

**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI PROMOTIONAL VIDEO GAME  
“SPIRITUM” PRODUKSI RADEN STUDIO**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ikhsan Rizky Nur Alim**

**15.12.8501**

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

**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI PROMOTIONAL VIDEO GAME  
“SPIRITUM” PRODUKSI RADEN STUDIO**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Ikhsan Rizky Nur Alim**

**15.12.8501**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI PROMOTIONAL VIDEO GAME  
"SPIRITUM" PRODUKSI RADEN STUDIO**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ikhsan Rizky Nur Alim**

**15.12.8501**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 September 2018

Dosen Pembimbing,

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI PROMOTIONAL VIDEO GAME  
"SPIRITUM" PRODUKSI RADEN STUDIO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ikhsan Rizky Nur Alim**

**15.12.8501**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Juli 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Joko Dwi Santoso, M.Kom**  
**NIK. 190302181**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Agustus 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 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, 02 September 2019



Ikhsan Rizky Nur Alim

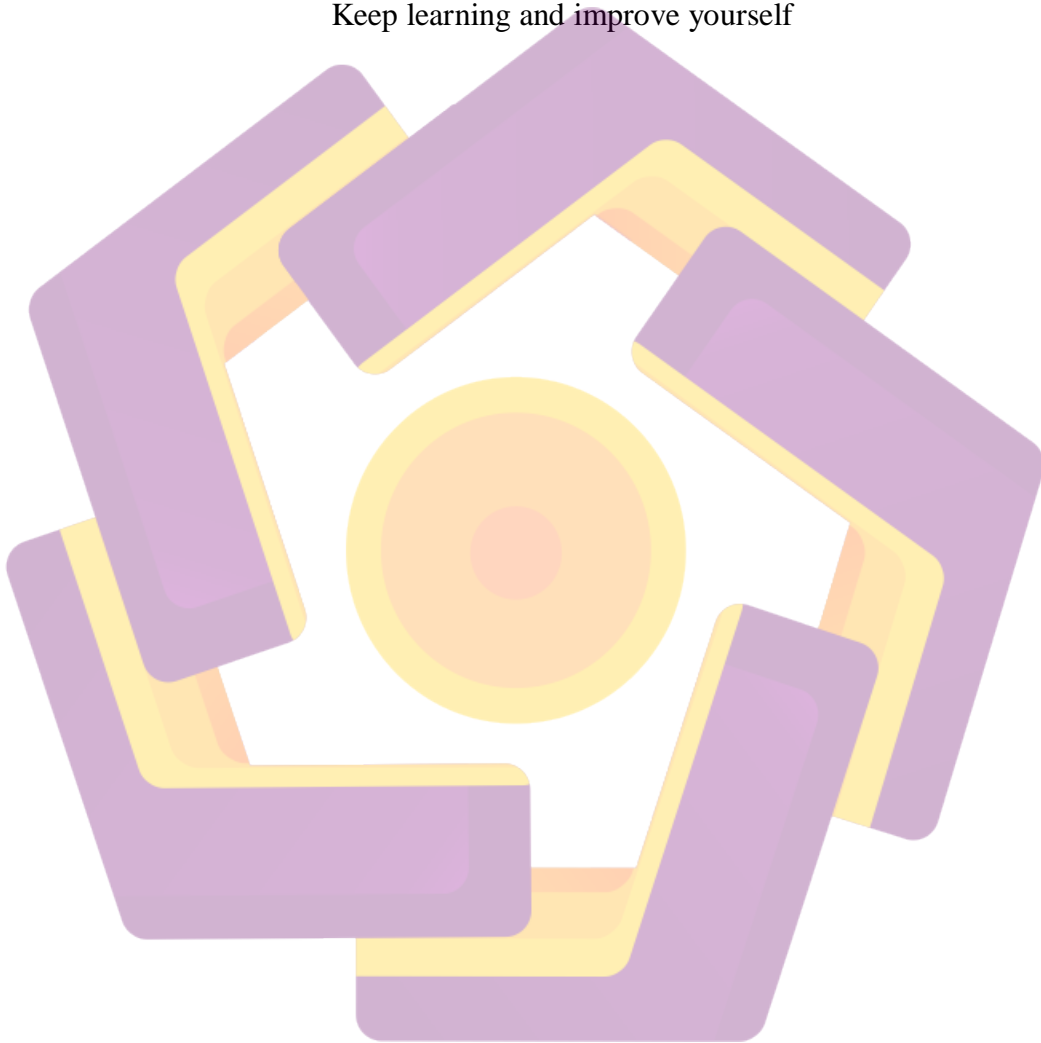
NIM 15.12.8501

## MOTTO

A believing heart is your magic

-Chariot du Nord-

Keep learning and improve yourself



## PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan Bahagia saya ucapkan rasa syukur kepada:

Allah SWT atas izin dan karuniaNya yang mengantarkan saya dalam membuat skripsi dan dapat selesai pada waktunya.

Ibu dan bapak saya, yang telah memberi semangat dan dukungan kepada saya secara langsung maupun tidak langsung, atas doa harapan yang telah mereka panjatkan, saya bisa terus melangkah maju dan fokus dalam belajar menjadi pribadi yang lebih baik lagi, untuk itu saya berharap semoga ibu dan bapak sehat selalu dan dapat menyaksikan perjalanan saya yang lebih panjang di masa depan. Saya sangat menyayangi kalian.

Anak-anak kontrakan Nura, Mark, Yansha, Petruk dan pengunjung rutin nongkrong Ilumi, Cincau, Adam, Novan, dan Abi yang telah menjadi teman senda gurau, berbagi cerita dan berkembang bersama, rumah menjadi ramai bersama kalian.

Teman-teman di Onegai Shelter yang menemani saya dalam berkembang, mendapat banyak pengalaman baru dan unik yang mengasah kreatifitas. Kehidupan kuliah saya tidak akan sama tanpa kalian.

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing, saya sungguh berterima kasih atas nasehat, bimbingan, dan masukan untuk saya, hingga berhasil dalam menempuh pendidikan tinggi. Inspirasi dan ilmu yang telah bapak berikan akan selalu saya ingat.

Bapak serta Ibu pengajar dan penguji, yang selama ini telah memberikan bimbingan dan pelajaran yang sangat bernilai agar saya bisa berkembang menjadi lebih baik.

Sobat-sobat *noob team* yang telah bersama saya dari masa-masa awal kuliah hingga sekarang. Terima kasih telah merangkul saya menjalani momen-momen kuliah dari yang pahit sampai menyenangkan. Sukses untuk kita semua.

Teman-teman kelas 15.S1SI.03 saya sampaikan terima kasih atas perjalanan yang saya lewati bersama kalian, saya senang bisa menjadi bagian dari kelas yang hebat ini.

Rekan-rekan seperjuangan Haitami, Virez, Jericho, Nura, Iqeh, dan Dimas, dari dukungan dan semangat kalianlah saya bisa sampai sejauh ini, semua canda tawa, saling berbagi curhatan, serta berkembang dalam dunia kreatif bersama kalian adalah momen yang sangat berarti untuk saya. Perjalanan kita masih panjang dan semoga dimasa depan kita akan mendirikan studio yang telah kita mimpikan bersama sejak lama.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunianya, sehingga penulis dapat merampungkan skripsi dengan judul “PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI *PROMOTIONAL VIDEO GAME* SPIRITUM PRODUKSI RADEN STUDIO” untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang sudah membantu, baik moril maupun materil sehingga pada kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas segala karunia, hidayah serta kemudahan dan kelancaran yang telah diberikan-Nya dalam menyusun skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingan dan arahnya.
5. Novan Afrianto, selaku ketua tim pengembang Raden Studio yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian pada proyek *video game* Spiritum.
6. Semua dosen, staff maupun karyawan Universitas Amikom Yogyakarta terimakasih untuk segala bantuan dan pendidikannya.
7. Semua pihak yan tidak bisa disebutkan satu per satu baik secara langsung ataupun tidak langsung membantu dalam menyusun skripsi.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua, amin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 02 September 2019

Penulis

Ikhsan Rizky Nur Alim

NIM 15.12.8501

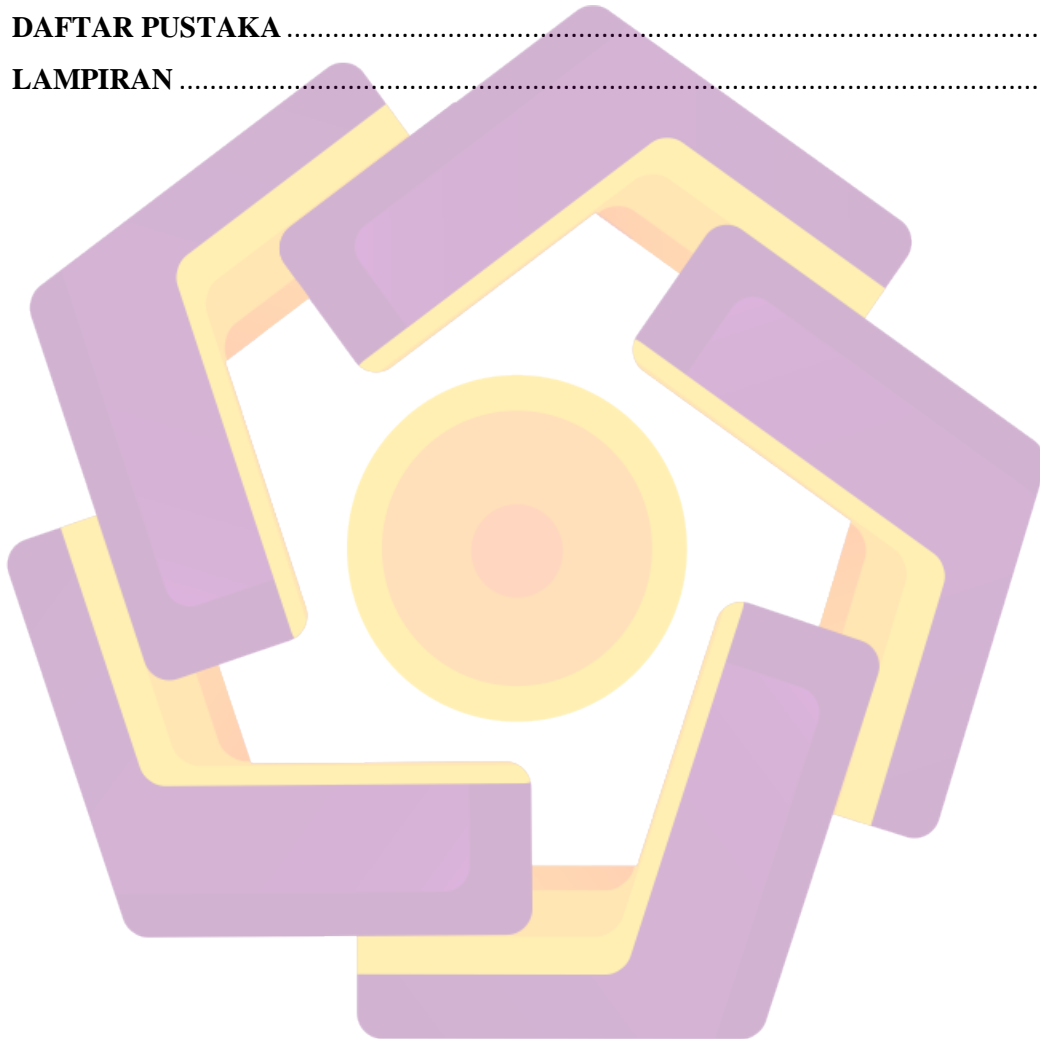


# DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>INTISARI</b> .....	xvi
<b>ABSTRACT</b> .....	xvii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	2
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	3
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian</b> .....	3
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	4
<b>1.6 Metode Penelitian</b> .....	5
<b>1.6.1 Metode Pengumpulan Data</b> .....	5
<b>1.6.2 Metode Pembuatan Animasi</b> .....	6
<b>1.7 Sistematika Penulisan</b> .....	6
<b>BAB II</b> .....	8
<b>2.1 Tinjauan Pustaka</b> .....	8
<b>2.2 Dasar Teori</b> .....	11
<b>2.2.1 Video</b> .....	11
<b>2.2.2 Konsep Dasar Iklan</b> .....	12
<b>2.2.3 Media Promosi</b> .....	13
<b>2.2.4 Definisi Animasi</b> .....	14
<b>2.2.5 Animasi 2D</b> .....	18

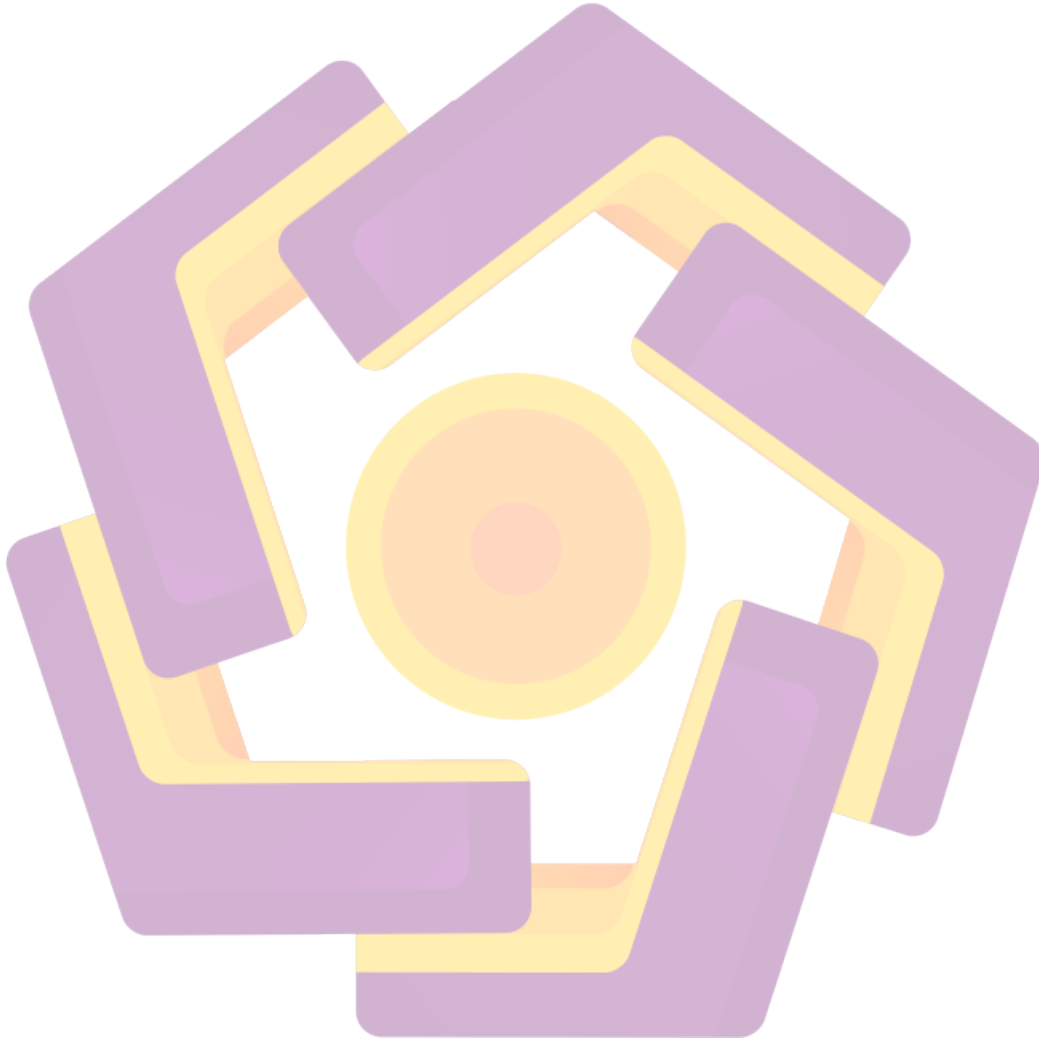
2.2.6	Prinsip Animasi .....	18
2.2.7	Visual Effect 2D.....	28
2.3	Proses Produksi Animasi 2D .....	29
<b>BAB III</b>	.....	32
<b>3.1</b>	<b>Gambaran Umum</b> .....	32
3.1.1	Profile Raden Studio .....	32
3.1.2	Struktur Startup Raden Studio .....	33
3.1.3	Visi Raden Studio.....	33
3.1.4	Misi Raden Studio .....	33
3.1.5	Logo Raden Studio .....	34
3.2	Tinjauan Umum.....	34
3.3	Analisis Masalah .....	35
3.4	Solusi yang Ditawarkan.....	35
3.5	Analisis Kebutuhan Video .....	36
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	36
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	36
3.6	Tahap Pra-Produksi .....	39
3.6.1	<i>Visual</i> Karakter Spiritum .....	39
3.6.2	Sinopsis Spiritum .....	41
3.6.3	Naskah.....	42
3.6.4	<i>Storyboard</i> .....	43
<b>BAB IV</b>	.....	45
<b>4.1</b>	<b>Produksi</b> .....	45
4.1.1	Pembuatan <i>Concept Art</i> .....	45
4.1.2	Key Animation .....	48
4.1.3	<i>In Between</i> .....	49
4.1.4	Pembuatan <i>Background</i> .....	50
4.1.5	<i>Sound &amp; BGM</i> .....	51
4.2	Pasca Produksi.....	52
4.2.1	<i>Compositing</i> .....	52
4.2.2	<i>Editing</i> .....	69
4.2.3	<i>Rendering</i> .....	73

4.3	Implementasi dan Pembahasan .....	75
4.2.1	Unggah Video Animasi PV .....	75
4.2.1	Perolehan Data Survey <i>Testing</i> .....	77
<b>BAB V</b>	.....	85
5.1	Kesimpulan .....	85
5.2	Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	86
<b>LAMPIRAN</b>	.....	89



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Tinjauan Pustaka .....	9
Tabel 4.1 Bobot Nilai.....	78
Tabel 4.2 Perhitungan Nilai untuk Setiap Penilaian .....	81
Tabel 4.3 Perolehan Nilai Tertinggi untuk Setiap Penilaian.....	82

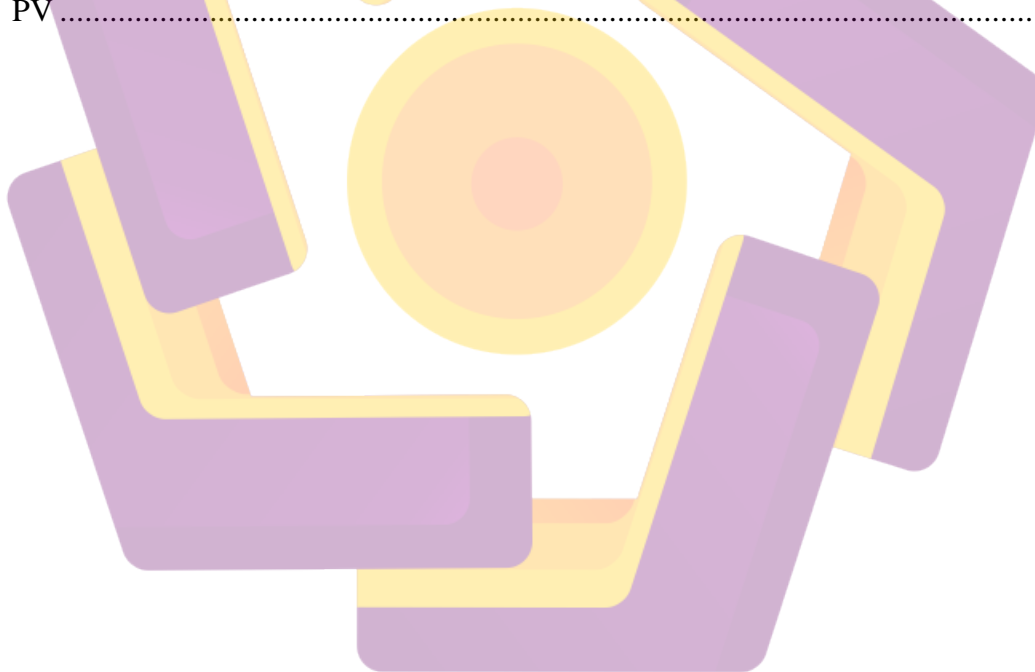


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i> .....	19
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i> .....	20
Gambar 2.3 <i>Staging</i> .....	21
Gambar 2.4 <i>Straight ahead and Pose to Pose Animation</i> .....	22
Gambar 2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	23
Gambar 2.6 <i>Slow-out and Slow-in</i> .....	23
Gambar 2.7 <i>Arcs</i> .....	24
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i> .....	25
Gambar 2.9 <i>Timing</i> .....	25
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i> .....	26
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i> .....	27
Gambar 2.12 <i>Appeal</i> .....	28
Gambar 3.1 Logo Raden Studio .....	34
Gambar 3.2 Karakter 1815 .....	39
Gambar 3.3 Karakter F.O.R .....	40
Gambar 3.4 Karakter Pebble .....	40
Gambar 3.5 Karakter Lios .....	41
Gambar 3.6 Storyboard 1 .....	43
Gambar 3.7 Storyboard 2 .....	44
Gambar 4.1 Sketsa Karakter .....	46
Gambar 4.2 Pewarnaan Karakter .....	46
Gambar 4.3 Tampilan Karakter 1815 .....	47
Gambar 4.4 Tampilan Karakter F.O.R .....	47
Gambar 4.5 Tampilan Karakter Pebble .....	48
Gambar 4.6 Tampilan Karakter Lios .....	48
Gambar 4.7 <i>Key Animation</i> .....	49
Gambar 4.8 <i>In Between</i> .....	50
Gambar 4.9 Bukit Bebatuan .....	50

Gambar 4.10 Pewarnaan <i>background</i> bukit bebatuan .....	51
Gambar 4.11 <i>Playlist Album</i> .....	52
Gambar 4.12 Render Animation.....	53
Gambar 4.13 Berkas <i>Frame</i> Sebagai Lokasi <i>Image Sequence</i> .....	54
Gambar 4.14 <i>Image Sequence</i> Pada Berkas <i>Frame</i> .....	54
Gambar 4.15 Pengaturan <i>Composition Scene 1</i> .....	55
Gambar 4.16 <i>Image Sequence</i> yang telah di <i>Import</i> .....	56
Gambar 4.17 <i>Compositing Scene</i> .....	56
Gambar 4.18 Hasil <i>Pre-Compose Cut</i> pada <i>Scene 1</i> .....	57
Gambar 4.19 <i>Effect Opacity Scene 1</i> .....	58
Gambar 4.20 <i>Vector Blur Scene 2 Cut 1</i> .....	59
Gambar 4.21 <i>Vector Blur Pre-Compose</i> gust <i>Scene 3 Cut 2</i> .....	60
Gambar 4.22 <i>Effect Box Blur Scene 2 Cut 3</i> .....	60
Gambar 4.23 <i>Effect Cross Blur Scene 3 Cut 1</i> .....	61
Gambar 4.24 <i>Effect Camera Lens Blur Scene 4 cut 2</i> .....	62
Gambar 4.25 Pengaturan <i>Transform Position</i> .....	63
Gambar 4.26 Proses <i>Transform Position</i> .....	63
Gambar 4.27 Pengaturan <i>Effect Wiggle Position</i> .....	63
Gambar 4.28 Mengaktifkan Fungsi <i>3D Layer</i> .....	64
Gambar 4.29 Membuat <i>Layer Camera</i> .....	64
Gambar 4.30 Pengaturan <i>Camera</i> .....	65
Gambar 4.31 <i>Layer Camera Zoom Out Scene 4 Cut 1</i> .....	66
Gambar 4.32 <i>Export Add to Render Queue</i> .....	66
Gambar 4.33 Jendela Pengaturan <i>Output Module</i> .....	67
Gambar 4.34 Menentukan Lokasi Berkas Penyimpanan <i>Video Output</i> .....	68
Gambar 4.35 Proses <i>Render Composition</i> .....	68
Gambar 4.36 Pengaturan <i>Project</i> .....	69
Gambar 4.37 <i>Import Material Scene</i> .....	70
Gambar 4.38 Tampilan <i>Project PV</i> .....	70
Gambar 4.39 <i>Effect Transition</i> .....	71

Gambar 4.40 Pengaturan <i>Effect Channel Mixer</i> .....	72
Gambar 4.41 <i>Import Material Sound</i> .....	73
Gambar 4.42 Penggunaan <i>Material Sound</i> Dalam <i>Timeline</i> .....	73
Gambar 4.43 Opsi <i>Export Media</i> .....	74
Gambar 4.44 Jendela <i>Rendering</i> .....	75
Gambar 4.45 Unggahan Video pada YouTube .....	76
Gambar 4.46 <i>Share Video</i> pada Laman Facebook.....	76
Gambar 4.47 Pertanyaan pada Survey Animasi PV “ <i>Spiritum</i> ” .....	77
Gambar 4.48 Penilaian Responden Terhadap Animasi .....	80
Gambar 4.49 Rasio Responden yang Memperoleh Gambaran <i>Video Game</i> Melalui Animasi PV .....	84
Gambar 4.50 Rasio Ketertarikan Responden Terhadap <i>Video Game</i> Setelah Menonton PV .....	84



## INTISARI

Era digital yang semakin berkembang saat ini, menjadikan hal ini sebagai media andalan publik sebagai sumber informasi dan juga hiburan, kemudian penulis menemukan informasi bahwa salah satu konten digital yang paling digemari oleh pengguna konten adalah video, karena itu banyak ditemui para pengembang konten yang menggunakan video sebagai media promosi dalam memasarkan konten mereka kepada publik.

Salah satu yang memanfaatkan konten video adalah para pengembang *video game*. Mereka mempresentasikan berbagai aspek seperti cerita, cara bermain, ataupun memperkenalkan tokoh *video game* itu sendiri dalam bentuk *trailer* untuk menarik minat para antusias *video game*.

Melihat peluang ini, penulis menawarkan kepada tim pengembang *video game* Raden Studio sebuah konsep rancangan *trailer* animasi 2D pendek sebagai video promosi untuk memperkenalkan konten *video game* yang sedang mereka rancang. Konten video animasi 2D dipilih sebagai konsep promosi untuk *video game* dikarenakan keselarannya dengan tampilan visual dari *game* dan juga merupakan salah satu aspek yang digemari oleh peminat dari *video game* itu sendiri.

**Kata Kunci :** Video, media promosi, animasi



## **ABSTRACT**

*The era of digital that keeps growing nowadays, makes them as the public main media as source of information and also entertainment, then the writer found out one of the most popular digital content is video, because of that there are many content developer we can find are using video as promotional media in order to advertising their content to the public.*

*One of those which is using video content are the video game developer. They presenting it in many aspect such as the story, gameplay, or introducing the game character itself in form of trailer to gain interest from the video game enthusiast.*

*Looking at this opportunity, writer offer to a video game developer team Raden Studio a design concept of 2D short animation trailer as the promotional video for introducing the content of video game that they're currently make. 2D animation content was selected because of it's harmony with the visual looks from the game and also as one of the aspect which is well liked by video game fan itself.*

**Keywords:** *video, promotional medium, animation*