

**IMPLEMENTASI TEKNIK RIGGING PADA FILM ANIMASI 2D
“HANTU KEDAI KOPI”**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Rahmadtullah

17.82.0006

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**IMPLEMENTASI TEKNIK *RIGGING* PADA FILM ANIMASI 2D
“HANTU KEDAI KOPI”**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Muhammad Rahmadtullah

17.82.0006

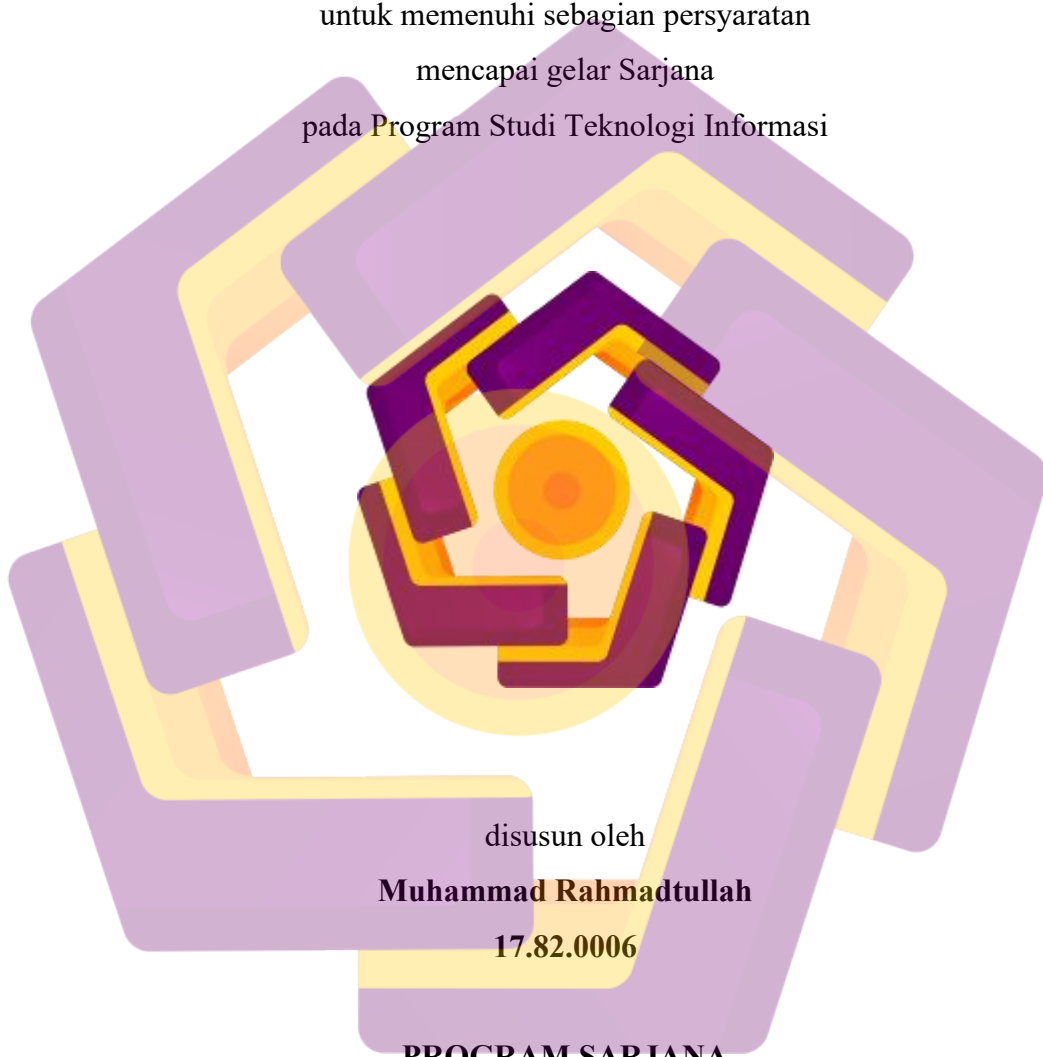
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**IMPLEMENTASI TEKNIK *RIGGING* PADA FILM ANIMASI 2D
“HANTU KEDAI KOPI”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Rahmadtullah

17.82.0006

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK *RIGGING* PADA FILM ANIMASI 2D “HANTU KEDAI KOPI”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Rahmadtullah

17.82.0006

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 06 Januari 2021

Dosen Pembimbing,

Haryoko, S.Kom., M.Cs

NIK. 190302286

PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI TEKNIK *RIGGING* PADA FILM ANIMASI 2D
“HANTU KEDAI KOPI”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Rahmadtullah

17.82.0006

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 04 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286



Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302375



M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302332



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 04 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, 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, 29 September 2022



Muhammad Rahmadtullah

NIM. 17.82.0006

PERSEMBAHAN

Atas puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.

Dengan terselesaikannya skripsi ini penulis ingin memberikan persembahan kepada.

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, Kesehatan, dan kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Teman-teman satu kelas penulis yang sudah memberikan banyak motivasi, canda tawa, dan Kenangan selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Kedua orang tua penulis (Bapak Tukimin dan Ibu Surayem) yang telah memberikan kritikan, arahan, dan doanya. Agar penulis menjadi anak yang lebih baik untuk kedepannya.
4. Bapak Haryoko, M.Cs, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah membimbing dan membantu serta arahan selama penyusunan skripsi.
5. Bapak, dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu selama menempuh Pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Teknik Rigging Pada Film Animasi 2D Hantu Kedai Kopi”. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata 1 (S1) Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak mungkin bisa terselesaikan tanpa dukungan, dorongan, nasehat, kritikan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu selama penyusunan skripsi.

Pada Kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M, selaku pendiri sekaligus ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku Dosen Wali S1 Teknologi Informasi 01.
3. Bapak Haryoko, M.Cs, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membantu selama penyusunan skripsi.
4. Bapak, dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu selama menempuh Pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

5. Kedua orang tua penulis (Bapak Tukimin dan Ibu Surayem) yang selalu memberikan kasih sayang, nasehat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman yang telah memberikan banyak dukungan, motivasi, dan banyak kenangan yang tak pernah terlupakan.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Yogyakarta, 21 Februari 2022



DAFTAR ISI

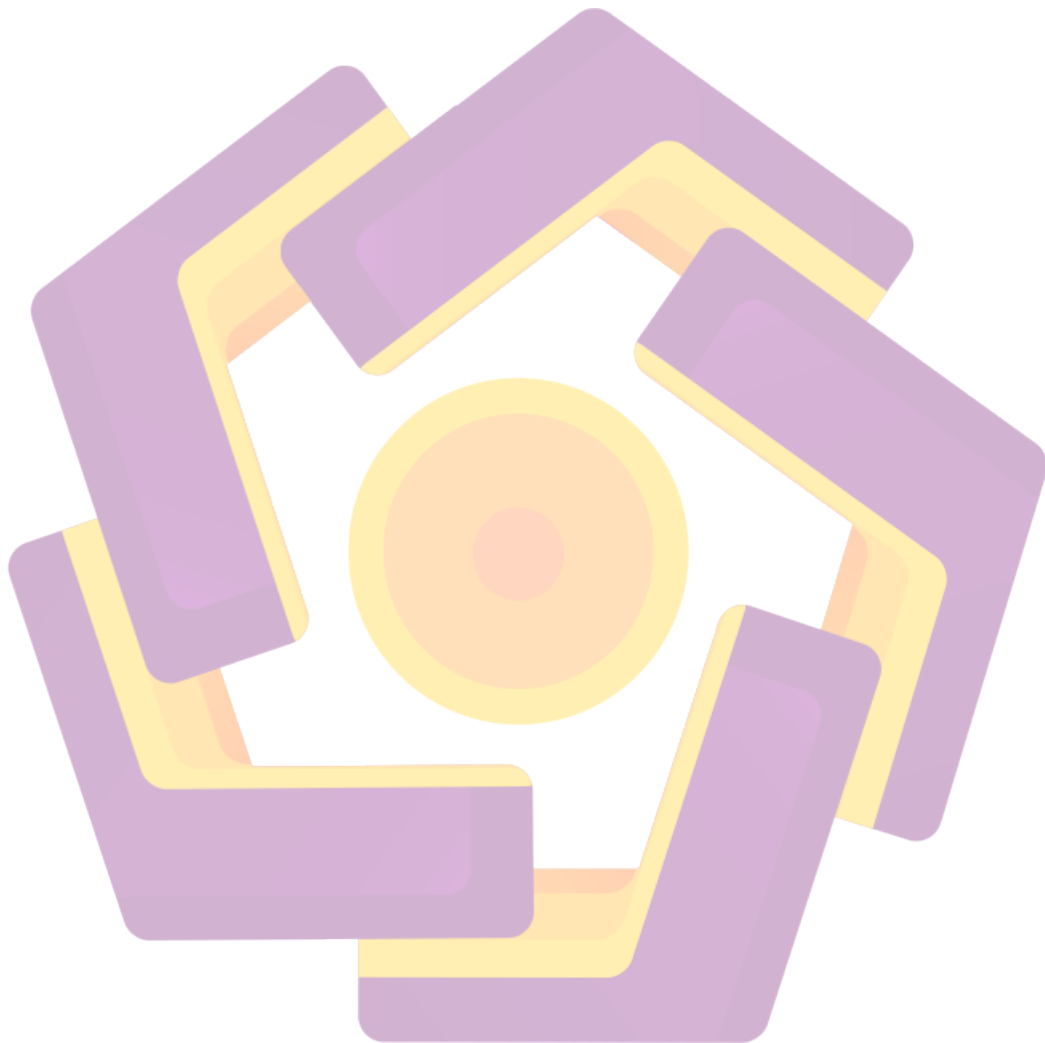
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN.....	v
PERNYATAAN.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	2
1.6 METODE PENELITIAN.....	3
1.6.1 METODE PENGUMPULAN DATA.....	3
1.6.2 METODE ANALISIS.....	3
1.6.3 METODE PERANCANGAN.....	3
1.6.4 METODE KUESIONER.....	3

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.2 DASAR TEORI	9
2.2.1 Pengertian Animasi.....	9
2.2.2 Macam-macam Animasi.....	9
2.2.3 Komponen Animasi.....	10
2.2.4 12 Prinsip Animasi	10
2.2.5 Pengertian Teknik Rigging.....	12
2.2.6 Pra Produksi.....	14
2.2.7 Menentukan Tema dan Konsep Cerita.....	15
2.2.8 <i>Storyboard</i>	15
2.2.9 Produksi.....	15
2.2.10 Paska Produksi.....	15
2.2.11 Adobe Photoshop CS6.....	16
2.2.12 Adobe Premiere Pro CC 2018.....	16
2.2.13 Moho 13.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 GAMBARAN ANIMASI HANTU KEDAI KOPI.....	17
3.2 ALUR PENELITIAN.....	17
3.2.1 Pra produksi.....	18
3.2.2 Produksi.....	19
3.2.3 Paska Produksi.....	20

3.3	ANALISA DAN PERANCANGAN.....	20
3.3.1	Pengumpulan Data.....	20
3.3.2	Analisa Kebutuhan.....	22
3.3.3	Kebutuhan Informasi.....	22
3.4	STORYBOARD.....	22
3.5	KEBUTUHAN PERANGKAT.....	28
3.6	<i>SCENARIO</i>	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1	PRODUKSI.....	34
4.1.1	Mendesain Karakter.....	34
4.1.2	Desain Background.....	37
4.1.3	Pembuatan Animasi.....	39
4.2	PASKA PRODUKSI.....	44
4.2.1	Compositing.....	44
4.2.2	Rendering.....	45
4.3	Evaluasi.....	47
4.3.1	<i>Alpha Test</i>	47
4.3.2	<i>Beta Test</i>	48
4.3.3	Target Responden.....	51
BAB V PENUTUP.....		52
5.1	KESIMPULAN.....	52
5.2	SARAN.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....		53

LAMPIRAN A PENJELASAN MENGENAI TEMPLATE LAPORAN SKRIPSI

..... 55



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	6
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	22
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat.....	28
Tabel 3.3 <i>Scenario</i>	29
Tabel 4.1 Evaluasi Kebutuhan Informasi.....	47
Tabel 4.2 Pengujian Kuesioner.....	48
Tabel 4.3 Tabel Bobot Nilai.....	49
Tabel 4.4 Tabel Presentase Nilai.....	50
Tabel 4.5 Tabel Perhitungan Kuesioner.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur penelitian	18
Gambar 3.2 Animasi Nasi Goreng dan Rumah Hantu	21
Gambar 4.1 Karakter Wawan	35
Gambar 4.2 Karakter Adit	35
Gambar 4.3 Karakter Bayu sang pemilik kedai kopi	36
Gambar 4.4 Karakter Pocong	37
Gambar 4.5 <i>Background</i> jalanan dan trotoar	37
Gambar 4.6 <i>Background</i> bentuk dari kedai kopi	38
Gambar 4.7 <i>Background</i> bagian dalam kedai kopi tampak dari luar	38
Gambar 4.8 <i>Background</i> bagian luar kedai kopi tampak dari dalam	39
Gambar 4.9 Objek karakter yang sudah diberi tulang	40
Gambar 4.10 menggerakkan bagian wajah karakter	41
Gambar 4.11 Gerakan <i>Walkcycle</i>	42
Gambar 4.12 Proses menggerakkan mulut menyesuaikan <i>audio</i>	42
Gambar 4.13 <i>Menu export</i>	43
Gambar 4.14 Proses <i>render</i>	44
Gambar 4.15 Proses <i>editing</i>	45
Gambar 4.16 <i>Editing audio</i>	45

Gambar 4.17 Melakukan proses *rendering*..... 46

Gambar 4.18 *Export* tahap akhir..... 46



INTISARI

Animasi 2D berkembang pesat di era *digital* saat ini. Animasi 2D memiliki banyak peran di masyarakat salah satunya adalah menjadi media hiburan. Animasi 2D merupakan menggerakkan objek yang bersifat datar atau dua dimensi agar terlihat hidup. Animasi 2D biasanya dibuat dengan cara menggambar satu per satu di setiap *frame* atau biasa dikenal dengan *frame by frame*. di era modern saat ini animasi tidak hanya menggunakan teknik *frame by frame* namun menggunakan beberapa teknik salah satunya yaitu teknik *rigging*. teknik *rigging* adalah proses pemasangan tulang atau kerangka pada karakter.

Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan, metode observasi, dan metode kuesioner. Metode kepustakaan adalah metode mencari sumber dari buku atau jurnal. metode observasi merupakan metode mengamati berbagai film animasi 2D untuk dijadikan sebuah acuan dalam pembuatan produk. Metode kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang berisikan pertanyaan-pertanyaan secara online maupun offline kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan penulis.

Mengimplementasikan teknik *rigging* dalam proses pembuatan animasi 2D "Hantu Kedai Kopi" dengan menggunakan software Adobe Photoshop, Moho 13, dan Adobe Premiere Pro dapat mempermudah dalam pengerjaan animasi karena memiliki tahapan yang sedikit dan tidak membutuhkan waktu yang lama. Animasi saat ini banyak sekali digunakan sebagai media hiburan terutama animasi horor. Film animasi ini *dirancang* untuk memunculkan rasa takut, menyeramkan, dan disertai dengan hal-hal yang lucu.

Kata kunci : Film animasi 2D dan teknik rigging

ABSTRACT

2D animation is growing rapidly in today's digital era. 2D animation has many roles in society, one of which is being an entertainment medium. 2D animation is moving objects that are flat or two-dimensional to make them look alive. 2D animation is usually made by drawing one by one in each frame or commonly known as frame by frame, in today's modern era animation not only uses frame by frame techniques but uses several techniques, one of which is the rigging technique. Rigging technique is the process of attaching bones or skeletons to characters.

This research uses library method, observation method, and questionnaire method. The library method is a method of finding sources from books or journals. The observation method is a method of observing various 2D animated films to be used as a reference in making products. The questionnaire method is a data collection method that contains online and offline questions for respondents to respond to according to the author's request.

Implementing the rigging technique in the process of making 2D animation "Hantu Kopi Kedai" using Adobe Photoshop, Moho 13, and Adobe Premiere Pro software can make it easier to work on animation because it has few stages and doesn't take a long time. Animation is currently widely used as a medium of entertainment, especially horror animation. This animated film is designed to be scary, scary, and accompanied by something funny.

Keywords : 2D animation movie dan rigging technique