambar 4. 40 <i>Export Settings</i>	81
Gambar 4. 41 <i>Screenshot</i> hasil akhir <i>trailer</i> animasi.....	81
Gambar 4. 42 Penerapan <i>Arc</i>	82
Gambar 4. 43 Penerapan <i>Timing</i>	83
Gambar 4. 44 Penerapan <i>Anticipation</i>	83
Gambar 4. 45 Penerapan <i>Secondary Action</i>	84
Gambar 4. 46 Penerapan <i>Follow Thought & Overlapping</i>	84
Gambar 4. 47 Penerapan <i>Staging</i>	85
Gambar 4. 48 Penerapan <i>Solid Drawing</i>	86
Gambar 4. 49 Tampilan Pengaturan Privasi Video.....	92
Gambar 4. 50 Tampilan Ubah Informasi Dasar.....	93
Gambar 4. 51 Tampilan Video Berhasil di Upload.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A <i>Storyboard</i>	1
Lampiran B Kuisisioner.....	10



INTISARI

Film adalah sarana alternatif untuk menyampaikan ide, hiburan, dan pembelajaran bagi penonton dalam bentuk cerita yang dikemas dalam audio visual. Perkembangan teknologi dan komputer memiliki dampak positif pada kemajuan industri perfilman khususnya film animasi. Dalam perkembangannya, selain karena adanya *software* dan alat pendukung untuk membuat animasi yang banyak tersedia, juga disebabkan oleh film animasi itu sendiri. Dengan animasi penulis dapat memvisualisasikan ide, tempat, suasana, karakter atau hal-hal yang sebelumnya hanya ada di dalam imajinasi dapat terwujud dan dapat dikemas menjadi lebih menarik.

Di Indonesia teknik pembuatan film animasi yang paling dikenal oleh masyarakat adalah 2D dan 3D. Animasi 2D lebih melibatkan *artwork* bila dibandingkan dengan animasi 3D. Selain itu spesifikasi komputer yang diperlukan dalam penggunaan *software* animasi 3D cenderung memerlukan komputer dengan kinerja yang lebih tinggi dibandingkan dengan spesifikasi komputer untuk pembuatan animasi 2D.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat *trailer* animasi 2D dengan judul “Daisy”. Daisy sendiri adalah cerita imajinasi dari penulis, *trailer* animasi 2D ini akan dibuat menggunakan teknik animasi digital. Penggunaan teknik ini menciptakan animasi 2D yang memudahkan dalam proses pembuatannya dan juga lebih menghemat waktu namun tetap mempunyai kualitas yang dapat memberikan gambaran tentang cerita yang dibuat penulis.

Kata-kunci: *Trailer*, animasi digital, 2D, daisy, animasi.

ABSTRACT

Film is an alternative means for conveying ideas, entertainment, and learning for the audience in the form of stories that are packaged in audio visual. The development of technology and computers has a positive impact on the progress of the film industry, especially animated films. In its development, in addition to the existence of software and supporting tools to make available animations, also caused by the animated film itself. With animation the writer can visualize ideas, places, atmosphere, characters or things that were previously only present in the discussion can be realized and can be packaged to be more interesting.

In Indonesia, the best known animation film making techniques for people are 2D and 3D. 2D animation has more artwork when compared to 3D animation. In addition, computer specifications needed in 3D animation software are needed by computers with a higher increase compared to computer specifications for 2D animation creation.

Based on the description above, the author is interested in making 2D animated trailers under the title "Daisy". Daisy itself is a favorite story from the author, this 2D animated trailer will be created using digital animation techniques. Use this technique to create 2D animations that facilitate the manufacturing process and also provide quality that can provide quality about the story the writer made.

Keyword: *trailer, digital animation, 2D, daisy, animation.*