

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL  
”GOATS, THE BEAUTY OF TOGETHERNESS”**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Febi Heristianti**

**16.22.1829**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL  
”GOATS, THE BEAUTY OF TOGETHERNESS”**

**Skripsi**

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



**disusun oleh  
Febi Heristianti  
16.22.1829**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL  
"GOATS, THE BEAUTY OF TOGETHERNESS"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Febi Heristianti**

**16.22.1829**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Februari 2017

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D BERJUDUL  
"GOATS, THE BEAUTY OF TOGETHERNESS"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Febi Heristianti**

**16.22.1829**

telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 22 Februari 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dony Ariyus, S.S, M.Kom**  
**NIK. 190302128**

**Windha Mega Pradya D, M.Kom**  
**NIK. 190302185**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302112**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 28 Februari 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



## 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, 23 Februari 2018



Febi Heristianti

NIM. 16.22.1829

## MOTTO

***“Jika kau tidak bisa mengendalikan emosi dan pikiranmu, kau akan lemah(Namikaze Minato)”***

***“Jika kau menungguku untuk menyerah, maka kau akan menungguku selamanya(Uzumaki Naruto)”***

***“Paksa otakmu berfikir jika kau tak ingin mati (Eren)”***

***“Visi tanpa Eksekusi adalah Halusinasi”***

***“ Berani karena benar takut karena salah, musuh jangan dicari jika bertemu jangan lari ”***

***“ Jangan merasa paling pintar agar tidak salah sara, jangan sampai berbuat curang agar tidak celaka ”***

***“ Belajarlah memanusiakan manusia agar kau dimanusiakan oleh orang lain ”***





## 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 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. Kepada adik saya yang mbingungi kakaknya jarang pulang tengkyu ya cah iliiiikkkk.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T, 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. Defi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan dan membantu dalam pembuatan animasi. Terimakasih banyak.
5. Untuk Asri terimakasih banyak untuk tutorial singkatnya dalam mengatur daftar tabel dan gambar.

6. Untuk sapik, wajar, ridwan, mega, mbak atik, atika, vika dan teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu. Terimakasih banyak telah memberikan semangat dan dukungan.





## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum 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.

Dengan disusun nya skripsi ini 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 Amir Fatah Sofyan, S.T, 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. 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.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, 23 Februari 2018

Penulis,

Febi Heristianti

16.22.1829

## DAFTAR ISI

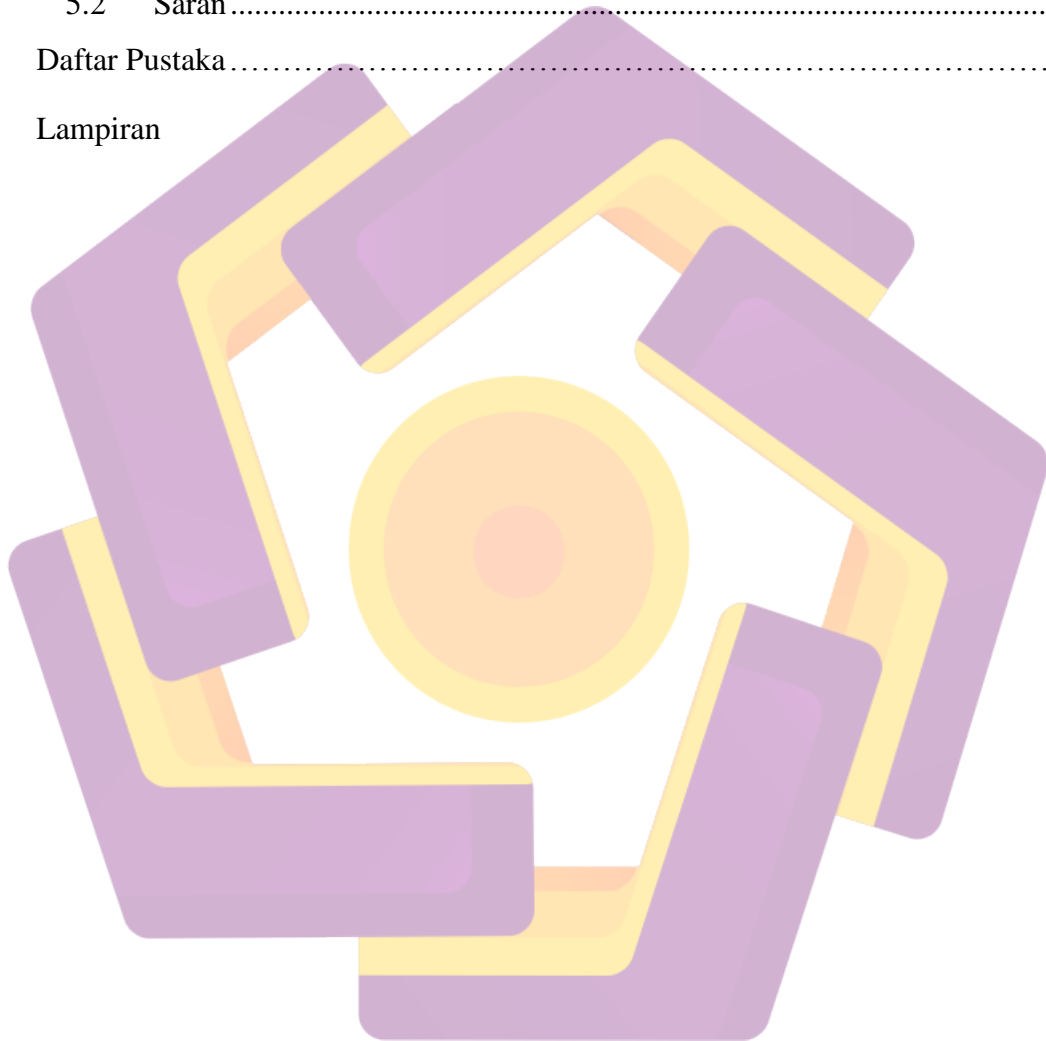
JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
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 Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II Landasan Teori.....	7
2.1 Kajian Pustaka .....	7
2.2 Teori Dasar .....	8
2.2.1 Definisi Animasi .....	8
2.2.2 Animasi 2D .....	8
2.2.3 Prinsip Animasi.....	9

2.2.3.1	Squash and Stretch .....	9
2.2.3.2	Anticipation .....	10
2.2.3.3	Staging .....	10
2.2.3.4	Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose.....	11
2.2.3.5	Follow-Through And Overlapping Action.....	12
2.2.3.6	Slow In – Slow Out .....	12
2.2.3.7	Arcs .....	13
2.2.3.8	Secondary Action .....	14
2.2.3.9	Timing .....	14
2.2.3.10	Exaggeration .....	15
2.2.3.11	Solid Drawing .....	16
2.2.3.12	Appeal .....	16
2.2.4	Macam-Macam Bentuk Animasi .....	17
2.2.4.1	Animasi Sel (Cell Animation).....	17
2.2.4.2	Animasi Frame (Frame Animation) .....	18
2.2.4.3	Animasi Sprite (Sprite Animation).....	18
2.2.4.4	Animasi Lintasan (Path Animation).....	19
2.2.4.5	Animasi Spline .....	19
2.2.4.6	Animasi Vektor (Vektor Animation) .....	19
2.2.4.7	Animasi Karakter (Character Animation) .....	20
2.2.4.8	Computational Animation .....	20
2.2.4.9	Morphing .....	20
2.2.4	Teknik Dasar Animasi.....	21
2.2.4.1	Stop Motion Animation.....	21
2.2.4.2	Animation Traditional .....	21
2.2.4.3	Animasi Komputer .....	21
2.3	Analisis.....	22
2.3.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	22
2.3.1.1	Jenis Kebutuhan sistem .....	23
2.3.1.2	Kebutuhan Fungsional/ Informasi .....	23
2.3.1.3	Kebutuhan Non-fungsional .....	23

2.4	Tahap Pembuatan Video Animasi 2D .....	24
2.4.1	Tahap Pra-Produksi .....	24
2.4.1.1	Ide .....	25
2.4.1.2	Tema .....	25
2.4.1.3	Logline.....	25
2.4.1.4	Sinopsis .....	26
2.4.1.5	Storyboard .....	27
2.4.1.6	Naskah .....	27
2.4.1.7	Character Development.....	28
2.4.2	Tahap Produksi .....	28
2.4.2.1	Layout.....	28
2.4.2.2	Lighting .....	29
2.4.2.3	Animation.....	29
2.4.2.4	Sound.....	30
2.4.3	Tahap Pasca Produksi .....	30
2.4.3.1	Compositing .....	30
2.4.3.2	Editing .....	31
2.4.3.3	Rendering .....	31
2.5	Evaluasi .....	31
2.5.1	Perhitungan Kuisisioner (Skala Likert) .....	31
2.5.2	Menentukan Interval .....	32
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>35</b>
3.1	Analisis Observasi .....	35
3.1.1	Analisis Referensi .....	35
3.1.1.1	Bambi .....	35
3.1.1.2	Stray .....	37
3.1.2	Analisis Cerita.....	39
3.2	Analisis Kebutuhan .....	40
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	40
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	40
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Hardware.....	41

3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Software .....	41
3.2.2.3	Analisis Kebutuhan Brainware .....	42
3.3	Perancangan .....	43
3.3.1	Pra Produksi .....	43
3.3.1.1	Ide .....	43
3.3.1.2	Tema .....	44
3.3.1.3	Logline .....	44
3.3.1.4	Sinopsis .....	44
3.3.1.5	Diagram Scene .....	46
3.3.1.6	Character Development .....	48
3.3.1.7	Naskah .....	50
3.3.1.8	Storyboard .....	51
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1	Produksi .....	53
4.1.1	Pembuatan <i>Concept Art</i> .....	53
4.1.1.1	Membuat Karakter Tokoh Utama .....	53
4.1.2	Key animation .....	57
4.1.3	In Between .....	58
4.1.4	Pembuatan Background .....	59
4.1.5	Sound .....	61
4.2	Pasca Produksi .....	61
4.2.2	Compositing .....	61
4.2.3	Editing .....	62
4.2.4	Import .....	63
4.2.5	Cut .....	64
4.2.6	Syncronisation dengan Suara .....	65
4.2.7	Transition .....	65
4.2.8	Rendering .....	66
4.3	Evaluasi .....	67
4.3.2	Alpha Testing .....	67
4.3.3	Beta Testing .....	74

4.3.4 Implementasi.....	81
4.3.3.1 Publish Media Online .....	81
4.3.3.1 Publish Media Offline.....	82
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>84</b>
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran.....	85
Daftar Pustaka.....	86
Lampiran	





## DAFTAR TABEL

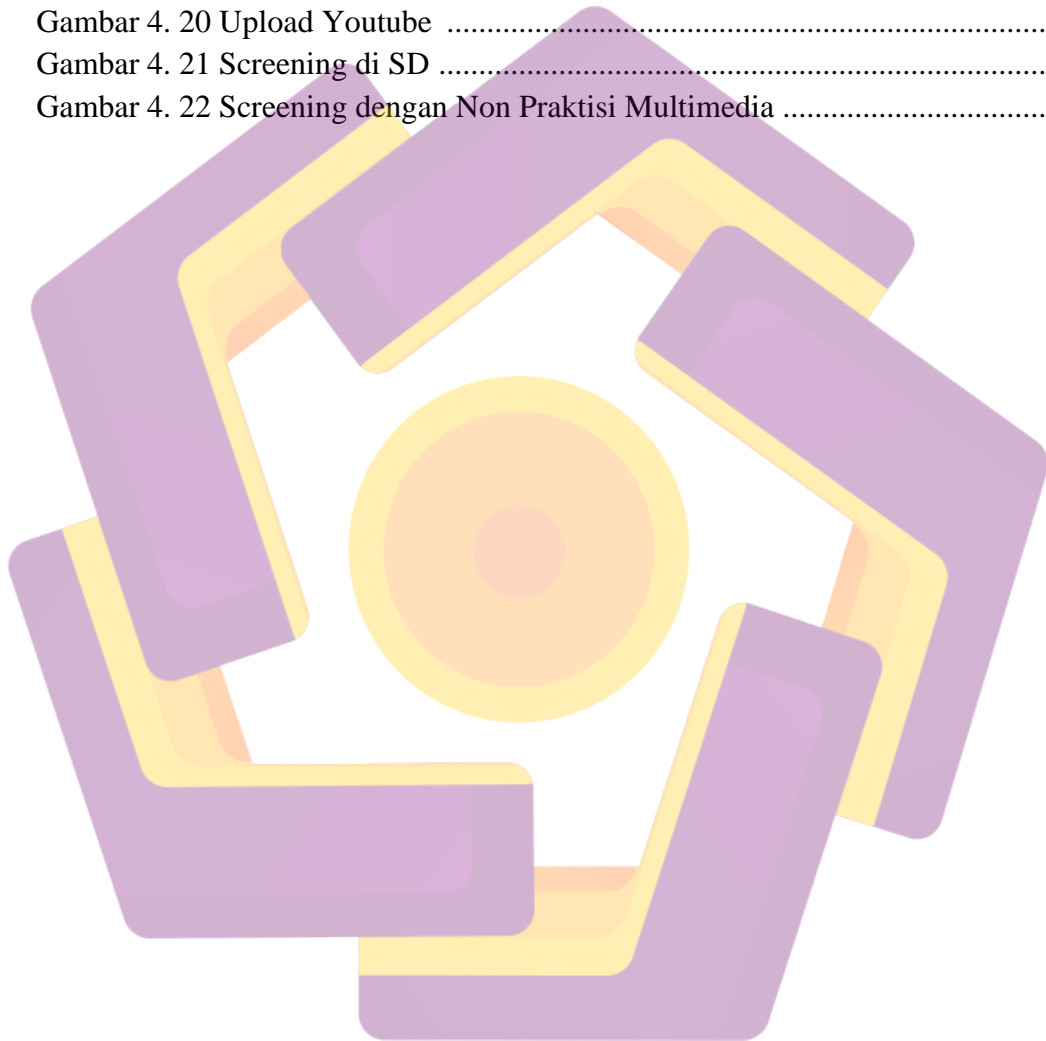
Table 2. 1 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....	33
Table 2. 2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban Dengan 2 Pilihan.....	33
Tabel 3. 1 Perbandingan Software Digunakan dan Rekomendasi .....	41
Tabel 3. 2 Contoh <i>Storyboard</i> .....	51
Tabel 4. 1 Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	67
Tabel 4. 2 Hasil Kebutuhan Informasi .....	71
Tabel 4. 3 Kuisisioner untuk aspek cerita pada animasi 2D “Goats The Beauty Of Togetherness”.....	75
Tabel 4. 4 Interval Uji Aspek Cerita .....	76
Tabel 4. 5 Hasil Uji Aspek Cerita .....	76
Tabel 4. 6 Kuisisioner untuk aspek kelayakan pada animasi 2D “Goats The Beauty Of Togetherness” .....	79
Tabel 4. 7 Interval Uji Aspek Tampilan .....	80
Tabel 4. 8 Hasil Uji Aspek Tampilan.....	80



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch .....	9
Gambar 2. 2 Anticipation .....	10
Gambar 2. 3 Staging .....	11
Gambar 2. 4 Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose .....	11
Gambar 2. 5 Follow-Through And Overlapping Action.....	12
Gambar 2. 6 Slow In – Slow Out .....	13
Gambar 2. 7 Arcs .....	13
Gambar 2. 8Secondary Action .....	14
Gambar 2. 9 Timing .....	15
Gambar 2. 10 Exaggeration.....	15
Gambar 2. 11 Solid Drawing .....	16
Gambar 2. 12 Appeal .....	17
Gambar 2. 13 Contoh Logline.....	26
Gambar 2. 14 Contoh Storyboard .....	27
Gambar 2. 15 Perkembangan Karakter Utama Dragon Ball.....	28
Gambar 2. 16 Contoh Layout.....	29
Gambar 2. 17 Pergerakan Animasi .....	30
Gambar 3. 1 Walt Disney "Bambi (1942)" .....	36
Gambar 3. 2 Potongan animasi "Bambi (1942)" .....	36
Gambar 3. 3 Cover Stray.....	37
Gambar 3. 4 Potongan Animasi “Stray” .....	38
Gambar 3. 5 Diagram Scene .....	48
Gambar 3. 6 Simbek.....	48
Gambar 3. 7 Simbik .....	49
Gambar 3. 8 2 ekor semut .....	49
Gambar 3. 9 Perbandingan antar tokoh.....	50
Gambar 4. 1 Sketsa Karakter di Kertas.....	54
Gambar 4. 2 Sketsa Karakter .....	54
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Colouring</i> .....	55
Gambar 4. 4 Tampilan Karakter Utama Kambing Coklat .....	55
Gambar 4. 5 Tampilan Karakter Utama Kambing Abu-abu .....	56
Gambar 4. 6 Tampilan Tokoh Semut.....	56
Gambar 4. 7 Tampilan Seluruh Karakter .....	57
Gambar 4. 8 <i>Key Animation</i> .....	57
Gambar 4. 9 <i>In Between</i> .....	58
Gambar 4. 10 Sketsa dasar Pemukiman.....	59
Gambar 4. 11 Pewarnaan .....	60
Gambar 4. 12 Pewarnaan Akhir.....	60

Gambar 4. 13 Tampilan <i>Compositing Scene</i> 13.....	62
Gambar 4. 14 Tampilan <i>Editing</i> .....	63
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Import</i> .....	64
Gambar 4. 16 Tampilan <i>Cut</i> .....	64
Gambar 4. 17 Tampilan <i>Syncronisation Suara</i> .....	65
Gambar 4. 18 Tampilan <i>Transition</i> .....	66
Gambar 4. 19 Tampilan <i>Rendering</i> .....	66
Gambar 4. 20 Upload Youtube .....	82
Gambar 4. 21 Screening di SD .....	83
Gambar 4. 22 Screening dengan Non Praktisi Multimedia .....	83



## INTISARI

Pembuatan film ini didasarkan pada banyaknya kita jumpai orang-orang yang individualis, terutama ketika untuk mencapai apa yang diinginkan. Sikap seperti ini tentu membuat semakin banyak orang dengan sikap egois dan mau menang sendiri, sehingga menyulitkan ketika harus bekerja tim. Sementara pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri. Dengan berbagai pertimbangan maka film ini cocok sebagai media untuk refleksi dan pembelajaran bagi kita semua.

Dalam pembuatan film ini karakter yang dipilih adalah karakter hewan, karakter hewan bisa diterima bahkan oleh kalangan anak-anak. Maka dari itu konsep yang digunakan adalah animasi 2D, karena karakter hewan yang berperilaku seperti manusia sulit di implementasikan jika menggunakan live shoot. Ada beberapa unsur utama yang diperlukan dalam pembuatan film animasi 2D yaitu animasi, background dan sound. Ketiga unsur ini yang menjadi fokus dalam perkembangan animasi 2D untuk meningkatkan kualitasnya.

Pembuatan film animasi 2D "Goats, The Beauty Of Togetherness" diharapkan dapat menumbuhkan kefahaman tentang betapa pentingnya kebersamaan dan berguna bagi mereka yang akan membuat film animasi 2D.

**Kata Kunci:** Animasi 2D, Film, Karakter Hewan, Kebersamaan

## **ABSTRACT**

*Making this film based on many we encounter people who are individualistic, especially when in order to achieve what is desired. This attitude certainly makes more and more people with selfishness and bossy, it is difficult when it must work with the team. While basically humans are social creatures who can't live alone. In consideration, the film is suitable as a medium for reflection and learning for all.*

*In making this film selected characters are characters of animals, animal characters can be accepted even by children. Thus the concept used is the 2D animation, because the animal characters that behave like humans is difficult implemented when using live shoot. There are several key ingredients needed in making 2D animated film is the animation, background and sound. The three elements that become the focus in the development of 2D animation to improve its quality.*

*2D animation film making "Goats, The Beauty Of Togetherness" expected to foster an understanding of the importance of togetherness and useful for those who will make 2D animation film.*

**Keyword:** 2D Animation, Film, Animal Character, Togetherness

