

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D**

**THE ANT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Aulia Ratna Kusuma**

**15.22.1734**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D**

**THE ANT**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Aulia Ratna Kusuma**

**15.22.1734**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D  
THE ANT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aulia Ratna Kusuma**

**15.22.1734**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 November 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN FIL PENDEK ANIMASI 2D**  
**THE ANT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aulia Ratna Kusuma**  
15.22.1734

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Juli 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK. 190302047

**Agus Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190302229

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 28 Juli 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawan, 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, 27 Juli 2017



Aulia Ratna Kusuma

NIM. 15.22.1734

## **MOTTO**

**“HIDUP ITU UNTUK BAHAGIA”**

**“BISMILLAHIRRAHMAANIRRAHIIM”**

**“SEK PENTING YAKIN!”**





## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Terimakasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk, kemudahan, kelancaran dalam hal apapun, serta tidak lupa juga penulis bersyukur atas segala rahmat yang telah diberikan. Terima kasih kepada Bapak Ibu, ketiga kakakku , monster kecilku Umar, partner terbaikku Warman, Mbokde-mbokde squad dan teman-teman yang sudah bersedia mengisi kuisisioner di Youtube. Thank you so much.



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas segala karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Film Kartun Animasi 2D “Happy Birthday to Me”. Tidak lupa shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan teladan sebaik-baiknya teladan.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Orang tua penulis yang telah memberi dukungan berupa moral maupun materil kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Tonny Hidayat, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan nasehat dalam pengerjaan skripsi ini.
5. Monster kecilku Umar, ketiga kakakku dan partner terbaikku Warman yang selalu memberi semangat kepada penulis .
6. Mbokde-mbokde squad dan karimun squad yang selalu mengajari dan memberi semangat untuk terus menyelesaikan tugas kepada penulis.
7. Dan terakhir terimakasih pada seluruh pihak yang membantu penulis untuk mensukseskan penelitian ini.



Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.



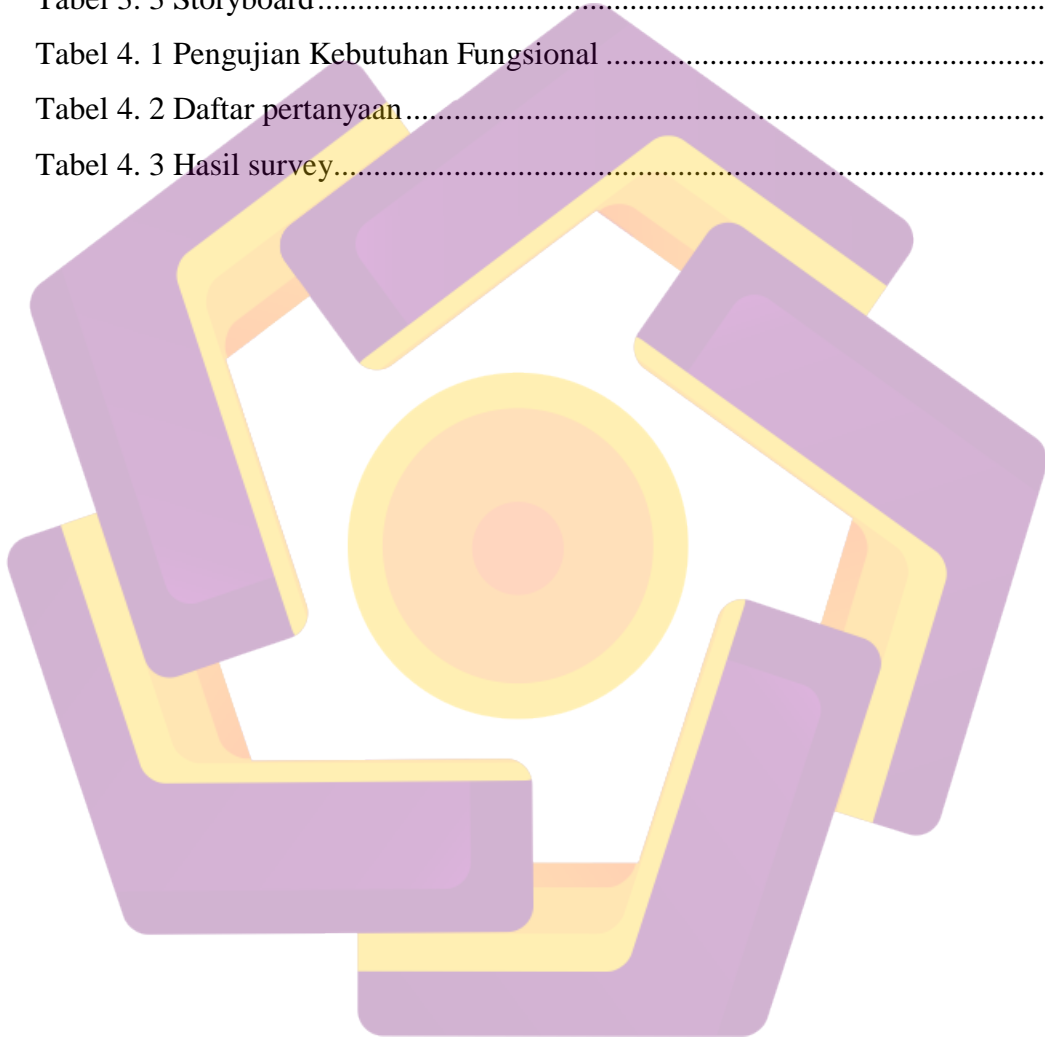
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.1.1 Metode Observasi.....	4
1.6.2 Metode Perancangan .....	4
1.6.3 Evaluasi .....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Definisi Animasi .....	9
2.3 Perkembangan Dunia Animasi .....	10
2.4 Prinsip Dasar Animasi .....	13

2.5	Tahapan Pembuatan Film Animasi.....	21
2.6	Software yang Digunakan.....	26
2.7	Film Pendek .....	29
2.8	Youtube.....	30
2.9	<i>Story Telling</i> .....	30
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>32</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	32
3.2	Analisis Kebutuhan.....	33
3.3	Pra Produksi.....	37
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>43</b>
4.1	Implementasi.....	43
4.2	Pembahasan .....	53
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>62</b>
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>64</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

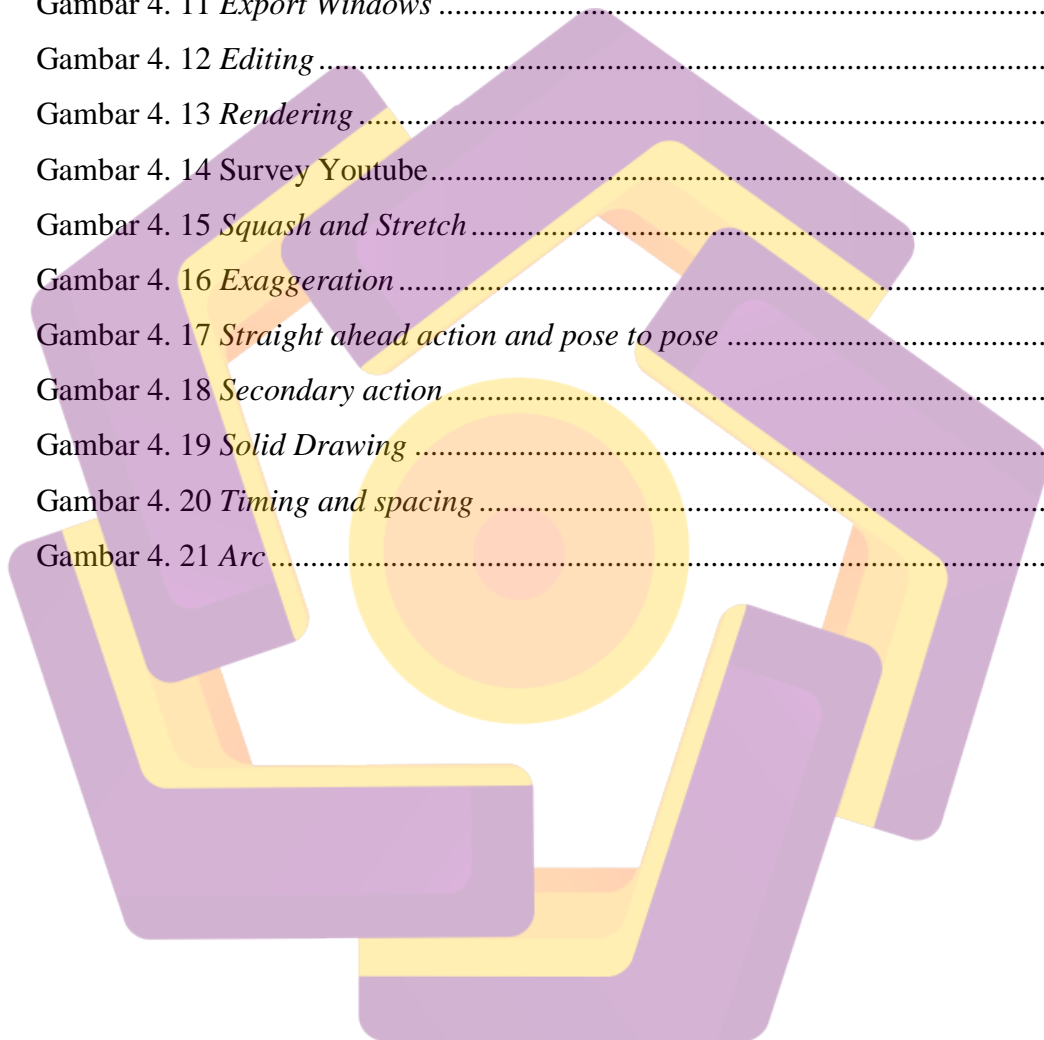
Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 3. 1 Perangkat Keras (Hardware).....	34
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak (Software) .....	36
Tabel 3. 3 Storyboard.....	39
Tabel 4. 1 Pengujian Kebutuhan Fungsional .....	54
Tabel 4. 2 Daftar pertanyaan.....	55
Tabel 4. 3 Hasil survey.....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Animasi klasik “Mickey Mouse” .....	11
Gambar 2. 2 Animasi boneka “Shaun the Sheep”.....	12
Gambar 2. 3 Animasi 2D “Snow White” .....	13
Gambar 2. 4 Animasi 3D “Despicable Me 2” .....	13
Gambar 2. 5 Contoh <i>squash and stretch</i> .....	14
Gambar 2. 6 Contoh <i>anticipation</i> .....	14
Gambar 2. 7 Contoh <i>staging</i> .....	15
Gambar 2. 8 Contoh <i>straight ahead and pose-to-pose</i> .....	16
Gambar 2. 9 Contoh <i>follow through and overlapping action</i> .....	17
Gambar 2. 10 Contoh <i>ease in and ease out</i> .....	17
Gambar 2. 11 Contoh <i>arcs</i> .....	18
Gambar 2. 12 Contoh <i>Secondary Action</i> .....	18
Gambar 2. 13 Contoh <i>timing and spacing</i> .....	19
Gambar 2. 14 Contoh <i>exaggeration</i> .....	20
Gambar 2. 15 Contoh <i>solid drawing</i> .....	20
Gambar 2. 16 Contoh <i>appeal</i> .....	21
Gambar 2. 17 Paint Tool SAI.....	26
Gambar 2. 18 Adobe Flash CS6.....	28
Gambar 2. 19 Adobe Premiere CS6.....	29
Gambar 3. 1 Desain Karakter Komandan Semut .....	41
Gambar 3. 2 Desain Karakter Rombongan semut.....	41
Gambar 3. 3 Desain Karakter Semut Pemalas .....	42
Gambar 3. 4 Desain Background Dinding .....	42
Gambar 3. 5 Desain Background Meja .....	43
Gambar 4. 1 Pembuatan kanvas baru .....	44
Gambar 4. 2 Pembuatan <i>Key animation</i> .....	44
Gambar 4. 3 <i>Key animation</i> .....	45
Gambar 4. 4 Pembuatan <i>In-Between</i> .....	46
Gambar 4. 5 <i>In Between</i> .....	46

Gambar 4. 6 <i>Coloring</i> .....	47
Gambar 4. 7 <i>PNG Save Option</i> .....	48
Gambar 4. 8 <i>Background</i> .....	48
Gambar 4. 9 Adobe Flash.....	50
Gambar 4. 10 <i>Compositing</i> .....	50
Gambar 4. 11 <i>Export Windows</i> .....	51
Gambar 4. 12 <i>Editing</i> .....	52
Gambar 4. 13 <i>Rendering</i> .....	53
Gambar 4. 14 Survey Youtube.....	56
Gambar 4. 15 <i>Squash and Stretch</i> .....	57
Gambar 4. 16 <i>Exaggeration</i> .....	58
Gambar 4. 17 <i>Straight ahead action and pose to pose</i> .....	58
Gambar 4. 18 <i>Secondary action</i> .....	59
Gambar 4. 19 <i>Solid Drawing</i> .....	60
Gambar 4. 20 <i>Timing and spacing</i> .....	60
Gambar 4. 21 <i>Arc</i> .....	61





## INTISARI

YouTube merupakan salah satu situs internet yang memuat konten berbagai macam video dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Umumnya video-video di YouTube adalah klip musik (video klip), film serta video buatan para penggunanya sendiri, termasuk video berupa animasi yang banyak dinikmati oleh semua kalangan usia. Terdapat sekitar 1.666.000 hasil dari pencarian Youtube mengenai film animasi 2d dan 3d. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa minat pembuatan film animasi cukup tinggi.

Dari data yang telah didapat dari Youtube maka dibuatlah animasi 2D sederhana bertemakan binatang yang didalamnya terkandung pendidikan karakter. Pembuatan animasi 2d ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pra produksi meliputi pembuatan tema, ide, long-line, sinopsis, *storyboard*, naskah dan *character development*. Produksi meliputi pembuatan *key animation*, *in-between*, *coloring* dan *background*. Pasca produksi meliputi *compositing*, *editing* dan *rendering*.

Hasil dari pembuatan animasi 2d yang dibuat dipublikasikan lewat Youtube. Animasi 2d yang telah dibuat terdapat tujuh dari dua belas prinsip animasi yang ada. Software yang digunakan diantaranya adalah Paint Tool SAI, Adobe Flash CS6 dan Adobe Premiere CS6.

**Kata Kunci:** Film pendek, animasi, 2d, *frame by frame*

## ***ABSTRACT***

YouTube is one of the internet sites that loads various video content where users can load, watch and share video clips for free. Generally the videos on YouTube are music clips (video clips), movies and videos made by its own users, including animated videos that are enjoyed by all age groups. There are about 1,666,000 results from Youtube search on 2d and 3d animated movies. From the data can be seen that interest in animation film making is quite high.

From the data that has been obtained from Youtube then made a simple 2D animation themed animals in which contained character education. Making 2d animation is done with three stages of pre production, production and post production. Pre-production includes the making of themes, ideas, longline, synopsis, storyboard, script and character development. Production includes the creation of key animation, in-between, coloring and background. Post production includes compositing, editing and rendering.

The results from the creation of 2d animations that are made public via Youtube. 2d animations that have been made there are seven of the twelve principles of animation that exist. Software used include Sambo Paint Tool, Adobe Flash CS6 and Adobe Premiere CS6.

***Keyword*** : Short Film, animation, 2d, *frame by frame*.