

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI
PENDEK 2D DENGAN JUDUL MAHASISWA
TINGKAT AKHIR**

SKRIPSI



disusun oleh
Muchamad Irfan
13.11.6935

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI
PENDEK 2D DENGAN JUDUL MAHASISWA
TINGKAT AKHIR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Muchamad Irfan

13.11.6935

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

2018

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D
DENGAN JUDUL MAHASISWA TINGKAT AKHIR


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muchamad Irfan

13.11.6935

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Februari 2017

Dosen Pembimbing,


Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D DENGAN JUDUL MAHASISWA TINGKAT AKHIR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muchamad Irfan

13.11.6935

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 April 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148

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

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,

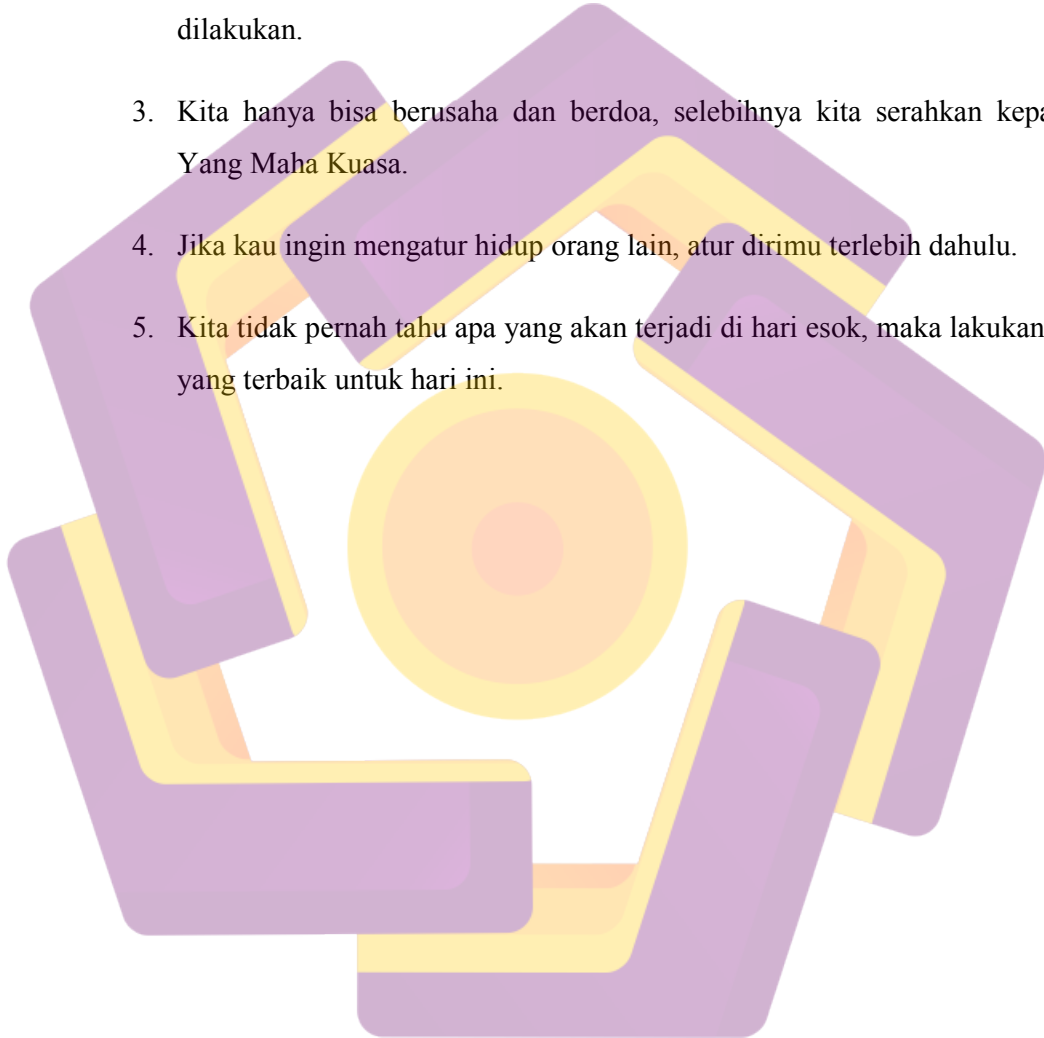


Muchamad Irfan

NIM. 13.11.6935

MOTTO

1. Barang siapa beriman kepada Allah dan hari akhir, maka hendaklah ia berkata baik atau diam.
2. Jika rencana “A” tidak berhasil, masih ada 25 huruf abjad lagi yang bisa dilakukan.
3. Kita hanya bisa berusaha dan berdoa, selebihnya kita serahkan kepada Yang Maha Kuasa.
4. Jika kau ingin mengatur hidup orang lain, atur dirimu terlebih dahulu.
5. Kita tidak pernah tahu apa yang akan terjadi di hari esok, maka lakukanlah yang terbaik untuk hari ini.



PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia penulis utarakan rasa syukur dan terima kasih penulis kepada :

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa karena hanya atas izin, karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan diselesaikan dengan baik.
2. Kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, serta para sahabat yang merupakan tauladan bagi seluruh umat.
3. Kepada bapak, ibu serta kakak saya karena dukungan dan doa maupun materi yang tiada henti sehingga selalu memberikan penulis kekuatan dan semangat, karena itu terimalah persembahkan bakti saya untuk ibu dan bapak.
4. Dosen pembimbing, bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, terimakasih sudah meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan penulis, serta membimbing penulis sehingga bisa segera menyelesaikan skripsi, terutama pada masukan, kritik dan saran yang telah diberikan.
5. Teman-teman solid Aliansi Basement 2 squad x kontrakan nestapa atas support sarana dan pra sarana serta masukan, motivasi yang tiada henti diberikan.
6. KTY X FBLS yang tiada henti memberikan semangat kepada saya sedari SMP hingga saat ini, gas kencang saja.
7. Kepada kekasih saya yang belum ditemukan sampai saat ini. Saya berharap agar lekas dipertemukan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan ramhat, hidayah, serta inayah-Nya penulis masih diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dengan selesainya Skripsi berjudul *Perancangan dan Pembuatan Film Animasi Pendek 2D Dengan Judul Mahasiswa Tingkat Akhir..* Dengan ini penyusun mengucapkan banyak

terima kasih kepada :

1. Terimakasih kepada keluarga besar saya atas supportnya dan doa.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. selaku pembimbing yang telah membantu penulisan skripsi ini agar cepat selesai.
4. Serta terimakasih kepada kakak kandung saya (Pandan Wepa Ema Colada) atas dukungan maupun doanya.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga terselesaikan.

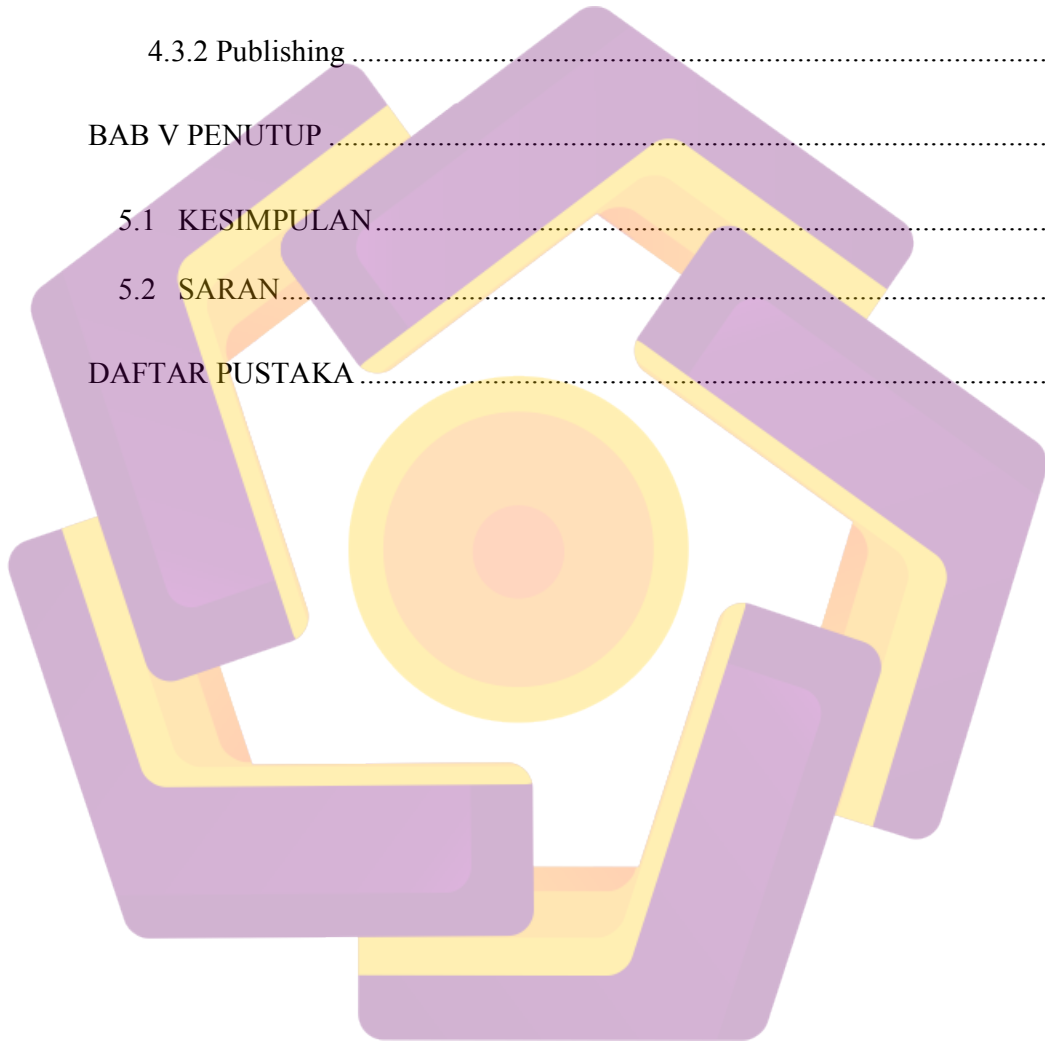
DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
INTISARI	XVI
ABSTRAK	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	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 METODE PENELITIAN	3

1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.1.1	Metode Observasi.....	3
1.6.1.2	Metode Kepustakaan.....	3
1.6.1.3	Metode Quisioner.....	3
1.6.2	Metode Analisis.....	4
1.6.3	Metode Perancangan.....	4
1.6.4	Metode Pengembangan.....	4
1.7	SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....		6
2.1	TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.2	FILM.....	7
2.2.1	Pengertian Film.....	7
2.2.2	Jenis Film.....	8
2.3	ANIMASI.....	9
2.3.1	Pengertian Animasi.....	9
2.3.2	Jenis-Jenis Animasi.....	9
2.3.3	Prinsip Animasi.....	12
2.4	PROSES PRODUKSI ANIMASI.....	16
2.4.1	Pra Produksi.....	16
2.4.2	Produksi.....	18
2.4.3	Pasca Produksi.....	20
2.5	KEBUTUHAN DASAR YANG DIGUNAKAN.....	21
2.6	SKALA LIKERT.....	22

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	24
3.1 ANALISIS KEBUTUHAN.....	24
3.1.1 Analisi Kebutuhan Fungsional.....	24
3.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	24
3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Hardware.....	24
3.1.2.2 Analisis Kebutuhan Software.....	25
3.2 PERANCANGAN.....	26
3.2.1 Pra Produksi.....	26
3.2.1.1 Ide Cerita.....	26
3.2.1.2 Screenplay/Naskah.....	27
3.2.1.3 Character Development/Pengembangan Karakter.....	31
3.2.1.4 Storyboard.....	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 PRODUKSI.....	34
4.1.1 Drawing.....	34
4.1.1.1 Key Drawing.....	37
4.1.1.2 In Between Drawing.....	39
4.1.2 Coloring.....	42
4.1.3 Background.....	44
4.1.4 Export Movie.....	46
4.1.5 Voice Recording.....	50
4.2 PASCA PRODUKSI.....	51
4.2.1 Voice Editing.....	51

4.2.2 Compositing.....	52
4.2.3 Editing.....	55
4.2.4 Rendering.....	56
4.3 PENGUJIAN	58
4.3.1 Kuisoner.....	58
4.3.2 Publishing.....	68
BAB V PENUTUP	71
5.1 KESIMPULAN.....	71
5.2 SARAN.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73



DAFTAR TABEL

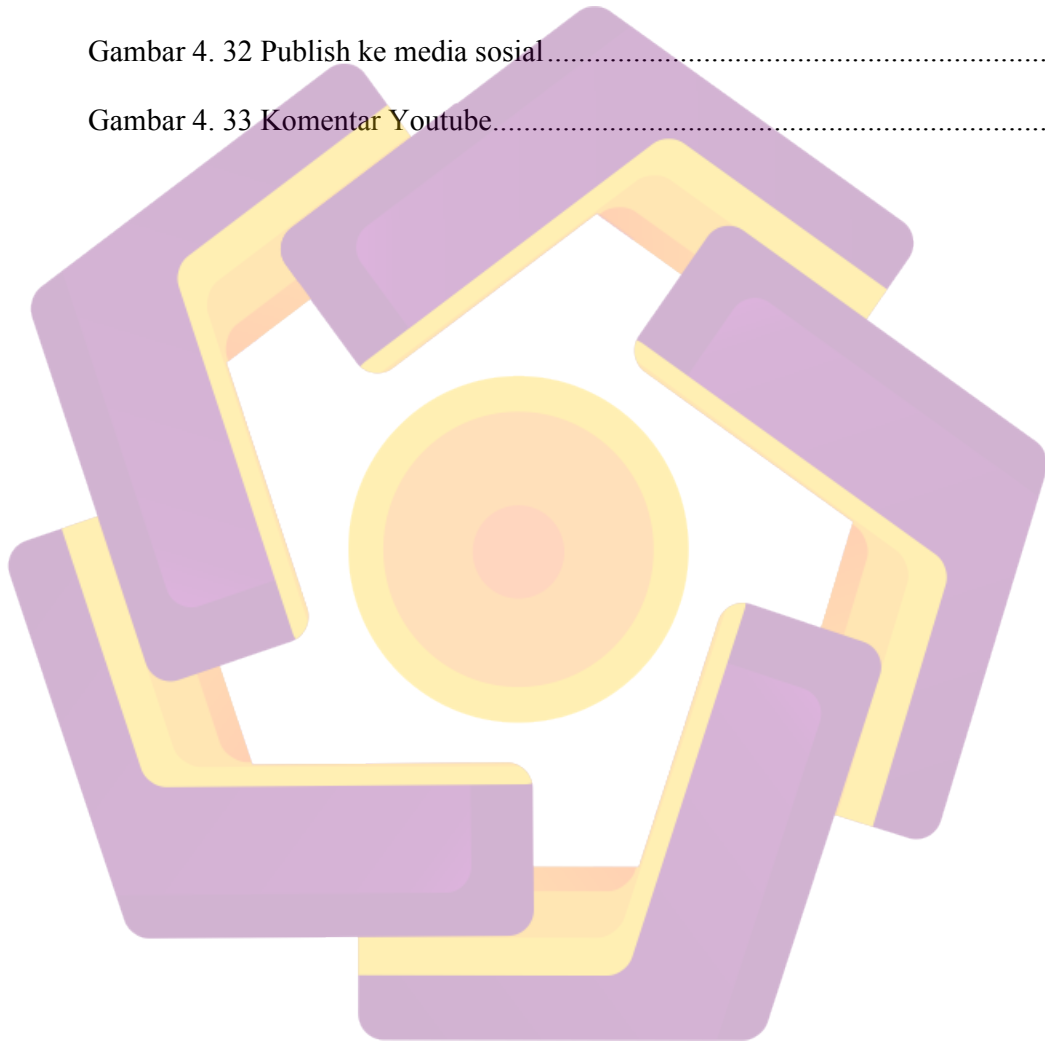
Tabel 4. 1 Tabel Kuisoner Penilaian.....	59
Tabel 4. 2 Tabel Penentuan Skor Jawaban.....	60
Tabel 4. 3 Tabel Skor Ideal	61
Tabel 4. 4 Tabel Ketentuan	62
Tabel 4. 5 Tabel Perolehan Data 1.....	62
Tabel 4. 6 Tabel Perolehan Data 2.....	63
Tabel 4. 7 Tabel Perolehan Data 3.....	64
Tabel 4. 8 Tabel Perolehan Data 4.....	64
Tabel 4. 9 Tabel Perolehan Data 5.....	65
Tabel 4. 10 Tabel Perolehan Data 6.....	65
Tabel 4. 11 Tabel Perolehan Data 7.....	66
Tabel 4. 12 Tabel Perolehan Data 8.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Anticipation.....	12
Gambar 2. 2 Squash and Stretch.....	12
Gambar 2. 3 Straight-ahead and Pose-to-Pose.....	13
Gambar 2. 4 Follow-through and Overlapping Action.....	14
Gambar 2. 5 Slow In – Slow Out.....	14
Gambar 2. 6 Secondary Action.....	15
Gambar 2. 7 Contoh Struktur Storyboard 1.....	17
Gambar 2. 8 Contoh Struktur Storyboard 2.....	18
Gambar 2. 9 Sembilan Standar Phonetic.....	20
Gambar 2. 10 Skema Skala Likert a.....	22
Gambar 2. 11 Skema Skala Likert b.....	22
Gambar 3. 1 Scene Heading.....	27
Gambar 3. 2 Action.....	28
Gambar 3. 3 Dialogue.....	28
Gambar 3. 4 Tampilan software Celtx.....	29
Gambar 3. 5 Screenplay film animasi “Mahasiswa Tingkat Akhir”.....	30
Gambar 3. 6 Character Development.....	31
Gambar 3. 7 Tampilan software Toon Boom Storyboard Pro.....	32
Gambar 3. 8 Storyboard “Mahasiswa Tingkat Akhir”.....	33
Gambar 4. 1 Bagan dan proses produksi animasi 2D.....	34
Gambar 4. 2 Tampilan awal Toon Boom Harmony 10.0.1.....	35
Gambar 4. 3 Lembar kerja Toon Boom Harmony 10.0.1.....	36

Gambar 4. 4 <i>Keyframe</i> awal.....	37
Gambar 4. 5 Gambar <i>key</i> /kunci.....	38
Gambar 4. 6 Menambah layer baru.....	38
Gambar 4. 7 Outline Gambar <i>key</i>	39
Gambar 4. 8 <i>Onion Skin</i> gambar <i>key</i>	40
Gambar 4. 9 Proses menggambar in between.....	41
Gambar 4. 10 Proses penganimasian.....	41
Gambar 4. 11 <i>Scene Pallete</i> pada Toon Boom Harmony 10.0.1.....	42
Gambar 4. 12 Proses pewarnaan karakter.....	43
Gambar 4. 13 Hasil pewarnaan karakter.....	43
Gambar 4. 14 Menambah layer background.....	44
Gambar 4. 15 Sketsa background.....	45
Gambar 4. 16 Hasil pewarnaan background.....	46
Gambar 4. 17 Scene Settings.....	47
Gambar 4. 18 Export Movie.....	48
Gambar 4. 19 Movie Settings.....	49
Gambar 4. 20 Standard Video Compression Settings.....	50
Gambar 4. 21 Perekaman Suara.....	51
Gambar 4. 22 Adobe Audition.....	52
Gambar 4. 23 Composition Setting.....	53
Gambar 4. 24 Membuat Compositing baru.....	54
Gambar 4. 25 Import File After Effects.....	54
Gambar 4. 26 Compositing scene.....	55

Gambar 4. 27 Editing video	56
Gambar 4. 28 Export Settings	57
Gambar 4. 29 Hasil akhir film.....	58
Gambar 4. 30 Rating Scale.....	61
Gambar 4. 31 Rumus presentase persetujuan.....	67
Gambar 4. 32 Publish ke media sosial.....	69
Gambar 4. 33 Komentar Youtube.....	70



INTISARI

Dengan berkembangnya teknologi pada saat ini, pembuatan film animasi 2D dapat di kerjakan dengan cepat dan biaya yang murah. Animasi 2D merupakan efek gerakan atau perubahan dari kumpulan gambar yang berbeda dan di susun sedemikian rupa pada setiap frame, kemudian di jalankan rangkaian frame tersebut sehingga terlihat seperti sebuah film. Manfaat dari film animasi selain untuk sarana hiburan bisa juga sebagai media penyampaian nilai moral.

Pada skripsi ini penulis membuat film 2D dengan judul “Mahasiswa Tingkat Akhir”. Dalam perancangan dan pembuatan film animasi 2D ini selain memberikan hiburan tapi juga memberikan pesan moral dan perjuangan mahasiswa dalam menjalani kehidupan di masa kuliah dan setelah lulus untuk mencari jati diri.

Di dalam pengerjaannya film animasi ini menggunakan teknik animasi digital. Penggunaan teknik ini menciptakan animasi 2D yang lebih mudah dalam pengerjaan dan lebih menghemat waktu namun tetap mempunyai kualitas yang baik untuk memberikan gambaran tentang inti cerita dalam film.

Kata Kunci : Animasi, Film , 2 Dimensi

ABSTRACT

With the development of the technology at this time, the creation of 2D animated film can be used to do quickly and at low cost. 2D animation was motion effects or changes from a collection of different images and stacking in such a way on each frame, then the frames be executed so it looks like a movie.

Benefits of animated films in addition to means of entertainment can also delivery media as moral values. In this thesis the author makes the 2D film under the title "Mahasiswa Tingkat Akhir". In the design and creation of 2D animated films besides provide entertainment but also give moral and struggle through life in a student in college and after graduation to find identity.

In normal use this animated film using the digital animation techniques. The use of this technique to create a 2D animation easier in workmanship and more save time and still have good quality to provide an overview of the core of the story in the film.

Keyword: Animation, Movie, 2 Dimension