

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D
“ME AND MY DAUGHTER”**

SKRIPSI



disusun oleh

Ulfa Nuaifah

15.11.9230

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D
“ME AND MY DAUGHTER”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

Ulfa Nuaifah

15.11.9230

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D
"ME AND MY DAUGHTER"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ulfa Nuaifah

15.11.9230

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 April 2018

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom.

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D

“ME AND MY DAUGHTER”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ulfa Nuaifah

15.11.9230

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom
NIK. 190302047

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 April 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, 23 April 2019



Ulfa Nuaifah

NIM. 15.11.9230

MOTTO

“Hasil itu didapat dari niat dan usaha yang sungguh-sungguh”

“Hidup adalah seni menggambar, tanpa penghapus”

- *John W. Gardner*

“Bahagia lahir dari rasa syukur yang tak henti padaNya dan usaha untuk senantiasanya berbagi apa yang kita bisa pada sesama. Itulah sebabnya kita bisa memilih untuk berbahagia setiap hari, setiap kali”

- *Helvy Tiana Rosa*

“... Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

- *Q.S Al-Insyirah: 5-6*

PERSEMBAHAN

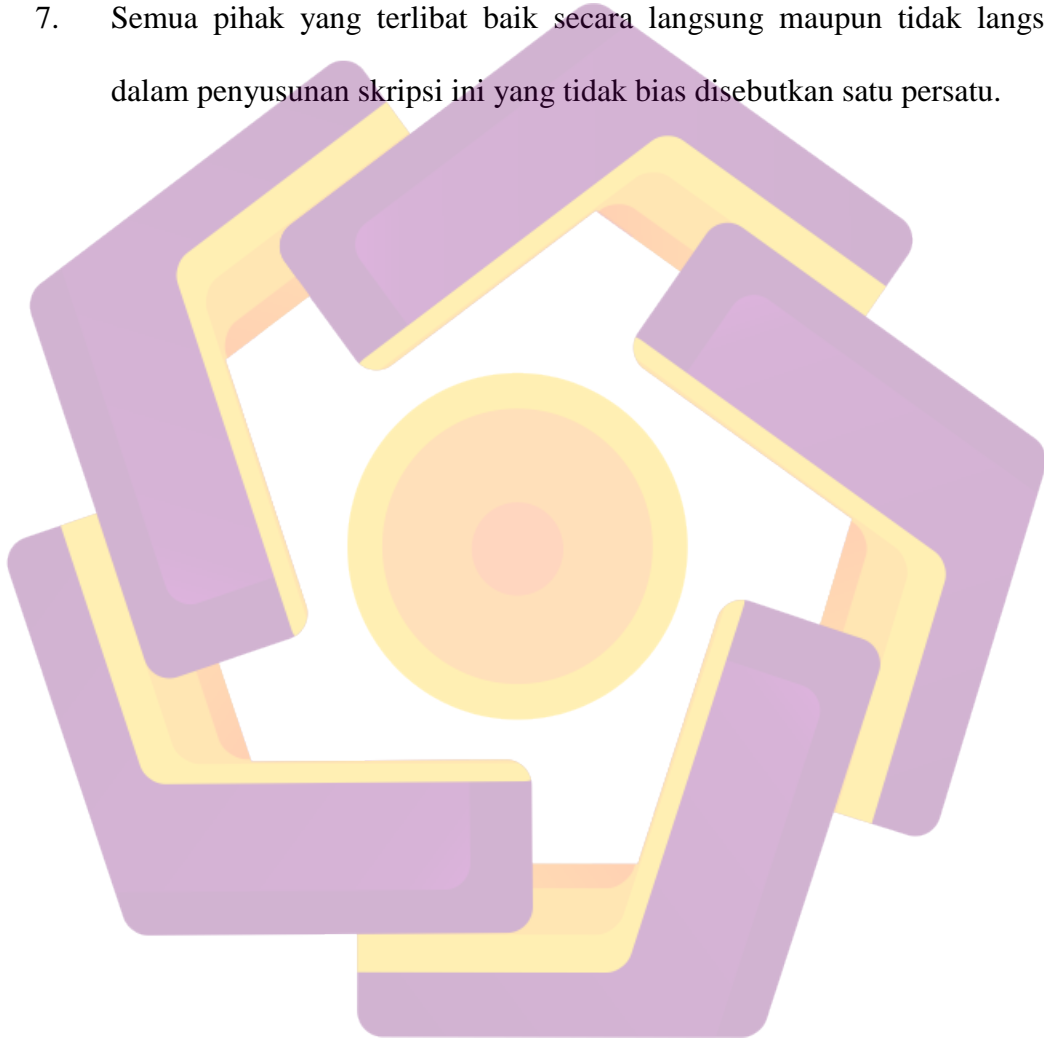
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, yang selalu mendengar dan mengabulkan doa yang saya panjatkan dengan sepenuh hati dan keyakinan. Syukur saya ucapkan kepada-Mu karena telah memberikan kekuatan, ilmu serta menghadirkan mereka yang selalu memberikan semangat dan doa yang tulus sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu saya persembahkan ungkapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Ibu dan Bapak tercinta, serta saudara dan keluarga yang selalu mendukung, mendoakan, dan selalu memberikan yang terbaik.
2. Syarif Hidayattullah, yang telah memberikan bantuan dan motivasi untuk terus berusaha dan pantang menyerah, terima kasih telah memberikan semangat saat saya mulai merasa ragu dan takut.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberi saya arahan dan bimbingan pada proses penyusunan skripsi.
4. Semua anggota Paduan Suara Mahasiswa Mega Symphony Universitas Amikom Yogyakarta serta pengurus atas pengalaman yang luar biasa.
5. Keluarga saya di Jogja DMH (Dolan is My Hobby), Wilda Mauli, Ade Rufaidah Mutmainah, Dessi Putri Hartaningsih, M.K. Hasnan Habib, Heri Cahyono, Agil Angga Saputra, M. Zainal Arifin, Restu Fajri Irawan, M.Ferditya Nugraha, M.Aldi Prabowo, I Pande Made Apriliana, Akbar

Muzaki, yang selalu memberi semangat, dukungan, canda tawa yang sangat mengesankan.

6. Teman-teman seperjuangan kelas S1-Informatika-11 yang membuat saya termotivasi untuk menyelesaikan studi dengan baik.
7. Semua pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bias disebutkan satu persatu.



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya haturkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya serta kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan segala kekurangan saya. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman, Aamiin.

Skripsi yang berjudul Perancangan Film Animasi 2D “Me and My Daughter” ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan guna memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Jurusan Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis selalu mendapatkan bimbingan, dorongan serta semangat dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T selaku ketua jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staff dan Karyawan/Karyawati Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
6. Keluarga dan teman-teman yang telah banyak memberikan pengalaman, motivasi dan kenangan.
7. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam pelaksanaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun mudah-mudahan dikemudian hari dapat memperbaiki segala kekurangannya dan dapat bermanfaat bagi para pembaca maupun sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Yogyakarta, 23 April 2019

Penulis,

Ulfa Nuaifah

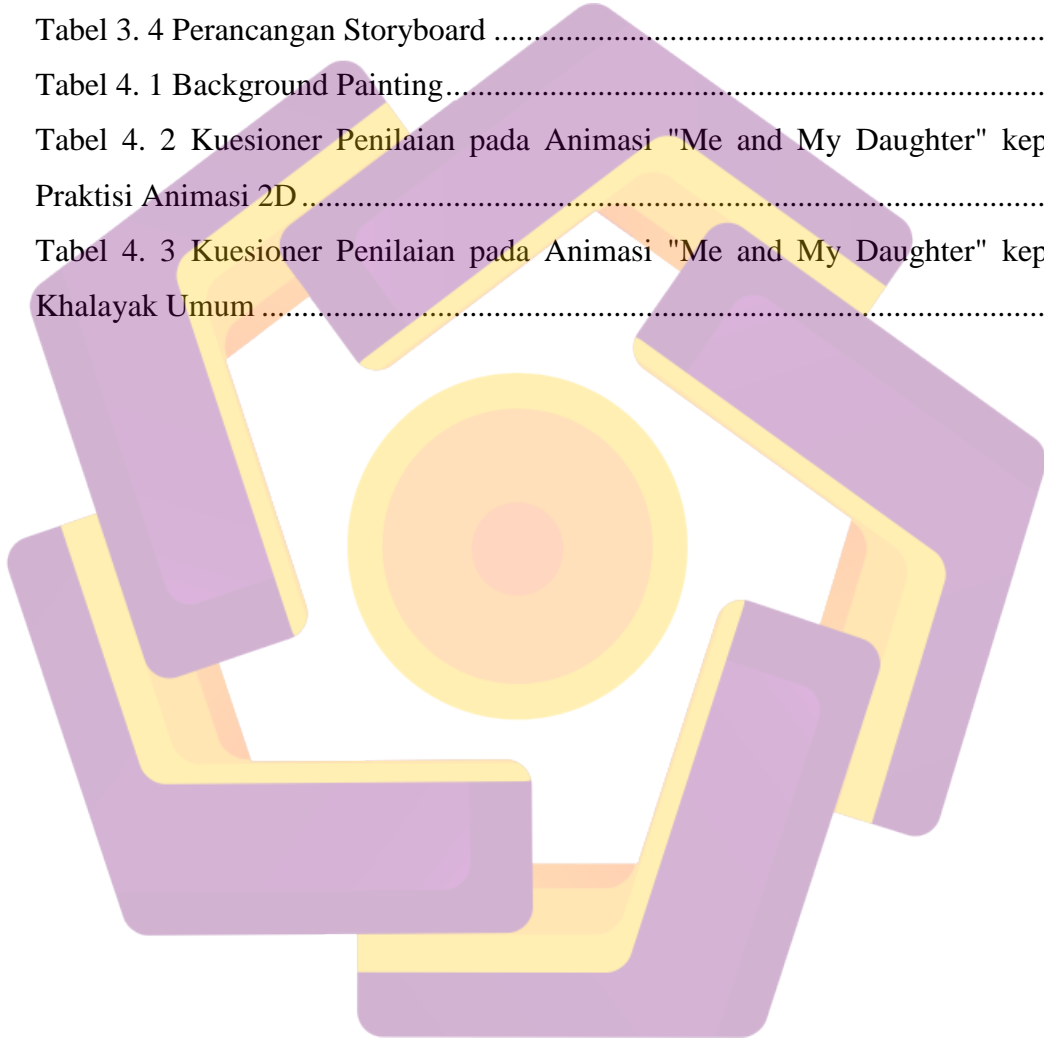
DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI.....	XV
ABSTRACT.....	XVI
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.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Film	10
1.2.1 Definisi Film	10
1.2.2 Jenis-Jenis Film.....	11
2.3 Animasi	12
2.3.1 Definisi Animasi[7].....	12
2.3.2 Animasi Frame by Frame[20]	12
2.3.3 Jenis-Jenis Animasi[7]	13

2.3.4	Prinsip Dasar Animasi[7].....	15
2.3.5	Tahap Pengembangan Film Animasi	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	Analisis Kebutuhan	26
3.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	26
3.1.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	27
3.2	Pra Produksi	29
3.2.1	Ide Cerita.....	29
3.2.2	Naskah.....	29
3.2.3	Desain Karakter.....	31
3.2.4	<i>Storyboard</i>	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Produksi	41
4.1.1	Background Painting	41
4.1.2	Drawing.....	44
4.1.3	Coloring	49
4.2	Pasca Produksi	52
4.2.1	Compositing	53
4.2.2	Editing.....	54
4.2.3	Rendering	55
4.3	Pembahasan.....	56
4.3.1	Penerapan Prinsip Animasi	56
4.3.2	Pengujian.....	60
BAB V PENUTUP.....		66
5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN KUESIONER		1
A.	Hasil Kuesioner oleh Praktisi Animasi 2D	1
B.	Hasil Kuesioner oleh khalayak umum	5

DAFTAR TABEL

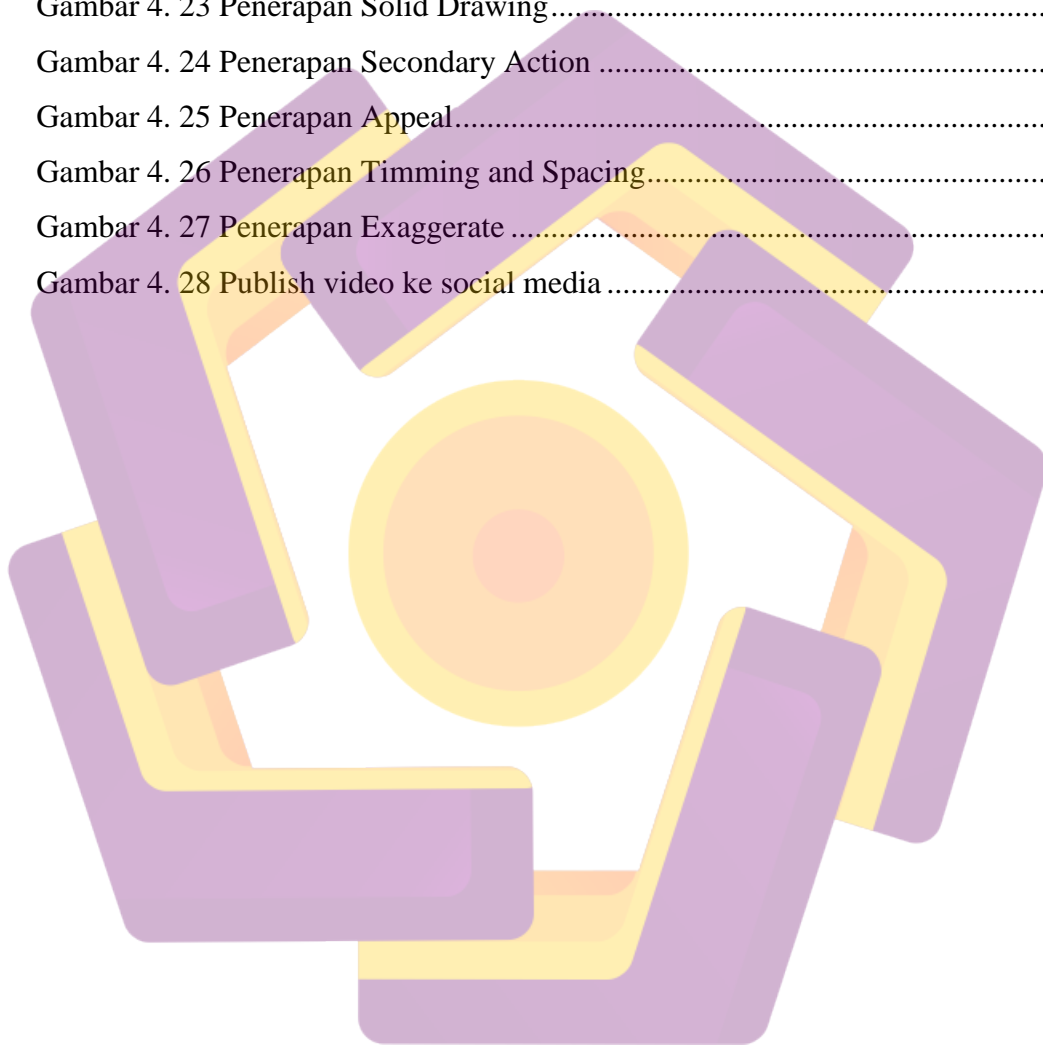
Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka	9
Tabel 3. 1 Perancangan karakter ayah.....	32
Tabel 3. 2 Perancangan karakter Feli.....	33
Tabel 3. 3 Perancangan karakter dokter (tokoh pembantu)	34
Tabel 3. 4 Perancangan Storyboard	35
Tabel 4. 1 Background Painting.....	42
Tabel 4. 2 Kuesioner Penilaian pada Animasi "Me and My Daughter" kepada Praktisi Animasi 2D	61
Tabel 4. 3 Kuesioner Penilaian pada Animasi "Me and My Daughter" kepada Khalayak Umum	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sonic X.....	13
Gambar 2. 2 Kubo and the Two Strings.....	14
Gambar 2. 3 Battle of Surabaya dan Si Huma (PFN 1985)	15
Gambar 2. 4 Stretch & Squash.....	16
Gambar 2. 5 Follow Through.....	16
Gambar 2. 6 Overlapping.....	17
Gambar 2. 7 Anticipation.....	17
Gambar 2. 8 Slow in & Slow out.....	18
Gambar 2. 9 Arc.....	18
Gambar 2. 10 Timing & Spacing.....	19
Gambar 2. 11 Ekspresi.....	21
Gambar 2. 12 Background Painting.....	22
Gambar 4. 1 Tampilan Adobe Animate CC 2018.....	44
Gambar 4. 2 Lembar kerja Adobe Animate CC.....	45
Gambar 4. 3 Keyframe awal.....	45
Gambar 4. 4 Gambar key/kunci.....	46
Gambar 4. 5 Outline gambar key.....	46
Gambar 4. 6 <i>Onion Skin</i> gambar <i>Key</i>	47
Gambar 4. 7 Tampilan <i>in between</i>	48
Gambar 4. 8 Penganimasian.....	49
Gambar 4. 9 <i>Character Palletes</i> Feli.....	49
Gambar 4. 10 <i>Character Palletes</i> Ayah.....	50
Gambar 4. 11 Proses Coloring karakter Feli.....	50
Gambar 4. 12 Proses Coloring Karakter Ayah.....	51
Gambar 4. 13 Hasil Coloring karakter Feli.....	51
Gambar 4. 14 Hasil Coloring karakter Ayah.....	52
Gambar 4. 15 Tampilan proses compositing.....	53
Gambar 4. 16 Tampilan render compositing.....	54
Gambar 4. 17 Tampilan proses editing.....	55

Gambar 4. 18 Tampilan rendering final.....	55
Gambar 4. 19 Penerapan Stretch and Squash	56
Gambar 4. 20 Penerapan Follow Through & Overlapping	56
Gambar 4. 21 Penerapan Anticipation	57
Gambar 4. 22 Penerapan Arc	57
Gambar 4. 23 Penerapan Solid Drawing.....	58
Gambar 4. 24 Penerapan Secondary Action	58
Gambar 4. 25 Penerapan Appeal.....	59
Gambar 4. 26 Penerapan Timming and Spacing.....	59
Gambar 4. 27 Penerapan Exaggerate	60
Gambar 4. 28 Publish video ke social media	65



INTISARI

Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Melalui film animasi, ide atau gagasan dan pesan dapat dikemas dengan lebih menarik. Film animasi juga dapat menjadikan imajinasi menjadi hidup dan terlihat nyata melalui gambar yang dibuat sesuai dengan prinsip-prinsip animasi dalam proses pembuatannya, sehingga cerita yang ingin disampaikan kepada penonton dapat tersampaikan dengan baik.

Pada skripsi ini, penulis mencoba memproduksi film animasi 2D dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi. Film animasi 2D “Me and My Daughter” ini selain memberikan hiburan, juga memberikan pesan tentang pentingnya menghormati seorang ayah yang telah berusaha dengan kesederhanaannya untuk membahagiakan anaknya.

Dalam pembuatannya, film animasi 2D “Me and My Daughter” menggunakan teknik animasi digital. Penggunaan teknik ini menciptakan film animasi 2D yang lebih mudah pengerjaannya dan lebih menghemat waktu namun tetap mempunyai kualitas yang baik untuk memberikan gambaran tentang inti cerita dalam film.

Kata Kunci : Animasi, 2D, Film

ABSTRACT

Animation is a sequence of images that move rapidly continuously that have a relationship between one and the other to get an illusion of movement. Through animated films, ideas or ideas and messages can be packaged more attractive. Animated films can also make imagination come alive and look real through images made in accordance with the principles of animation in the manufacturing process, so the story that want to be delivered to the audience can be delivered well.

In this thesis, the author tries to produce 2D animated films by applying the principles of animation. This 2D animated film "Me and My Daughter" in addition to providing entertainment, also gives a message about the importance of respecting a father who has tried with his simplicity to make his child happy.

In the making, 2D animation film "Me and My Daughter" uses digital animation techniques. The use of this technique creates 2D animation films that are easier to process and save time but still have good quality to give an idea of the core story in the film.

Keyword: Animation, 2D, Film