

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D TUTORIAL CARA MANUAL  
MENYABLON KAOS PADA RUNAWAY CLOTHING  
MENGUNAKAN TEKNIK RIGGING**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Fachrus Khafifi**

**16.12.9588**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D TUTORIAL CARA MANUAL  
MENYABLON KAOS PADA RUNAWAY CLOTHING  
MENGUNAKAN TEKNIK RIGGING**

**SKRIPSI**

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



Disusun oleh

**Fachrus Khafifi**

**16.12.9588**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D TUTORIAL CARA MANUAL MENYABLON KAOS PADA RUNAWAY CLOTHING MENGUNAKAN TEKNIK RIGGING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fachrus Khaffi**

**16.12.9588**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Januari 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Barka Satya, M. Kom**

**NIK. 190302126**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D TUTORIAL CARA MANUAL  
MENYABLON KAOS PADA RUNAWAY CLOTHING  
MENGUNAKAN TEKNIK RIGGING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fachrus Khafifi**

**16.12.9588**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 September 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Barka Satya, M.Kom**  
**NIK. 190302126**

**Ali Mustopa, M.Kom**  
**NIK. 190302192**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Desember 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S. Kom, M. Kom**  
**NIK. 190302096**

## 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, 20 Desember 2021



Fachrus Khafifi  
NIM 16.12.9588

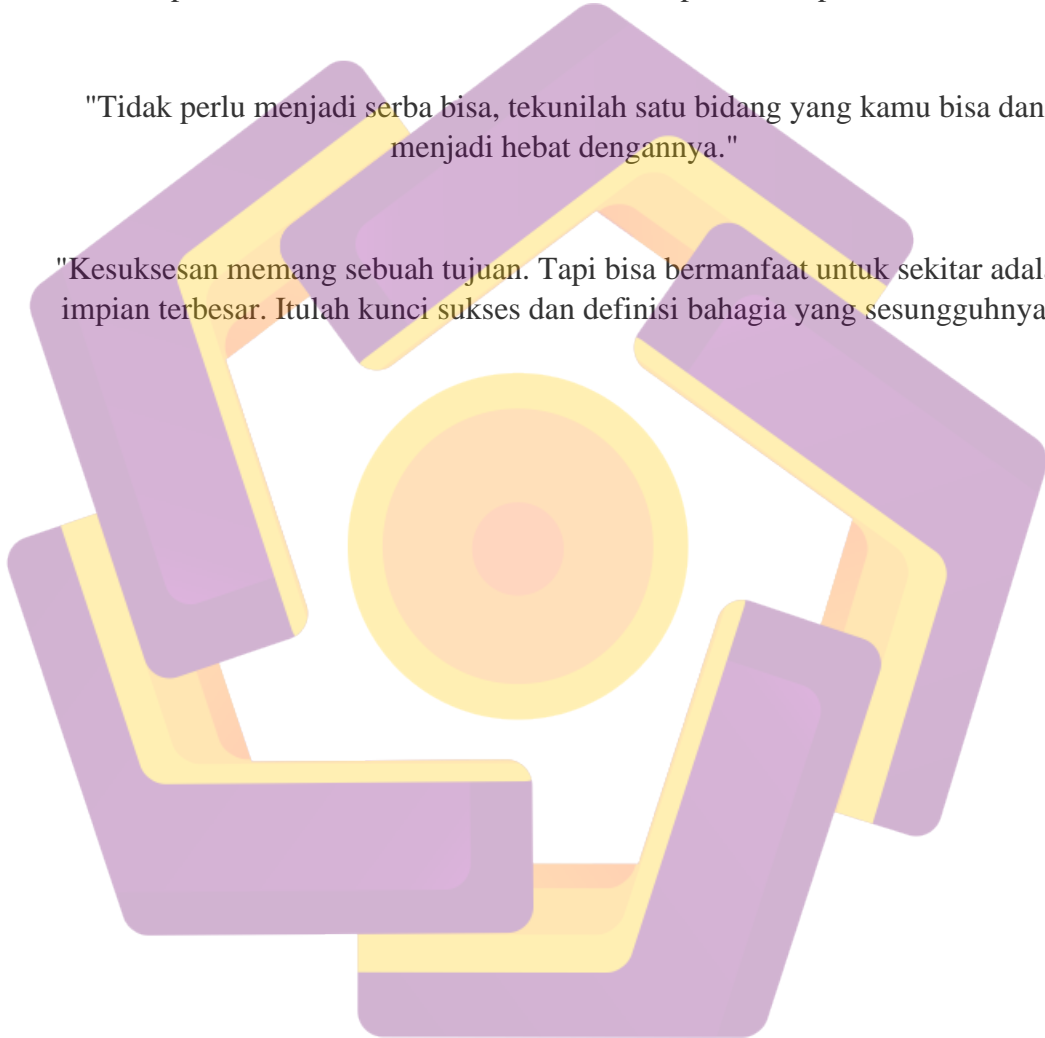
## MOTTO

"Jangan bandingkan prosesmu dengan orang lain karena tak semua bunga tumbuh mekar bersamaan."

"Setiap kesulitan selalu ada kemudahan. Setiap masalah pasti ada solusi."

"Tidak perlu menjadi serba bisa, tekunilah satu bidang yang kamu bisa dan menjadi hebat dengannya."

"Kesuksesan memang sebuah tujuan. Tapi bisa bermanfaat untuk sekitar adalah impian terbesar. Itulah kunci sukses dan definisi bahagia yang sesungguhnya."



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai tanda rasa syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orangtua saya yang atas doa dan dukungannya saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Dosen Pembimbing saya Bapak Barka Satya, M.Kom. yang telah meluangkan waktu dan ilmunya untuk membimbing penyusunan skripsi saya dari awal hingga akhir.
3. Segenap dosen Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
4. Teman-teman S1-SI-10 yang telah menjadi teman seperjuangan semasa kuliah sampai sekarang serta kenangan yang tidak dapat dilupakan.
5. Teman satu kosan KOS PENUH BERKAH yang sudah menemani waktu hari demi hari.
6. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu

## KATA PENGANTAR

Allhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala limpahan ridhlo, hidayah, dan inayah-Nya sehingga Skripsi dengan judul **“Pembuatan Video Animasi 2D Tutorial cara Manual Menyablon Kaos Pada Runaway Clothing Menggunakan Teknik Rigging”** ini dapat penulis selesaikan dengan baik dan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan segala keterbatasan yang penulis miliki, masih banyak kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki.

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT dan junjungannya Nabi Muhammad SAW atas berkah, rahmat dan hidayahNya kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Prof. Mohammad Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku ketua program studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Barka Satya, M.Kom yang telah membimbing dan mengarahkan selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu dan memberi ilmu dalam prose belajar mengajar.
7. Diri sendiri yang sudah berjuang sejauh ini sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kedua orangtua yang telah memberikan doa dan dukungan dalam penyusunan skripsi.
9. Teman teman kelas S1-SI-10 yang selalu memberikan dukungan dan bantuan.
11. Serta semua pihak yang terlibat yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu

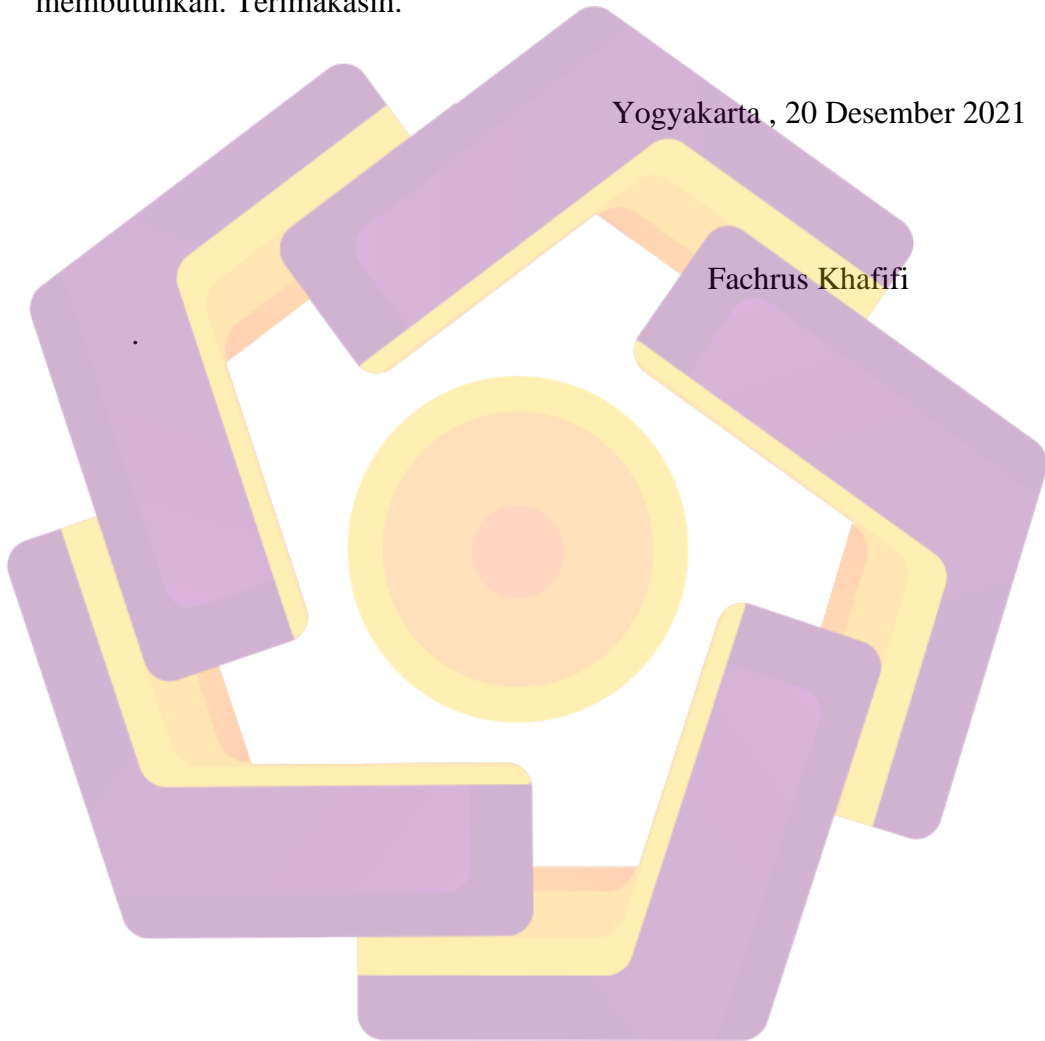


yang telah membantu selesainya skripsi ini

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna dan masih banyak kesalahan tetapi penulis sudah menyelesaikannya dengan maksimal sesuai kemampuan penulis. Kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan penulis dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak pihak yang membutuhkan. Terimakasih.

Yogyakarta , 20 Desember 2021

Fachrus Khafifi



## DAFTAR ISI

COVER .....	1
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Analisis .....	4
1.5.3 Perancangan.....	4
1.5.4 Produksi .....	4
1.5.5 Testing dan Implementasi .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Pengertian Animasi 2 Dimensi .....	7
2.3 Animasi Sebagai Media Pembelajaran.....	8

2.4	12 Prinsip Dasar Animasi .....	9
2.4.1	<i>Anticipation</i> .....	9
2.4.2	<i>Squash and Stretch</i> .....	9
2.4.3	<i>Staging</i> .....	10
2.4.4	<i>Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose</i> .....	10
2.4.5	<i>Follow-through dan Overlapping Action</i> .....	11
2.4.6	<i>Slow In - Slow Out</i> .....	11
2.4.7	<i>Arcs</i> .....	12
2.4.8	<i>Secondary Action</i> .....	12
2.4.9	<i>Timing</i> .....	12
2.4.10	<i>Exaggeration</i> .....	13
2.4.11	<i>Solid Drawing</i> .....	14
2.4.12	<i>Appeal</i> .....	14
2.5	Teknik Animasi.....	14
2.5.1	Animasi Sel.....	14
2.5.2	Animasi <i>Frame</i> .....	15
2.5.3	Animasi <i>Sprite</i> .....	15
2.5.4	Animasi Lintasan .....	15
2.5.5	Animasi <i>Spline</i> .....	15
2.5.6	Animasi Vektor .....	16
2.5.7	Animasi Karakter .....	16
2.5.8	Computational Animation.....	16
2.5.9	Morphing.....	16
2.6	Proses Pembuatan Animasi .....	17
2.6.1	<i>Pre-Production</i> (Tahap Pra Produksi) .....	17
2.6.2	<i>Production</i> (Tahap Produksi).....	18
2.6.3	<i>Post Production</i> (Tahap Pasca Produksi).....	20
2.7	Video.....	22
2.7.1	Macam Format Video .....	22
2.7.2	Macam Sudut Pengambilan Gambar.....	25
2.7.3	Macam Macam Gerakan Kamera.....	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		30
3.1	Deskripsi Perusahaan .....	30

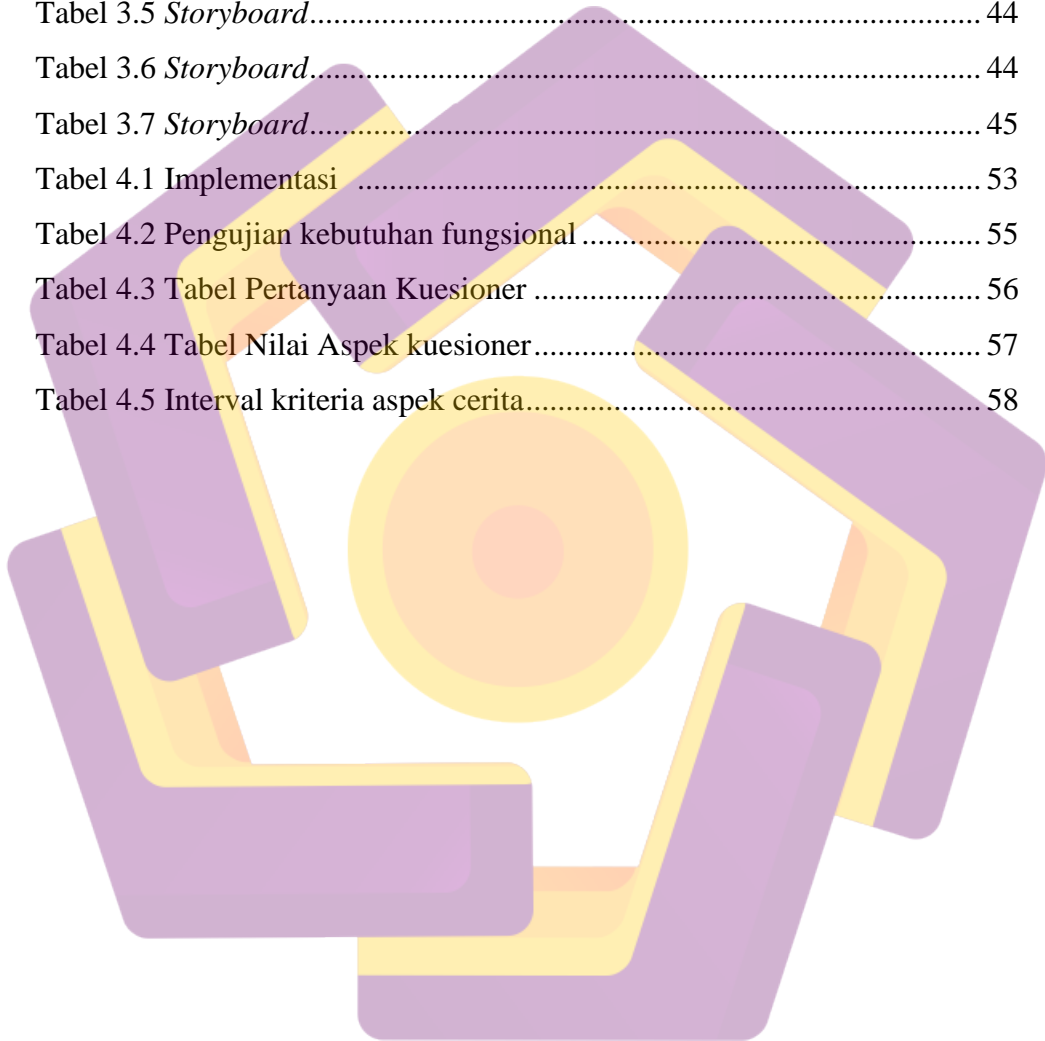
3.1.1	Bentuk Usaha .....	30
3.1.2	Profil Perusahaan .....	31
3.1.3	Struktur Organisasi Perusahaan .....	32
3.1.4	Jasa Pelayanan Runaway Clothing .....	33
3.2	Pengumpulan Data .....	34
3.2.1	Wawancara.....	34
3.2.2	Observasi.....	35
3.3	Analisa Masalah.....	35
3.3.1	Kelemahan Media Lama .....	35
3.3.2	Solusi yang Ditawarkan .....	35
3.4	Analisis Kebutuhan.....	36
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	36
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	36
3.4.3	Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	37
3.4.4	Analisis Kebutuhan <i>Software</i> .....	37
3.4.5	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	38
3.5	Perancangan.....	38
3.5.1	Perancangan Karakter .....	38
3.5.2	Perancangan <i>Audio</i> .....	38
3.5.3	Sinopsis .....	39
3.5.4	<i>Storybeat</i> .....	39
3.5.5	Perancangan <i>Storyboard</i> .....	41
3.5.6	Perancangan <i>Rigging</i> Karakter.....	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		46
4.1	Pembahasan.....	46
4.1.1	Produksi .....	46
4.1.2	Pasca Produksi .....	47
4.2	Implementasi.....	51
4.3	Evaluasi.....	53
4.3.1	Pengujian Kebutuhan Fungsional .....	53
4.3.2	Kuisisioner.....	55
BAB V PENUTUP .....		59
5.1	Kesimpulan .....	59

5.2	Saran .....	60
	DAFTAR PUSTAKA .....	62
	LAMPIRAN.....	64
	A. Kuisisioner.....	64



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi computer .....	38
Tabel 3.2 <i>Storybeat</i> .....	41
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> .....	43
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i> .....	43
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i> .....	44
Tabel 3.6 <i>Storyboard</i> .....	44
Tabel 3.7 <i>Storyboard</i> .....	45
Tabel 4.1 Implementasi .....	53
Tabel 4.2 Pengujian kebutuhan fungsional .....	55
Tabel 4.3 Tabel Pertanyaan Kuesioner .....	56
Tabel 4.4 Tabel Nilai Aspek kuesioner.....	57
Tabel 4.5 Interval kriteria aspek cerita.....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Anticipation</i> .....	9
Gambar 2.2 <i>Squash and Stretch</i> .....	9
Gambar 2.3 <i>Staging</i> .....	10
Gambar 2.4 <i>Straight-Ahead and Pose to Pose</i> .....	10
Gambar 2.5 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i> .....	11
Gambar 2.6 <i>Slow In and Slow Out</i> .....	11
Gambar 2.7 <i>Arcs</i> .....	12
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i> .....	12
Gambar 2.9 <i>Timing</i> .....	13
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i> .....	14
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i> .....	14
Gambar 2.12 <i>Appeal</i> .....	14
Gambar 3.1 Logo Runaway Clothing .....	32
Gambar 3.2 Tempat Kerja .....	32
Gambar 3.3 Denah Lokasi Perusahaan .....	32
Gambar 3.4 Struktur Organisasi Perusahaan .....	34
Gambar 3.5 fitur duik pada adobe after effect .....	46
Gambar 4.1 Proses <i>drawing</i> .....	47
Gambar 4.2 <i>Coloring</i> .....	48
Gambar 4.3 Pembuatan <i>background</i> .....	48
Gambar 4.4 <i>Sound effect non Copyrighted</i> di youtube .....	49
Gambar 4.5 BGM <i>Audio Library</i> di youtube studio .....	49
Gambar 4.6 <i>Sound effect control</i> di adobe premiere cc .....	50
Gambar 4.7 Penggabungan <i>background</i> dengan animasi .....	51
Gambar 4.8 <i>Render</i> dari After Effect .....	51
Gambar 4.9 <i>Compositing</i> .....	52
Gambar 4.10 <i>Rendering</i> .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner.....	63
---------------------------	----





## INTISARI

Animasi mulai dimanfaatkan di Indonesia untuk pembuatan film, iklan, dan media pembelajaran juga vfx (*visual effect*). Terutama dalam pembuatan media pembelajaran dengan membuat video animasi, mulai bermunculan animasi di Indonesia berupa animasi 2D ataupun 3D. Penulis memiliki ide membuat video animasi 2D tutorial menyablon kaos untuk sebagai media pembelajaran terutama untuk karyawan baru pada sebuah perusahaan yang bernama Runaway Clothing agar lebih mudah dalam memahami cara menyablon.

Dalam pembuatan video animasi 2D ini dengan judul “*Tutorial Cara Menyablon Kaos Menggunakan Teknik Rigging Pada Runaway Clothing*” menggunakan teknik *rigging*, dengan memahami 12 prinsip animasi agar dapat diterapkan secara baik dan benar. Dengan menerapkan 12 prinsip animasi dengan teknik pembuatan dengan cara *rigging* dengan baik akan sangat membantu untuk menghasilkan gerakan animasi agar terlihat nyata dan halus dan mudah dipahami.

Hasil penelitian ini adalah: (1) menghasilkan video animasi 2 Dimensi tutorial cara menyablon kaos menggunakan teknik *rigging* pada Runaway Clothing, (2) tingkat kelayakan media pembelajaran dari ahli media sebesar 88%, dan dari hasil penilaian aspek cerita berada pada kriteria “cukup” sehingga bisa disimpulkan bahwa pemilik perusahaan dan sebagian besar karyawan memahami video yang disampaikan melalui animasi.

**Kata Kunci:** Animasi, Video Pembelajaran,,Tutorial Menyablon, Runaway Clothing, 2D, *rigging*

## **ABSTRACT**

*Animation began to be used in Indonesia for making films, advertisements, and learning media as well as vfx (visual effects). Especially in the manufacture of learning media by making animated videos, animation began to appear in Indonesia in the form of 2D or 3D animation. The author has the idea of making a 2D animated video tutorial on screen printing for t-shirts as a learning medium, especially for new employees at a company called Runaway Clothing to make it easier to understand how to screen print.*

*In Making this 2D animation video with the title "Tutorial on How to Screen T-shirts Using Rigging Techniques on Runaway Clothing" using the rigging technique, by understanding the 12 principles of animation so that they can be applied properly and correctly. By applying the 12 principles of animation with good rigging techniques, it will be very helpful to produce animated movements to make them look real and smooth and easy to understand.*

*The results of this study are: (1) producing a 2-dimensional animated video tutorial on how to screen print a t-shirt using the rigging technique on Runaway Clothing, (2) the feasibility level of learning media from media experts is 88%, and from the results of the assessment of the story aspect it is in the "enough" criterion. so it can be concluded that the owner of the company and most of the employees understand the video delivered through animation.*

**Keywords:** *Animation, Learning Video, Screen printing tutorial, Runaway clothing, 2D, rigging*