

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK BERBASIS 2D  
(JUDUL : WOTA DAN JKT48 THEATER)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Erhaf Baidawi Losawara**

**12.11.5919**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK BERBASIS 2D  
(JUDUL : WOTA DAN JKT48 THEATER)**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Erhaf Baidawi Losawara**

**12.11.5919**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK BERBASIS 2D  
(JUDUL : WOTA DAN JKT48 THEATER)**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Erhaf Baidawi Losawara**

**12.11.5919**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Oktober 2015

**Dosen Pembimbing,**

  
**Andi Sunyoto, M.Kom.**  
**NIK. 190302052**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK BERBASIS 2D  
(JUDUL : WOTA DAN JKT48 THEATER)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Erhaf Baidawi Losawara**

12.11.5919

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 April 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Andi Sunyoto, M.Kom.**  
NIK. 190302052



**Bayu Setiaji, M.Kom.**  
NIK. 190302216



**Dina Maulina, M.Kom.**  
NIK. 190302250



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 4 Mei 2017



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Kusnawati, 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, 4 Mei 2017



Erhaf Baidawi Losawara

NIM. 12.11.5919

## MOTTO

Menyimpan semangat itu di dalam hati tanpa banyak bicara.

- Nico Robin -

Negeri adalah rakyat itu sendiri.

- Nevertari Cobra -

Hidup ini seperti pensil yang pasti akan habis, tetapi meninggalkan tulisan-tulisan yang indah dalam kehidupan.

- Nami -

Ketika kita kehilangan hak untuk berbeda, kita kehilangan hak untuk merdeka.

- Monkey D. Luffy -

Jangan menganggap remeh diri sendiri, karena setiap orang memiliki kemungkinan yang tak terhingga.

- Portages D. Ace -

Sebuah keajaiban adalah nama lain dari kerja keras.

- Penulis -

## PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan ucapan dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Berserta seluruh jerih payah dan tenaga yang sudah tercurah, Penulis memersembahkan skripsi ini kepada:

- Kedua orang tua Penulis, **Bapak Badaruddin** dan **Ibu Faidah Afief** yang senantiasa mendoakan, memberi semangat dan dukungan baik moril maupun materiil serta menjadi alasan dan motivasi utama skripsi ini dapat terselesaikan.
- **Bapak Andi Sunyoto** yang telah membimbing Penulis dalam proses penyusunan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.
- Rekan-rekan **AMIKOM MBURI** yang sama-sama berjuang menjalani suka duka perkuliahan dan tugas serta saling mendukung dengan cara cara yang positif maupun “positif” dalam banyak hal.
- Teman-teman **ngapakers kos Mbah Sediyo** yang sama-sama berjuang dan saling memberi dukungan.

Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu disini, baik terlibat secara langsung maupun tidak.

## KATA PENGANTAR

Puji sukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta kesehatan sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Pembuatan Film Animasi Pendek Berbasis 2D (Judul : Wota dan JKT48 Theater)”.

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 diselesaikannya skripsi ini, Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang dengan tulus memberikan doa dan dukungan moral dan material.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Bapak Sudarmawan M.T. selaku Ketua Program Studi Informatika.
5. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan selama proses pembuatan skripsi ini.
6. Segenap dosen dan karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.
7. Kepada Saudara Marwan atas pinjaman satu perangkat busana pada saat pendadaran
8. Berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dengan berbagai bentuk dalam proses penyusunan laporan skripsi ini yang tidak dapat Penulis jabarkan satu per satu.



Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna, untuk itu Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk ke depannya.

Yogyakarta, 4 Mei 2017



Penulis

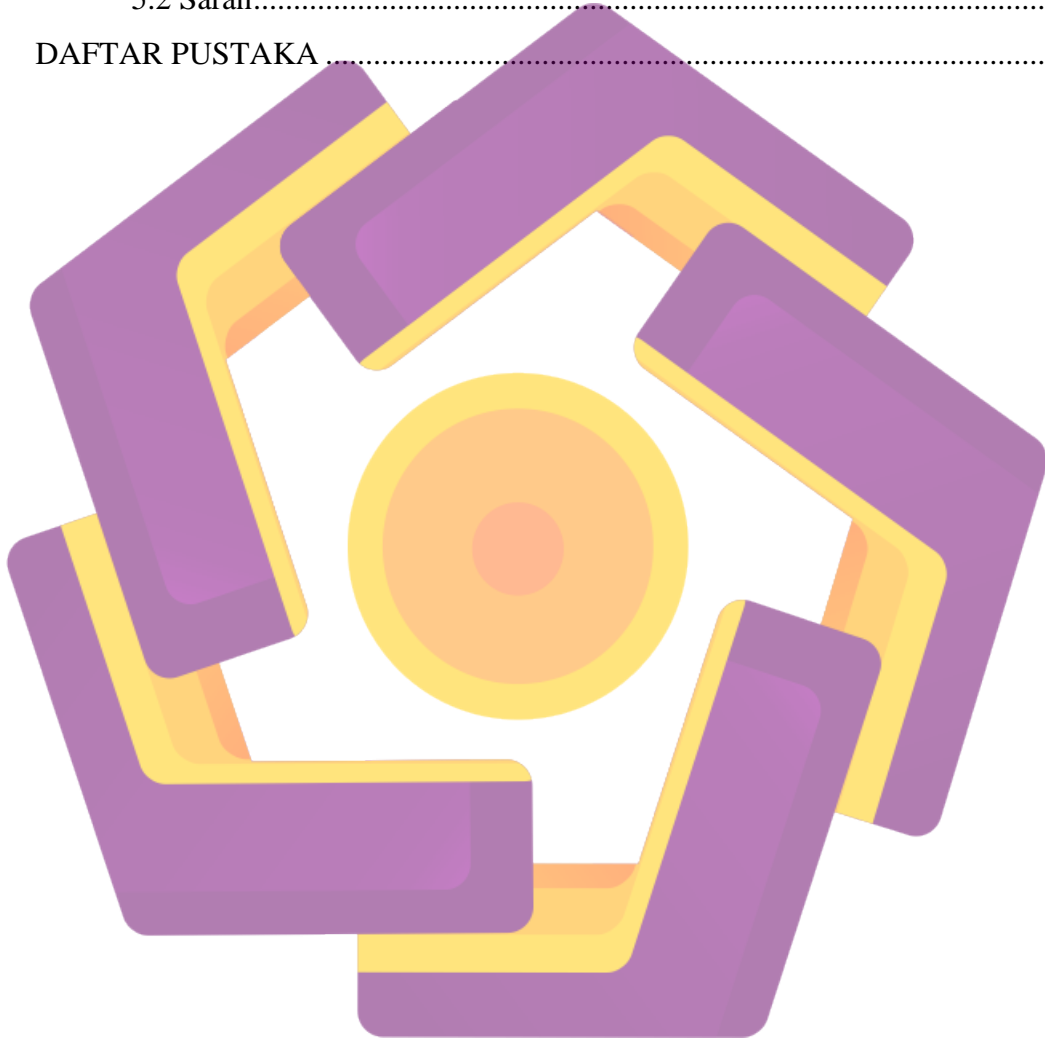


## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I 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 .....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 Multimedia .....	9
2.2.1.1 Elemen Multimedia .....	10
2.2.2 Animasi.....	11
2.2.2.1 12 Prinsip Animasi .....	12
2.2.2.2 Tehnik Animasi .....	17
2.2.3 Tahapan Pembuatan Film Animasi .....	18

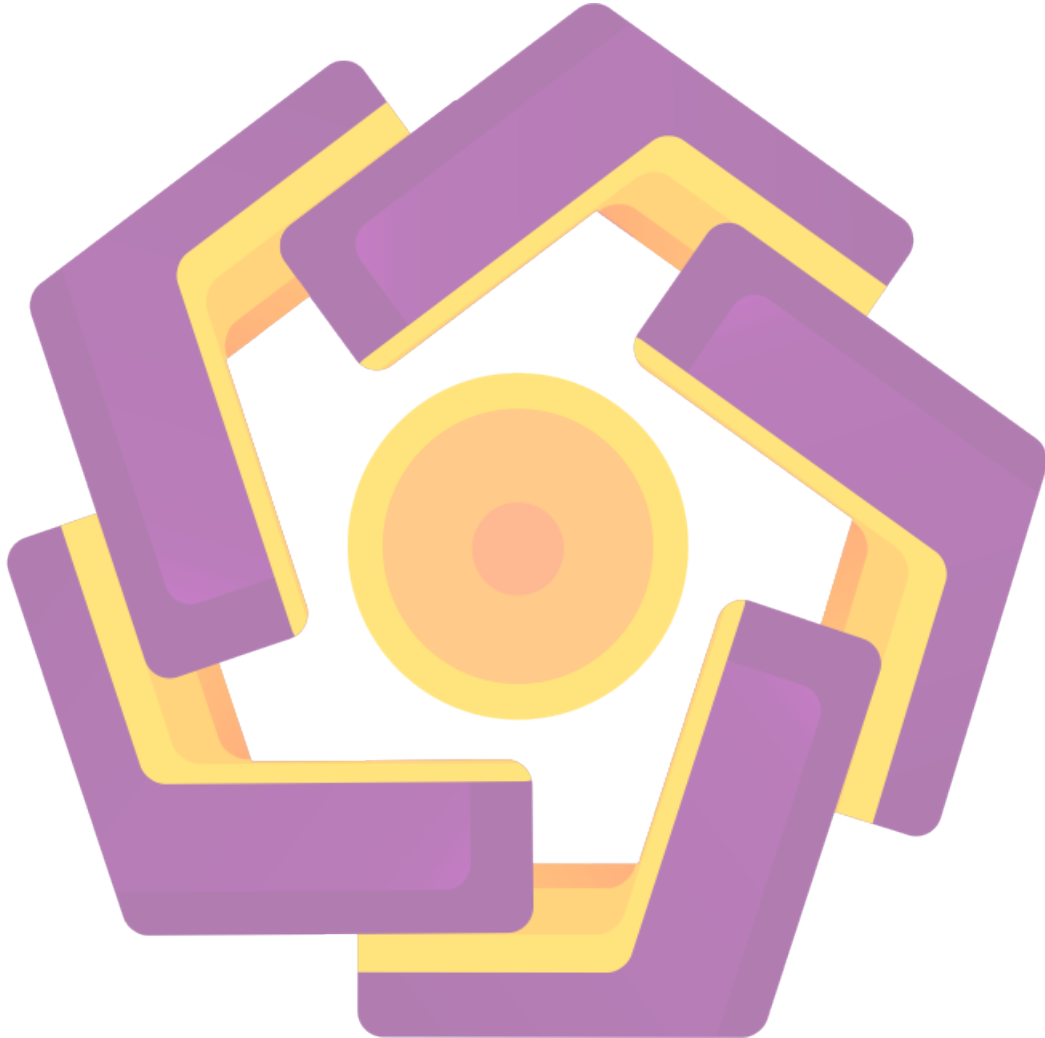
2.2.3.1 Pra Produksi.....	18
2.2.3.2 Produksi .....	19
2.2.3.3 Pasca Produksi .....	20
2.2.4 Perangkat Lunak Komputer.....	20
2.2.4.1 Toon Boom Harmony .....	20
2.2.4.2 Adobe Premiere Pro CS6.....	20
2.2.4.3 Adobe After Effects CS6.....	21
2.2.4.4 Adobe Photoshop CS6.....	21
2.2.4.5 Corel Draw X4.....	21
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Analisis.....	22
3.1.1 Analisis Kebutuhan .....	22
3.1.1.1 Perangkat Keras .....	22
3.1.1.2 Perangkat Lunak .....	22
3.1.2 Analisis Kelayakan .....	23
3.2 Pra Produksi .....	23
3.2.1 Ide Cerita .....	23
3.2.2 Tema.....	24
3.2.3 <i>Logline</i> .....	24
3.2.4 <i>Sinopsis</i> .....	24
3.2.5 <i>Diagram Scene</i> .....	26
3.2.6 <i>Charakter Development</i> .....	27
3.2.7 <i>Storyboard</i> .....	29
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
4.1 Produksi .....	41
4.1.1 Pembuatan <i>Background</i> pada Adobe Photoshop.....	42
4.1.2 Pembuatan Karakter .....	44
4.1.3 <i>Animating</i> pada Toon Boom Harmony.....	45
4.1.4 Visual Efek pada Adobe After Effetes .....	49
4.2 Pasca Produksi .....	50
4.2.1 <i>Editing</i> .....	50

4.2.2 <i>Rendering</i> .....	52
4.2.3 <i>Publishing</i> .....	53
4.3 Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP.....	56
5.1 Kesimpulan .....	56
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	58



## DAFTAR TABEL

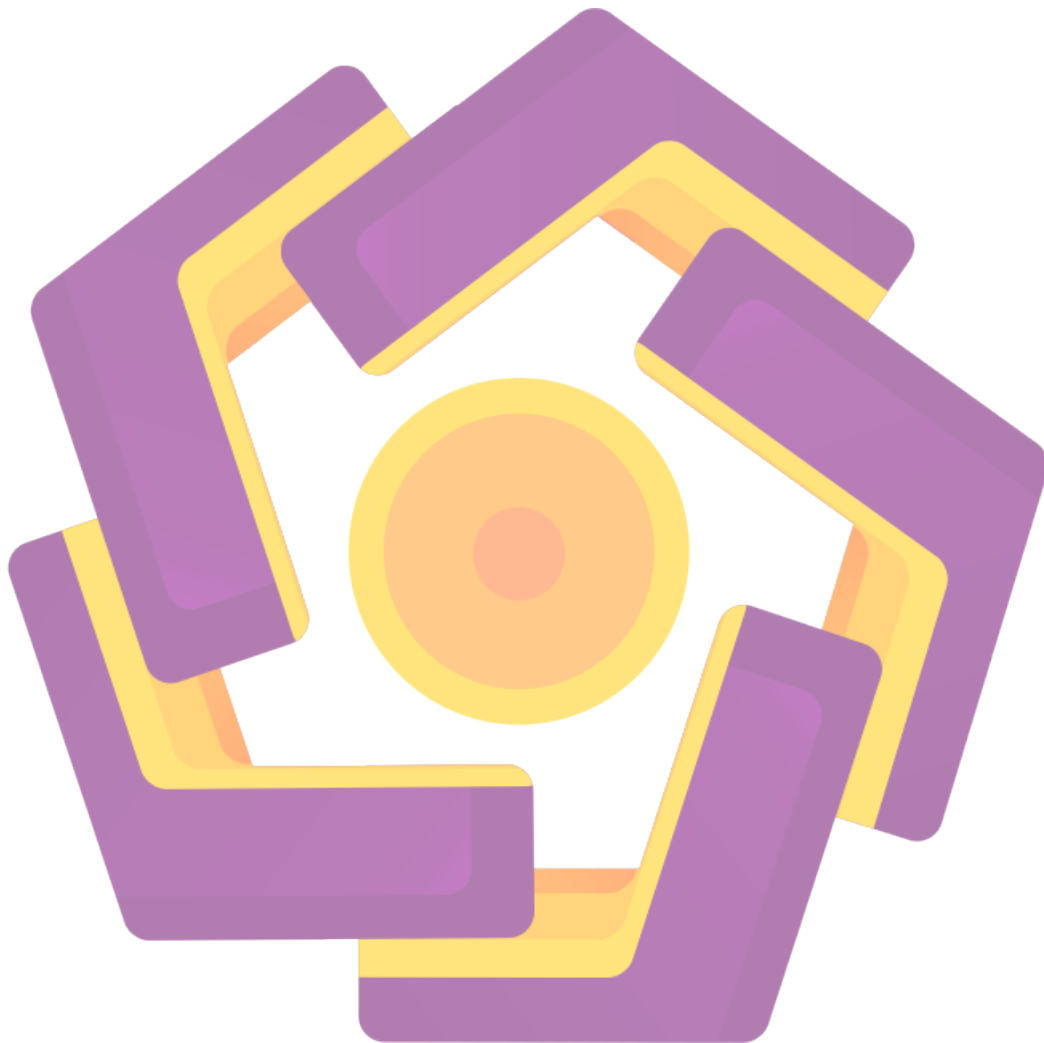
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras .....	22
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> .....	29
Tabel 4.1 Pertanyaan Pengujian.....	55
Tabel 4.2 Hasil Pengujian .....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i> .....	12
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i> .....	13
Gambar 2.3 <i>Stagging</i> .....	13
Gambar 2.4 <i>Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose</i> .....	14
Gambar 2.5 <i>Slow in – Slow out</i> .....	15
Gambar 2.6 <i>Arcs</i> .....	15
Gambar 2.7 <i>Secondary Action</i> .....	16
Gambar 2.8 <i>Exaggeration</i> .....	17
Gambar 3.1 <i>Diagram scene</i> .....	26
Gambar 3.2 Karakter Eraf .....	27
Gambar 3.3 Karakter Rachelsa .....	28
Gambar 4.1 Urutan Proses Produksi .....	41
Gambar 4.2 <i>Layer</i> Warna Dasar dan Aset .....	42
Gambar 4.3 <i>Layer</i> Warna Tembok Luar .....	43
Gambar 4.4 <i>Layer</i> Pewarnaan Aset-Aset .....	43
Gambar 4.5 Contoh Pergerakan Karakter Eraf .....	44
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Karakter.....	45
Gambar 4.7 <i>Import Images</i> .....	45
Gambar 4.8 <i>Image Import Settings</i> .....	46
Gambar 4.9 Panjang Frame.....	46
Gambar 4.10 Resolusi Karakter .....	47
Gambar 4.11 <i>Layer Background</i> .....	47
Gambar 4.12 Tahap <i>Export</i> .....	48
Gambar 4.13 <i>Export to QuickTime Movie</i> .....	49
Gambar 4.14 Efek Hujan.....	49
Gambar 4.15 Pembuatan Proyek Baru .....	50
Gambar 4.16 Penggabungan <i>Scene</i> .....	51
Gambar 4.17 Efek Transisi .....	52
Gambar 4.18 Menambahkan Suara .....	52

Gambar 4.19 *Export Settings* .....53  
Gambar 4.20 Publikasi Youtube .....54



## INTISARI

Dunia animasi dibidang perfilman telah menghasilkan beraneka ragam karya animasi 2D maupun 3D yang kualitasnya semakin meningkat dari waktu ke waktu. Didalam proses pembuatan animasi banyak tehnik yang diterapkan dan visual efek yang ditambahkan didalamnya agar animasi tersebut menjadi lebih menarik.

Pembuatan film animasi pendek “Wota dan JKT48 Theater” ini menggunakan tehnik komputer animasi serta visual efek didalamnya. Tehnik komputer animasi sendiri menitik beratkan pada keterampilan serta kreatifitas dalam proses pembuatannya. Sementara visual efek menjadikan sebuah karya terlihat lebih indah dan menarik.

Film animasi pendek ini mengisahkan seorang penggemar jkt48 (wota) yang ingin bertemu dengan idolanya (oshi). Film animasi pendek ini semata-mata hanya menggambarkan keadaan nyata seorang wota dan sebagai hiburan bagi penonton.

**Kata kunci :** *animasi, film, wota, jkt48 theater, visual efek*





## **ABSTRACT**

*The world of animation in the film industry has produced a wide range of 2D as well as 3D Animation work of that quality is increasing from time to time. In the process of making animation much technique applied and visual effects were added in it so that the animation is becomes more interesting.*

*The making of animated short film “Wota and JKT48 Theater” uses computer animation techniques and visual effects inside. Computer animation technique itself focuses on the skills and creativity in the manufacturing process. While the visual effects make a work look more beautiful and interesting.*

*This animated short Film tells the story of a fan jkt48 (wota) who wants to meet his idols (oshi). This animated short film merely described the circumstances of a real wota and as entertainment for the audience.*

**Keywords :** *animation, film, wota, jkt48 theater, visual effects*

