

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2 DIMENSI “HILANG”

DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

SKRIPSI



disusun oleh:

I Gede Ebryand Putra Artana

16.12.9000

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2 DIMENSI “HILANG”
DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

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



disusun oleh:

I Gede Ebryand Putra Artana

16.12.9000

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2 DIMENSI “HILANG”
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

16.12.9000

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Desember 2021

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2 DIMENSI “HILANG”
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

yang dipersiapkan dan disusun oleh
I Gede Ebryand Putra Artana

16.12.9000

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom

NIK. 190302276

Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 20 Januari 2022

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

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.

Denpasar, 2 Februari 2022



I Gede Ebryand Putra Artana

NIM. 16.12.9000

MOTTO

"DO WHAT YOU LOVE, LOVE WHAT YOU DO"



KATA PENGANTAR

Puji syukur *alhamdulillah* penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas kehendak serta kelancaran yang diberikan-Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Dalam proses penyelesaian tugas akhir ini penulis tidak menyelesaikannya sendiri, melainkan mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, terima kasih penulis ucapkan kepada :

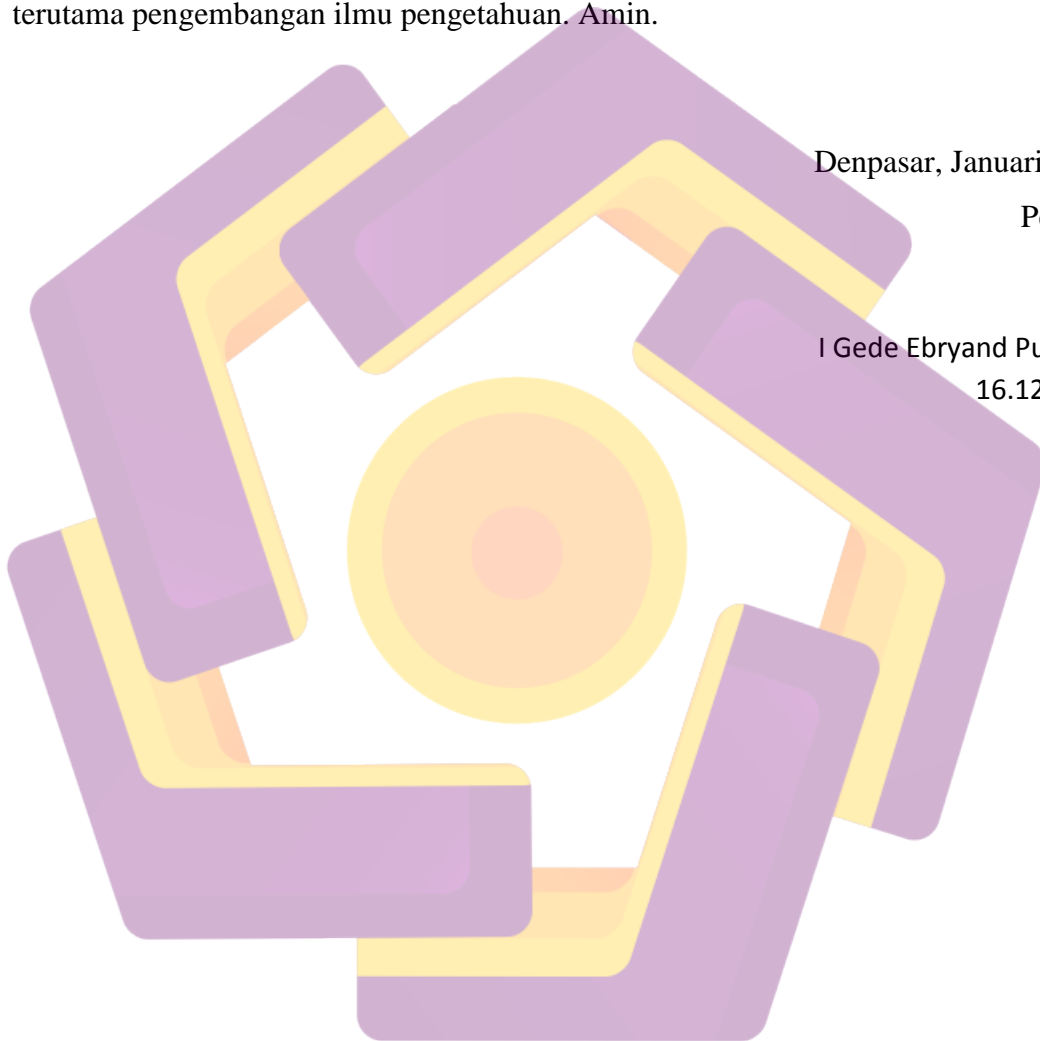
1. Bapak Mei P. Kurniawan M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingannya dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom dan Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ayah dan ibu yang saya kasihi atas segala doa, dukungan moril serta materiil yang telah diberikan
4. Kepada Kak el yang selalu sabar, meluangkan waktunya untuk selalu membantu disaat susah dan tidak bosan memberikan dorongan untuk menyelesaikan skripsi.
5. Teman – teman kelas SI-01 Bagus, Apin, Tita, Adit, Epan, Tio, Hana dan Febri yang sudah menemani sekaligus membantu selama masa studi di AMIKOM serta memberikan berbagai macam masukan dan tips dalam pengerjaan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan tugas akhir ini sangat diharapkan. Semoga tugas akhir ini membawa manfaat bagi kita semua dan terutama pengembangan ilmu pengetahuan. Amin.

Denpasar, Januari 2022

Penulis

I Gede Ebryand Putra A.
16.12.9000

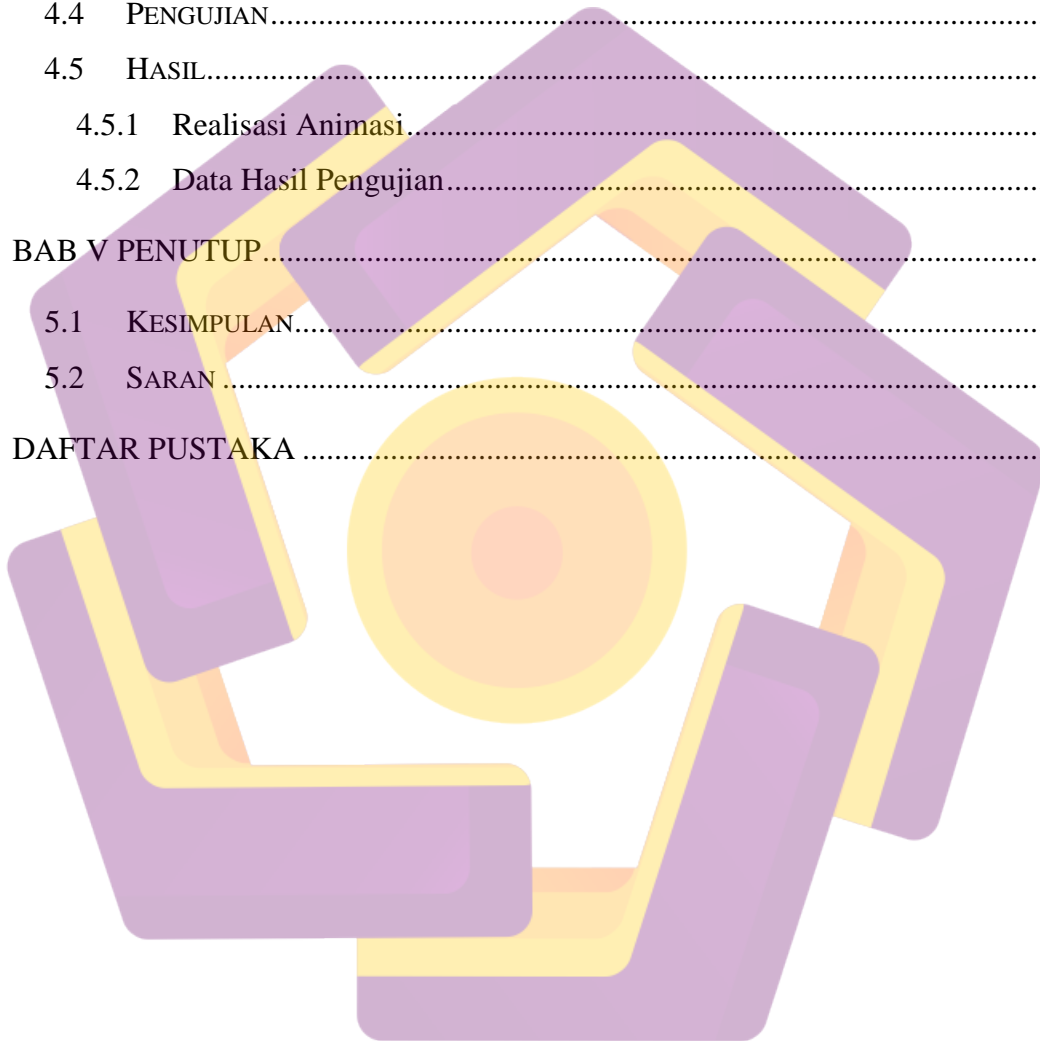


DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|------|
| HALAMAN COVER..... | I |
| LEMAR JUDUL..... | II |
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | III |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | IV |
| LEMBAR PERNYATAAN..... | IV |
| MOTTO..... | 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 PENULISAN..... | 3 |
| 1.6 METODE PENELITIAN..... | 4 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan data..... | 4 |
| 1.6.2 Sistematika Penulisan..... | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 7 |

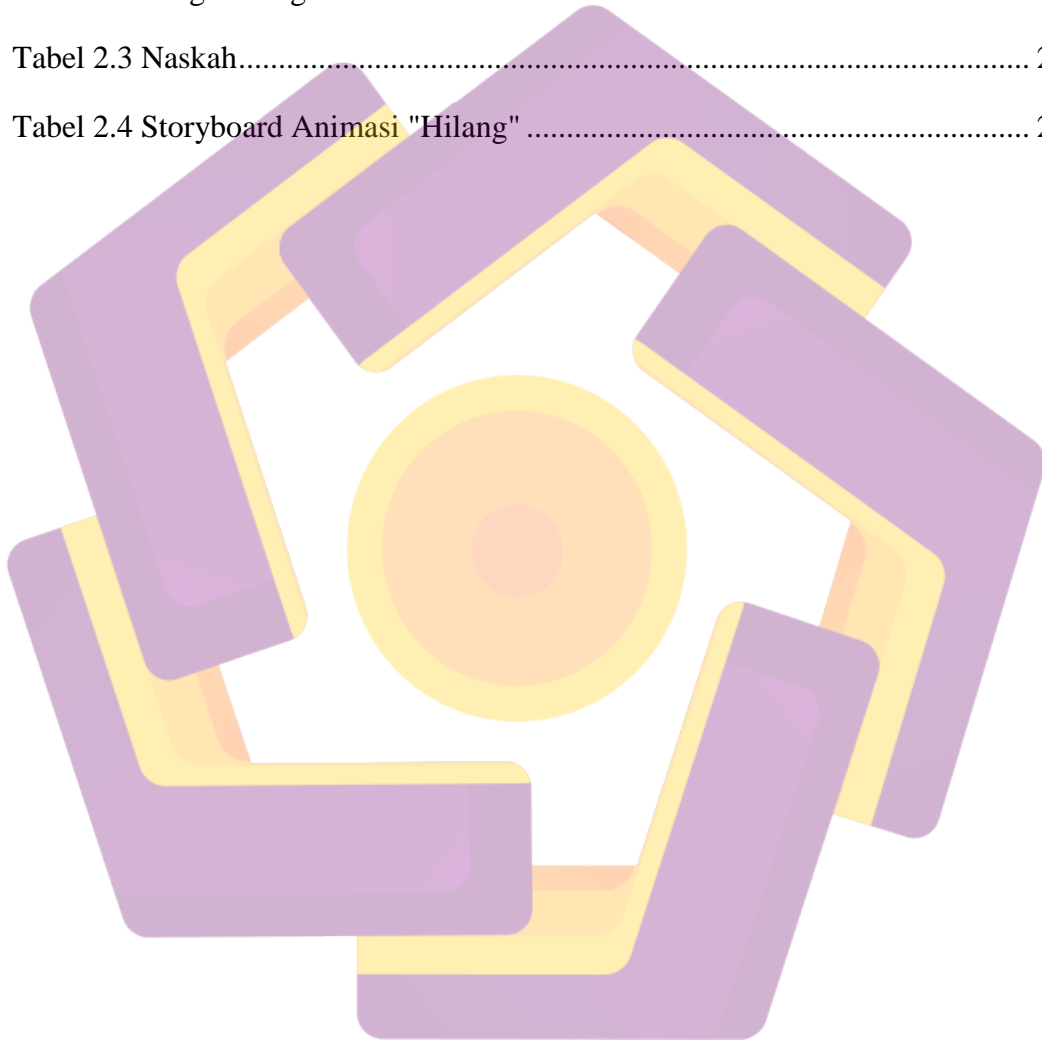
| | | |
|---|--|-----------|
| 2.1 | TINJAUAN PUSTAKA | 7 |
| 2.2 | DASAR TEORI..... | 8 |
| 2.2.1 | Animasi | 8 |
| 2.2.2 | Fungsi Animasi Sebagai Media Story Telling | 8 |
| 2.2.3 | Frame by Frame | 9 |
| 2.3 | PRINSIP DASAR ANIMASI..... | 9 |
| 2.3.1 | Solid Drawing | 9 |
| 2.3.2 | Timing and Spacing | 10 |
| 2.3.3 | Squash and Stretch | 10 |
| 2.3.4 | Anticipation..... | 10 |
| 2.3.5 | Slow in Slow out..... | 11 |
| 2.3.6 | Arc..... | 11 |
| 2.3.7 | Secondary Action..... | 11 |
| 2.3.8 | Follow Through and Overlapping Action..... | 12 |
| 2.3.9 | Straight Ahead Action and Pose to Pose..... | 12 |
| 2.3.10 | Staging | 13 |
| 2.3.11 | Appeal | 13 |
| 2.3.12 | Exaggeration | 13 |
| BAB III ANALISIS DAN PENELITIAN | | 14 |
| 3.1 | ANALISIS | 14 |
| 3.1.1 | Gambaran Umum | 14 |
| 3.1.2 | Analisis SWOT | 14 |
| 3.1.3 | Analisis Kebutuhan | 15 |
| 3.2 | PERANCANGAN | 16 |
| 3.2.1 | Pra Produksi | 16 |
| 3.2.2 | Produksi | 26 |
| 3.2.3 | Pasca Produksi | 27 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 29 |

| | |
|---------------------------------|-----------|
| A. TAHAP PRODUKSI..... | 29 |
| 4.1.1 Pembuatan Animasi | 29 |
| B. PASCA PRODUKSI..... | 32 |
| 4.3 IMPLEMENTASI..... | 34 |
| 4.4 PENGUJIAN..... | 44 |
| 4.5 HASIL..... | 45 |
| 4.5.1 Realisasi Animasi..... | 45 |
| 4.5.2 Data Hasil Pengujian..... | 46 |
| BAB V PENUTUP..... | 49 |
| 5.1 KESIMPULAN..... | 49 |
| 5.2 SARAN | 49 |
| DAFTAR PUSTAKA | 50 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 SWOT | 14 |
| Tabel 2.2 Pengembangan Cerita | 17 |
| Tabel 2.3 Naskah..... | 20 |
| Tabel 2.4 Storyboard Animasi "Hilang" | 22 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3.1 Karakter Ibu..... | 19 |
| Gambar 3.2 Karakter Anak | 19 |
| Gambar 4.1 Menggambar sketsa kasar | 29 |
| Gambar 4.2 Key Animation Pertama..... | 30 |
| Gambar 4.3 Key Animation Kedua..... | 30 |
| Gambar 4.4 Key Animation Ketiga | 31 |
| Gambar 4.5 Inbetween | 31 |
| Gambar 4.6 Lining | 32 |
| Gambar 4.7 Coloring..... | 32 |
| Gambar 4.8 Compositing | 33 |
| Gambar 4.9 Editing | 33 |
| Gambar 4.10 Rendering | 34 |
| Gambar 4.11 Solid drawing | 35 |
| Gambar 4.12 Timing | 35 |
| Gambar 4.13 Stretch..... | 36 |
| Gambar 4.14 Squash | 36 |
| Gambar 4.15 Pengambilan antisipasi | 37 |
| Gambar 4.16 Gerakan tepat sebelum aksi | 37 |
| Gambar 4.17 Aksi dari gerakan | 37 |
| Gambar 4.18 Slow In | 38 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.19 Mengaduk masakan..... | 38 |
| Gambar 4.20 Ekspresi Awal | 39 |
| Gambar 4.20 Ekspresi Tambahan | 39 |
| Gambar 4.22 Staging awal | 40 |
| Gambar 4.23 Follow through..... | 40 |
| Gambar 4.24 contoh straight ahead..... | 41 |
| Gambar 4.25 Contoh pose to pose | 41 |
| Gambar 4.26 Karakter staging | 42 |
| Gambar 4.27 Appeal | 43 |
| Gambar 4.28 Mangkok yang Terhempas | 43 |
| Gambar 4.29 Pemutaran animasi di <i>Windows Media Player</i> | 45 |
| Gambar 4.30 Pemutaran animasi di Youtube.com..... | 46 |

INTISARI

Animasi merupakan salah satu media yang tepat untuk mempermudah menyampaikan informasi, baik itu dalam bentuk 2D atau 3D. Animasi juga mampu menyampaikan sesuatu pembelajaran menarik yang dikemas melalui film pendek animasi. Begitu pula dengan animasi berjudul “Hilang” yang ingin menyampaikan sebuah pesan tersirat pada ceritanya. "Hilang" merupakan cerita pendek animasi yang menceritakan suatu kehilangan dari kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dari seorang ibu dan anak.

Tujuan dari penelitian ini adalah agar dapat memahami proses pembuatan sebuah film pendek animasi 2D dengan *teknik frame by frame*. Sedangkan manfaat penelitian ini dapat mengimplementasikan teknik *frame by frame* di animasi 2D dan dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran perancangan film pendek animasi bagi orang lain.

Pada akhir dari penelitian ini didapat sebuah film pendek animasi 2D berjudul “HILANG” yang dapat ditonton di youtube.

Kata Kunci: Film, 2D Animasi, frame by frame, HILANG

ABSTRACT

Animation is one of media that make it easier to deliver an information as 2D or 3D animation. Animation also able to give something interesting lesson that packaged through animated short films. Same as animation entitled “HILANG” which wants to deliver implied message in the story. "HILANG" is an 2D animated short film that tells of a loss from the repetitive daily life of a mother and child.

The purpose of this research is to understand the process of making a 2D animated short film using the frame by frame technique. While the benefits of this research is able implement the frame by frame technique in 2D animation and can be used as a reference for learning media for designing 2D animated short films for others people.

At the end of this research, a 2D animated short film entitled “HILANG” can be watched on YouTube.

Keyword: Film, 2D Animation, frame by frame, HILANG