

**PEMBUATAN ANIMASI 2D BERJUDUL “KINDNESS”
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh :
Arkhan Faruqi
13.11.7453

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D BERJUDUL “KINDNESS”
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arkhan Faruqi

13.11.7453

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 September 2017

Dosen Pembimbing,



Mei P. Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI 2D BERJUDUL "KINDNESS" MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arkhan Faruqi

13.11.7453

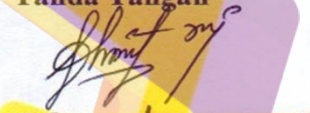
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 November 2017

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197



Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105



Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 24 November 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, 27 November 2017



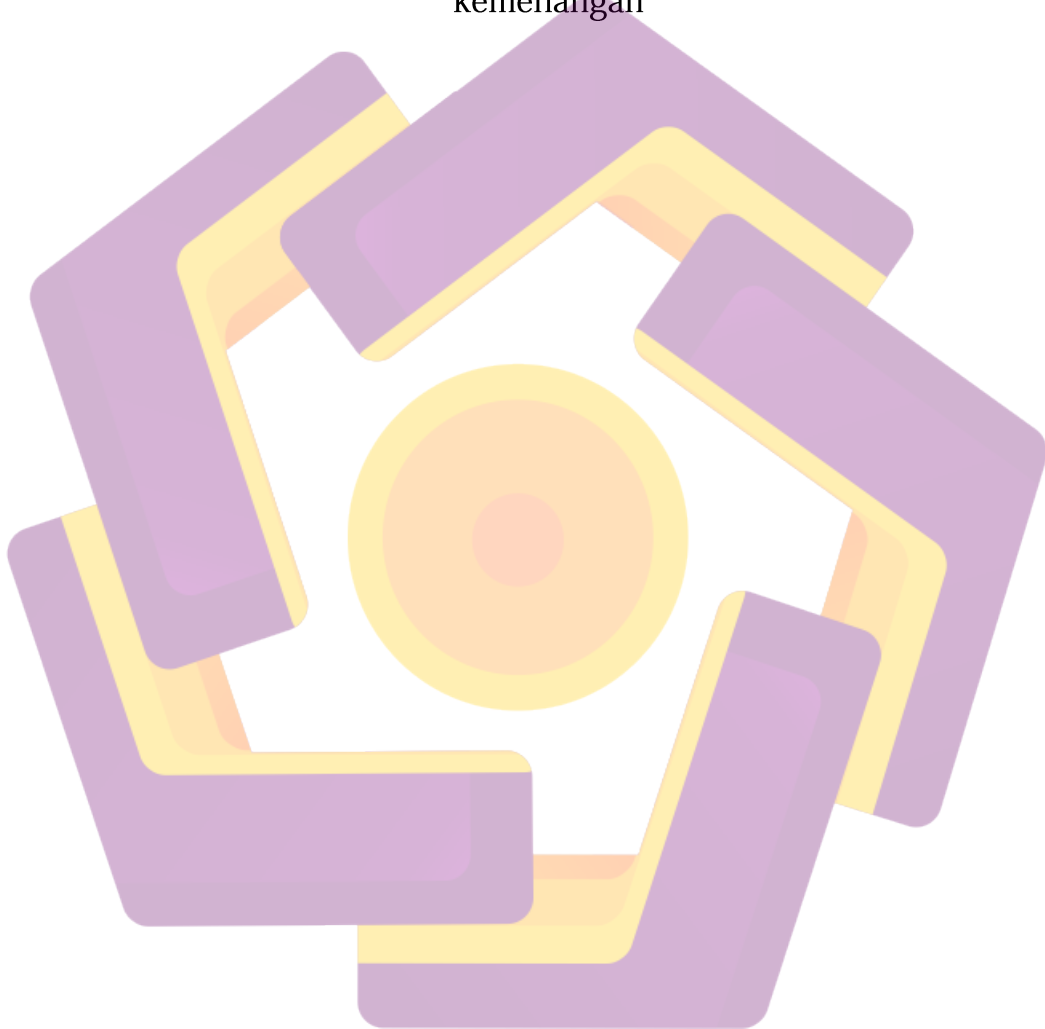
Arkhan Faruqi

NIM. 13.11.7453

MOTTO

“Allah lebih mencintai orang-orang yang berilmu”

“jadilah berbuat baik seperti perlombaan untuk mendapatkan
kemenangan”



PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya khaturkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. **Allah Swt**, karena hanya atas izin dan karuniaNya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.
2. **Ayah dan ibu saya**, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembaha bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku.
3. **Kakak-kakak saya** tercinta yang selalu mendukung dengan segala hal yang sangat memotivasi diri saya untuk tetap giat dan pantang menyerah menyelesaikan skripsi ini.
4. **Kepada bapak ibu dosen** yang senantiasa membimbing, menguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya.
5. **Sahabat dan Teman Tersayang**, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini.

Dengan perjuangan dan kebersamaan kita pasti bisa!

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiinnn.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas berkah, rahamat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “PEMBUATAN ANIMASI 2D BERJUDUL “*KINDNESS*” MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

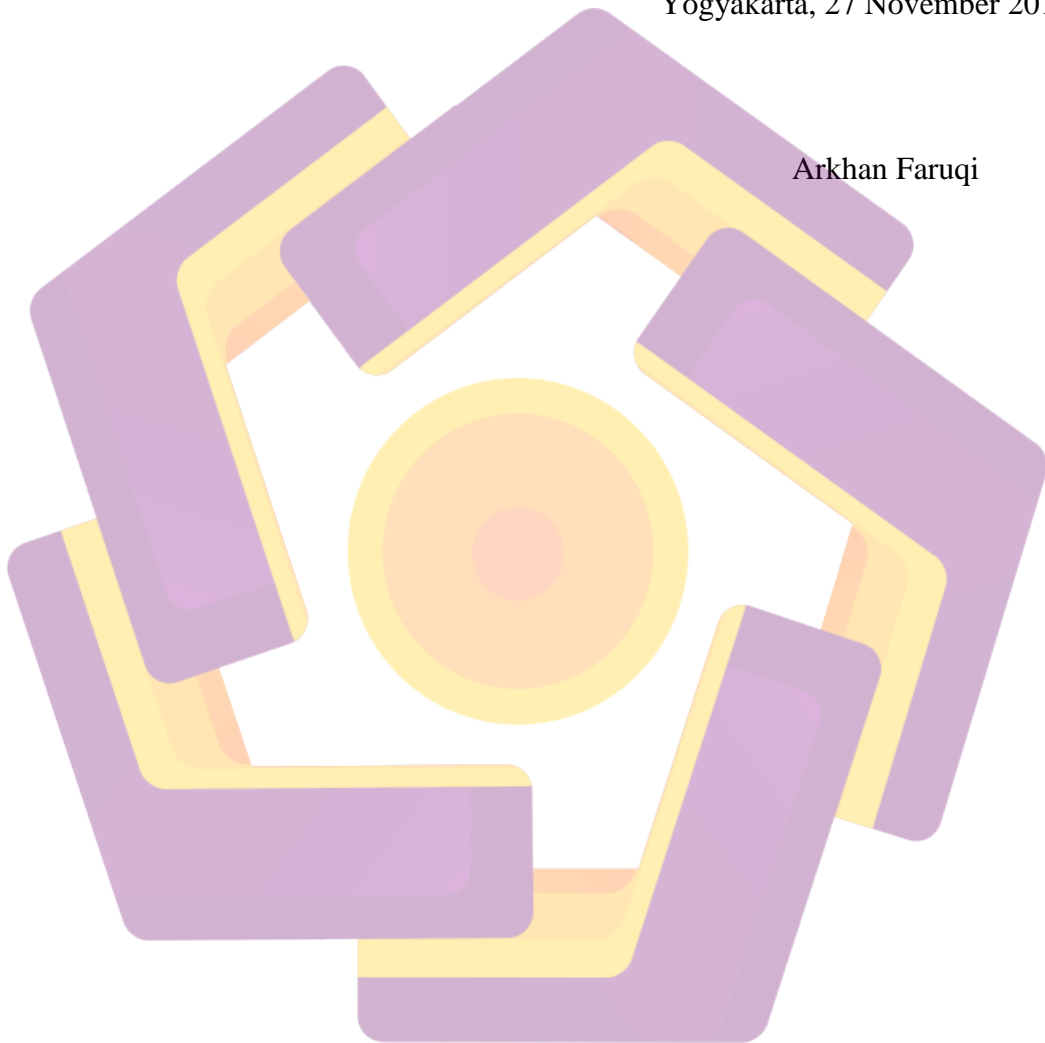
Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. M. Dr. M. Suyanto, MM, sebagai Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua Jurusan Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Mei P. Kurniawan selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Seluruh jajaran Dosen dan Staf UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
6. Seluruh responden yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam pengisian kuesioner.
7. Kedua Orang tua beserta kakak yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan skripsi.
8. Teman-teman seperjuangan 13 S1-TI 10
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitianpenelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 27 November 2017

Arkhan Faruqi



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode pengumpulan data.....	3
1.5.2 Metode analisis	3
1.5.3 Metode perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan.....	4
1.5.5 Metode Testing	4
1.5.6 Metode Implementasi	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7

2.2	Dasar Teori.....	7
2.2.1	Pengertian Animasi.....	7
2.2.2	Perkembangan dan Macam Animasi	8
2.2.2.1	Animasi Tradisional.....	8
2.2.2.2	Animasi 2D (2 Dimensi).....	9
2.2.2.3	Animasi 3D (3 Dimensi).....	9
2.2.2.4	Anime	9
2.2.3	Teknik Animasi.....	10
2.2.3.1	Morphing	10
2.2.3.2	Animasi Cell	10
2.2.3.3	Animasi Path.....	11
2.2.3.4	Animasi Sprite	11
2.2.3.5	Animasi Spline.....	11
2.2.3.6	Animasi Vector.....	12
2.2.3.7	Animasi Frame.....	12
2.2.3.8	Animasi Karakter.....	12
2.2.3.9	Computing Animation	13
2.2.4	Prinsip Animasi.....	13
2.2.4.1	Squash and Stretch (Menekan dan Melentur).....	13
2.2.4.2	Anticipation (Antisipasi)	13
2.2.4.3	Staging (Penataan Gerak)	14
2.2.4.4	Straight Ahead and Pose to Pose	15
2.2.4.5	Follow Through and Overlapping Action.....	15
2.2.4.6	Slow In and Slow Out.....	16
2.2.4.7	Archs (Konstruksi Lengkung)	16

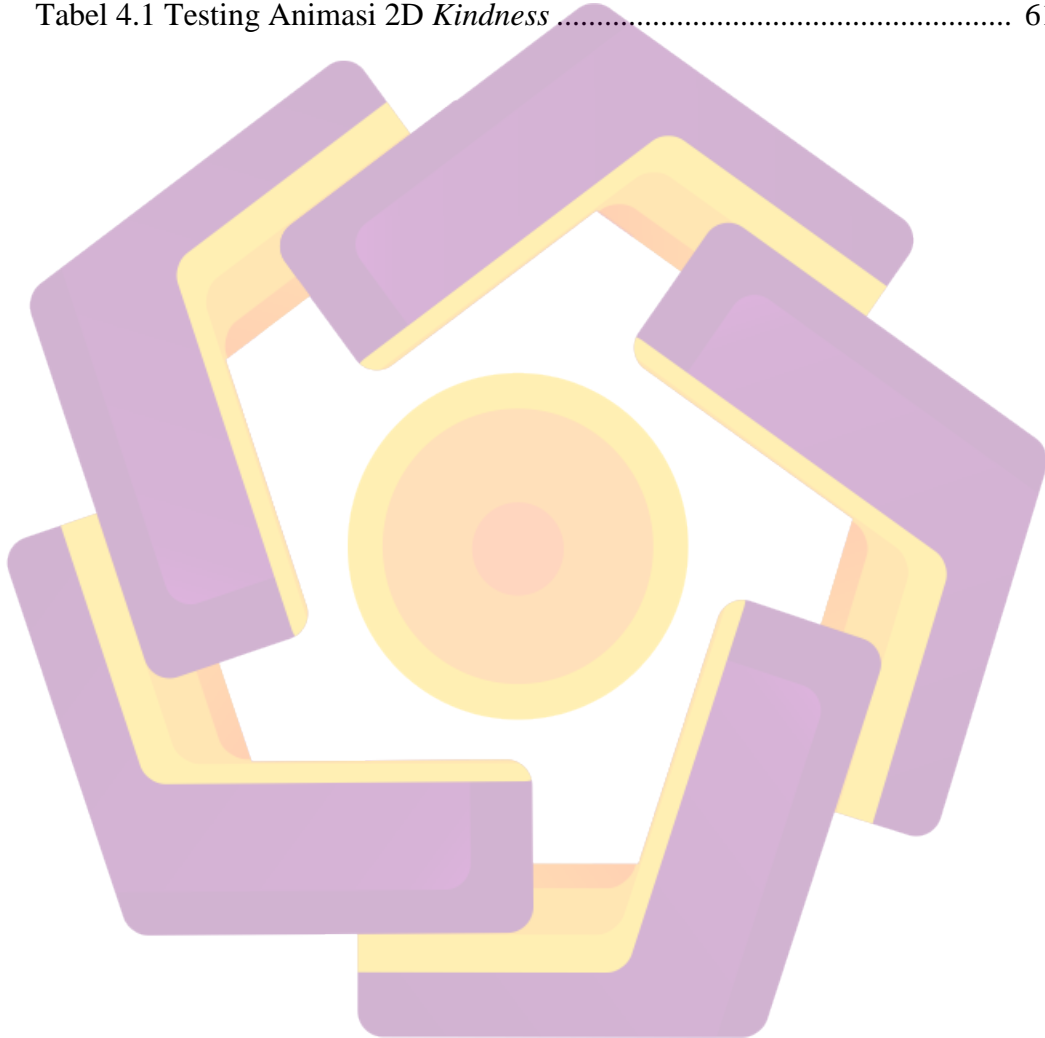
2.2.4.8	Secondary Action (Gerakan Pedukung)	17
2.2.4.9	Timing	18
2.2.4.10	Exaggeration (Melebihkan)	18
2.2.4.11	Solid Drawing	19
2.2.4.12	Appeal (daya tarik)	19
2.2.5	Tahapan Pembuatan Animasi	20
2.2.5.1	Pra Produksi	20
2.2.5.2	Produksi	20
2.2.5.3	Pasca Produksi	20
2.3	Teknik Frame by Frame	20
2.3.1	Key Frame	21
2.3.2	In Between	21
2.4	Adobe Animate	21
2.5	Tools Virtual Camera Adobe Animate CC	22
2.6	Macam Bidang Pandangan Pada Syuting	23
2.6.1	Pengambilan Gambar	23
2.6.1.1	ELS (Extreme Long Shot)	23
2.6.1.2	LS (Long Shot)	23
2.6.1.3	MLS (Medium Long Shot)	23
2.6.1.4	MCU (Medium Close Up)	23
2.6.1.5	CU (Close Up)	23
2.6.1.6	BCU (Big Close Up)	23
2.6.1.7	ECU (Extreme Close Up)	24
2.6.2	Gerakan Kamera	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		25

3.1	Analisis	25
3.1.1	Pertimbangan Pengambilan Cerita.....	25
3.1.2	Referensi Desain Karakter	25
3.1.3	Analisis SWOT	25
3.2	Analisi Kebutuhan	26
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	27
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	27
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	27
3.2.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manuasia	28
3.3	Pra Produksi	29
3.3.1	Ide Cerita.....	30
3.3.2	Gambaran Cerita	31
3.3.3	Tema	32
3.3.4	Logline	32
3.3.5	Desain Karakter	32
3.3.6	Desain Background.....	34
3.3.7	Screenplay.....	37
3.3.8	Storyboard.....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Produksi	45
4.1.1	Alur Produksi.....	45
4.1.2	Drawing	45
4.1.2.1	Drawing Karakter	46
4.1.2.2	Drawing Background.....	49

4.1.3	Coloring	52
4.1.3.1	Coloring Karakter	52
4.1.3.2	Coloring Background.....	52
4.1.4	Penambahan Karakter dan Background Khusus.....	53
4.1.4.1	Menggambar Karakter dengan Adobe Illustrator	53
4.1.4.2	Pembuatan Background Tambahan	54
4.1.5	Penggabungan Karakter dan Background.....	54
4.1.6	Animating	55
4.2	Pasca Produksi	56
4.2.1	Editing Audio.....	57
4.2.2	Exporting Animasi ke png Sequence.....	57
4.2.3	Compositing.....	58
4.2.4	Final Export	60
4.3	Testing.....	61
4.4	Implementasi.....	62
BAB V PENUTUP.....		63
5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN.....		67

DAFTAR TABEL

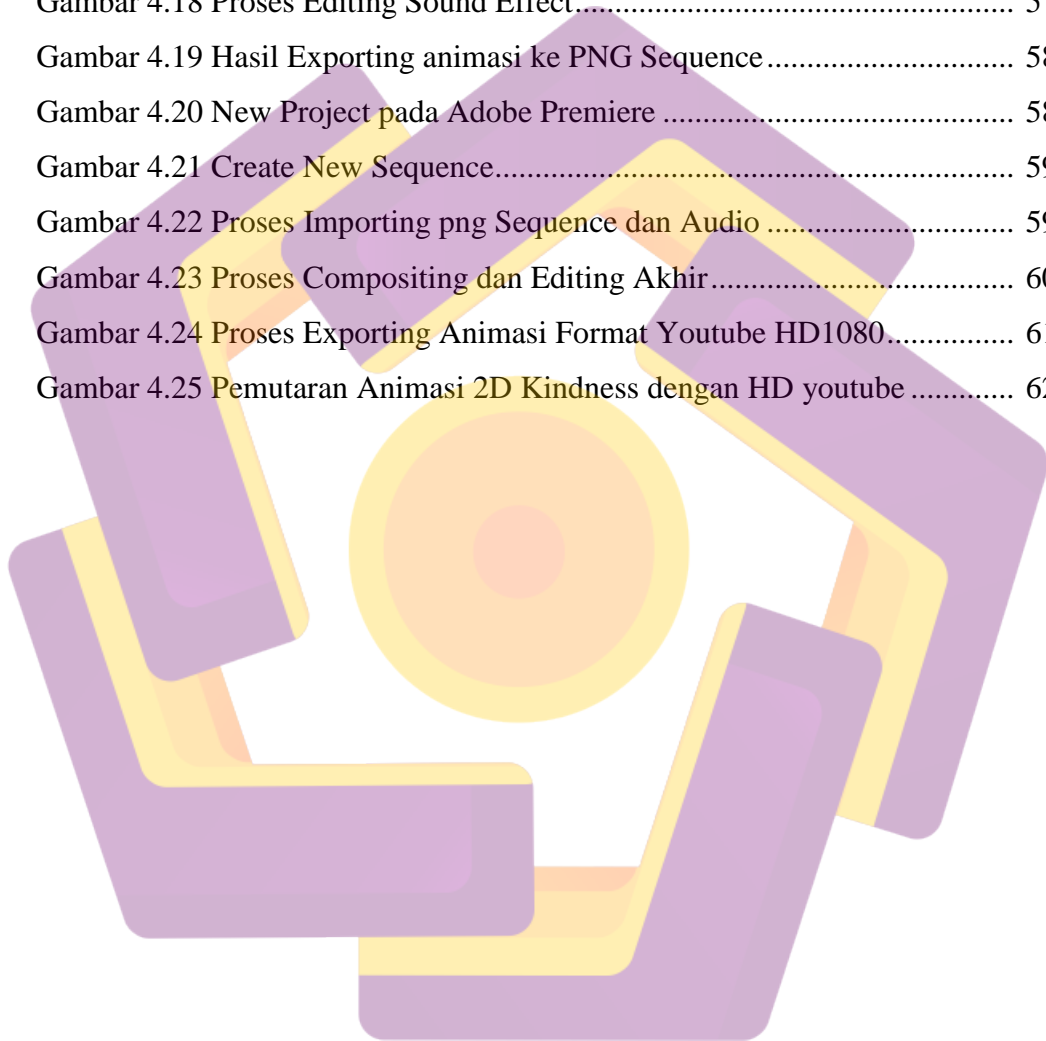
Tabel 3.1 Storyboard Animasi 2D <i>Kindness</i>	41
Tabel 3.1 Lanjutan Storyboard Animasi 2D <i>Kindness</i>	42
Tabel 3.1 Lanjutan Storyboard Animasi 2D <i>Kindness</i>	43
Tabel 3.1 Lanjutan Storyboard Animasi 2D <i>Kindness</i>	44
Tabel 4.1 Testing Animasi 2D <i>Kindness</i>	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch	13
Gambar 2.2 Anticipation	14
Gambar 2.3 Staging.....	14
Gambar 2.4 Stright Ahead and Pose to Pose.....	15
Gambar 2.5 Follow Through and Overlapping Action	16
Gambar 2.6 Slow In and Slow Out	16
Gambar 2.7 Archs	17
Gambar 2.8 Secondary Action	17
Gambar 2.9 Timing	18
Gambar 2.10 Exaggeration.....	18
Gambar 2.11 Solid Drawing	19
Gambar 2.12 Appeal	19
Gambar 3.1 Desain Karakter Tokoh Utama.....	33
Gambar 3.2 Desain Karakter Kucing	34
Gambar 3.3 Desain Background trotoar jalan.....	35
Gambar 3.4 Desain Background Taman dan Warung Ayam Goreng.....	35
Gambar 3.5 Desain Background Perkampungan dan Gedung Biru.....	36
Gambar 3.6 Desain Background Jalan Seberang	36
Gambar 4.1 Skema Pembuatan Animasi 2d Kindness.....	45
Gambar 4.2 Halaman window Adobe Animate CC.....	46
Gambar 4.3 Mengatur Ukuran Kanvas pada Adobe Animate	47
Gambar 4.4 Setting Brush Tool	47
Gambar 4.5 Menggambar Key Frame.....	48
Gambar 4.6 Menggambar Gerakan In Between.....	49
Gambar 4.7 Tampilan Adobe Illustrator CS6	49
Gambar 4.8 Setting Ukuran Artboard	50
Gambar 4.9 Background dengan menggunakan Ractangle Tool.....	51
Gambar 4.10 Background pepohonan dengan Pencil Tool.....	51
Gambar 4.11 Coloring Karakter.....	52
Gambar 4.12 Hasil Setelah Coloring Background.....	53

Gambar 4.13 Gambar karakter dengan Adobe Illustrator	53
Gambar 4.14 Gambar Background dengan Adobe Animate	54
Gambar 4.15 Proses Importing Background	55
Gambar 4.16 Proses Animating Karakter dan Gerak Background	56
Gambar 4.17 Proses Pengambilan Shot Kamera.....	56
Gambar 4.18 Proses Editing Sound Effect.....	57
Gambar 4.19 Hasil Exporting animasi ke PNG Sequence	58
Gambar 4.20 New Project pada Adobe Premiere	58
Gambar 4.21 Create New Sequence.....	59
Gambar 4.22 Proses Importing png Sequence dan Audio	59
Gambar 4.23 Proses Compositing dan Editing Akhir.....	60
Gambar 4.24 Proses Exporting Animasi Format Youtube HD1080.....	61
Gambar 4.25 Pemutaran Animasi 2D Kindness dengan HD youtube	62



INTISARI

Tujuan penelitian ini adalah tentang pembuatan animasi 2D berjudul *kindness* menggunakan software Adobe Animate CC 2017. Adobe animate adalah produk dari adobe untuk membuat animasi. Adobe animate ini sangat mudah digunakan karena merupakan keluaran terbaru atau upgrade dari Adobe Flash Professional.

Karena Adobe Animate ini memiliki tools tambahan yang sangat membantu dalam proses pembuatan animasi 2d ini. Fitur yang sangat membantu animator adalah adanya tools kamera yang memudahkan gerak kamera sesuai keinginan tanpa harus mengubah ukuran resolusi scene. Untuk menghasilkan animasi 2d diperlukan teknik menggambar yang baik yaitu teknik *frame by frame* untuk membuat gerak animasinya kemudian proses pembuatan ini juga melibatkan produk adobe lainya yaitu Adobe Illustrator CS6 untuk membuat background pada animasi untuk memperoleh hasil gambar berkualitas vektor tanpa mengurangi kualitas desain gambar serta Adobe Premiere CS6 sebagai software akhir editing produksi.

Dalam prosesnya tiap scene yang telah dibuat di Adobe Animate akan dieksport per frame ke dalam png *sequence*. Selanjutnya masuk ke proses editing di Adobe Premiere untuk *compositing* pengisian suara, import png *sequence*, dan editing akhir animasi 2d.

Kata Kunci: kindness, animasi, animasi 2d, adobe animate

ABSTRACT

The study focuses on the making of 2D animation entitles kindness using Adobe Animate software. Adobe animate is a product from adobe to create animations. Adobe animate is very easy to use because it is the latest release or upgrade from Adobe Flash Professional.

Because Adobe Animate has additional tools that are very helpful in the process of making this 2d animation. A very helpful feature of the animator is the existence of virtual camera tools that facilitate camera motion as you wish without having to change the size of the scene resolution. To produce 2d animation required good drawing technique that is frame by frame technique to make animation motion then the process of making this also involves other adobe product that is Adobe Illustrator CS6 to make background in animation to get result of vector quality image without reducing image design quality and Adobe Premiere CS6 as the final production editing software.

In the process each scene that has been created in Adobe Animate will be exported per frame into png sequence. Next go into editing process in adobe premiere to add backsound and other sound, importing png sequence, and final editing 2d animation.

Keyword: *kindness, animation, animation 2d, adobe animate*