

**ANIMASI 2 DIMENSI “WHERE IS MY FRIENDS ?” DENGAN
PENERAPAN ILMU PSIKOLOGI TERHADAP ANAK**

SKRIPSI



disusun oleh

Harits Taufiqulhakim Alhauzan

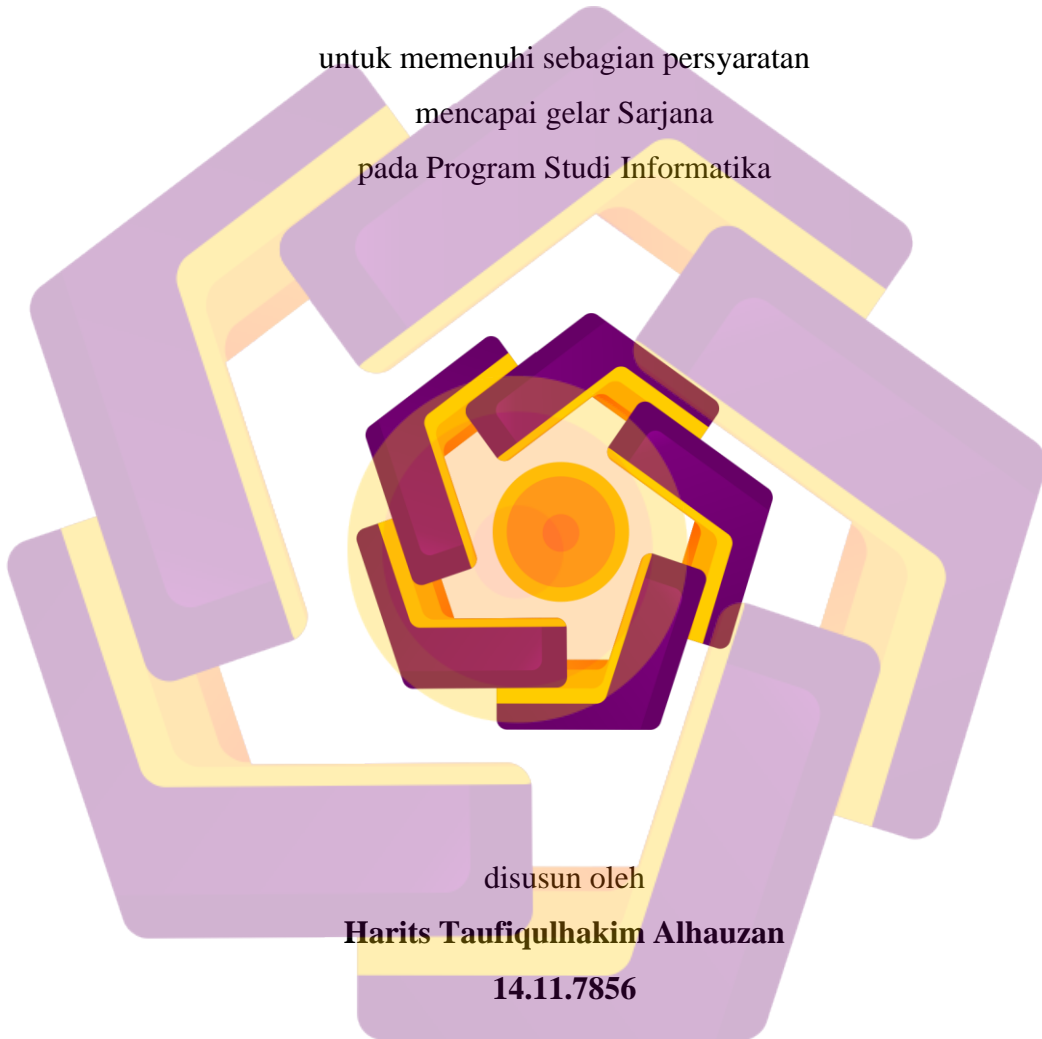
14.11.7856

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**ANIMASI 2 DIMENSI “WHERE IS MY FRIENDS ?” DENGAN
PENERAPAN ILMU PSIKOLOGI TERHADAP ANAK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Harits Taufiqulhakim Alhauzan

14.11.7856

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

2018

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANIMASI 2 DIMENSI “WHERE IS MY FRIENDS ?” DENGAN PENERAPAN ILMU PSIKOLOGI TERHADAP ANAK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Harits Taufiqulhakim Alhauzan

14.11.7856

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Februari 2018

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANIMASI 2 DIMENSI “WHERE IS MY FRIENDS ?” DENGAN PENERAPAN ILMU PSIKOLOGI TERHADAP ANAK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Harits Taufiqulhakim Alhauzan

14.11.7856

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

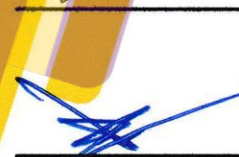
Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Februari 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 Februari 2018



Harits Taufiqulhakim Alhauzan

NIM. 14.11.7856

MOTTO

“ KEBERHASILAN YANG TERTUNDA TERJADI KARENA
TERLALU BANYAK BERENCANA TAPI SEDIKIT BERPIKIR
DAN BERUSAHA ”

(**Harits Taufiqulhakim Alhauzan**)



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi dengan judul ANIMASI 2 DIMENSI “WHERE IS MY FRIENDS ?” DENGAN PENERAPAN ILMU PSIKOLOGI TERHADAP ANAK ini dengan baik . Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT, yang telah memberikan kenikmatan, pertolongan, kemudahan, dan kelancaran selama perjuangan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini hingga akhirnya skripsi ini dapat tersusun dan selesai dengan baik.
2. Kedua orang tua tercinta Bapak Amat Suroso dan Ibu Djulijannah serta adik-adik saya Rafi Annas Hibatulloh Alfajr, Jivani Mokhsa Ahmad dan Rayhan Ahmad Firdaus yang selalu menjadi motivasi saya untuk sukses dan tidak pernah lelah memberikan do'a, dukungan baik moral ataupun materil dan kasih sayang juga semangat selama ini. Dengan segala nasehat yang telah engkau sampaikan. Insya'allah akan selalu saya ingat dan istiqomah dalam menjalankannya.
3. Rina Listiyani yang juga selalu menjadi motivasi saya dan telah bersedia selalu memberikanku semangat, tak kenal lelah untuk memperhatikanku, dan menegasiku sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Kepada teman-teman kelas S1 TI-04 angkatan 2014 dan juga teman-temanku yang telah membantu dan memberikan dukungan selama saya menjalani studi dikampus ini.
5. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah memberikan bimbingan dalam skripsi ini.
6. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu disini atas bantuan dan perhatiannya kepada saya selama ini, saya ucapkan terima kasih.

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi Program Studi Strata-1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta dan meraih gelar S.Kom. Pembuatan skripsi ini tak lepas dari pihak yang telah banyak membantu, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Direktorat 1 Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran.
4. Segenap dosen dan staf Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman.
5. Kedua orang tua yang tak pernah lelah mendoakan dan memberikan dukungan.
6. Sahabat serta rekan-rekan 14.S1TI.04 yang memberikan banyak dukungan dan berbagi pengalaman.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Penulis dengan hati terbuka sedia menerima kritik dan saran dari para pembaca.

Semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan memberikan manfaat bagi para pembacanya maupun diri penulis sendiri serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

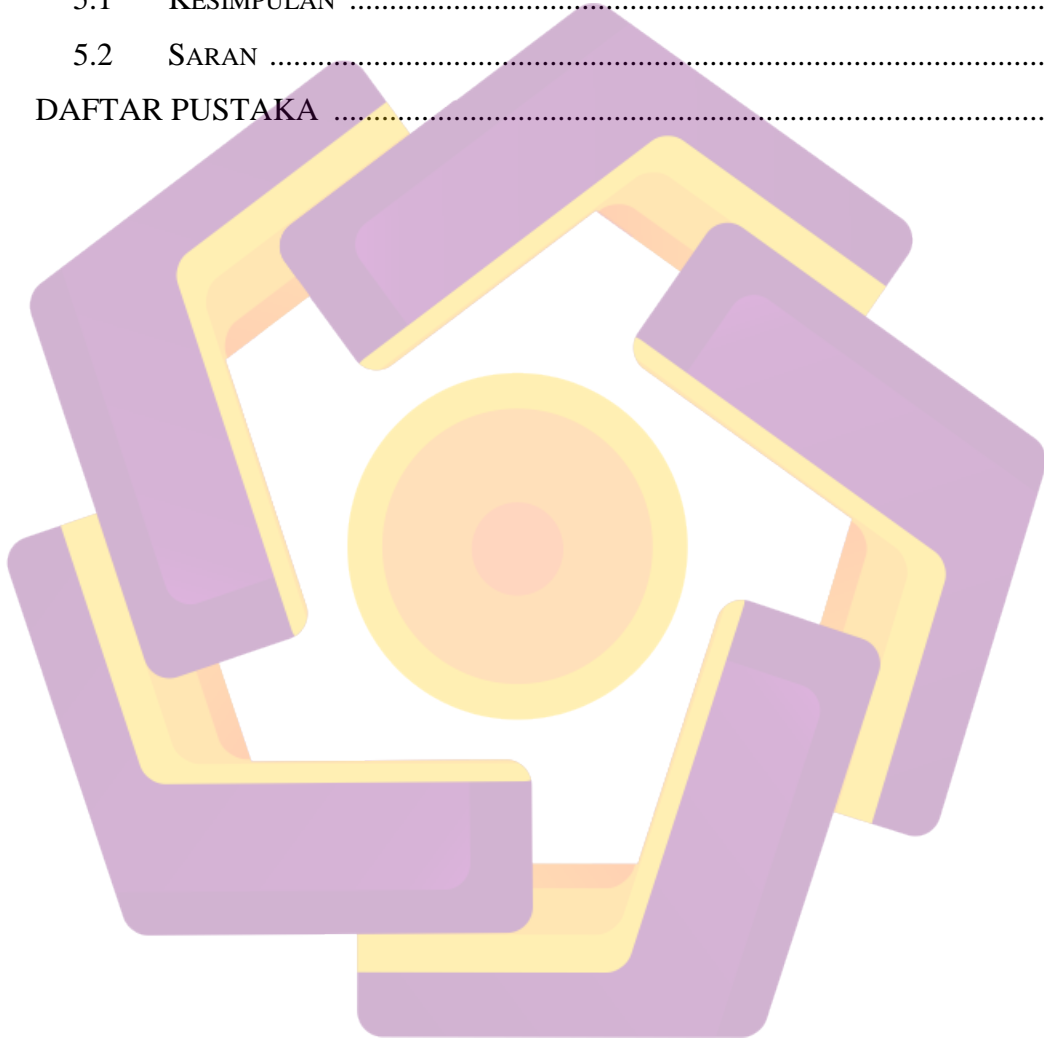
DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI.....	XVI
ABSTRACT.....	XVII
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	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1.1 Metode Angket	4
1.6.2 Metode Perancangan.....	5
1.6.2.1 Tahap Praproduksi	5
1.6.2.2 Tahap Produksi	6
1.6.2.3 Tahap Pasca Produksi	7
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 KAJIAN PUSTAKA	10
2.2 DEFINISI ANIMASI	10
2.3 SEJARAH PERKEMBANGAN ANIMASI DI DUNIA DAN INDONESIA	11

2.3.1	Sejarah Perkembangan Animasi di Dunia	11
2.3.2	Sejarah Perkembangan Animasi di Indonesia	20
2.3.2.1	Animasi Buatan Indonesia	21
2.4	JENIS-JENIS ANIMASI	24
2.5	MANFAAT ANIMASI	25
2.6	12 PRINSIP DASAR ANIMASI	27
2.7	TAHAPAN PEMBUATAN FILM ANIMASI	35
2.7.1	Pra Produksi	36
2.7.1.1	Ide	36
2.7.1.2	Tema	36
2.7.1.3	Logline	36
2.7.1.4	Sinopsis	37
2.7.1.5	Diagram Scene	37
2.7.1.6	Desain Karakter	38
2.7.1.7	Naskah	38
2.7.1.8	Storyboard	38
2.7.2	Produksi	38
2.7.2.1	Key Animation	38
2.7.2.2	In Between	39
2.7.2.3	Background	39
2.7.2.4	Coloring	39
2.7.2.5	Sound	39
2.7.3	Pasca Produksi	40
2.7.3.1	Composing dan Animating	40
2.7.3.2	Final Composing	40
2.7.3.3	Rendering	40
2.8	SOFTWARE YANG DIGUNAKAN	41
2.9	ILMU PSIKOLOGI TERHADAP ANAK	44
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		47
3.1	ANALISIS KEBUTUHAN	47
3.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	47

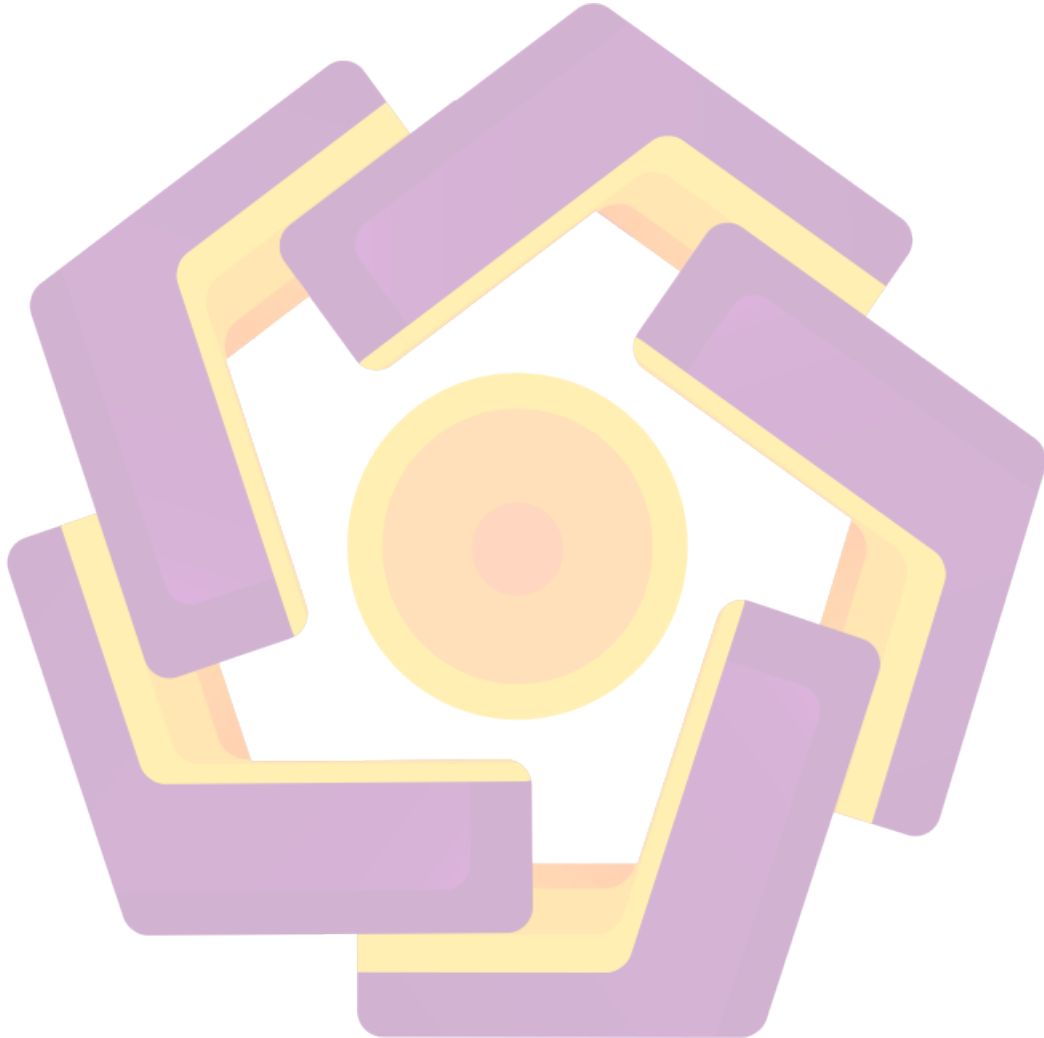
3.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	48
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Alat	48
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Software	49
3.1.2.3	Analisis Kebutuhan Brainware	49
3.1.2.4	Analisis Media Penyiaran	49
3.2	PERANCANGAN	50
3.2.1	Pra Produksi	50
3.2.1.1	Ide Cerita	50
3.2.1.2	Tema Cerita	50
3.2.1.3	Logline	50
3.2.1.4	Sinopsis	51
3.2.1.5	Diagram Scene	52
3.2.1.6	Desain Karakter	53
3.2.1.7	Naskah	54
3.2.1.8	Storyboard	56
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN		69
4.1	IMPLEMENTASI	69
4.2	SKEMA PEMBUATAN FILM ANIMASI	69
4.3	PRODUKSI	70
4.3.1	Layout	70
4.3.1.1	Key Animation	70
4.3.1.2	In Between	70
4.3.2	Tracing dan Coloring	71
4.3.2.1	Karakter	72
4.3.2.2	Background	73
4.3.3	Composing dan Animating	73
4.3.4	Editing Sound	79
4.4	Pasca Produksi	80
4.4.1	Final Composing	80
4.4.2	Grading	81
4.4.3	Rendering	82

4.5	PEMBAHASAN	83
4.5.1	Pembahasan Tentang 12 Prinsip Animasi	83
4.5.2	Pembahasan Tentang Psikologi Yang Terkandung	85
4.5.3	Pembahasan Oleh Ahli Psikologi Anak	87
BAB V PENUTUP		90
5.1	KESIMPULAN	90
5.2	SARAN	90
DAFTAR PUSTAKA		92



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Storyboard	68
Tabel 4.1	Pembahasan Tentang 12 Prinsip Animasi	68
Tabel 4.2	Pembahasan Tentang Psikologi Yang Terkandung Dalam Animasi	68

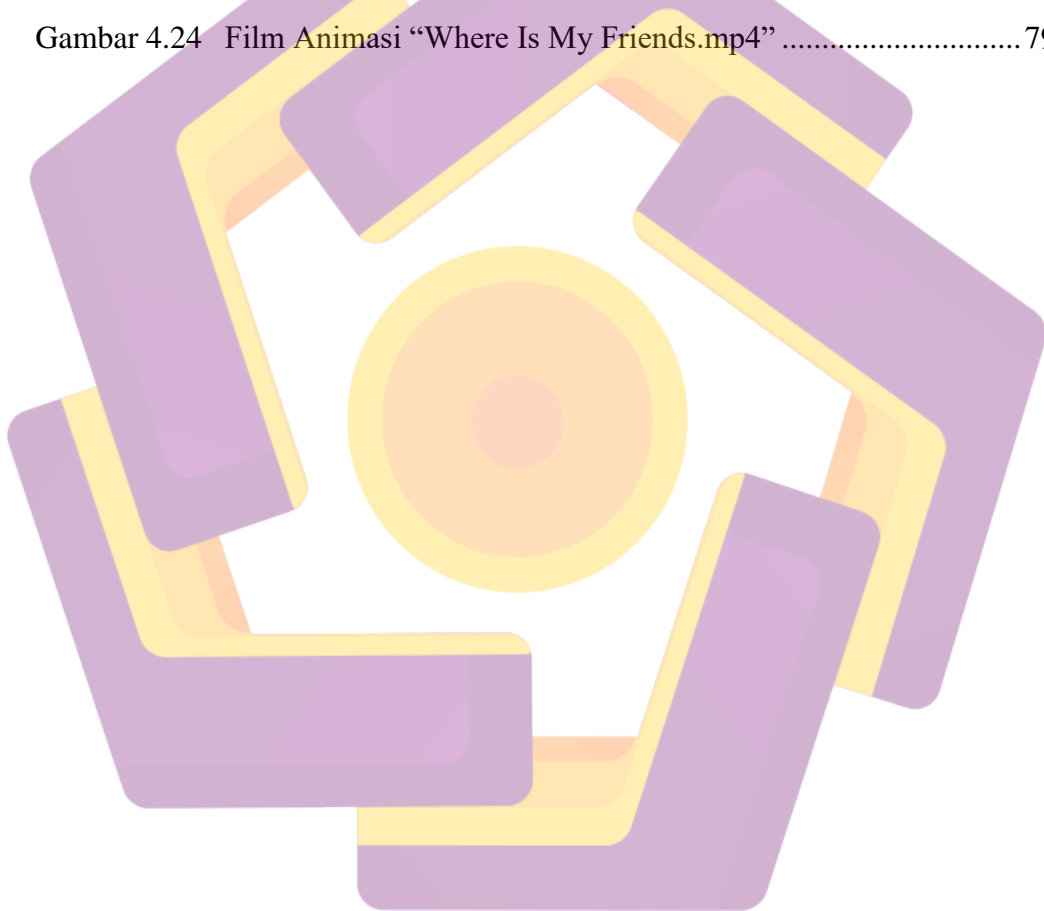


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Skema Metode Perancangan	5
Gambar 2.1	Lukisan Goa Seekor Babi Hutan	11
Gambar 2.2	Gambar Berurutan di Mesir.....	12
Gambar 2.3	Thaumatrope	12
Gambar 2.4	Phenakistoscope	13
Gambar 2.5	Zoetrope.....	13
Gambar 2.6	Praxinoscope.....	14
Gambar 2.7	Teknik Animasi Flip Book.....	15
Gambar 2.8	Animasi Stopmotion Menggunakan Kapur.....	15
Gambar 2.9	Film Animasi Gertie The Dinosaur	16
Gambar 2.10	Animasi Walt Disney Pertama	17
Gambar 2.11	Animasi Walt Disney “Flower & Tree”	17
Gambar 2.12	Animasi Warner Bros “Bugs Bunny”.....	18
Gambar 2.13	Animasi Walt Disney “Snow White and The Seven Dwarfs” ..	18
Gambar 2.14	Animasi Hanna Barbera “Scooby Doo”	19
Gambar 2.15	Animasi CGI Pixar “Toy Story”.....	19
Gambar 2.16	Animasi CGI Dreamworks “Shrek”	20
Gambar 2.17	Animasi MSV “Battle Of Surabaya”	21
Gambar 2.18	Animasi Petualangan Si Adi.....	22
Gambar 2.19	Animasi Binekon	23
Gambar 2.20	Animasi Asia Raya	23
Gambar 2.21	<i>Solid Drawing</i>	28
Gambar 2.22	<i>Timing & Spacing</i>	29
Gambar 2.23	<i>Squash & Strech</i>	29
Gambar 2.24	<i>Anticipation</i>	30
Gambar 2.25	<i>Slow In & Slow Out</i>	30
Gambar 2.26	<i>Arcs</i>	31
Gambar 2.27	<i>Secondary Action</i>	31
Gambar 2.28	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	32

Gambar 2.29	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	33
Gambar 2.30	<i>Pose to Pose</i>	33
Gambar 2.31	<i>Staging</i>	34
Gambar 2.32	<i>Appeal</i>	34
Gambar 2.33	<i>Exaggeration</i>	35
Gambar 2.34	Tampilan Paint Tool SAI ver 1.2.2	41
Gambar 2.35	Tampilan Adobe Photoshop CC	42
Gambar 2.36	Tampilan Adobe After Effect CC	42
Gambar 2.37	Tampilan Adobe Audition CC	43
Gambar 2.38	Tampilan Adobe Premiere CC	43
Gambar 3.1	Youtube	49
Gambar 3.2	Diagram Scene	49
Gambar 3.3	Desain Karakter Ibu Harits	49
Gambar 3.4	Desain Karakter Harits	50
Gambar 3.5	Desain Karakter Hakim	50
Gambar 3.6	Desain Karakter Taufiq	50
Gambar 4.1	Skema proses produksi film animasi “Where’s My Friends” ...	66
Gambar 4.2	<i>Key Animation</i> Haris Berlari	67
Gambar 4.3	<i>In Between</i> Karakter Haris Berlari	67
Gambar 4.4	Membuat dokumen baru pada software Paint Tools SAI.....	68
Gambar 4.5	Porses <i>Tracing</i> Karakter Animasi	69
Gambar 4.6	Proses <i>Coloring</i> Karakter Animasi.....	69
Gambar 4.7	Background.....	70
Gambar 4.8	<i>Composition Settings</i>	70
Gambar 4.9	<i>Import File</i>	71
Gambar 4.10	<i>Import Multiple File</i>	71
Gambar 4.11	Tampilan <i>Position</i>	72
Gambar 4.12	Tampilan <i>Scale</i>	73
Gambar 4.13	Tampilan <i>Rotation</i>	73
Gambar 4.14	Tampilan <i>Opacity</i>	74
Gambar 4.15	Tampilan <i>3D Object</i>	74

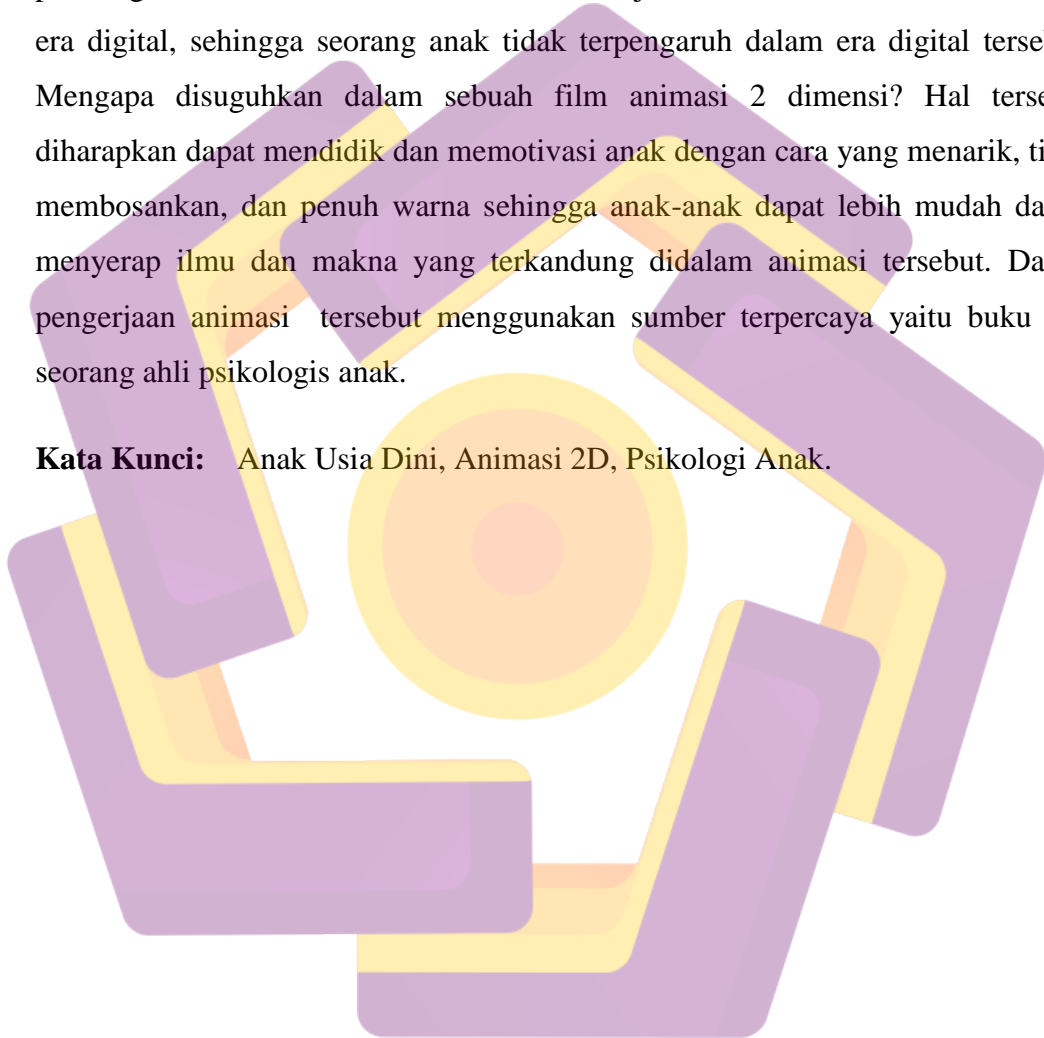
Gambar 4.16	Tampilan Pengaktifan Camera	75
Gambar 4.17	Tampilan <i>Camera</i>	75
Gambar 4.18	Tampilan <i>Editor Graph</i>	76
Gambar 4.19	Proses <i>Composing</i> dan <i>Animating</i> di Adobe AE CC	76
Gambar 4.20	Tampilan Penataan Suara di Adobe Audition CC	77
Gambar 4.21	Proses <i>Final Composing</i> di <i>software</i> Adobe Premiere CC	78
Gambar 4.22	Proses <i>Grading</i> Adobe Premiere CC	78
Gambar 4.23	Proses <i>Rendering</i> di <i>software</i> Adobe Premiere CC	79
Gambar 4.24	Film Animasi “Where Is My Friends.mp4”	79



INTISARI

Pembuatan animasi ini untuk memenuhi mata kuliah wajib skripsi, dimana animasi tersebut berbasis 2 dimensi dengan menggunakan teknik animasi tradisional serta mengimplementasikan 12 prinsip dasar animasi dan ilmu psikologi anak dimana animasi ini memiliki tujuan dalam memotivasi anak dalam era digital, sehingga seorang anak tidak terpengaruh dalam era digital tersebut. Mengapa disuguhkan dalam sebuah film animasi 2 dimensi? Hal tersebut diharapkan dapat mendidik dan memotivasi anak dengan cara yang menarik, tidak membosankan, dan penuh warna sehingga anak-anak dapat lebih mudah dalam menyerap ilmu dan makna yang terkandung didalam animasi tersebut. Dalam pengerjaan animasi tersebut menggunakan sumber terpercaya yaitu buku dan seorang ahli psikologis anak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Animasi 2D, Psikologi Anak.



ABSTRACT

Making these animations to meet the compulsory subjects of the thesis, where the animation based on two dimensional by using traditional animation techniques and implementing the 12 basic principles of animation and psychology of children where the animation has a purpose in motivating children in the digital age, so that a child is not affected in the era the digital. Why is presented in a two-dimensional animated film? It is expected to educate and motivate children in an interesting way, not boring, and full color so that children can more easily absorb knowledge and meanings contained in the animation. The workmanship of these animations using a reliable source is a book and a child psychologist.

Keyword: *Children, Friends, 2D Animation, Child Psychology.*

