

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “*ADDICTION*”
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

SKRIPSI



disusun oleh

Septiyani

15.12.8718

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “ADDICTION”
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Septiyani

15.12.8718

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “*ADDICTION*” DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Septiyani

15.12.8718

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 April 2019

Dosen Pembimbing,


Bernadeth, M. Kom

NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “*ADDICTION*” DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Septiyani

15.12.8718

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098

Dony Arivus, M. Kom
NIK. 190302128

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 April 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, 23 April 2019



Septiyani

NIM. 15.12.8718

MOTTO

"Time waits for no one."

(The Girl Who Leapt Through Time)



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses pembuatan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana komputer. Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Orang tua yang telah senantiasa memberikan dukungan dan doa di setiap langkah.
2. Bapak Bernadhed, M.Kom, yang telah memberikan bimbingan dalam pembuatan skripsi ini. Semoga dilancarkan segala urusannya.
3. Teman - teman seperjuangan (Bunga, Dita, Titis, Diana, dan Fitria) yang selalu ada dikala penulis membutuhkan bantuan.
4. Teman - teman 15-S1SI-06 yang telah memberikan dukungan dan semangat.
5. Dan semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahma -NYA, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi Program Studi Strata-1 Sistem Informasi di Universitas Amikom

Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari bantuan beberapa pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom, selaku dosen pembimbing.
4. Orang tua beserta keluarga yang telah memberikan dukungan.
5. Semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis meminta maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Penulis juga dengan senang hati menerima kritik dan saran. Semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan memberikan manfaat bagi para pembacanya maupun diri penulis sendiri.

Yogyakarta, 23 April 2019

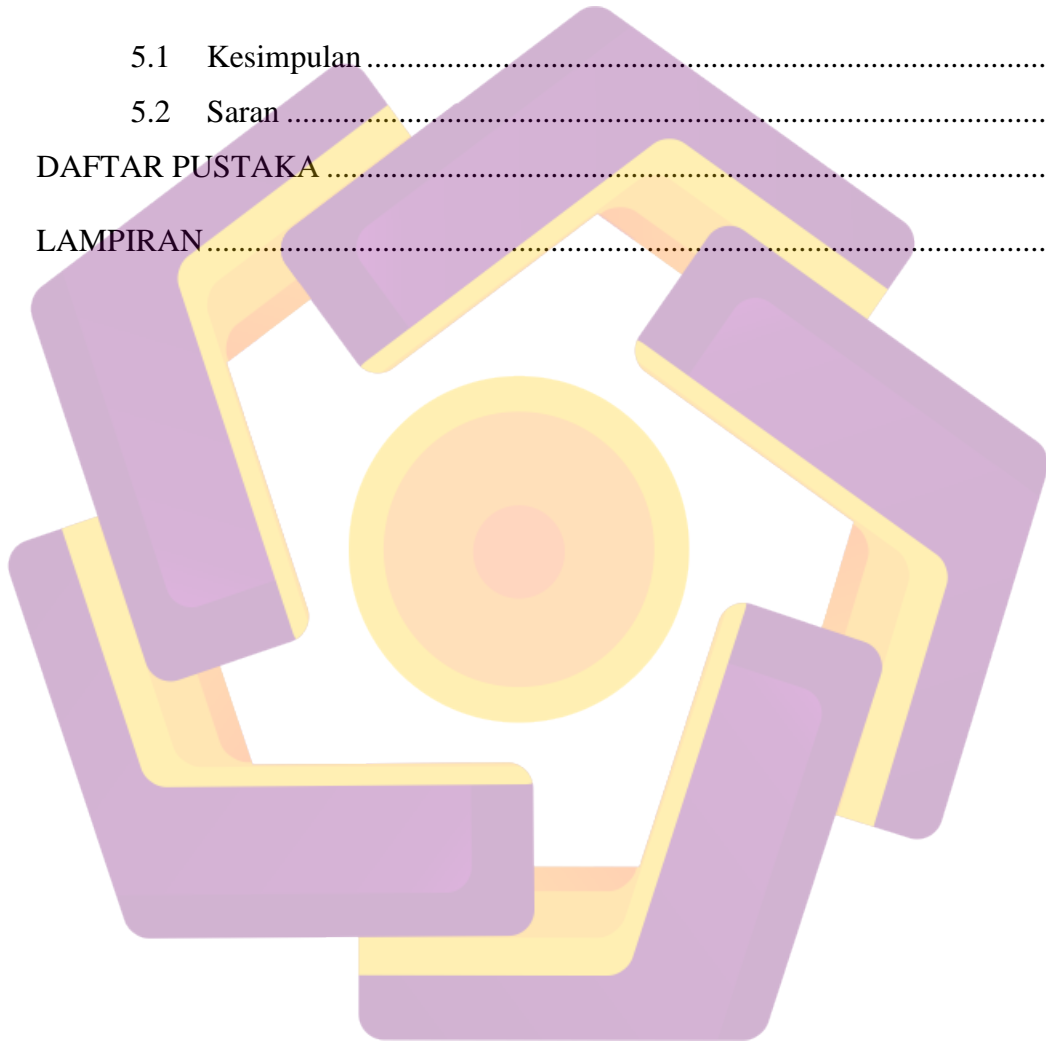
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
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	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Definisi Animasi	9

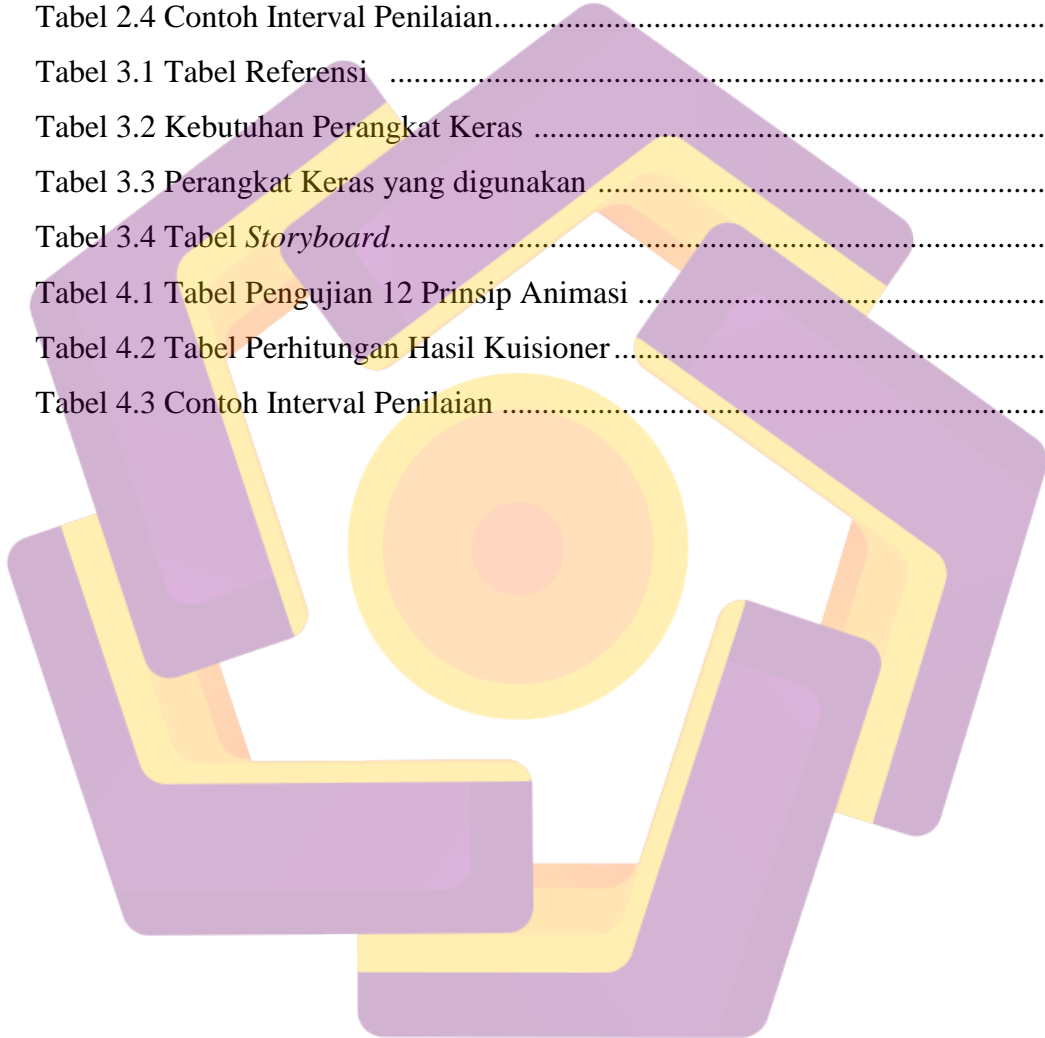
2.2.2	<i>Konsep Animasi 2D</i>	9
2.2.3	<i>Teknik Frame by Frame</i>	9
2.2.4	<i>Prinsip Dasar Animasi</i>	10
2.2.5	<i>Jenis Animasi</i>	15
2.2.6	<i>Tahap Pembuatan Animasi</i>	19
2.2.7	<i>Evaluasi</i>	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		28
3.1	<i>Analisis Referensi</i>	28
3.1.1	<i>Poulette no Isu</i>	28
3.1.2	<i>Acorns</i>	30
3.2	<i>Analisis Kebutuhan</i>	31
3.2.1	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	31
3.2.2	<i>Analisis Kebutuhan Non-Fungsional</i>	32
3.3	<i>Perancangan</i>	36
3.3.1	<i>Pra Produksi</i>	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI		44
4.1	<i>Produksi</i>	44
4.1.1	<i>Pembuatan Konsep Desain</i>	44
4.1.2	<i>Key Animation</i>	48
4.1.3	<i>In Between</i>	49
4.1.4	<i>Background</i>	49
4.1.5	<i>Coloring</i>	51
4.2	<i>Pasca Produksi</i>	53
4.2.1	<i>Editing</i>	53
4.2.2	<i>Rendering</i>	57

4.3	Evaluasi.....	58
4.3.1	<i>Pengujian 12 Prinsip Animasi.....</i>	59
4.3.2	<i>Pengujian animasi pada responden</i>	62
4.4	Implementasi Akhir	67
BAB V PENUTUP.....		69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN.....		72



DAFTAR TABEL

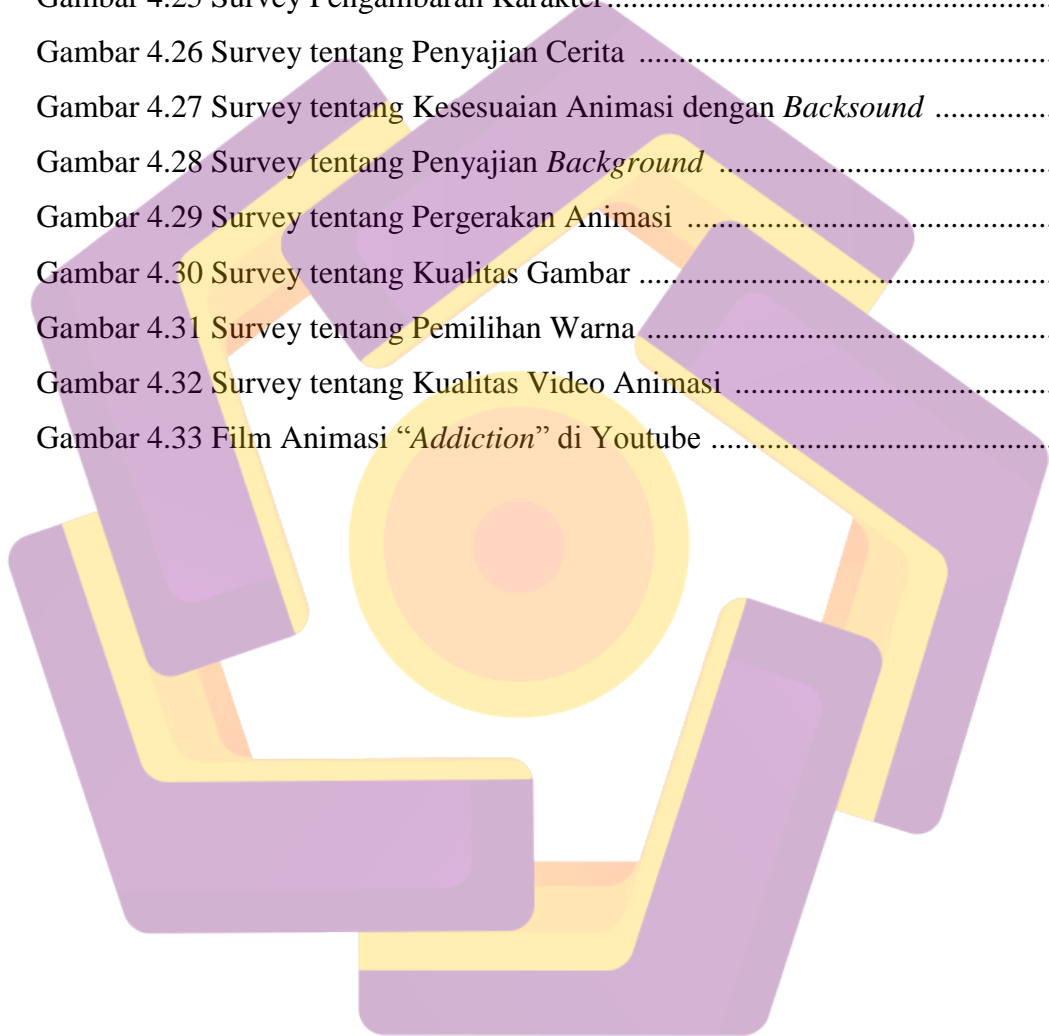
Tabel 2.1 Tabel Perbandingan	8
Tabel 2.2 Tabel Pembobotan Nilai	25
Tabel 2.3 Contoh Skala Likeart berbentuk Checklist	26
Tabel 2.4 Contoh Interval Penilaian.....	26
Tabel 3.1 Tabel Referensi	31
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	33
Tabel 3.3 Perangkat Keras yang digunakan	33
Tabel 3.4 Tabel <i>Storyboard</i>	41
Tabel 4.1 Tabel Pengujian 12 Prinsip Animasi	59
Tabel 4.2 Tabel Perhitungan Hasil Kuisisioner	66
Tabel 4.3 Contoh Interval Penilaian	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Anticipation</i>	10
Gambar 2.2 Contoh <i>Appeal</i>	11
Gambar 2.3 Contoh <i>Solid Drawing</i>	13
Gambar 2.4 Contoh <i>Squash and Stretch</i>	15
Gambar 2.5 Contoh Animasi <i>Stop Motion</i>	16
Gambar 3.1 Animasi <i>Poullete's Chair</i>	29
Gambar 3.2 Animasi <i>Acorns</i>	30
Gambar 3.3 Karakter Utama	40
Gambar 3.4 Karakter Pendukung	40
Gambar 3.5 Properti Model Pakaian dan <i>Gadget</i>	41
Gambar 4.1 Tampilan <i>New Canvas</i>	45
Gambar 4.2 Sketsa Awal	45
Gambar 4.3 Karakter setelah <i>Lineart</i>	46
Gambar 4.4 Konsep Desain Karakter Utama	46
Gambar 4.5 Konsep Desain Karakter Pendukung.....	47
Gambar 4.6 Konsep Desain Properti	47
Gambar 4.7 <i>Key Animation</i>	48
Gambar 4.8 <i>In-Between</i>	49
Gambar 4.9 Sketsa <i>Background</i>	50
Gambar 4.10 <i>Background Final</i>	50
Gambar 4.11 Tampilan <i>Open Images</i>	51
Gambar 4.12 Proses <i>Coloring</i> dengan <i>Selection Tool</i>	52
Gambar 4.13 Tampilan <i>Export Images</i>	52
Gambar 4.14 <i>Coloring Final</i>	53
Gambar 4.15 Tampilan Adobe Flash CS6	54
Gambar 4.16 <i>New Document</i>	54
Gambar 4.17 <i>Import image</i>	55
Gambar 4.18 <i>Insert Scene</i>	55
Gambar 4.19 <i>Export file</i>	55

Gambar 4.20 <i>Import Audio</i>	56
Gambar 4.21 Penambahan efek tansisi	57
Gambar 4.22 <i>Import File</i> pada AVC.....	57
Gambar 4.23 <i>Setting</i> pada AVC.....	58
Gambar 4.24 Pekerjaan Responden	63
Gambar 4.25 Survey Penggambaran Karakter.....	63
Gambar 4.26 Survey tentang Penyajian Cerita	64
Gambar 4.27 Survey tentang Kesesuaian Animasi dengan <i>Backsound</i>	64
Gambar 4.28 Survey tentang Penyajian <i>Background</i>	64
Gambar 4.29 Survey tentang Pergerakan Animasi	65
Gambar 4.30 Survey tentang Kualitas Gambar	65
Gambar 4.31 Survey tentang Pemilihan Warna	65
Gambar 4.32 Survey tentang Kualitas Video Animasi	66
Gambar 4.33 Film Animasi “ <i>Addiction</i> ” di Youtube	68



INTISARI

Gadget telah menjadi alat komunikasi yang penting bagi manusia, maka tidak heran jika seseorang memiliki lebih dari satu *gadget*. Bahkan kepemilikan *gadget* sendiri tidak memandang usia, mulai anak usia TK hingga orang lanjut usia telah mengenal apa itu *gadget*. Namun tanpa disadari dibalik hal positif yang diberikan, *gadget* juga membawa dampak negatif mulai dari menimbulkan rasa malas bersosialisasi secara fisik dan menumbuhkan sikap tidak acuh terhadap lingkungan, sikap individualisme, kurang produktif bahkan mengalami ketergantungan *gadget*. Berdasar kejadian tersebut, penulis memutuskan membuat sebuah film animasi pendek yang diharapkan mampu menggambarkan seseorang yang secara berlebihan dalam penggunaan *gadget* atau dapat dikatakan mengalami kecanduan. Sebagaimana menurut Munadi (2008) kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar yang interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.

Film animasi yang dibuat merupakan film animasi pendek berbentuk 2 Dimensi (2D) dengan durasi berkisar 3 menit. Dalam pembuatan film animasi menggunakan teknik *frame by frame*, yaitu teknik yang memerlukan perubahan gambar pada setiap *frame* secara beruntun.

Kata Kunci : Animasi, Animasi 2d , *Frame by Frame*

ABSTRACT

Gadgets have become an important communication tool for humans, so it's not surprising if someone has more than one gadget. Even the ownership of the gadget itself does not look at age, from kindergarten children to the elderly who know what a gadget is. But without realizing it behind the positive things given, the gadget also has a negative impact starting from causing a sense of laziness to socialize physically and foster an attitude of indifference to the environment, individualism, lack of productivity and even gadget dependence. Based on this incident, the author decided to make a short animated film that is expected to be able to portray someone who is excessive in the use of gadgets or can be said to be addicted. As according to Munadi (2008) cartoons are one form of graphic communication, namely an interpretive image that uses symbols to convey a message quickly and succinctly or something attitudes toward certain people, situations, or events.

Animated film made is a short 2-dimensional (2D) animated film with a duration of 3 minutes. In making animated films using frame by frame techniques, which are techniques that require image changes in each frame in a row.

Keyword : *Animation, 2d Animation, Frame by Frame*