

**PEMBUATAN FILM ANIMASI "GETTING UP" DENGAN MENGGUNAKAN  
PENGGABUNGAN ANIMASI 2 DIMENSI DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rizki Pramono**

**13.11.7335**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI "GETTING UP" DENGAN MENGGUNAKAN  
PENGGABUNGAN ANIMASI 2 DIMENSI DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar sarjana S1  
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Rizki Pramono**

**13.11.7335**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

## PERSETUJUAN



# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN ANIMASI “GETTING UP” DENGAN MENGGUNAKAN PENGGABUNGAN ANIMASI 2 DIMENSI DAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizki Pramono**

**13.11.7335**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Maret 2018

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.**  
**NIK. 190302164**

**Agus Purwanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302229**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 April 2018

**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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 April 2018

METERAI  
TEMPEL

990ECAF361707425

6000  
EKWALIBOR BURSA

Rizki Pramono

13.11.7335

## MOTTO

“You are the hero of your own story”

- **Joseph Campbell**-

“The cave you fear to enter holds the treasure you seek”

-**Joseph Campbell**-

“I stand alone, but atleast I stand”

-**Yurnero the Juggernaut**-

“From knowledge comes skill”

-**Xin the Ember Spirit**-



## PERSEMBAHAN

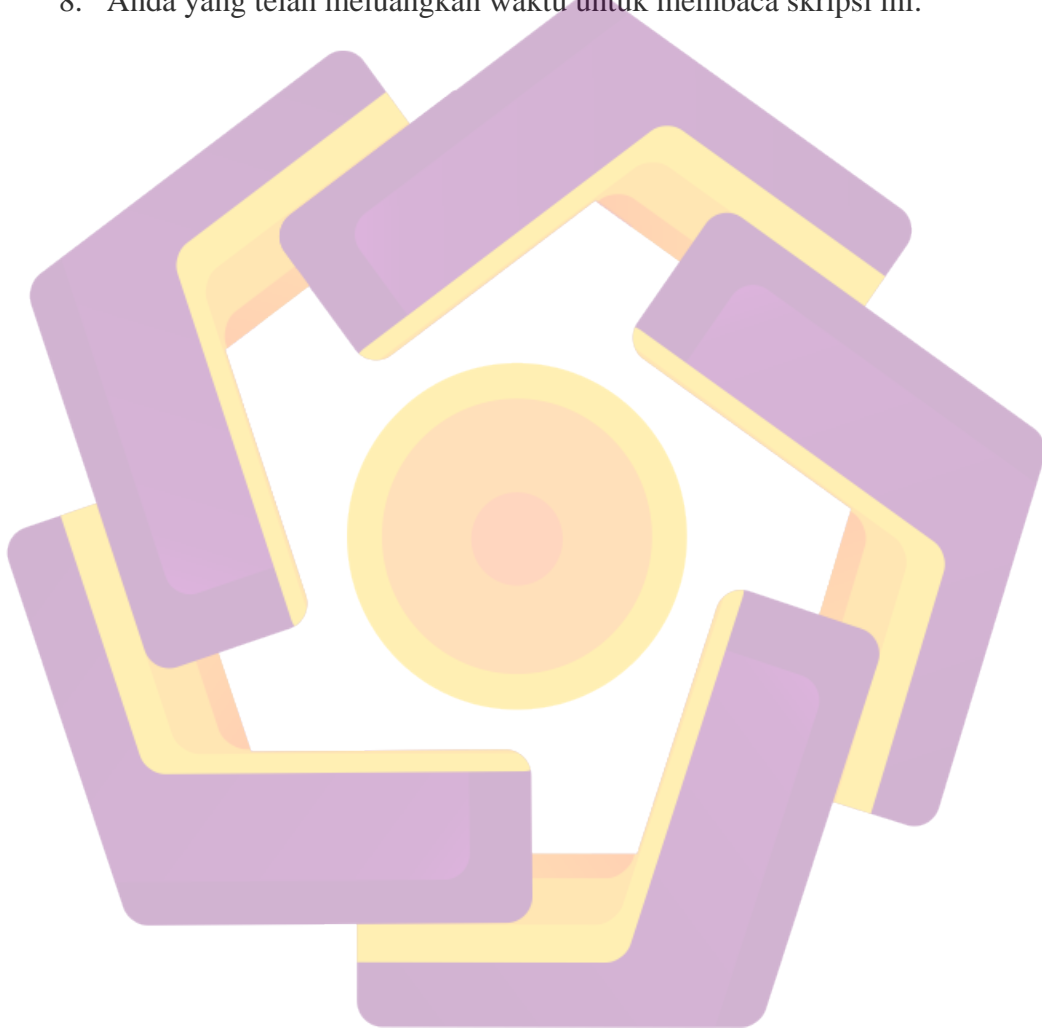
Alhamdulillahirabbil' alamin.

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan Semesta Alam atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya untuk kelancaran penulisan ini dan juga waktu serta kesempatan untuk merasakan indahnya kehidupan. Junjungan besar Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi Saya dalam menjalani hidup.

Perjalanan selama lebih 4 tahun telah mencapai tahap ini, tahap dimana Saya berhasil naik satu tingkat dalam jenjang akademik. Kebahagiaan tiada tara yang Saya rasakan saat ini. Pencapaian ini tidak lepas dari dukungan dan panjatan doa dari orang-orang luar biasa yang berada di sekeliling Saya tentunya. Dengan bangga dan tidak mengurangi rasa hormat serta terimakasih, karya ini Saya persembahkan kepada:

1. Bapak Rajimun dan Ibu Sukarni atas do'a - do'anya, perjuangan, kasih sayang dan dedikasinya. Karya ini mungkin salah satu perwakilan dari Saya untuk perjuangan Bapak dan Ibu selama ini. Mungkin tidak akan sebanding dengan apa yang telah Bapak dan Ibu berikan.
2. Adik – adik yang Saya sayangi Abid, Dzani, Aan. Karena kalian juga adalah penyemangat agar bisa menuntaskan karya ini.
3. Para pemain DOTA 2 se dunia, khusus nya para Panadol Kiw Kiw Squad : Kaptan Ucup “PAMBUDI” , Bapak Isha “Wulling”, Aa’ Sofyan “Skadudel”, Roni “Mas Gawik”, Arif “linda”, Albert “Mino”, Wahyu “Orekit”, Cimol Sang Divine Player, Iyan Nyanyang, dan banyak lagi . Terimakasih kalian telah menemani Ranked selama ini, GGWP guys.
4. Rekan - rekan Push Rank Mobile Legend, sekaligus rekan kontrakan Maguwo : Ipeng, The Yonos, Dragondit, RRQ.Lemot, Edit, Sam Mamik, Ambon, Imam, Nirwan Kendo, DJ Kevin, Tipang, Panji, dan Rida, serta Mas Jun yang bercita cita wisuda bareng. Terimakasih .

5. Mbak “Nur Azizah” yang request namanya minta disebutkan, terimakasih atas support nya selama ini.
6. Terimakasih kalian, barisan para mantan.
7. Siapapun yang mengenal Saya dan yang tidak mengenal Saya.
8. Anda yang telah meluangkan waktu untuk membaca skripsi ini.





## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Pembuatan Film Animasi “Getting Up” dengan Menggunakan Penggabungan Animasi 2 Dimensi dan Live Shoot”*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang Strata 1 jurusan Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

Dalam kesempatan ini juga, dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu , membimbing, dan memberi saran serta semangat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan seperti yang diharapkan, khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan banyak arahan dan masukan dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Pak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom., dan Pak Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran.
6. Bapak Ibu Dosen dan seluruh staff serta pegawai Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan kemudahan-kemudahan selama menuntut ilmu.

7. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, dan do'a kepada penulis.
8. Rekan-rekan seperjuangan khususnya kelas 13-S1-TI-09 yang telah memotivasi, memberi *support* dan masukan dalam pengerjaan skripsi Saya.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu baik dukungan moril, pikiran dan tenaga dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT selalau meberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi. Dalam skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segala kemampuan yang ada untuk menyelesaikannya sebaik mungkin. Tetapi karena masih kurangnya pengetahuan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Oleh karena itu, kritik dan saran serta masukan dari pembaca yang bersifat membangun agar skripsi ini menjadi lebih baik dan sangat diharapkan. Semoga Skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membutuhkan.

Wassalamuallaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 21 April 2018

Rizki Pramono

## DAFTAR ISI

|                                  |      |
|----------------------------------|------|
| PERSETUJUAN .....                | ii   |
| PENGESAHAN .....                 | iii  |
| PERNYATAAN.....                  | iv   |
| MOTTO .....                      | v    |
| PERSEMBAHAN.....                 | vi   |
| KATA PENGANTAR .....             | viii |
| DAFTAR ISI.....                  | x    |
| DAFTAR GAMBAR .....              | xiii |
| DAFTAR TABEL.....                | xv   |
| INTISARI.....                    | xvi  |
| ABSTRACT.....                    | xvii |
| BAB I .....                      | 1    |
| 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.....   | 7    |
| BAB II.....                      | 9    |
| LANDASAN TEORI.....              | 9    |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....       | 9    |
| 2.2 Konsep Dasar Multimedia..... | 10   |
| 2.2.1 Definisi Multimedia .....  | 10   |

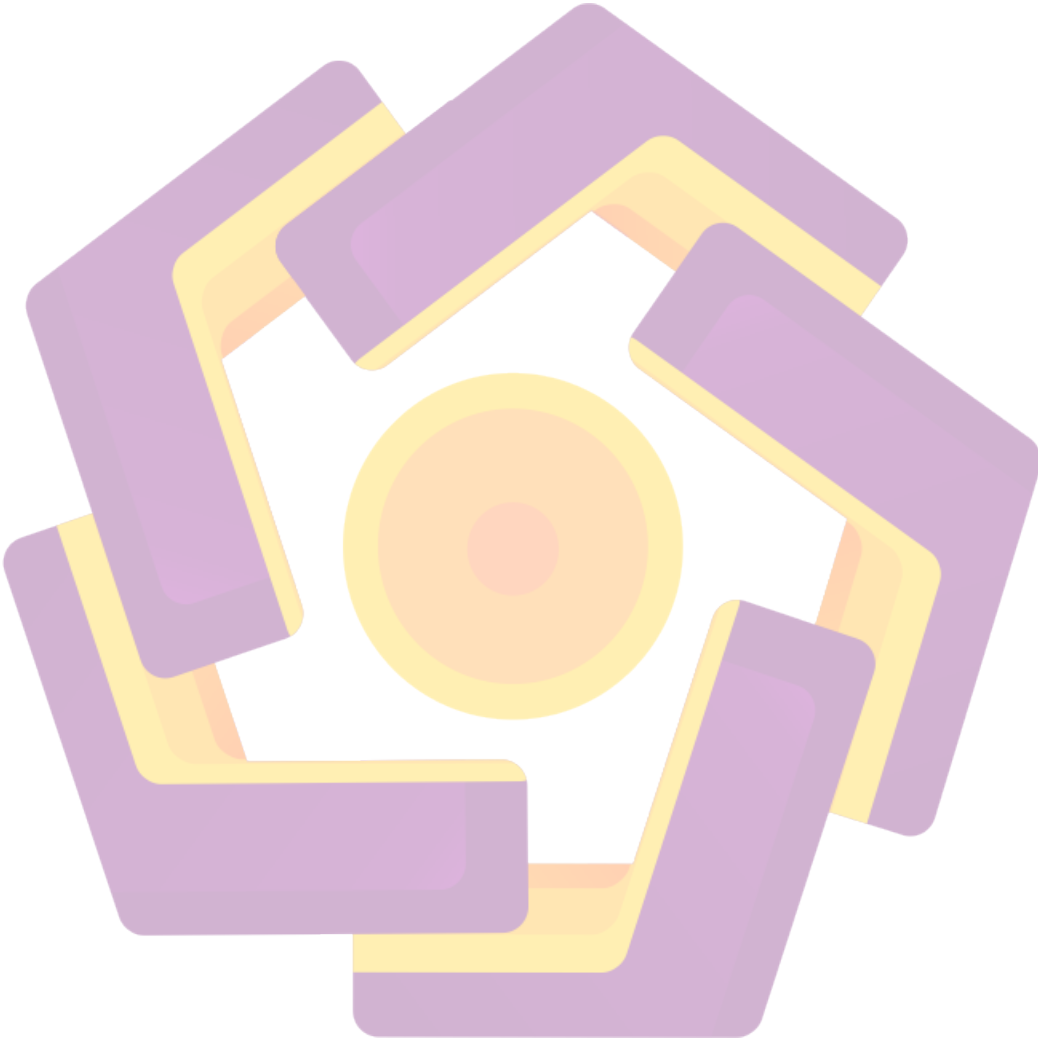
|                                 |  |           |
|---------------------------------|--|-----------|
| 2.2.2                           | Elemen Multimedia.....                               | 10        |
| 2.3                             | Animasi .....  | 10        |
| 2.3.1                           | Prinsip Animasi.....                                 | 11        |
| 2.3.2                           | Jenis Animasi .....                                  | 15        |
| 2.4                             | Film .....   | 18        |
| 2.4.1                           | Bahasa Film (Film Languages).....                    | 18        |
| 2.4.2                           | Klasifikasi Film.....                                | 25        |
| 2.4.2.1                         | Menurut Jenis Film.....                              | 25        |
| 2.4.2.2                         | Menurut Cara Pembuatan Film .....                    | 26        |
| 2.4.2.3                         | Menurut Tema Film (Genre) .....                      | 27        |
| 2.5                             | Tahap Pembuatan Film Animasi .....                   | 30        |
| 2.5.1                           | Pra-Produksi.....                                    | 30        |
| 2.5.2                           | Produksi .....                                       | 30        |
| 2.5.3                           | PascaProduksi .....                                  | 30        |
| <b>BAB III</b>                  | .....  | <b>32</b> |
| <b>ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> | .....  | <b>32</b> |
| 3.1                             | Analisis Referensi Film .....                        | 32        |
| 3.2                             | Analisis Kebutuhan .....                             | 33        |
| 3.2.1                           | Kebutuhan Non-Fungsional .....                       | 33        |
| 3.2.1.1                         | Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....            | 33        |
| 3.2.1.2                         | Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....           | 34        |
| 3.2.1.3                         | Kebutuhan Brainware.....                             | 35        |
| 3.3                             | Jadwal Kegiatan.....                                 | 35        |
| 3.4                             | Perancangan Film Kartun pada Tahap Pra-Produksi..... | 36        |
| 3.4.1                           | Ide Cerita .....                                     | 36        |
| 3.4.2                           | Tema Cerita .....                                    | 37        |
| 3.4.3                           | Naskah (script).....                                 | 37        |
| 3.4.4                           | Concept Art dan Character Development.....           | 39        |
| 3.4.5                           | Storyboard .....                                     | 41        |

|  |    |
|--|----|
| BAB IV .....                                     | 42 |
| IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....                 | 42 |
| 4.1 Tahap Produksi.....                          | 42 |
| 4.1.1 Pengambilan Gambar ( <i>Shoting</i> )..... | 42 |
| 4.1.2 Penganimasian .....                        | 42 |
| 4.1.2.1 Key Animation .....                      | 42 |
| 4.1.3 Pewarnaan .....                            | 46 |
| 4.1.4 Render Gambar .....                        | 47 |
| 4.2 Tahap Pasca Produksi.....                    | 49 |
| 4.2.1 Compositing Film .....                     | 49 |
| 4.2.2 Editing Film .....                         | 53 |
| 4.2.2.1 Color Correction.....                    | 54 |
| 4.2.2.2 Penambahan Sound .....                   | 57 |
| 4.2.2.3 Rendering .....                          | 57 |
| 4.3 Survey Kelayakan dan Saran.....              | 58 |
| BAB V.....                                       | 65 |
| PENUTUP.....                                     | 65 |
| 5.1 Kesimpulan.....                              | 65 |
| 5.2 Hasil Film .....                             | 65 |
| 5.3 Publishing .....                             | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                             | 67 |
| LAMPIRAN.....                                    | 69 |

## DAFTAR GAMBAR

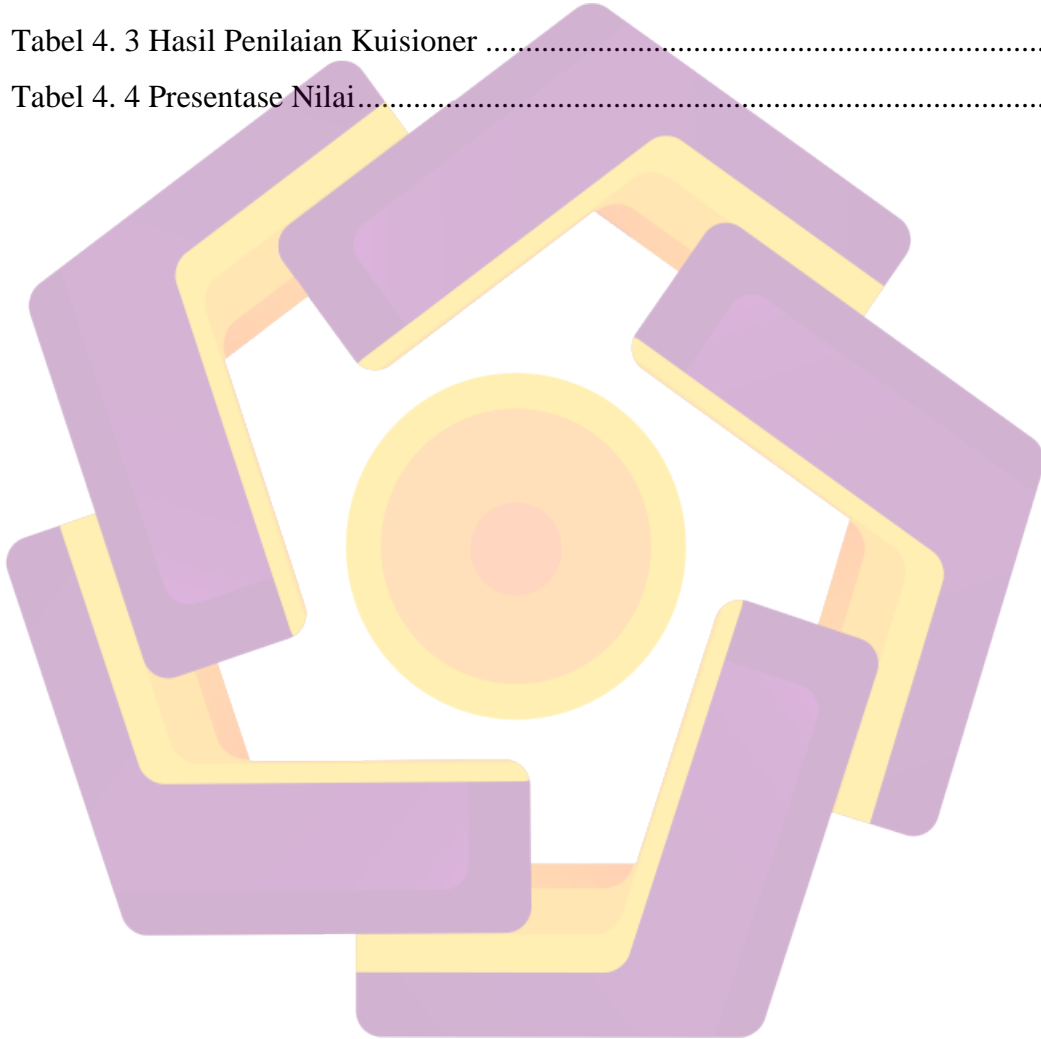
|  |    |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Anticipation pada animasi.....                       | 11 |
| Gambar 2. 2 Squash and stretch pada animasi.....                 | 12 |
| Gambar 2. 3 Secondary Action pada animasi.....                   | 13 |
| Gambar 2. 4 Appeal pada animasi.....                             | 15 |
| Gambar 2. 5 Lapisan-lapisan cel animation.....                   | 16 |
| Gambar 2. 6 Karakter pada cut out animation.....                 | 17 |
| Gambar 3. 1 Karakter film animasi Fairy Tail.....                | 32 |
| Gambar 3. 2 Desain Karakter Kapu.....                            | 40 |
| Gambar 3. 3 Desain Karakter Manta.....                           | 41 |
| Gambar 4. 1 Settingan resolusi pada Adobe Photoshop CS6.....     | 43 |
| Gambar 4. 2 Mengaktifkan fitur timeline Adobe Photoshop CS6..... | 44 |
| Gambar 4. 3 Key animation.....                                   | 44 |
| Gambar 4. 4 In between.....                                      | 45 |
| Gambar 4. 5 Pewarnaan.....                                       | 46 |
| Gambar 4. 6 Export Gambar.....                                   | 47 |
| Gambar 4. 7 Pengaturan Render gambar.....                        | 48 |
| Gambar 4. 8 Hasil render berupa urutan gambar.....               | 48 |
| Gambar 4. 9 Composition Setting.....                             | 50 |
| Gambar 4. 10 Mengubah FPS tumpukan gambar.....                   | 51 |
| Gambar 4. 11 Timeline film animasi pada After Effect.....        | 51 |
| Gambar 4. 12 Pengaturan opacity teks “Getting Up”.....           | 52 |
| Gambar 4. 13 Pengaturan render Adobe After Effect CS6.....       | 53 |
| Gambar 4. 14 Pengaturan projek baru Adobe Premiere pro CS6.....  | 54 |
| Gambar 4. 15 Import video.....                                   | 55 |
| Gambar 4. 16 Tampilan video sebelum pengaturan warna.....        | 56 |
| Gambar 4. 17 Tampilan video setelah pengaturan warna.....        | 56 |
| Gambar 4. 18 Pemberian suara pada film.....                      | 57 |

Gambar 4. 19 Pengaturan rendering Adobe Premiere Pro CS6..... 58  
Gambar 5. 1 Pemutaran film di video player ..... 65  
Gambar 5. 2 Pemutaran Film di Media Youtube ..... 66



## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan .....             | 35 |
| Tabel 4. 1 Kuisisioner .....                 | 59 |
| Tabel 4. 2 Bobot Nilai .....                 | 60 |
| Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Kuisisioner ..... | 61 |
| Tabel 4. 4 Presentase Nilai .....            | 62 |





## INTISARI

Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman, terutama dunia anak-anak. Penggunaan animasi sendiri sudah banyak diterapkan tidak hanya di dunia hiburan seperti pembuatan film dan game, tetapi juga mencakup desain web, dunia pendidikan, serta media promosi.

Pada masa sekarang animasi dan *live shot* sudah banyak dipadukan, seperti efek CGI pada film-film *Hollywood*, dan sebagian film di Indonesia. Dengan animasi, pembuatan karakter, latar lingkungan, dan efek-efek yang unik akan lebih mudah dibuat dibandingkan dengan versi *live shot*, seperti karakter elf, orc, dan liliput didalam film yang bertemakan fantasi, atau robot-robot raksasa dan monster-monster di bertema film *sci-fi*.

Dalam skripsi ini, akan diterangkan sebuah studi kasus pembuatan film dengan menggabungkan Animasi 2 Dimensi dengan *live shot*.

**Kata Kunci:** Multimedia, Animasi, Film, Kartun, 2D

## ABSTRACT

*Animation is well known in the world of movie and cinema, especially for children. The use of animation itself has been widely applied not only in the entertainment world such as making movies and games, but also includes web design, education, and media campaigns.*

*Nowadays animation and live shots have been mixed together, such as the CGI effect on Hollywood movies, and some movies in Indonesia. With animation, character creation, environmental settings, and unique effects will be easier to make than live shots, like elf, orc, and dwarf characters in fantasy-themed movies, or giant robots and monsters on them sci-fi movie.*

*In this thesis, we will explain a case study of filmmaking by combining 2 Dimensional Animation with live shot.*

**Keywords :** *Animation, Movie, Live Shot, Film*

