

**PEMBUATAN ANIMASI GETTING UP DENGAN  
MENGUNAKAN PENGGABUNGAN ANIMASI 2 DIMENSI  
DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Viligius Daniel Prasetyo Dalu Hayon**

**16.11.0643**

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

**2022**

**PEMBUATAN ANIMASI GETTING UP DENGAN  
MENGUNAKAN PENGGABUNGAN ANIMASI 2 DIMENSI  
DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Viligius Daniel Prasetyo Dalu Hayon**

**16.11.0643**

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

**2022**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN ANIMASI GETTING UP DENGAN MENGUNAKAN PENGGABUNGAN ANIMASI 2 DIMENSIDAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Viligius Daniel Prasetyo Dalu Hayon**

**16.11.0631**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 Februari 2022

Dosen Pembimbing



**Yudi Sutanto, M.Kom**

**NIK. 190302039**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI GETTING UP DENGAN  
MENGUNAKAN PENGGABUNGGAN ANIMASI 2  
DIMENSIDAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Viligijs Daniel Prasetyo Dalu Hayon**  
**16.11.0641**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Januari 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Andriyan Dwi Putra, M.Kom**  
**NIK. 190302270**

**Hendra Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302244**

**Yudi Sutanto, M.Kom**  
**NIK. 190302039**

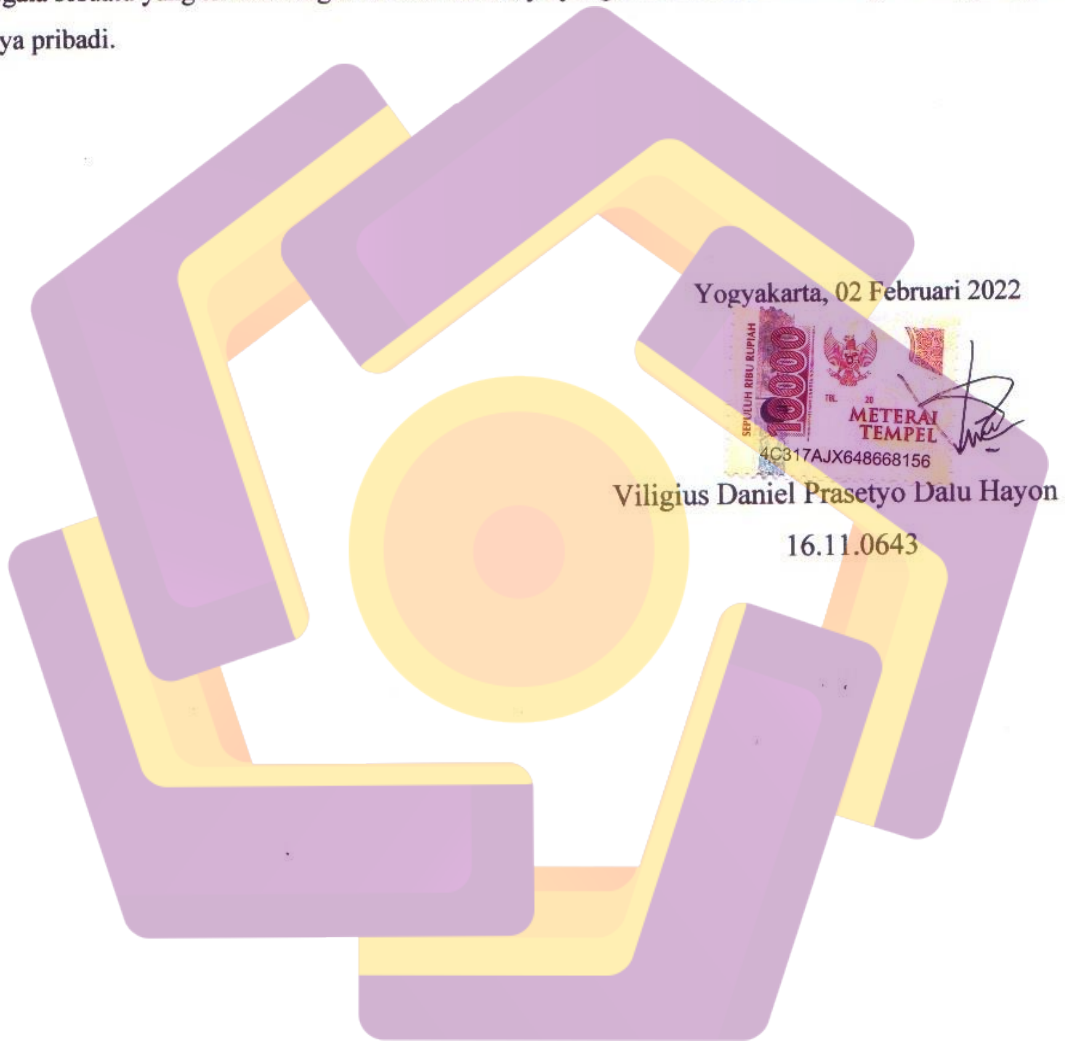
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Januari 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., 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 tanggung jawab saya pribadi.



## MOTTO

*"Ijazah itu tanda orang pernah sekolah, bukan tanda orang pernah berfikir"*  
(Rocky Gerung)

*"Selalu percaya pada impian Anda, karena jika tidak, Anda masih akan memiliki harapan."*  
(Mahatma Gandhi)

*"Tidak ada perjuangan yang sia-sia, jika kita sungguh-sungguh dalam menjalaninya."*  
(Boy Candra)

*"Bukan masalah Anda gagal. Tidak pula rugi jika impian belum jadi kenyataan. Asalkan kita tidak berhenti dan terus berjalan, berjuang, dan tetap berusaha. Maka, sukses menanti Anda di sana."*  
(Andrie Wongso)

## PERSEMBAHAN

Puji dan Syukur Kepada Tuhan yang Maha Esa atas rahmat dan keluhurannya untuk kelancaran penulisan ini dan juga waktu dan kesempatan dalam penulisan ini.

Perjalanan selama lebih dari 4 tahun telah mencapai tahap ini, tahap dimana saya berhasil naik satu tingkat dalam jenjang akademik. Pencapaian ini tidak lepas dari dukungan dan panjatan doa dari orang-orang luar biasa yang berada di sekeliling Saya tentunya. Dengan bangga dan tidak mengurangi rasa hormat serta terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Kedua Orang Tua saya Bapak (Damianus Koi Hayon) dan Ibu (Mari Somi Sogan), yan sangat berarti bagi saya. Saya ucapkan ribuan terimah kasih atas support dan dukungannya sehingga saya dapat menyelesaikan Pendidikan Strata I saya. Mungkin ini tak sebanding dengan apa yang telah kalian lakukan dan berikan kepada saya.
2. Teruntuk Nenek (Yosefa Kelen Melu) yang telah mendidik saya sejak kecil saya ucapkan ribuan terima kasih untuk kasih dan sayang yang telah diberikan kepada saya.
3. Saudara yang selalu mensupport saya Ona Gelle, Hildergardis Gelle, Anastasia Mellu, Monika Mellu, Cinta Hayon dan Vicka Hayon yang selalu memberikan semangat untuk terus cepat menyelesaikan Pendidikan ini.
4. Keluarga dinanga Pinoh yang selalu mendukung dan support saya dalam mengerjakan skripsi ini.
5. Keluarga besar saya dan sepupu-sepupu saya yang salah tidak bisa sebutkan satu persatu, saya ucapkan terimah kasih atas dukungan kepada saya.
6. Dosen Pembimbing Bapak Yudi Sutanto , terimah kasi atas bimbingan dan waktu yang telah bapak berikan kepada saya selama ini , sehingga saya bisa dapat menyelesaikan skripsi ini, Terimah Kasih juga atas

semua kebaikan yang telah bapak berikan kepada saya selama ini dan sabar dalam membimbing saya.

7. Rekan-rekan kontrakan Rose House dan 16 IF 10: Erdi, Huda, Ridwan, Adit, Cris, Bowo, Excel, abid, afi, putri dan lain-lain yang tidak dapat ditulis satu-persatu
8. Rekan seperjuangan Skripsi saya Bagus dan Abdilah
9. Terimakasih kasih untuk warung makan Nasi Kuning Begadang (Andi Mashar) yang telah menyiapkan tempat untuk saya mengerjakan skripsi.
10. Dosen-dosen Universita Amikom Yogyakarta dan para staf yang telah memberikan ilmu dalam 4 tahun terakhir ini, semoga menjadi amal jariyah dan ilmu yang diberikan dapat bermanfaat bagi kehidupan saya selanjutnya.
11. Dan terima kasih untuk semua yang tak dapat dituliskan satu persatu.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas limpahan berkah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Penelitian Skripsi berjudul “*PEMBUATAN ANIMASI GETTING UP DENGAN MENGGUNAKAN PENGGABUNGGAN ANIMASI 2 DIMENSIDAN LIVE SHOOT*”.

Pengajuan skripsi ini ditujukan sebagai pemenuhan kelulusan pada jenjang perkuliahan Strata I Universitas Amikom Yogyakarta. Melewati penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari hambatan, tantangan serta kesulitan, namun karena binaan dan dukungan dari semua pihak, akhirnya semua hambatan tersebut dapat teratasi.

Dalam penulisan skripsi ini tentunya penulis sadar akan banyak ditemukan kekurangan pada laporan ini, baik itu dari segi kualitas maupun dari segi kuantitas bahan observasi yang penulis tampilkan. Selanjutnya penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada segenap pihak yang telah memberikan dukungan, baik itu berupa bantuan, doa maupun dorongan dan beragam pengalaman selama proses penyelesaian penulisan skripsi ini. Akhir kata, semoga semua bantuan yang telah diberikan oleh segenap pihak dapat menjadi ladang kebaikan. Dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Yogyakarta,  
Penulis

Viligius Daniel Prasetyo Dalu Hayon

# DAFTAR ISI

COVER.....	I
PERSETUJUAN .....	III
PENGESAHAN.....	IV
MOTTO .....	VI
PERSEMBAHAN .....	VII
KATA PENGANTAR .....	IX
DAFTAR ISI .....	X
DAFTAR GAMBAR .....	XII
DAFTAR TABEL .....	XIII
INTISARI .....	XIV
ABSTRACT .....	XV
<b>BAB 1 .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    LATAR BELAKANG MASALAH .....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3    BATASAN MASALAH .....	2
1.4    TUJUAN PENELITIAN .....	2
1.5    TUJUAN PENELITIAN .....	3
1.6    MANFAAT PENELITIAN .....	3
1.7    METODE PENELITIAN .....	4
1.8    SISTEMATIKA PENULISAN .....	7
<b>BAB II .....</b>	<b>9</b>
<b>LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1    TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1    KONSEP DASAR MULTIMEDIA .....	12
2.2.1 <i>Definisi Multimedia</i> .....	12
2.2.2 <i>Elemen Multimedia</i> .....	12
2.2    ANIMASI.....	12
2.3.1 <i>Prinsip Animasi</i> .....	12
2.3.2 <i>Jenis Animasi</i> .....	16
2.3    FILM.....	19
2.4.1 <i>Bahasa Film (Film Languages)</i> .....	19
2.4.2 <i>Klasifikasi Film</i> .....	25
2.4    TAHAP PEMBUATAN FILM ANIMASI .....	29
2.5.1 <i>Pra-Produksi</i> .....	29
2.5.2 <i>Produksi</i> .....	29

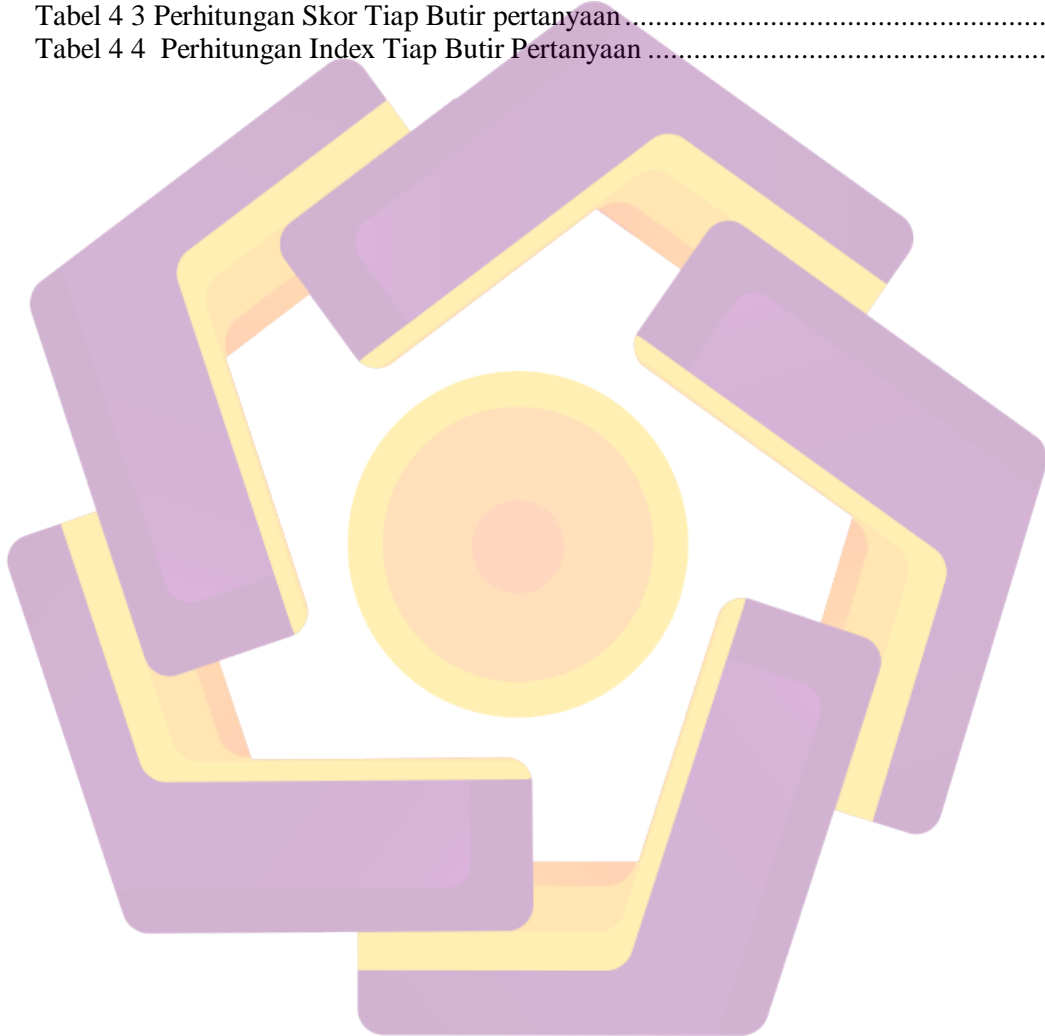
2.5.3	<i>PascaProduksi</i> .....	30
<b>BAB III</b>	.....	<b>31</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>	.....	<b>31</b>
3.1	ANALISIS <i>REFERENSI</i> FILM.....	31
3.2	ANALISIS KEBUTUHAN.....	32
3.2.1	<i>Kebutuhan Fungsional</i> .....	32
3.2.2	<i>Kebutuhan Non-Fungsional</i> .....	33
3.3	JADWAL KEGIATAN.....	35
3.4	PERANCANGAN FILM KARTUN PADA TAHAP PRA-PRODUKSI.....	35
3.4.1	IDE CERITA.....	35
3.4.2	TEMA CERITA.....	36
3.4.3	NASKAH ( <i>SCRIPT</i> ).....	37
3.4.4	CONCEPT ART DAN CHARACTER DEVELOPMENT.....	38
3.4.5	CONCEPT ART DAN CHARACTER DEVELOPMENT.....	38
3.4.5	STORY BOARD.....	40
<b>BAB IV</b>	.....	<b>46</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	.....	<b>46</b>
4.1	TAHAP PRODUKSI.....	46
4.1.1	<i>Pengambilan Gambar (Shoting)</i> .....	46
4.1.2	<i>Penganimasian</i> .....	46
4.1.3	<i>Pewarnaan</i> .....	49
4.1.4	<i>Render Gambar</i> .....	50
4.2	TAHAP PASCA PRODUKSI.....	52
4.2.1	Compositing Film.....	52
4.2.2	Editing Film.....	55
4.3	<b>SURVEY KELAYAKAN DAN SARAN</b> .....	60
<b>BAB V</b>	.....	<b>65</b>
<b>PENUTUP</b>	.....	<b>65</b>
5.1	KESIMPULAN.....	65
5.2	SARAN.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>67</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Anticipation pada animasi .....	13
Gambar 2. 2 Squash and stretch pada animasi.....	13
Gambar 2. 3 Squash and stretch pada animasi.....	15
Gambar 2. 4 Appeal pada animasi .....	16
Gambar 2. 5 Lapisan-lapisan cel animation.....	17
Gambar 2. 6 Karakter pada cut out animation .....	18
Gambar 3. 1 Karakter film animasi My Hero Academi .....	31
Gambar 3. 2 Desain Karakter Hairy .....	38
Gambar 3. 3 Desain Karakter Iggy.....	39
Gambar 4. 1 Setingan resolusi pada Adobe Photoshop CS6 .....	47
Gambar 4. 2 Mengaktifkan fitur timeline Adobe Photoshop CS6 .....	48
Gambar 4. 3 Key animation.....	48
Gambar 4. 4 In between .....	49
Gambar 4. 5 Pewarnaan.....	50
Gambar 4. 6 Export Gambar.....	50
Gambar 4. 7 Pengaturan Render gambar .....	51
Gambar 4. 8 Hasil render berupa urutan gambar .....	51
Gambar 4. 9 Composition Setting.....	53
Gambar 4. 10 Mengubah Fps tumpukan gambar .....	53
Gambar 4. 11 Timeline film animasi pada After Effect .....	54
Gambar 4. 12 Pengaturan opacity teks “Gentting Up” .....	54
Gambar 4. 13 Pengaturan render Adobe After Effect CS6 .....	55
Gambar 4. 14 Pengaturan proyek baru Adobe Premiere pro CS6.....	56
Gambar 4. 15 Import video.....	57
Gambar 4. 16 Tampilan video sebelum pengaturan warna.....	57
Gambar 4. 17 Tampilan video setelah pengaturan warna.....	58
Gambar 4. 18 Pemberian suara pada film.....	59
Gambar 4. 19 Pengaturan rendering Adobe Premiere Pro CS6 .....	59

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian .....	10
Tabel 3 1 Jadwal Kegiatan.....	35
Tabel 3 2 Story Board .....	40
Tabel 4 1 Kuisisioner .....	60
Tabel 4 2 Bobot Skor .....	61
Tabel 4 3 Perhitungan Skor Tiap Butir pertanyaan.....	62
Tabel 4 4 Perhitungan Index Tiap Butir Pertanyaan .....	64



## INTISARI

Animasi begitu dikenal dalam bidang perfilman, terutama dunia anak-anak. Penggunaan animasi sendiri sudah banyak diterapkan tidak hanya di dunia hiburan seperti pembuatan film dan game, tetapi juga mencakup desain web, dunia pendidikan, serta media promosi.

Pada masa sekarang animasi dan *live shot* sudah banyak dipadukan, seperti efek CGI pada film-film *Hollywood*, dan sebagian film di Indonesia. Dengan animasi, pembuatan karakter, latar lingkungan, dan efek-efek yang unik akan lebih mudah dibuat dibandingkan dengan versi *live shot*, seperti karakter elf, orc, dan liliput di dalam film yang bertemakan fantasi, atau robot-robot raksasa dan monster-monster di bertema film *sci-fi*.

Dalam skripsi ini, akan diterangkan sebuah studi kasus pembuatan film dengan menggabungkan Animasi 2 Dimensi dengan *live shot*.

**Kata Kunci:** Multimedia, Animasi, Film, Kartun, 2D

## ABSTRACT

*Animation is well known in the world of movie and cinema, especially for children. The use of animation itself has been widely applied not only in the entertainment world such as making movies and games, but also includes web design, education, and media campaigns.*

*Nowadays animation and live shots have been mixed together, such as the CGI effect on Hollywood movies, and some movies in Indonesia. With animation, character creation, environmental settings, and unique effects will be easier to make than live shots, like elf, orc, and dwarf characters in fantasy-themed movies, or giant robots and monsters on them sci-fi movie.*

*In this thesis, we will explain a case study of filmmaking by combining 2 Dimensional Animation with live shot.*

**Keywords :** *Animation, Movie, Live Shot, F*