

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “DREAM”
MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

SKRIPSI



disusun oleh

Dimas Katon Bagaskoro

15.11.8562

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

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “DREAM”
MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana
Pada Program Studi Informatika



Disusun oleh
Dimas Katon Bagaskoro
15.11.8562

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “DREAM” MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dimas Katon Bagaskoro

15.11.8562

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Maret 2019

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng,

NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D “DREAM” MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dimas Katon Bagaskoro

15.11.8562

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Maret 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu institusi perguruan 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, 9 Maret 2019



Dimas Katon Bagaskoro

NIM 15.11.8562

MOTTO

“Masa depan itu milik orang yang percaya akan mimpinya dan berani mengambil resiko untuk mewujudkannya”.

“Wishnutama”



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, syukur yang tak terhingga atas nikmat dan karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah Subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia dalam bentuk apapun, sehingga dilancarkan dan diberikan kemudahan dalam segala urusan yang penulis hadapi, terutama dalam proses penyampaian naskah skripsi ini.
2. Bapak V Syri Wisnu Wibowo dan ibu Retno Liestyowatie selaku kedua orang tua saya yang tiada henti-hentinya mendoakan, melimpahkan rasa kasih dan sayang, selalu memberikan nasehat, memberikan motivasi, kepada saya, tanpa mereka saya bukan lah apa – apa.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan semangat, motivasi, bimbingan, arahan, kritik dan saran selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah skripsi ini.
4. Risma Cindy Mayyori, Rohman Effendi, dan Verian Rafif Falah yang telah memberi dukungan, kritik, dan saran selama proses penelitian ini berlangsung.

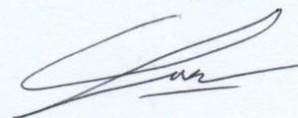
KATA PENGANTAR

Allhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala limpahan ridhlo, hidayah, dan inayah-Nya sehingga Skripsi dengan judul **“Perancangan Film Animasi 2D “DREAM” Menggunakan Teknik *Frame By Frame*”** ini dapat penulis selesaikan dengan baik dan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan segala keterbatasan yang penulis miliki, masih banyak kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki.

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT atas rahmad dan hidayahnya serta hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu serta dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan dalam penyusunan Skripsi.
4. Segenap Ibu dan Bapak Dosen Universitas Amikom Yogyakarta atas didikan dan bimbingannya selama ini.
5. Ayah dan Ibu tercinta yang dengan penuh kesabaran dan pengorbanan selalu memberi dorongan, bantuan material maupun non material dan doa agar penulis dapat menyelesaikan studi.

Yogyakarta



Dimas Katon Bagaskoro

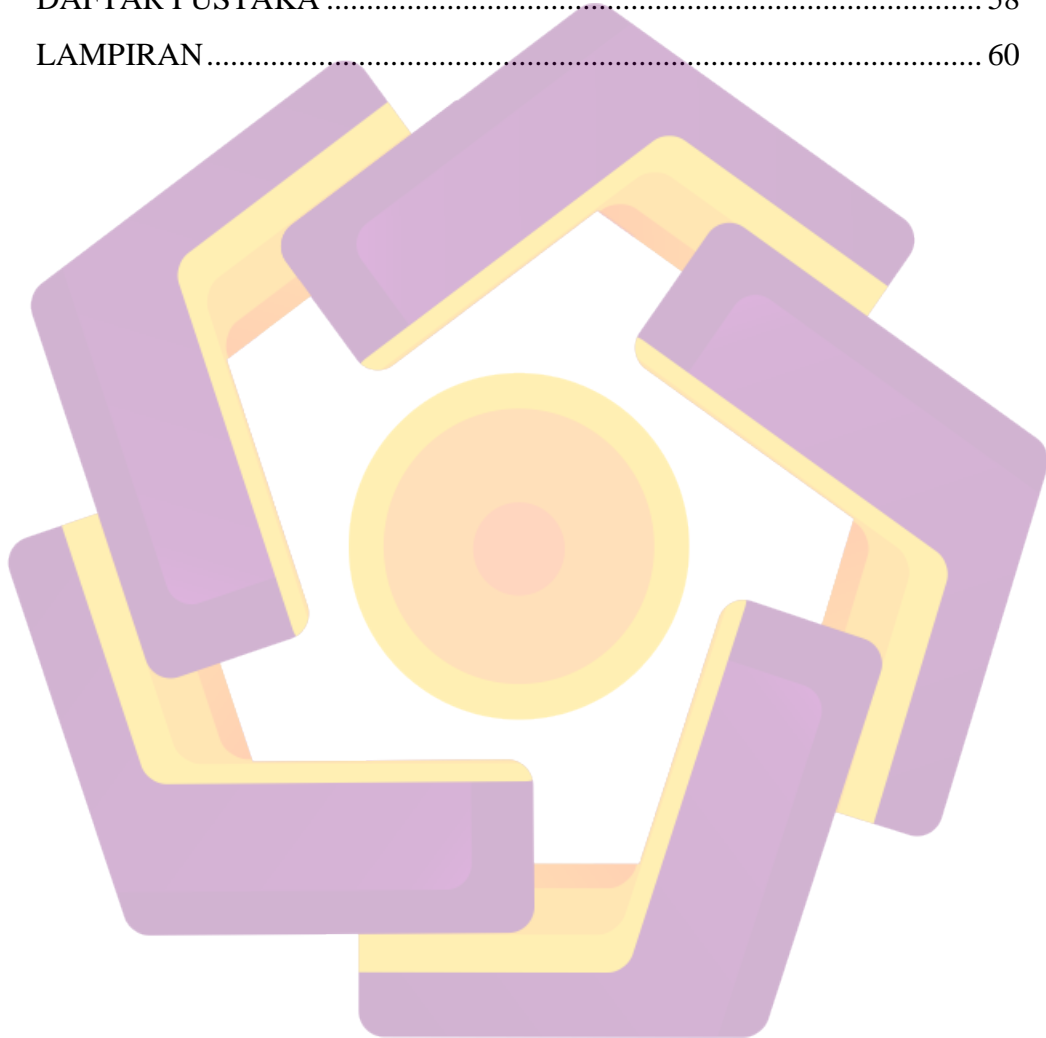
15.11.8562

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN DAFTAR ISI	viii
HALAMAN DAFTAR TABEL	xi
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 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 Evaluasi	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Animasi	9
2.2.1 Pengertian Animasi	9
2.2.2 Animasi 2D.....	10
2.2.3 Prinsip Animasi	10

2.2.4 <i>Frame by Frame</i>	17
2.2.5 Proses Pembuatan Film Animasi.....	18
2.3 Perangkat Lunak yang Digunakan (<i>Software</i>)	25
2.3.1 Adobe Photoshop CC	25
2.3.2 Adobe Animate CC	26
2.3.3 Adobe Premiere CC.....	26
2.3.4 Celtx	26
2.3.5 Swivel.....	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	27
3.1 Analisis Kebutuhan	27
3.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	27
3.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	27
3.2 Perancangan (Tahap Pra Produksi)	29
3.2.1 Ide Cerita	29
3.2.2 Tema.....	30
3.2.3 <i>Logline</i>	30
3.2.4 Sinopsis	30
3.2.5 <i>Diagram Scene</i>	33
3.2.6 Pengembangan Karakter.....	34
3.2.7 Perancangan Warna Karakter	36
3.2.8 <i>Character Sheet</i>	38
3.2.9 Merancang <i>Background</i>	39
3.2.10 Naskah	40
3.2.11 <i>Storyboard</i>	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Pembahasan.....	42
4.1.1 Produksi.....	42
4.1.2 Pasca Produksi.....	45
4.2 Implementasi	49
4.2.1 Publikasi Film.....	52
4.3 Evaluasi.....	52

4.3.1 Pengujian Kebutuhan Fungsional.....	53
4.3.2 Kuisisioner	55
BAB V PENUTUP.....	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	60



DAFTAR TABEL

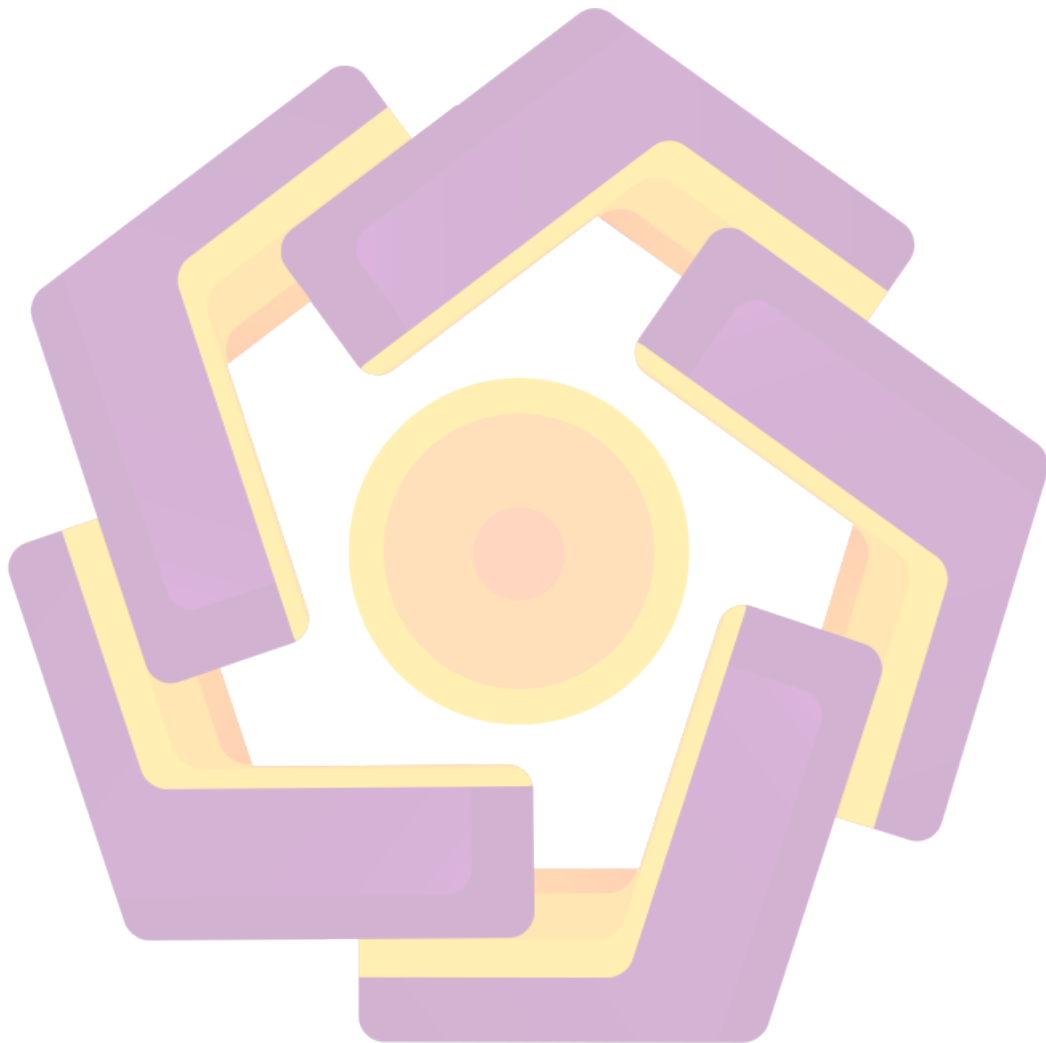
Tabel 2.1 Perbedaan	8
Tabel 4.1 Implementasi	49
Tabel 4.2 Pengujian kebutuhan fungsional	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	10
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	11
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	11
Gambar 2.4 <i>Straight-Ahead and Pose to Pose</i>	12
Gambar 2.5 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	12
Gambar 2.6 <i>Slow In and Slow Out</i>	13
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	14
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	14
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	15
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	15
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	16
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	17
Gambar 3.1 <i>Diagram Scene</i>	34
Gambar 3.2 <i>Sketsa Wishnu</i>	35
Gambar 3.3 <i>Wishnu</i>	35
Gambar 3.4 <i>Ayah</i>	36
Gambar 3.5 <i>Pewarnaan Karakter</i>	37
Gambar 3.6 <i>Wishnu</i>	37
Gambar 3.7 <i>Ayah</i>	38
Gambar 3.8 <i>Character sheet</i>	39
Gambar 3.9 <i>Rumah Wishnu</i>	39
Gambar 3.10 <i>Naskah</i>	40
Gambar 3.11 <i>Storyboard</i>	41
Gambar 4.1 <i>Key Animation</i>	43
Gambar 4.2 <i>in between</i>	43
Gambar 4.3 <i>coloring</i>	44
Gambar 4.4 <i>pembuatan background</i>	44
Gambar 4.5 <i>sound effect control di adobe premiere cc</i>	46
Gambar 4.6 <i>penggabungan background dengan animasi</i>	46
Gambar 4.7 <i>publish .swf file</i>	47

Gambar 4.8 mengubah .swf ke .mp4 48
Gambar 4.9 *compositing* 48
Gambar 4.10 *rendering* 49



INTISARI

Animasi mulai dimanfaatkan di Indonesia untuk pembuatan film, iklan, dan vfx (visual effect). Terutama dalam pembuatan film, mulai bermunculan film animasi di Indonesia berupa animasi 2D ataupun 3D. Karena pembuatan film animasi tidak semudah pembuatan film live shoot, banyak hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan animasi supaya animasi yang dihasilkan terlihat hidup dan halus. Selain itu, dengan memanfaatkan animasi dapat membuat adegan yang tidak bisa dibuat dengan live shoot. Penulis memiliki cerita berjudul *Dream* yang di dalamnya terdapat scene yang tidak bisa dibuat dengan teknik live shoot.

Dalam pembuatan film animasi 2D dengan judul *Dream* menggunakan teknik *frame by frame*, dengan memahami 12 prinsip animasi agar dapat diterapkan secara baik dan benar. Dengan menerapkan 12 prinsip animasi dengan baik akan sangat membantu untuk menghasilkan gerakan animasi agar terlihat nyata dan halus.

Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah pentingnya penerapan 12 prinsip animasi saat proses pembuatan animasi. Jika 12 prinsip animasi tidak diterapkan dengan baik maka animasi yang dihasilkan akan terlihat kurang menarik.

Kata Kunci: Animasi, Film Pendek, *Dream*, 2D, *frame by frame*

ABSTRACT

Animation began to be used in Indonesia for making films, advertisements, and vfx (visual effects). Especially in making films, animated films in Indonesia began to appear in the form of 2D or 3D animation. Because the making of animated films is not as easy as making a live shoot film, many things need to be considered in the process of making animation so that the resulting animation looks alive and smooth. In addition, using animation can create scenes that cannot be made with live shoots. The author has a story called Dream in which there are scenes that cannot be made with live shoot techniques

in Making 2D animated films with the title Dream using frame by frame technique, by understanding 12 principles of animation so that they can be applied properly and correctly. By applying the 12 principles of animation well it will be very helpful to produce animated movements to make them look real and smooth.

The results obtained from this study are the importance of applying 12 principles of animation during the process of making animation. If 12 animation principles are not applied properly, the animation produced will look less attractive.

Keyword: *Animation, Short Movie, Dream, 2D, frame by frame*