

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
“FROM THE GRAVE”**

SKRIPSI



disusun oleh

Mentari Rosatiani Wiriakusumah

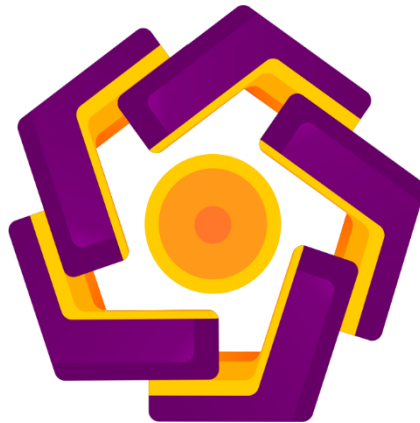
15.22.1733

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

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
“FROM THE GRAVE”**

Skripsi

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



disusun oleh

Mentari Rosatiani Wiriakusumah

15.22.1733

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
“FROM THE GRAVE”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mentari Rosatiani Wiriakusumah

15.22.1733

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
“FROM THE GRAVE”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mentari Rosatiani Wiriakusumah

15.22.1733

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 18 April 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hartatik, S.T.,M.Cs
NIK. 190302232

Mei Parwanto Kurniawan, M. Kom
NIK. 190302187

Agus Purwanto, M. Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 8 Mei 2017

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, 6 Mei 2017



Mentari Rosatiani Wiriakusumah

NIM. 15.22.1733

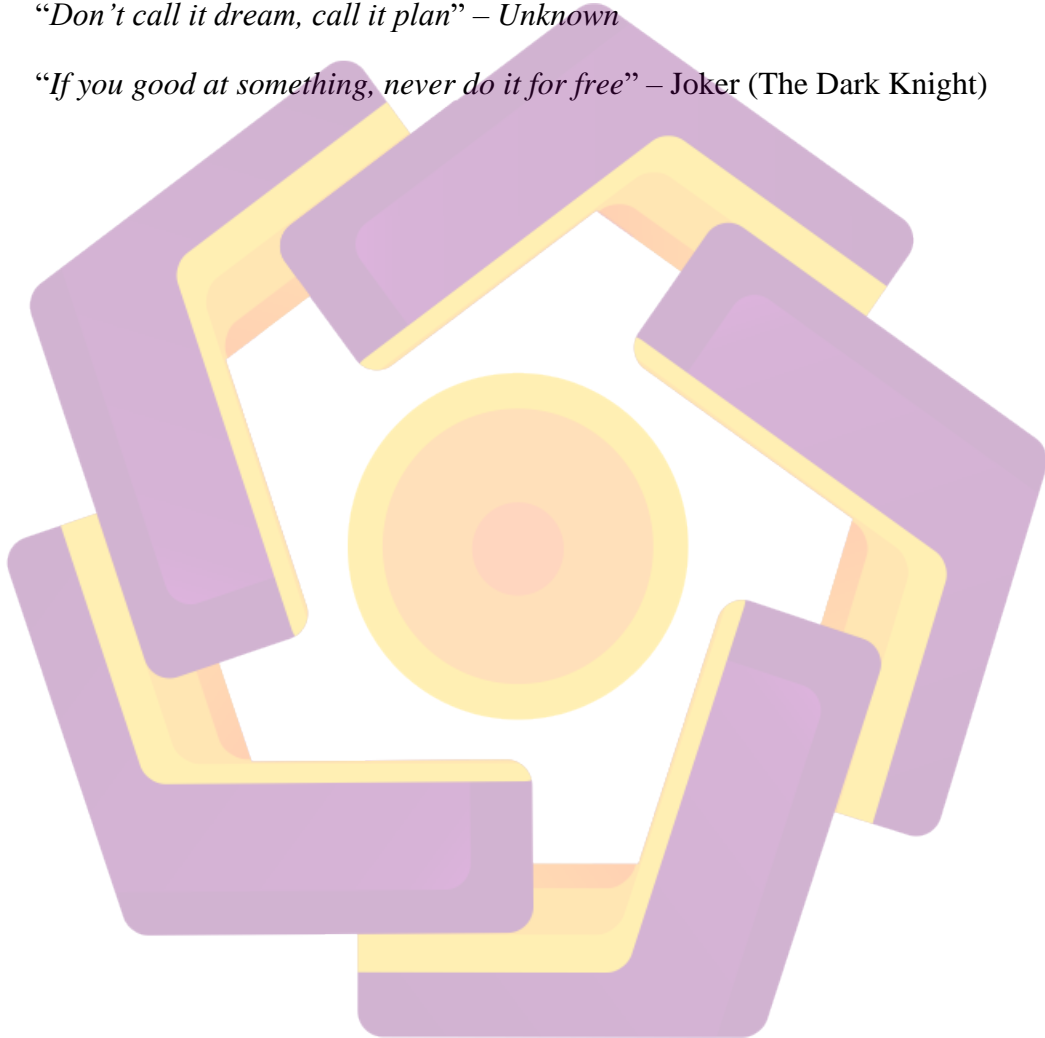
MOTTO

“My mind is possessed by the word success” – BTS Suga

“Don’t be trapped in someone else’s dream” – BTS V

“Don’t call it dream, call it plan” – Unknown

“If you good at something, never do it for free” – Joker (The Dark Knight)

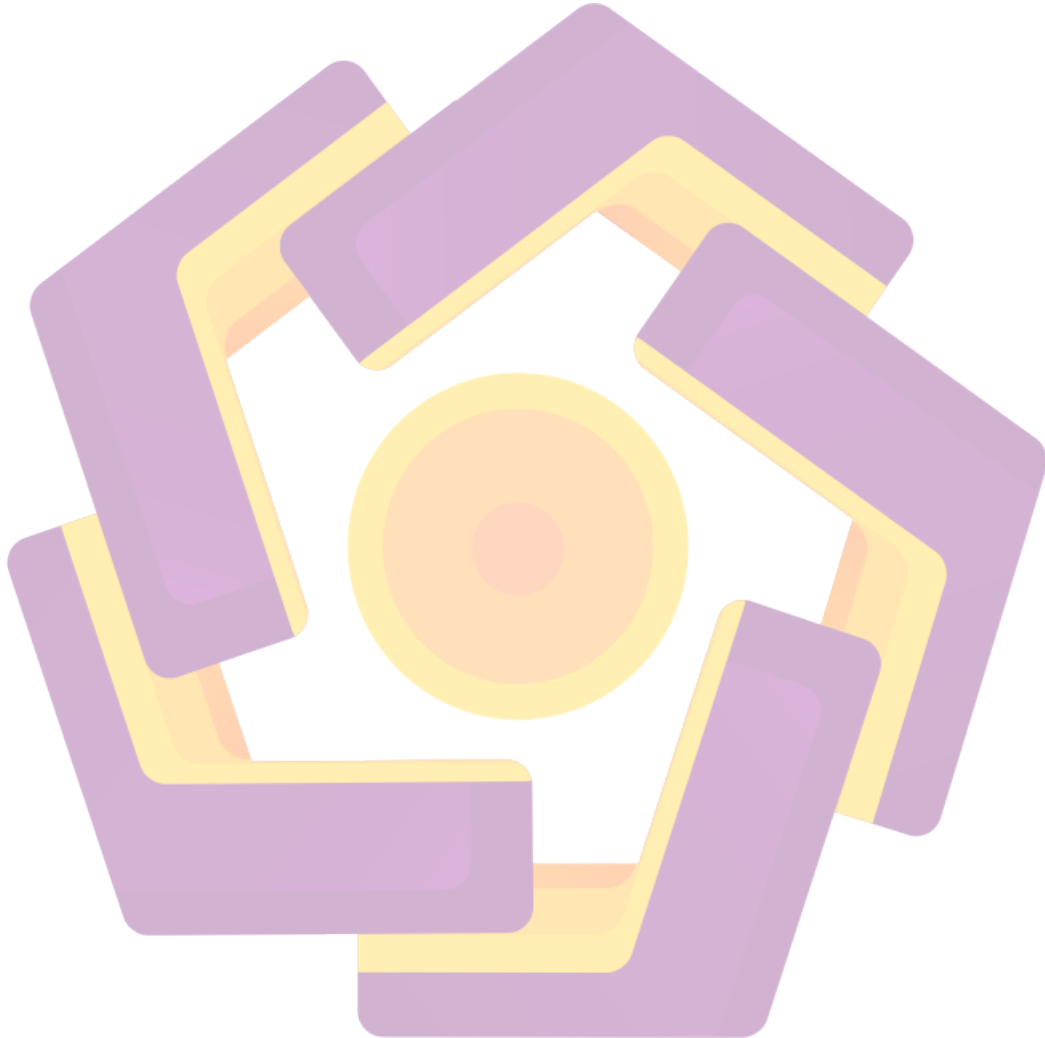


PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Allah SWT 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 baik di sekelilingku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terimakasihku juga kepada:

1. Kedua orang tua saya yang sudah memberikan dukungan sepenuh hati dan memberi semangat kembali di saat masa sulit dalam mengerjakan skripsi pun saat kuliah.
2. Pakde dan Bukde yang namanya tidak bisa di urutkan satu-satu yang sudah memberikan kontribusi dan motivasi yang sangat membantu.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala ilmu yang diberikan selama bimbingan.
4. Devi Yuangga yang merupakan *partner in crime* yang sudah meluangkan waktunya membantu mencari background musik sekaligus mendengar segala keluh kesah. Terima kasih banyak.
5. Mas Bangun yang menjadi tentor sekaligus crew editing dadakan terutama untuk effect.
6. Aditya Sensei selaku pengajar di Manga center IKUZO sudah memberikan banyak masukan terutama dalam storyboard.
7. Nisa yang sudah dengan senang hati datang ke kos untuk mengingatkan kerjain skripsi.
8. Tim animasi project Hanif, Aulia, Tiwi yang selama ini mengerjakan skripsi bareng dan selalu memberikan semangat. Terbaik!
9. Teman kelas S1 transfer sudah menorehkan banyak kenangan selama kuliah, khususnya Putra, Septi, Arian, Ian, Mbak Yeni. Terima kasih atas moment gilanya di kelas.
10. Keluarga besar Mega Symphony yang sudah memberikan pengalaman luar biasa dan sebagai hiburan disaat buntu dengan skripsi.
11. Grup Nanonano (Mbak Yeni, Dekap, Lutfi) yang setiap harinya menjadi tempat keluh kesah selama mengerjakan skripsi, memberi motivasi saat aku merasa putus asa, terimakasih banyak kenangannya.
12. Anak-anak Itasha yang suka jail nanya gimana skripsi dan membuat terpicu menyelesaikan.

13. TaeGi Fams group even you are from the other country, terima kasih sudah selalu menyemangati hari-hari saya.
14. BTS yang sudah menemani hari-hari begadang dengan musik-musik mereka yang membuat terjaga.
15. A.R.M.Y Indonesia yang saya kenal dan menyemangati agar cepat lulus hingga saya bisa nonton konser Wings dengan tenang. Kalian luar biasa!



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis 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 Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, 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. Semua keluarga besar peneliti terutama 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 materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 6 Mei 2017

Penulis,

Mentari Rosatiani
Wiriakusumah

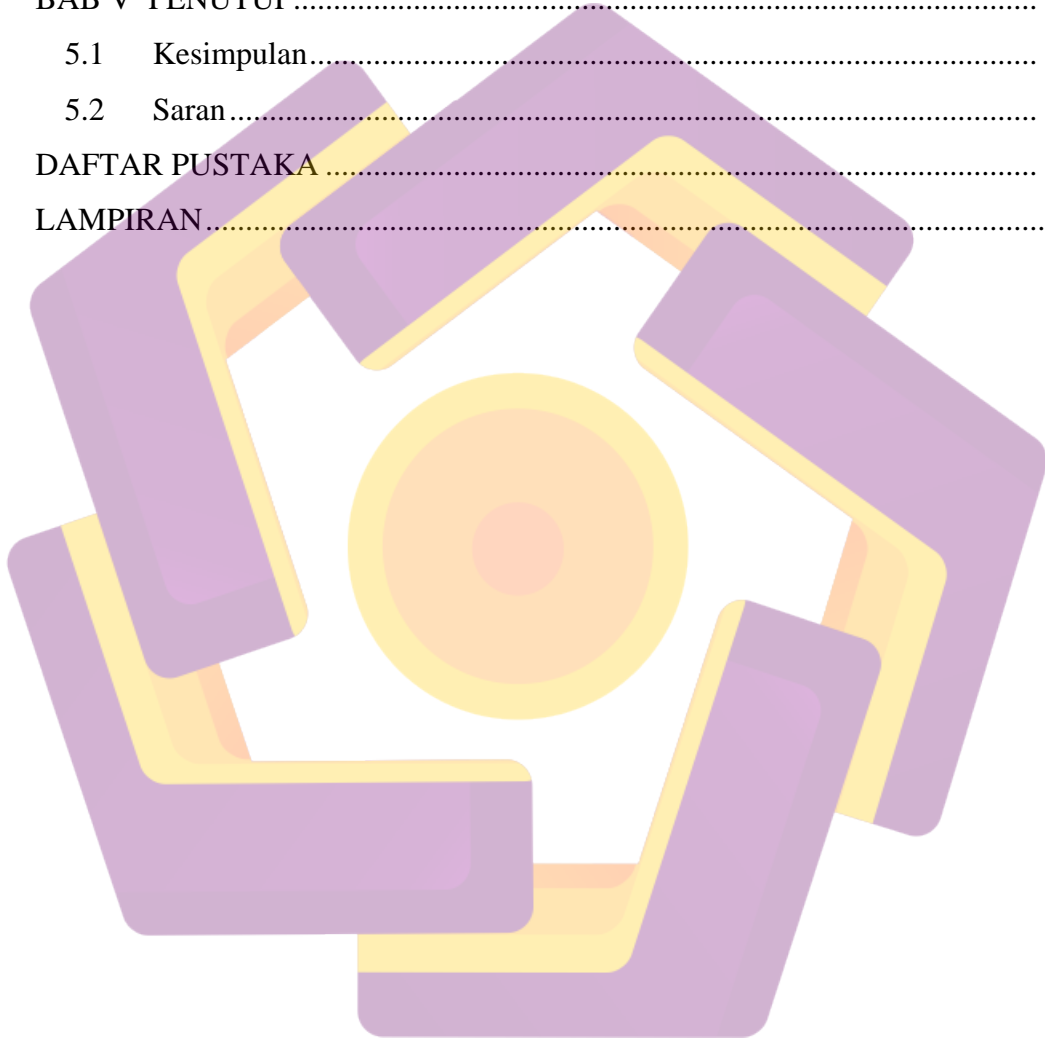
15.22.1733

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penulisan	2
1.5 Manfaat Penulisan	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Pengumpulan Data	4
1.6.2 Analisis.....	4
1.6.3 Perancangan	5
1.6.4 Produksi	5
1.6.5 Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	8

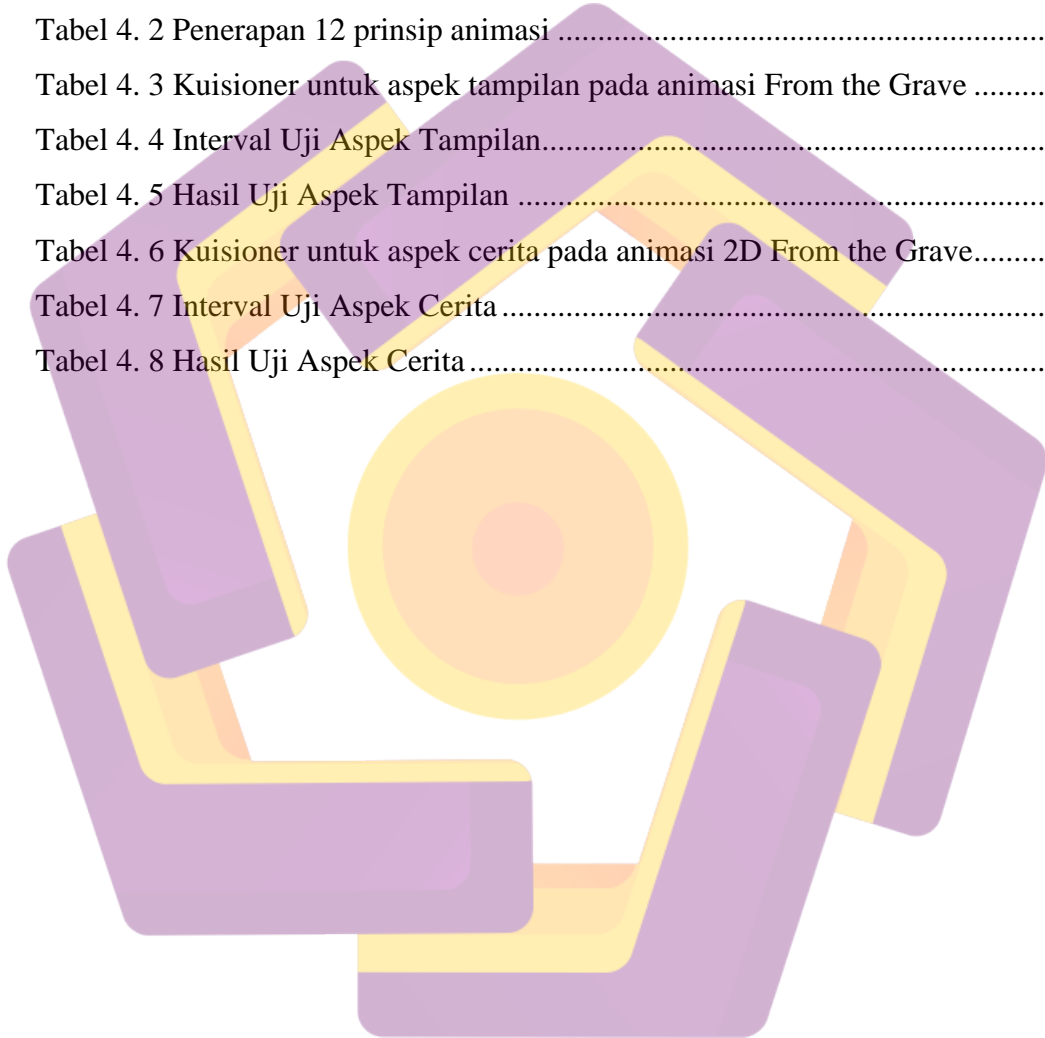
2.2.1	Definisi Animasi	8
2.2.2	Perkembangan Dunia Animasi.....	8
2.2.3	Prinsip Dasar Animasi	12
2.2.4	Macam-Macam Bentuk Animasi	19
2.2.5	Teknik Pembuatan Animasi	22
2.3	Analisis Sistem	23
2.3.1	Analisis Kebutuhan sistem.....	24
2.4	Tahap-tahap Perancangan Animasi	25
2.4.1	Tahap Pra-Produksi.....	26
2.3.2	Tahap Produksi	29
2.3.3	Tahap Pasca Produksi	31
2.5	Evaluasi	32
2.5.1	Perhitungan Kuisisioner (Skala Likert)	32
2.5.2	Menentukan Interval	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		33
3.1	Analisis Observasi	33
3.1.1	Analisis Referensi	33
3.1.2	Analisis Cerita.....	36
3.2	Analisis Kebutuhan	40
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	40
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	41
3.3	Perancangan.....	43
3.3.1	Pra Produksi	43
BAB IV IMPLEMENTASI dan Pembahasan.....		54
4.1	Produksi.....	54
4.1.1	Pembuatan <i>Concept Art</i>	54
4.1.2	Pembuatan Background dan Foreground	61
4.1.3	Key Animation dan In Between.....	65
4.1.4	Sound and Background Music	69
4.2	Pasca Produksi.....	70
4.2.1	Compositing	70

4.2.2	Editing	74
4.2.3	Rendering	80
4.3	Evaluasi	81
4.3.1	Alpha Testing	82
4.3.2	Beta Testing	90
BAB V PENUTUP.....		100
5.1	Kesimpulan.....	100
5.2	Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA		102
LAMPIRAN.....		1



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....	34
Tabel 3. 1 Perbandingan Software Digunakan dan Rekomendasi	42
Tabel 3. 2 Contoh <i>Storyboard</i>	53
Tabel 4. 1 Hasil Kebutuhan Fungsional	82
Tabel 4. 2 Penerapan 12 prinsip animasi	87
Tabel 4. 3 Kuisisioner untuk aspek tampilan pada animasi <i>From the Grave</i>	91
Tabel 4. 4 Interval Uji Aspek Tampilan.....	92
Tabel 4. 5 Hasil Uji Aspek Tampilan	93
Tabel 4. 6 Kuisisioner untuk aspek cerita pada animasi 2D <i>From the Grave</i>	95
Tabel 4. 7 Interval Uji Aspek Cerita	97
Tabel 4. 8 Hasil Uji Aspek Cerita	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Mickey Mouse.....	9
Gambar 2. 2 Animasi Boneka “Corpse Bride”	10
Gambar 2. 3 Animasi 2D “Hell Girl”.....	11
Gambar 2. 4 Animasi 3D “Hotel Transylvania”	12
Gambar 2. 5 Solid Drawing	13
Gambar 2. 6 Timing and Spacing	13
Gambar 2. 7 Squash & Stretch.....	14
Gambar 2. 8 Anticipation.....	14
Gambar 2. 9 <i>Slow In and Slow Out</i>	15
Gambar 2. 10 Arcs	15
Gambar 2. 11 <i>Secondary Action</i>	16
Gambar 2. 12 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	16
Gambar 2. 13 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	17
Gambar 2. 14 <i>Staging</i>	18
Gambar 2. 15 <i>Appeal</i>	18
Gambar 2. 16 <i>Exaggeration</i>	19
Gambar 2. 17 Contoh Logline.....	27
Gambar 2. 18 Contoh Storyboard	28
Gambar 2. 19 Perkembangan Karakter Utama Dragon Ball.....	29
Gambar 2. 20 Contoh Layout.....	30
Gambar 2. 21 Pergerakan Animasi	31
Gambar 3. 1 Mickey Mouse “The Mad Doctor”	34
Gambar 3. 2 Potongan animasi “The Mad Doctor”	34
Gambar 3. 3 Cover Who’s Hungry	35
Gambar 3. 4 Potongan Animasi “Who’s Hungry”	36
Gambar 3. 5 <i>Diagram Scene</i>	49
Gambar 3. 6 Karakter The Boy	50
Gambar 3. 7 Karakter Anjing.....	50

Gambar 3. 8 Karakter Kucing	51
Gambar 3. 9 Perbandingan Tokoh	52
Gambar 4. 1 Sketsa karakter	55
Gambar 4. 2 Lineart dipisah dari layer sketsa.....	55
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Coloring</i>	56
Gambar 4. 4 Tampilan sketsa tokoh anjing.....	56
Gambar 4. 5 Tampilan Lineart tokoh si anjing	57
Gambar 4. 6 Tampilan akhir dari tokoh si anjing	57
Gambar 4. 7 Tampilan sketsa tokoh si kucing.....	58
Gambar 4. 8 Tampilan lineart tokoh si kucing.....	58
Gambar 4. 9 Tampilan akhir dari karakter si kucing	59
Gambar 4. 10 Tampilan Karakter Utama Anak Laki-laki.....	59
Gambar 4. 11 Tampilan Tokoh Si Anjing.....	60
Gambar 4. 12 Tampilan Tokoh Si Kucing	60
Gambar 4. 13 Tampilan Objek Pendukung.....	60
Gambar 4. 14 Tampilan seluruh karakter.....	61
Gambar 4. 15 Tampilan Sketsa Background.....	61
Gambar 4. 16 Tampilan lineart yang belum rapi	62
Gambar 4. 17 Tampilan Hasil Akhir Background	62
Gambar 4. 18 Tampilan akhir background	63
Gambar 4. 19 Background Pinggir Jalan	63
Gambar 4. 20 Background trotoar jalan.....	63
Gambar 4. 21 Background Jembatan	64
Gambar 4. 22 Background tumpukan ikan	64
Gambar 4. 23 Background Kamar	64
Gambar 4. 24 Background trotoar jembatan	65
Gambar 4. 25 Tampilan Sketsa <i>Key Frame</i>	65
Gambar 4. 26 Tampilan Sketsa Inbetween	66
Gambar 4. 27 Tampilan lineart keyframe	66
Gambar 4. 28 Tampilan seluruh lineart Inbetween.....	66
Gambar 4. 29 Tampilan hasil akhir keyframe.....	67

Gambar 4. 30 Tampilan hasil akhir Inbetween	67
Gambar 4. 31 Tampilan Import File	68
Gambar 4. 32 Tampilan keyframe pertama.....	68
Gambar 4. 33 Tampilan Inbetween.....	69
Gambar 4. 34 Situs <i>Sound Effect</i> dan <i>Music free</i> di Internet	70
Gambar 4. 35 Tampilan <i>import file</i>	71
Gambar 4. 36 Tampilan <i>compositing</i> adegan 1 cut 13-1	72
Gambar 4. 37 Tampilan pengaturan <i>background</i>	72
Gambar 4. 38 Tampilan <i>Compositing</i> adegan 1 cut 12.....	73
Gambar 4. 39 Tampilan pengaturan adegan 1 cut 12.....	73
Gambar 4. 40 <i>Compositing</i> adegan 1 cut 13-4.....	74
Gambar 4. 41 Tampilan <i>compositing</i> seluruh intro.....	75
Gambar 4. 42 Tampilan <i>compositing</i> adegan 1 cut 1 hingga 22.....	75
Gambar 4. 43 Tampilan <i>compositing</i> adegan 2 cut 1 hingga 10.....	76
Gambar 4. 44 Tampilan <i>compositing</i> adegan 3 cut 1 hingga 32.....	76
Gambar 4. 45 Tampilan <i>Add Effect</i>	77
Gambar 4. 46 Tampilan Setting Effect Pada Intro.....	77
Gambar 4. 47 Tampilan Editing akhir.....	78
Gambar 4. 48 Pengaturan <i>Ending</i>	78
Gambar 4. 49 Memberi Nama dan Format Akhir.....	79
Gambar 4. 50 Import File pada <i>Adobe Premiere</i>	79
Gambar 4. 51 Pemberian Background music dan Sound effect.....	80
Gambar 4. 52 Pengaturan transisi antar scene	80
Gambar 4. 53 Export Settings Pada <i>Premiere</i>	81
Gambar 4. 54 <i>Render</i>	81

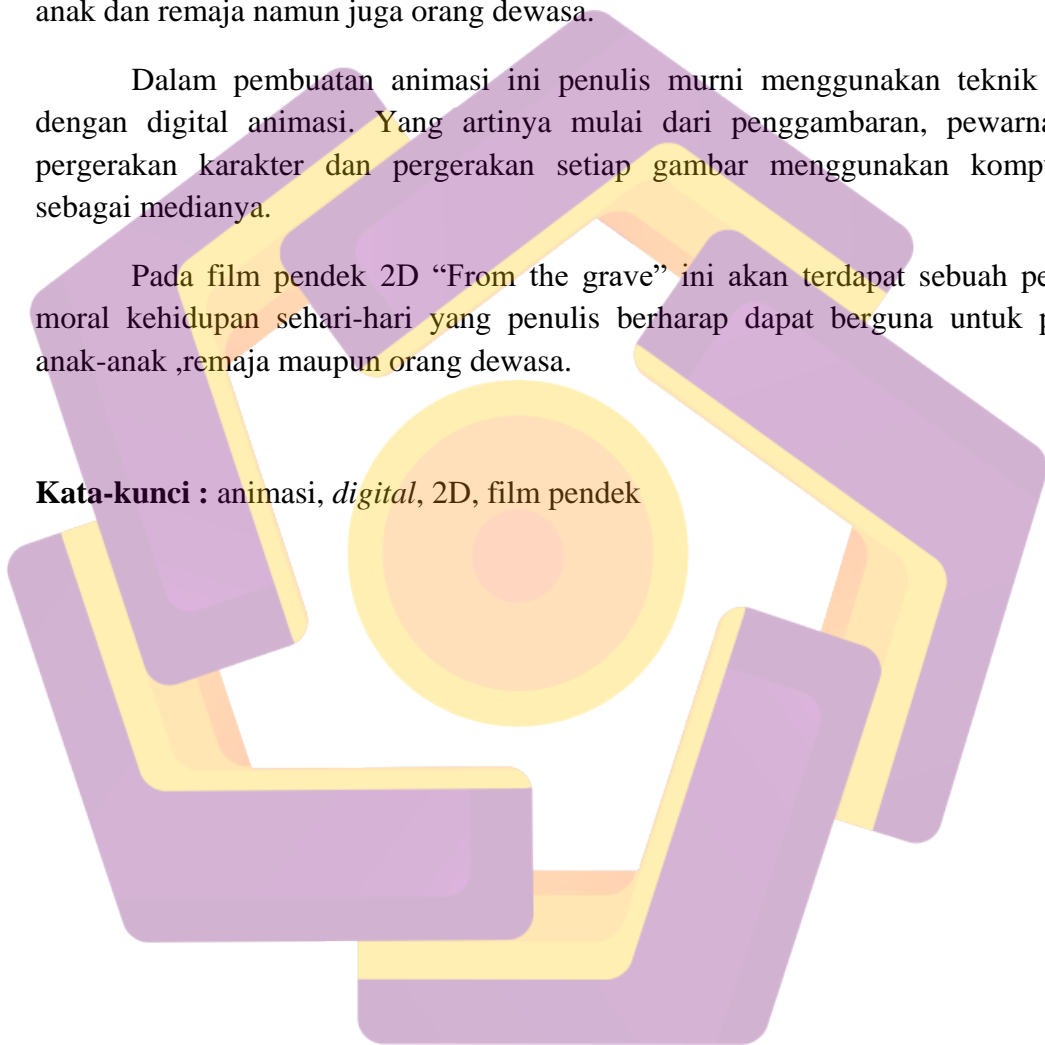
INTISARI

Pada era globalisasi ini masyarakat sangat bergantung pada perkembangan teknologi dimana mereka dapat mengakses setiap informasi hanya dalam sekali tekan saja. Dan pada saat sekarang penggemar film kartun sudah tidak lagi anak-anak dan remaja namun juga orang dewasa.

Dalam pembuatan animasi ini penulis murni menggunakan teknik 2D dengan digital animasi. Yang artinya mulai dari penggambaran, pewarnaan, pergerakan karakter dan pergerakan setiap gambar menggunakan komputer sebagai medianya.

Pada film pendek 2D “From the grave” ini akan terdapat sebuah pesan moral kehidupan sehari-hari yang penulis berharap dapat berguna untuk para anak-anak ,remaja maupun orang dewasa.

Kata-kunci : animasi, *digital*, 2D, film pendek



ABSTRACT

In this globalization era, people rely heavily on the development of technology where they can access all the information in just one tap away. And at the present time fans of cartoons are no longer children and adolescents but also adults.

In the making of this animation writer uses purely digital 2D animation techniques. Which means from drawing, coloring, character and image movement using the computer as a medium.

In 2D short film "From the grave" will there is a moral message of everyday life that the authors hope to be useful to the children, adolescents and adults.

Keywords: animation, digital, 2D, short film

