

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D

“CARE”

SKRIPSI



disusun oleh

Fuad Lutfi Alfian

13.12.7682

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D

“CARE”

SKRIPSI

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



disusun oleh

Fuad Lutfi Alfian

13.12.7682

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D

"*CARE*"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fuad Lutfi Alfian

13.12.7682

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 15 April 2017

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D
"CARE"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fuad Larifi Alfian
13.12.7682

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Maret 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Hartatik, ST, M.CS
NIK. 190302232

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 5 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 April 2018

METERAI
TEMPEL
90048AEF846365617

6000
ENAM RIBU RUPIAH

Fuad Lutfi Alfian

NIM. 13.12.7682

MOTTO

“Yang tidak pernah meninggalkanmu selain Allah adalah doa ibumu. Libatkanlah Allah dalam segala urusanmu.”

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

(QS. AL-Insyirah: 5-6)

“Keberuntungan terjadi ketika persiapan bertemu dengan kerja keras.”

(Darell Royal)

“Semua hal terasa sulit sebelum menjadi mudah.”

(Thomas Fuller)

“Menghina Tuhan tak perlu dengan umpatan dan membakar kitabNya, khawatir skripsi gak selesai, itu sudah menghina Tuhan, bahwa semuanya kan sudah diatur rezeki.”

(Sudjiwo Tedjo)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Allah SWT yang Maha Kuasa yang tidak pernah meninggalkan dan mengabulkan doa yang selalu kupanjatkan. Terimakasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang di sekelilingku yang menyayangiku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terimakasihku juga kepada:

1. Ibuku Ulyatul Karimah, Bapakku Wasju Nur Sidik yang telah membesarkan aku, memberi kasih sayang tulus, mendidikku, memberi nasehat, motivasi, dukungan, doa, dan berjuang segalanya demi hidupku. Juga kedua Kakakku Aris Kharudin dan Dian Yuda Prastya yang pasti mendoakan aku dan membuat aku termotivasi untuk lulus cepat.
2. Dosen Pembimbingku, Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Dovi Agung Anugerah, Wisnu Adipradana Terimakasih sudah mau membantu untuk hal editing dan memberi ide-ide bagusnyanya.
4. Wahyu Kristanto. Terimakasih sudah menjadi Tutor yang sangat komunikatif, membimbing dari 0, membuat aku bisa lebih memahami dunia animasi dan memahami apa itu dasar-dasar prinsip animasi
5. Keluarga besar Yadhara kos family
6. Teman-Teman S1 SI 08. Terimakasih sudah menjadi teman yang super *Glory-Glory*, Teman syahdu ngopi dan kalian mengajarkan banyak hal baru selama hampir 4 tahun dikelas.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan peneliti. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga peneliti dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. selaku dekan Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan M,Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti kuliah.

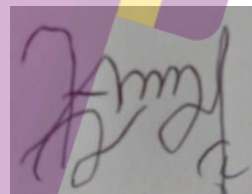
5. untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
6. Sahabat-sahabat saya yang telah mendoakan, membantu dan mendukung saat saya menyusun skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena 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 akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 5 April 2018

Penulis,



Fuad Lutfi Alfian

13.12.7682

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
INTISARI.....	XVII
ABSTRACT.....	XVIII
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.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan pustaka	7

2.2	Pengertian Film	7
2.3	Jenis - Jenis Film.....	8
2.4	Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.4.1	Definisi Multimedia	9
2.4.2	Elemen Multimedia.....	10
2.5	Pengertian Animasi	11
2.6	Konsep Dasar Animasi.....	12
2.6.1	Prinsip Animasi.....	12
2.6.2	Jenis Animasi	18
2.6.3	Teknik-teknik Animasi.....	20
2.7	Tahap Pembuatan Animasi	22
2.7.1	Pra Produksi	22
2.7.2	Produksi	25
2.7.3	Pasca Produksi	26
2.8	Animasi <i>Frame By Frame</i>	27
2.8.1	Definisi animasi <i>Frame By Frame</i>	27
2.9	Jenis Profesi dalam pembuatan film animasi.....	28
2.10	Teknik kamera (<i>camera shot angle</i>)	30
2.10.1	<i>Angle</i>	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		33
3.1	Analisis Kebutuhan	33
3.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	33
3.1.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	33

3.2	Pra-produksi	34
3.2.1	Tema Film	34
3.2.2	Logline	34
3.3	Perancangan <i>Storyboard</i>	38
3.4	Perancangan <i>Background</i>	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Produksi	49
4.1.1	<i>Drawing</i>	49
4.1.2	<i>Coloring</i>	52
4.1.3	<i>Background dan Foregorund</i>	53
4.1.4	<i>Sound Editing dan lypsync</i>	55
4.1.5	<i>Animating</i>	59
4.1.6	<i>Applying principle animation</i>	64
4.2	Pasca Produksi	69
4.2.1	<i>Editing Covert Video</i> menggunakan <i>VV Portable</i>	69
4.2.2	<i>Editing</i> Menggunakan <i>Adobe Premiere</i>	70
4.2.3	<i>Rendering</i>	71
4.3	Implementasi.....	72
BAB V PENUTUP.....		74
5.1	Kesimpulan	74
DAFTAR PUSTAKA		76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Karakter.....	36
Tabel 3.2 Storyboard.....	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia.....	10
Gambar 2. 2 Anticipation.....	12
Gambar 2. 3 Squash and stretch.....	13
Gambar 2. 4 Staging (Penempatan Bidang Gambar).....	13
Gambar 2. 5 Straight Ahead and Pose to Pose Animation.....	14
Gambar 2. 6 Follow Thought and Overlapping Action.....	14
Gambar 2. 7 Slow-in and Slow-out.....	15
Gambar 2. 8 Arcs (Gerakan Natural).....	15
Gambar 2. 10 Timing (Pengaturan Waktu).....	16
Gambar 2. 11 Exaggregation (Dramatisasi gerakan).....	17
Gambar 2. 12 Solid Drawing.....	17
Gambar 2. 13 Appeal (Daya Tarik).....	18
Gambar 2. 14 Contoh Format Storyboard Sederhana.....	24
Gambar 2. 15 Contoh Format Storyboard Tiga Kolom.....	24
Gambar 2. 16 Contoh Format Storyboard Petualangan Abdan.....	25
Gambar 2. 17 Extreme Close UP.....	30
Gambar 2. 18 Close UP.....	31
Gambar 2. 20 Mid Shot.....	31
Gambar 2. 21 Mid Long Shot.....	32
Gambar 2. 22 Long Shot.....	32
Gambar 2. 23 Extreme Long Shot.....	32
Gambar 3.1 Background Film Animasi 2D "CARE".....	48

Gambar 4. 1 Tampilan Awal <i>Adobe Illustrator CS6</i>	50
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Adobe Illustrator CS6</i>	50
Gambar 4. 3 Tampilan Membuat <i>File Baru</i>	50
Gambar 4.4 <i>Pen Tool</i>	51
Gambar 4.5 <i>elipse Tool</i>	51
Gambar 4.6 <i>Paintbrush Tool</i>	51
Gambar 4.7 Tracing Karakter dengan <i>Pen Tool</i> , <i>elipse Tool</i> dan <i>Paintbrush Tool</i>	52
Gambar 4.8 <i>Coloring</i>	53
Gambar 4.9 Penyimpanan	53
Gambar 4.10 Sketsa <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	54
Gambar 4.11 Hasil Jadi <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	54
Gambar 4.13 Tampilan Awal <i>Adobe Audition</i>	56
Gambar 4.14 Import File ke <i>Adobe Audition CS6</i>	56
Gambar 4. 15 Capture Noise pada <i>Adobe Audition CS6</i>	57
Gambar 4. 16 Menghilangkan <i>Noise</i> pada <i>Adobe Audition CS6</i>	57
Gambar 4. 17 Hasil <i>Reduction Noise</i>	58
Gambar 4. 18 <i>Crop Audio</i>	58
Gambar 4. 19 Effect <i>Vocal Enhancer</i>	59
Gambar 4. 20 Save File pada <i>Adobe Audition</i>	59
Gambar 4.21 tampilan lembar kerja.....	60
Gambar 4.22 Proses <i>Import File</i>	60
Gambar 4.27 Pose berjalan	62

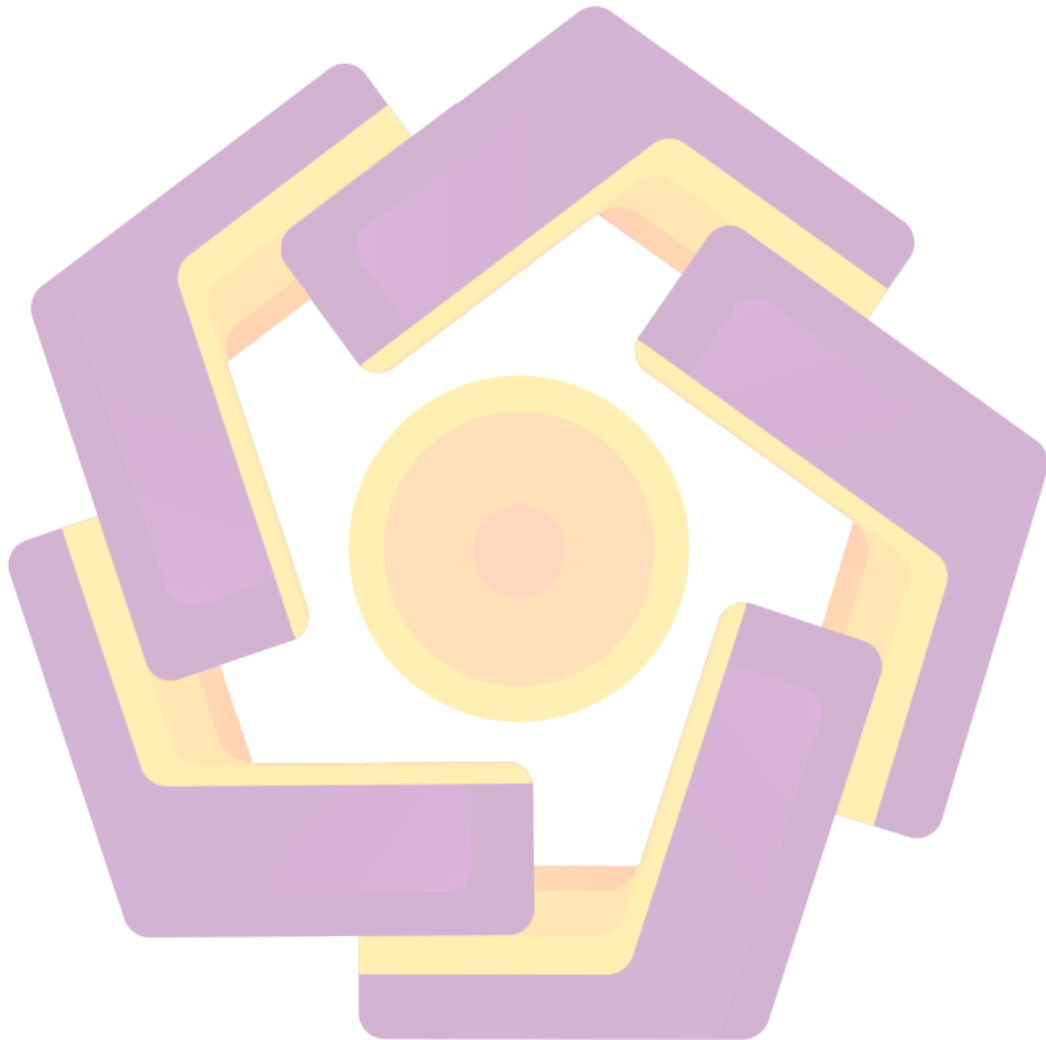
Gambar 4.28 gerakan <i>in between</i> sebelum memegang pedal	63
Gambar 4.29 audio dubbing pada timeline	63
Gambar 4.30 Mulut	63
Gambar 4.31 render video.....	64
Gambar 4.32 export ke file mov	64
Gambar 4.33 Prinsip animasi <i>squash & stretch</i> gerakan pada karakter utama.....	64
Gambar 4.34 Prinsip animasi <i>arc</i> gerakan pada tangan karakter utama	65
Gambar 4.35 Prinsip animasi <i>Stagging</i> pada adegan film animasi “Care”	65
Gambar 4.36 Gerakan prinsip animasi Pose <i>slow in slow out</i> pada adegan film animasi “Care”	65
Gambar 4.36 Gerakan prinsip animasi <i>Pose to pose</i> pada adegan film animasi “Care”	66
Gambar 4.37 Prinsip animasi Timing pada adegan film animasi “Care”	66
Gambar 4.38.....	67
Gambar 4.39 Prinsip animasi <i>Exeggration</i> pada adegan film animasi “Care”....	67
Gambar 4.40 Prinsip animasi <i>Solid Drawing</i> pada karakter film animasi “Care”	68
Gambar 4.40 Prinsip animasi <i>Appeal</i> pada karakter film animasi “Care”	68
Gambar 4.41 Prinsip animasi <i>Anticipation</i> pada film animasi “Care”	69
Gambar 4.42 proses <i>convert</i> video menjadi format <i>mp4</i>	69
Gambar 4.43 Membuat Project Baru Adobe Premiere Pro CS6.....	70
Gambar 4.44 Import File ke Adobe Premiere	70
Gambar 4.45 Proses Penggabungan Audio Backsound dan Video.....	71

Gambar 4.46 Effect video Transition..... 71

Gambar 4.47 Proses Rendering..... 72

Gambar 4.48 Tampilan Animasi 2D “Care” di Youtube..... 73

Gambar 4.49 Tampilan Animasi 2D “Care” di Instagram 73



INTISARI

Banyak media yang bisa digunakan dalam berkomunikasi menyampaikan pesan atau informasi, salah satunya dengan media animasi. Secara sederhana animasi berarti menghidupkan gambar. Era sekarang, animasi banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan, salah satu contohnya sebagai media informasi. Media informasi berupa animasi dirasa cukup efektif dalam penyampaian informasi karena tergolong dalam media audio visual dimana media tersebut dapat dilihat dan didengar.

Media informasi yang dibuat berupa film pendek animasi 2D ini berisi tentang kritik penulis terhadap penggunaan smartphone yang telah membuat orang-orang sudah hilang kepedulian disekitarnya. Animasi 2D ini dibuat guna menyadarkan kita bahwa kemajuan teknologi smartphone janganlah membuat kita acuh pada lingkungan sekitar dengan tidak lagi memiliki rasa kepedulian pada sesama manusia

Animasi ini dibuat menggunakan metode sistem library dengan teknik frame by frame pada Adobe Animate CC dan software pendukung lainnya seperti Adobe Audition CS6 untuk pengolah audio, Adobe Illustrator CS6 dan Adobe Photoshop CS6 untuk pembuatan gambar yang dibutuhkan pada animasi ini.

Kata Kunci: media informasi, animasi 2D, peduli, multimedia

ABSTRACT

Many media that can be used in communicating convey messages or information, one of them with the media animation. Simply animated means animating the image. Era now, animation is widely used for various needs, one example as the media information. Media information in the form of animation is considered quite effective in the delivery of information because pertained in audio visual media where the media can be seen and heard.

Information media created in the form of a 2D animated short film is about the author's criticism of the use of smartphones that have made people have lost concern around it. 2D's intention is made to make us realize that the progress of smartphone technology should not make us indifferent to the surrounding environment by no longer have a sense of caring to fellow human beings

This animation is created using library system method and applying the basic of animation and by frame by frame technique on Adobe Animate CC and other supporting software such as Adobe Audition CS6 for audio processor, Adobe Illustrator CS6 and Adobe Photoshop CS6 for making the required images in this animation.

Keyword: *media information, animation, Care, multimedia*