

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI FILM 2D “HISTORY OF
JOGJA”**

SKRIPSI



disusun oleh

Arrofifa Maliha Zahra Hadrian

12.12.6550

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI FILM 2D “HISTORY OF
JOGJA”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Arrofifa Maliha Zahra Hadrian

12.12.6550

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI FILM 2D “HISTORY OF
JOGJA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Arrofifa Maliha Zahra Hadrian
12.12.6550

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 September 2015

Dosen Pembimbing


Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI FILM 2D "HISTORY OF
JOGJA"

yang diperstaplan dan disusun oleh
Arrofifa Maliha Zahra Hadrian

12.12.6550

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juni 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tony Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

tanggal 5 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M

NIK. 190302001

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, September 2016



Arrofifa Maliha Zahra Hadrian

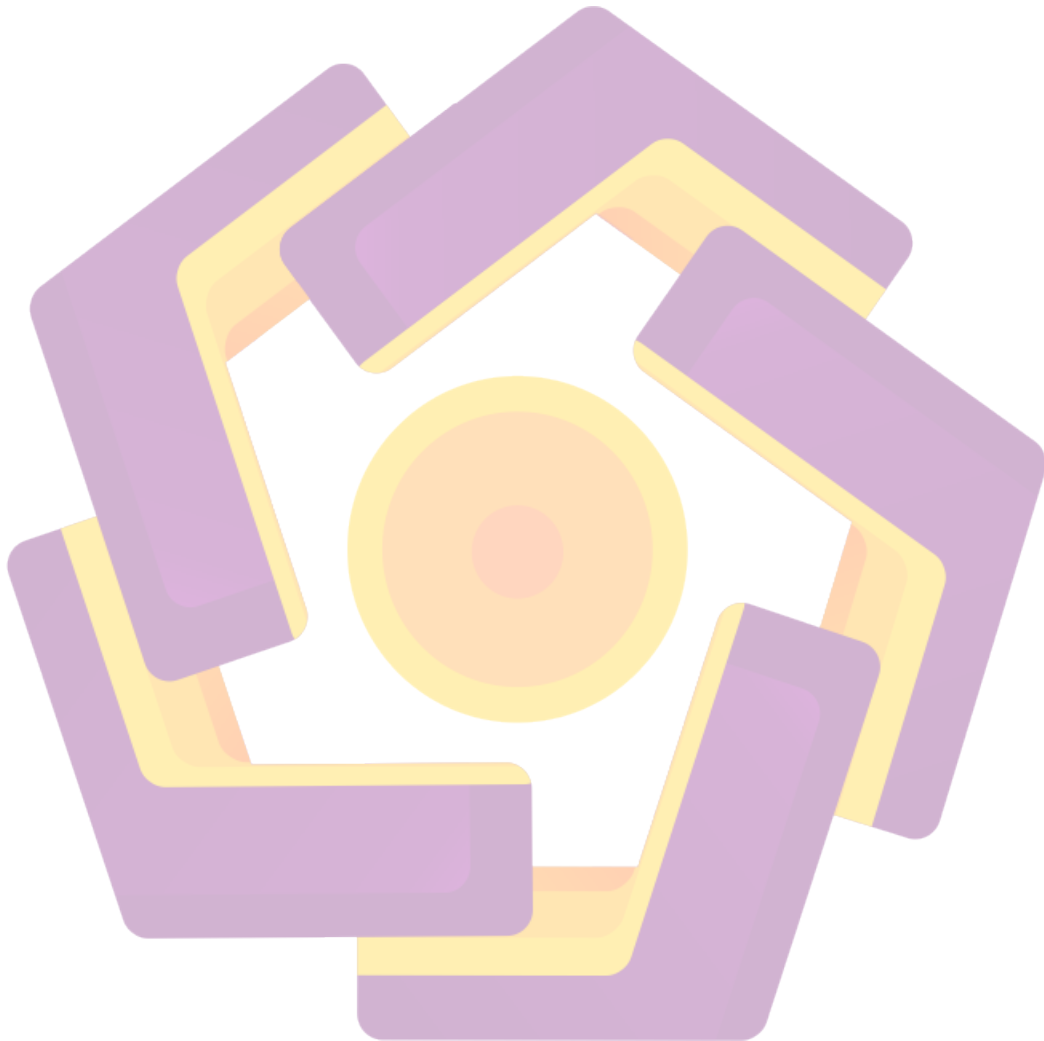
12.12.6550

MOTTO

”Man jadda wa jadda”

” Siapa yang besungguh-sungguh, maka dia akan berhasil”

”No pain No gain”



PERSEMBAHAN

Bismillahirabbil'alamin, Alhamdulillah puji syukur terhadap Allah SWT. Yang telah meridhoi dan membimbing saya dari awal hingga akhir pengerjaan skripsi ini. Karena luas ilmu yang Ia miliki membuat saya menyelesaikan skripsi ini. Dan yang kedua skripsi ini saya persembahkan buat M.Taufik Hadrian, yaitu ayah saya yang telah tenang berada disisi Allah swt. Karena didikan beliau yang selalu membuat saya untuk kuat. Tak lupa yang ketiga buat bunda saya, terimakasih atas support moral dan meternya yang membuat pengerjaan skripsi ini menjadi lancar. Kemudian buat teman-teman seperjuangan saya, terimakasih atas waktunya selama 3 tahun ini yang telah menjadi keluarga baru saya, buat saya kalian itu luarbiasa sebagai teman, sahabat, kakak, adik, satpam, banyak pelajaran yang saya dapatkan dari kalian.

Dan yang terakhir buat impian saya yang tertunda, karena dia lah saya jadi berpikir realistis dan menambah kecepatan mengerjakan skripsi ini tanpa kenal lelah.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan saya kesempatan dan kesehatan jasmani, rohani dan pikiran sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Sebagai mahasiswa yang memiliki kewajiban menyelesaikan skripsi sebagai syarat kelulusan dan juga uji keilmuan yang saya miliki.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisna selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran bagi penulis dalam pembuatan skripsi ini.
4. Kedua orang tua, saudara dan teman-teman yang telah memotivasi dan mendoakan.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kritik dan saran yang membangun semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Dan semoga skripsi yang penulis buat bisa bermanfaat untuk orang banyak.

Yogyakarta, 21 Juni 2016

Penulis

Arrofifa Maliha Zahra Hadrian

12.12.6550

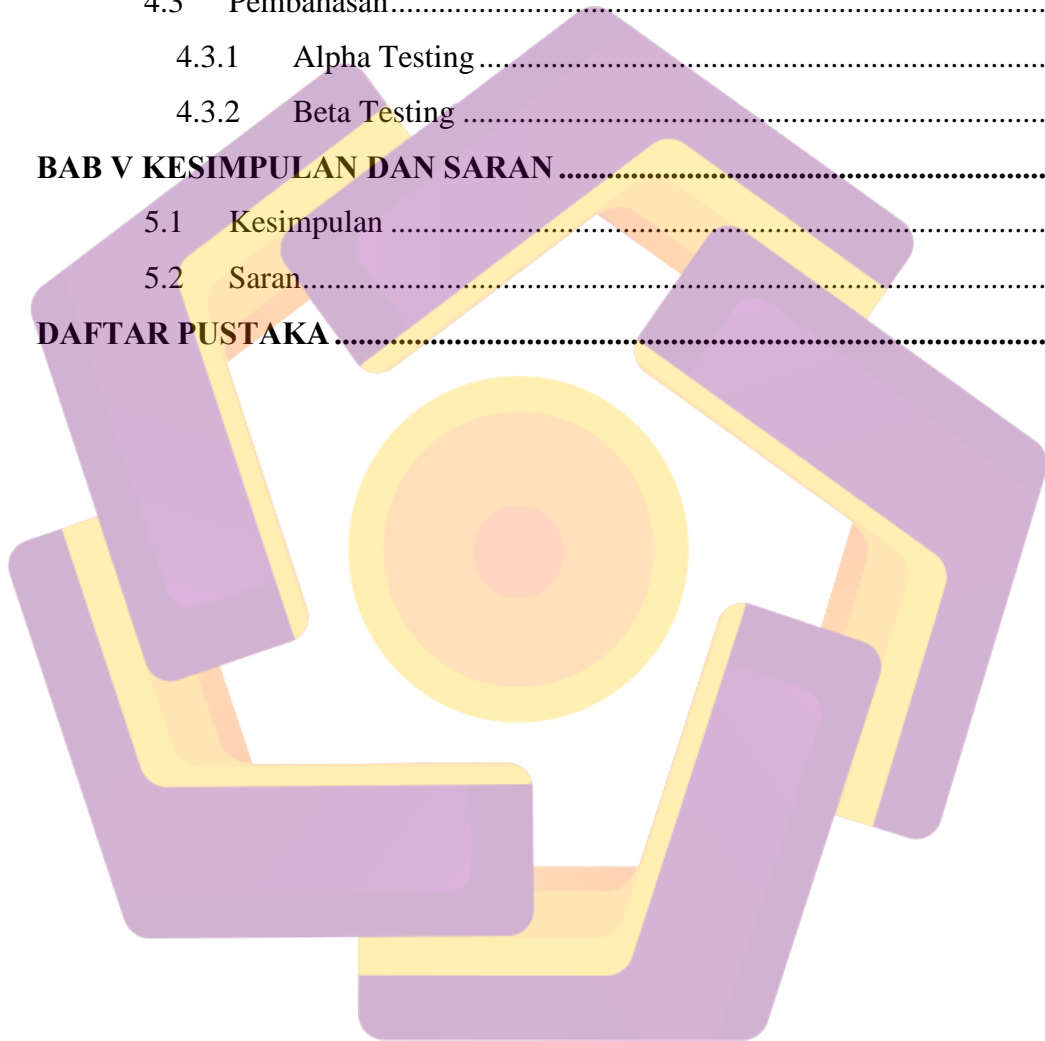
DAFTAR ISI

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	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Maksud Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1. Analisis data	4
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.5.4 Metode Pengembangan	5
1.5.5 Metode Testing.....	6
1.5.6 Metode Implementasi.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II Landasan Teori	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori.....	9

2.2.1	Definisi Animasi	9
2.2.2	Karakteristik Animasi	10
2.1.1.1	Animasi 2D (2 dimensi).....	10
2.2.3	Macam-macam Animasi	11
2.2.3.1	Animasi Cel	11
2.2.3.2	Animasi Frame.....	12
2.2.3.3	Animasi Sprite	13
2.2.3.4	Animasi Path.....	14
2.2.3.5	Animasi Spline.....	14
2.2.3.6	Animasi Vektor.....	14
2.2.3.7	Morphing.....	15
2.2.3.8	Animasi Clay	15
2.2.3.9	<i>Animasi Digital</i>	15
2.2.3.10	Animasi Karakter	16
2.2.4	Prinsip Dasar Animasi	16
2.2.5	Kualitas Film Animasi	22
2.2.6	Video.....	30
2.2.7	Kebutuhan Dasar Perancangan Film Animasi 2D	30
2.2.8	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	33
2.3	Metode Analisis	33
2.3.1	Metode Pengambilan Data.....	33
2.3.2	Metode Analisis Data.....	34
2.3.3	Metode Perancangan	35
2.3.3.1	Pra Produksi	35
2.3.4	Metode Pengembangan Film.....	36
2.3.4.1	Produksi	36
2.3.4.2	Jenis Jenis Shoot	38
2.3.4.3	Pengambilan Kamera.....	39
2.3.4.4	Pasca Produksi	39
2.3.5	Metode Testing.....	40
2.3.5.1	Alpa Testing.....	40

2.3.5.2	Beta testing.....	41
2.5.6	Metode Implementasi.....	41
2.5.6.1	Youtube.....	41
2.5.6.2	Standar ukuran video youtube.....	41
2.5.6.3	Standar Video <i>High Resolution</i> di YouTube	42
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	43
3.1	Tinjauan Umum	43
3.1.1	Yogyakarta.....	43
3.1.2	Dinas Kebudayaan Provinsi Yogyakarta	44
3.2	Analisis.....	44
3.2.1	Analisis Kualitatif	44
3.2.2	Analisis Kebutuhan Hardware	45
3.2.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (software)	46
3.2.4	Analisis Kebutuhan Biaya.....	46
3.2.5	Tahapan Pengembangan.....	48
3.3	Pra Produksi	48
3.4	Diagram Scene	51
3.5	Perancangan Grafis	53
3.5.1	KRT. Kusumonegoro	53
3.5.2	Pangeran Mangkubumi (Sri Sultan Hamengkubuwono I)....	53
3.5.3	Susunan Pakubuwono II.....	55
3.5.4	Nicholas Hartingh	56
3.6	Storyboard.....	58
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	60
4.1	Produksi	60
4.1.1	Drawing.....	60
4.1.2	Coloring	62
4.1.3	Background	62
4.1.4	Animating.....	64
4.1.5	Dubbing.....	65
4.1.6	Sound Editing dan Lipsync	66

4.2	Pasca Produksi	68
4.2.1	Editing Compositing	68
4.2.2	Penggabungan Video	68
4.2.3	Penambahan Efek.....	69
4.3.3	Video Encoding.....	70
4.3	Pembahasan.....	71
4.3.1	Alpha Testing	71
4.3.2	Beta Testing	74
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA		78



DAFTAR TABEL

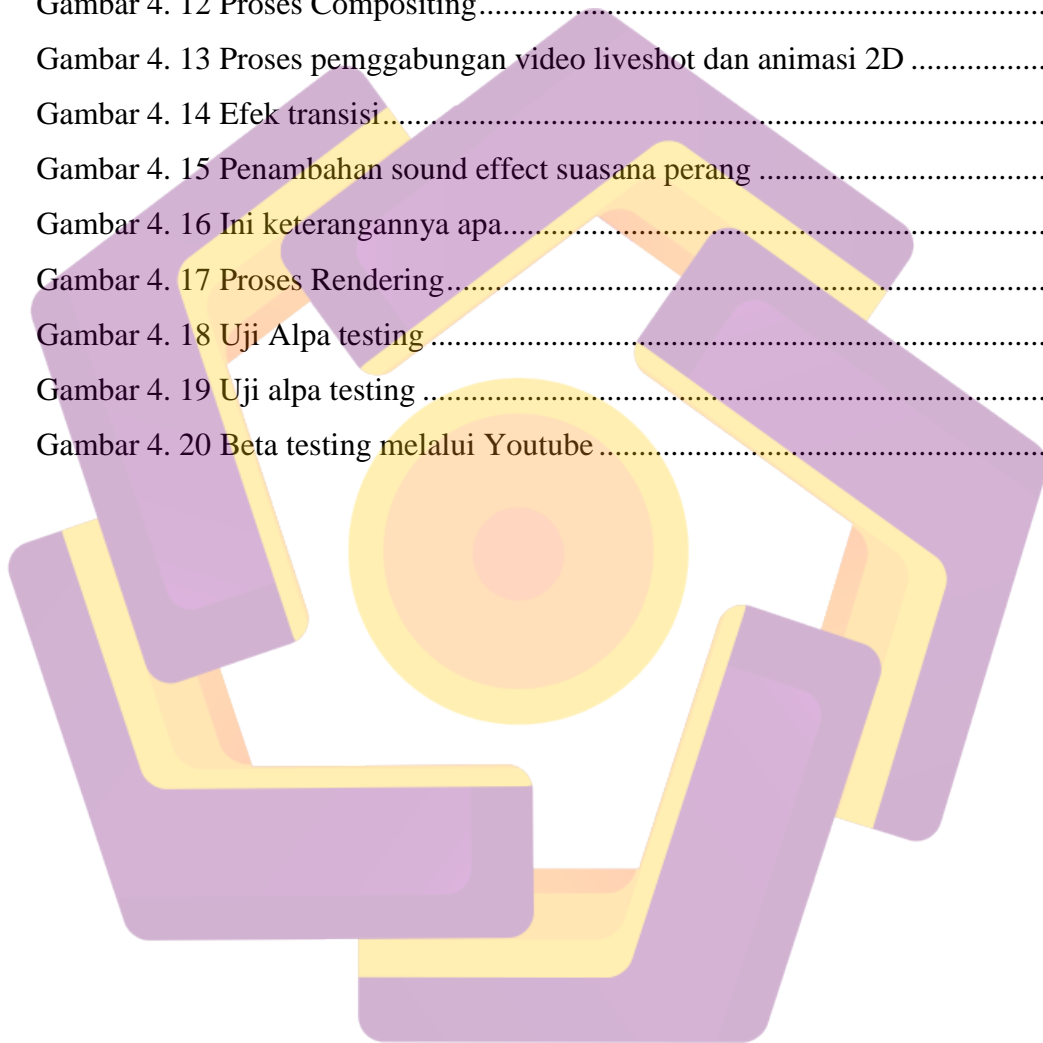
Tabel 2. 1 Analisis Kebutuhan Hardware	46
Tabel 2. 2 Analisis Kebutuhan Biaya.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Animasi Cel.....	12
Gambar 2. 2 Aniasi Frame	13
Gambar 2. 3 Animasi Sprite.....	13
Gambar 2. 4 Animasi Straigth Ahed.....	20
Gambar 2. 5 Animasi pose to pose.....	20
Gambar 2. 6 Animasi staging.....	21
Gambar 2. 7 Appeal	21
Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan.....	48
Gambar 3. 2 Contoh Sinopsis Pembuatan Film Animasi 2D “ History of Jogja ..	51
Gambar 3. 3 Diagram scene.....	51
Gambar 3. 4 KRT. Kusumonegoro	53
Gambar 3. 5 Foto Pangran Mangkubumi.....	54
Gambar 3. 6 Sketa awal tokoh Pangeran Mangkubumi.....	54
Gambar 3. 7 Tokoh animasi 2D Pangeran Mangkubumi.....	55
Gambar 3. 8 Transformasi pembuatan tokoh Susuhan Pakubuwono II.....	56
Gambar 3. 9 Sketsa awal pembuatan tokoh Nicholas Hartingh.....	57
Gambar 3. 10 Nicholas Hartingh dalam animasi 2D	58
Gambar 3. 11 Storyboard dengan aplikasi Celtx	58
Gambar 3. 12 Storyboard dengan aplikasi Celtx	59
Gambar 4. 1 Sketsa karakter pada kertas	60
Gambar 4. 2 Pen tool digunakan untuk menggambar.....	61
Gambar 4. 3 Proses pembuatan sketsa computer tokoh.....	61
Gambar 4. 4 Coloring pada adobe photoshop.....	62
Gambar 4. 5 Pembuatan gradasi tanah menggunakan adobe photoshop	63
Gambar 4. 6 Pembuatan background gunung dengan menggunakan hue/saturation.....	63
Gambar 4. 7 Gambar hasil jadi pembuatan background CS6.....	64
Gambar 4. 8 Proses pembuatan animasi dengan menggunakan adobe after effect CS6	65

Gambar 4. 9 Aplikasi rekam suara Samsung Galaxy Grand Prime untuk dubbing	66
Gambar 4. 10 Unlink video agar video dan suara menjadi komponen terpisah ...	67
Gambar 4. 11 Gambar bila dilihat perbedaan format video dan format suara sangat berbeda	67
Gambar 4. 12 Proses Compositing.....	68
Gambar 4. 13 Proses penggabungan video livenesshot dan animasi 2D	69
Gambar 4. 14 Efek transisi.....	69
Gambar 4. 15 Penambahan sound effect suasana perang	70
Gambar 4. 16 Ini keterangannya apa.....	70
Gambar 4. 17 Proses Rendering.....	71
Gambar 4. 18 Uji Alpa testing	73
Gambar 4. 19 Uji alpa testing	74
Gambar 4. 20 Beta testing melalui Youtube	75



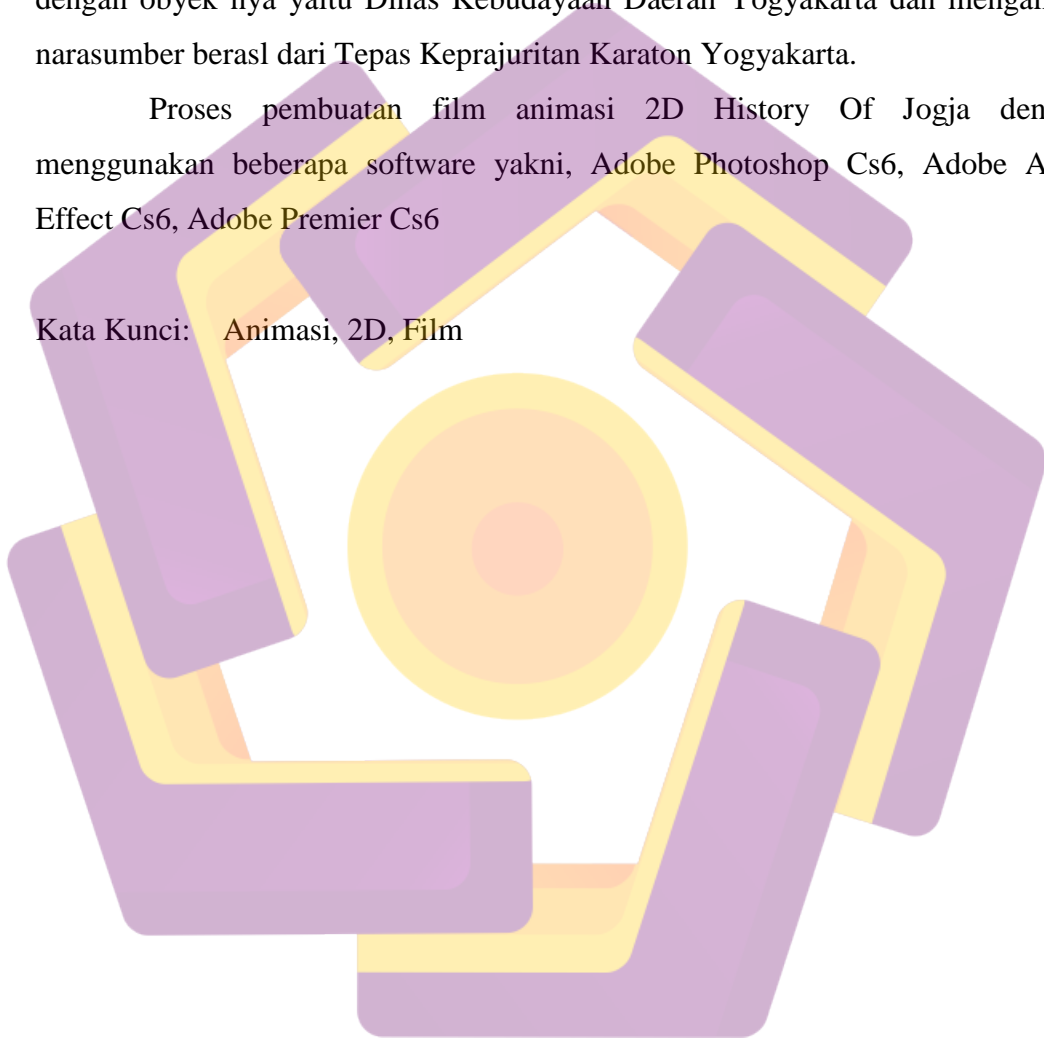
INTISARI

Film ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan informasi terkait sejarah berdirinya Kesultanan Yogyakarta dalam bentuk animasi 2D, agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh semua usia.

Pada Skripsi ini penulis membuat film animasi 2D History of Jogja dengan obyek nya yaitu Dinas Kebudayaan Daerah Yogyakarta dan mengambil narasumber berasal dari Tepas Keprajuritan Karaton Yogyakarta.

Proses pembuatan film animasi 2D History Of Jogja dengan menggunakan beberapa software yakni, Adobe Photoshop Cs6, Adobe After Effect Cs6, Adobe Premier Cs6

Kata Kunci: Animasi, 2D, Film



ABSTRACT

The film was created with the purpose to provide information related the history of the Sultanate of Yogyakarta in the form of 2D animation, to make it more interesting and easily understood by all ages.

In this Thesis the author making 2D animated film History of Yogyakarta with its object, namely the cultural Office of Yogyakarta and took a speaker comes from Tepas Keprajuritan Karaton Yogyakarta.

The process of making 2D animated film History Of Yogyakarta by using some software Adobe Photoshop Cs6, Adobe After Effects, Adobe Cs6 Premier Cs6

Keyword: animations, 2D, movies

