

**PERANCANGAN ANIMASI 2D KISAH 3 ULAT BULU UNTUK ANAK  
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME* MENGGUNAKAN  
*SOFTWARE PENCIL2D* DAN *SOFTWARE*  
*ADOBE PREMIERE***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**M. Hidayatullah Nahrawi**

**18.21.1152**

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

**PERANCANGAN ANIMASI 2D KISAH 3 ULAT BULU UNTUK ANAK  
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME* MENGGUNAKAN  
*SOFTWARE PENCIL2D* DAN *SOFTWARE  
ADOBE PREMIERE***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**M. Hidayatullah Nahrawi**

**18.21.1152**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN ANIMASI 2D KISAH 3 ULAT BULU UNTUK ANAK  
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME* MENGGUNAKAN  
*SOFTWARE PENCIL2D* DAN *SOFTWARE  
ADOBE PREMIERE***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**M. Hidayatullah Nahrawi**

18.21.1152

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 05 Maret 2019

Dosen Pembimbing,



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

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 2D KISAH 3 ULAT BULU UNTUK ANAK  
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME* MENGGUNAKAN  
*SOFTWARE PENCIL2D* DAN *SOFTWARE  
ADOBE PREMIERE***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**M.hidayatullah Nahravi**

**18.21.1152**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Agustus 2019

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Arifivanto Hadinegoro, S.Kom, MT.**  
**NIK. 190302289**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**  
**NIK. 190302187**

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

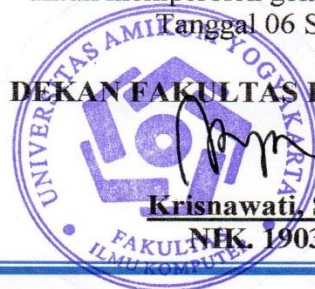
**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 06 September

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan dimanapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat 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, 06 September 2019



M. Muayadinah Nahrawi

NIM 18.21.1152

## MOTTO

“ Maha suci ALLAH yang menguasai (segala) kerajaan, dan dia mahakuasa atas segala sesuatu”

Surah Al-Mulk ( Ayat Ke 1)

“ Maka **sesungguhnya** bersama **kesulitan** ada **kemudahan**”

Surah Asy-Syarh ( Ayat Ke-6 )

“Maka Nikmat tuhanmu yang manakah kamu dustakan”

Surah Ar-Rahman ( yang diulang sebanyak 30 kali dalam surah Ar-Rahman )

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbi 'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala, atas segala kenikmatan, rahmat, hidayah, kesehatan, rezeki dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan hidayah, kelapangan jalan, dan kemurahan rezeki kepada saya sehingga dapat menyelesaikan kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
- ❖ Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu, pengetahuan, dan bimbingan kepada saya.
- ❖ Bapak Nahrawi M. Djen dan Ibu Faryati M. Nur kedua orang tua tercinta yang selalu menjadi motivasi terbesar dalam hidup saya, yang memberikan kasih sayang, do'a dan *support* tiada henti selama ini.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Asslamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuhu*

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat Nya, maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat dalam kelulusan bagi setiap mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah Program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelengahannya. Oleh sebab itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini, namun penulis tetap berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 06 September 2019

M. Hidayatullah Nahrawi

NIM 18.21.1152



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1

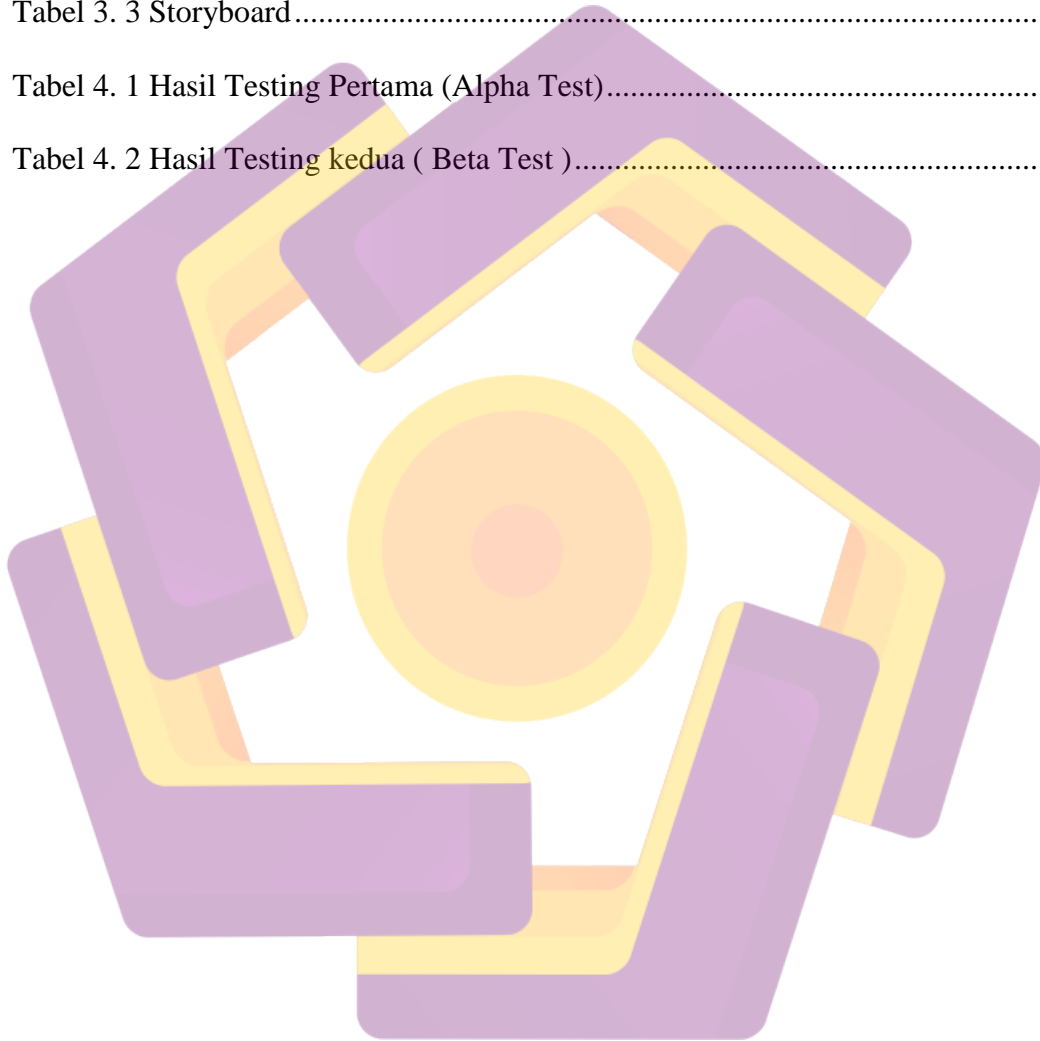
1.2	Rumusan Masalah .....	3
1.3	Batasan Masalah.....	3
1.4	Maksud dan tujuan Penelitian .....	4
1.5	Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1	Metode Penelitian .....	5
1.5.2	Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.3	Metode Analisis .....	6
1.5.4	Metode Perancangan.....	6
1.5.5	Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>		<b>8</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	8
2.2	Pengertian Animasi .....	9
2.2.1	Animasi Berdasarkan Bentuk Karakter .....	9
2.2.2	Animasi Berdasarkan Teknik Pembuatannya .....	10
2.3	Defenisi Kisah 3 Ulat Bulu .....	12
2.4	Konsep Dasar Anak.....	13
2.4.1	Definisi Anak.....	13
2.5	Pengertian Frame.....	14
2.5.1	Animasi frame by frame .....	14

2.6	Pensil 2D .....	15
2.7	Adobe Premiere .....	15
2.8	Pengujian / Evaluasi .....	16
2.8.1	Alpha Testing.....	16
2.8.2	Beta Testing.....	16
<b>BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>19</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	19
3.2	Analisis Kebutuhan .....	19
3.2.1	Fungsional.....	19
3.2.1.1	Analisis Kebutuhan Informasi.....	19
3.2.2	Non Fungsional.....	20
3.2.2.1	Analisi Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	20
3.2.3	Kebutuhan Software .....	21
3.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	22
3.3.1	Kelayakan Teknologi .....	22
3.3.2	Kelayakan Hukum .....	23
3.3.3	Kelayakan Operasional .....	23
3.4	Perancangan Animasi 2D .....	23
3.4.1	Konsep Animasi 2D .....	24
3.4.2	Naskah Aniamsi.....	25

3.4.3	Character.....	30
3.4.4	Storyboard.....	31
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>36</b>
4.1	Impelementasi.....	36
4.2	Tahap Produksi.....	36
4.1.1	Proses Pengerjaan.....	37
4.1.1.1	In between.....	37
4.1.1.2	Coloring.....	38
4.2	Pasca Produksi.....	43
4.2.1	Editing.....	44
4.2.2	Rendering.....	48
4.3	Pengujian.....	49
4.3.1	Alpha Testing.....	49
4.3.1.1	Testing.....	49
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>53</b>
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran.....	54
Daftar Pustaka.....		55

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perangkat Keras .....	20
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak .....	21
Tabel 3. 3 Storyboard.....	31
Tabel 4. 1 Hasil Testing Pertama (Alpha Test).....	50
Tabel 4. 2 Hasil Testing kedua ( Beta Test ).....	51

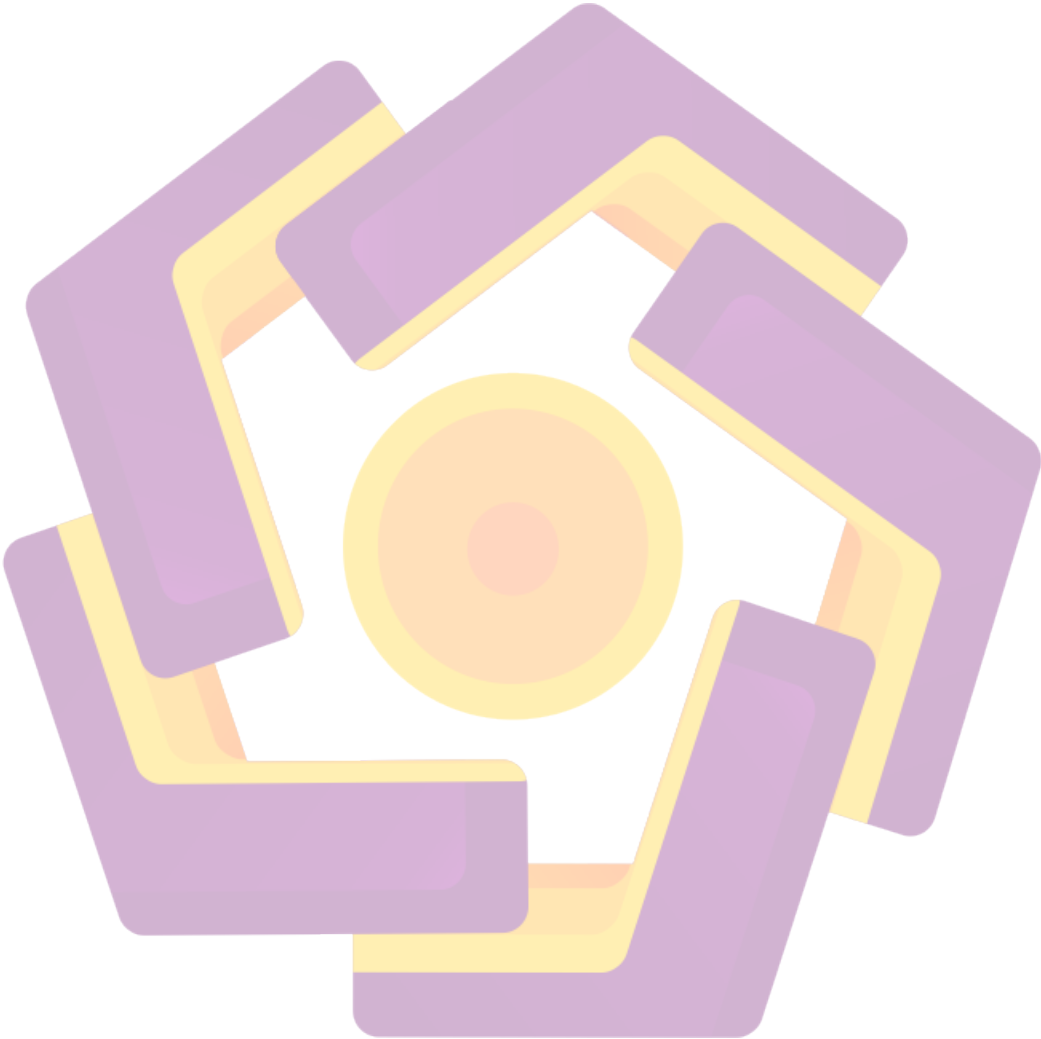


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Diagram Perancangan film animsi 2D .....	24
Gambar 3. 2 Character Development.....	30
Gambar 4. 1 Proses Produksi .....	37
Gambar 4. 2 In Between.....	37
Gambar 4. 3 Lembar/ruang kerja Pensil 2D .....	38
Gambar 4. 4 Cara impor file .....	39
Gambar 4. 5 Menu Mencari File.....	40
Gambar 4. 6 Pilih File .....	40
Gambar 4. 7 Proses Pewarnaan.....	41
Gambar 4. 8 Tool pensil 2d.....	41
Gambar 4. 9 Warna pensil 2d.....	42
Gambar 4. 10 Penyimpanan file.....	43
Gambar 4. 11 Proses Pasca Produksi .....	43
Gambar 4. 12 Membuka adobe premiere.....	44
Gambar 4. 13 Membuat layer.....	45
Gambar 4. 14 Penyimpanan project.....	45
Gambar 4. 15 Layer baru .....	46
Gambar 4. 16 Impor file.....	47
Gambar 4. 17 Memilih file.....	47
Gambar 4. 18 Proses pengeditan.....	48
Gambar 4. 19 Menu Render Adobe Premiere.....	49

Gambar 4. 20 Menu Render Adobe Premiere..... 49

Gambar 4. 21 Anak-anak ..... 51



## INTISARI

Animasi adalah serangkaian gambar diam inbetween dengan jumlah besar, jika kita proyek akan terlihat seperti kehidupan (bergerak), seperti yang telah kita lihat film kartun dalam visi dan layar lebar sehingga.

Animasi 2D adalah animasi yang menggunakan sketsa gambar, kemudian sketsa gambar ini dipindahkan satu per satu, itu akan terlihat seperti nyata. Hal ini disebut animasi 2-dimensi karena dibuat melalui sketsa yang bergerak satu per satu sehingga terlihat seperti nyata dan bergerak.

Animasi frame oleh frame menuntut banyak gambar yang akan dibuat. Efek animasi diciptakan dengan mengganti satu gambar dengan gambar lain untuk beberapa waktu.

Keywords: Animasi 2D dengan teknik frame by frame



## **ABSTRACT**

*Animation is a series of still images inbetween with a large amount, if we project will look like a life (moving), as we have seen the cartoon movies in the vision and the wide screen so.*

*2D Animation is an animation that uses image sketch, then sketch this image is moved one by one, it will look like real. It is called a 2-dimensional animation because it is made through a sketch that moves one by one so it looks like real and moving.*

*Animation frame by frame demands a lot of images to be made. The animation effect was created by replacing one image with another image for some time.*

*Keywords: 2D animation with frame by frame technique*