

**PEMBUATAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI “ABU-ABU”
 MENGGUNAKAN SOFTWARE PENGOLAHAN AUDIO DAN
 VIDEO**

SKRIPSI



**DISUSUN OLEH :
VIRGINIA ZAHARA
5235151658**

*Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan*

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
DAN KOMPUTER**
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2020

**PEMBUATAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI “ABU-ABU”
 MENGGUNAKAN SOFTWARE PENGOLAHAN AUDIO DAN VIDEO**

Oleh

**Virginia Zahara
5235151658**

**Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Universitas Negeri Jakarta**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membahas tentang pengolahan audio dan video dalam pembuatan animasi dua dimensi. Responden dari penelitian ini adalah siswa kelas X, XI, dan XII Multimedia di SMKN 34 Jakarta. Langkah-langkah yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari, yaitu: (1) Pra-Produksi Audio, yaitu merupakan tahapan awal dalam proses produksi audio; (2) Produksi Audio, merupakan kegiatan dilakukannya perekaman audio, yaitu dubbing dan multi-track recording; (3) Pasca-Produksi Audio, yaitu merupakan tahap terakhir dari pelaksanaan proses produksi audio, meliputi editing dan mixing; (4) Pasca-Produksi Video, yaitu merupakan tahap akhir dalam produksi video sebelum video sebelum video siap disajikan atau didistribusikan, meliputi proses mixing dan editing. Berdasarkan data yang diambil terhadap ahli media dan responden (siswa) berupa angket/kuisisioner dengan menggunakan skala Likert dari sebuah aspek, di antaranya, yaitu: aspek kualitas audio dan tampilan (dari segi audio visual) memperoleh skor 83% dan 70,5 %. Dari hasil pengujian terhadap ahli media dan siswa yang diperoleh secara keseluruhan, pengolahan audio dan video dalam pembuatan film animasi dapat dikategorikan “baik”. Saran yang diberikan terkait penilaian ini adalah untuk pengolahan audio dan video dalam pembuatan film animasi, kategori-kategori seperti penyesuaian dubbing, volume suara (intonasi suara narasi) dan percakapan, juga dalam transisi video harus lebih diperhatikan dan disesuaikan lagi agar dapat menghasilkan film animasi yang bagus, menarik, dan berkualitas.

Kata kunci: Film Animasi, Audio, Video

THE MAKING OF TWO-DIMENTIONAL ANIMATION FILM “ABU-ABU” USING AUDIO AND VIDEO PROCESSING SOFTWARES

By

**Virginia Zahara
5235151658**

**Study Program of Information and Computer Engineering
State University of Jakarta**

This study aimed to discuss about audio and video processing in the making of two-dimensional animation. The respondents of this study were the tenth, eleventh, and twelfth grade students at SMKN 34 Jakarta. The measures in this study consisted of: (1) Audio Pre-Production, which was the initial stage in the audio production process; (2) Audio production, was an audio recording activity, including dubbing and multi-track recording; (3) Audio Post-Production, which was the last stage of the audio production process, including editing and mixing; (4) Post-Video Production, which was the final stage in video production before the video before the video was ready to be presented or distributed, including the mixing and editing process. Based on the data taken from media expert and respondents (students) in the form of questioners using the Likert scale from various aspects, such as: the aspect of audio and display quality (from the audio visual point) got a score of 83% and 70,5%. From the results of testing from media expert and students, overall, the processing of audio and video in the making of animation film can be categorized as “good”. Recommendations that were related to this study was the processing of audio and video in the making of animation films, categories such as dubbing adjustment, sound volume (intonation of narration) and dialogue, and video transition needs to be optimized and adjusted again so that it can produce a good and interesting animation film.

Keywords: Animation Film, Audio, Video

PEMBUATAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI “ABU-ABU”
MENGGUNAKAN SOFTWARE PENGOLAHAN AUDIO DAN VIDEO

Virginia Zahara, NIM: 5235151658

HALAMAN PENGESAHAN

NAMA DOSEN

TANDA TANGAN

TANGGAL

Prasetyo Wibowo
Yunanto, M.Eng
(Dosen Pembimbing 1)



17-2-2020

Z.E. Ferdi Fauzan
Putra, S.Pd., M.Pd.T
(Dosen Pembimbing 2)



17 Feb 2020

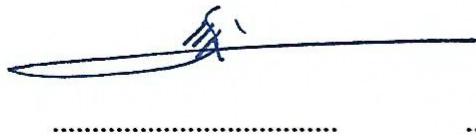
PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN

TANDA TANGAN

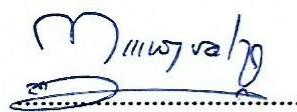
TANGGAL

Lipur Sugiyanta, Ph.D
(Ketua Penguji)



17/02-2020

Murien Nugraheni,
M.Cs
(Penguji 1)



12 Februari 2020

Diat Nurhidayat, M.Ti
(Penguji 2)



12-02-2020

Tanggal Lulus: 18 februari 2020

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 29 Januari 2020
Yang membuat pernyataan



Virginia Zahara
5235151658



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Virginia Zahara
NIM : 5235151658
Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Alamat email : virginiazahara@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**PEMBUATAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI “ABU-ABU” MENGGUNAKAN
SOFTWARE PENGOLAHAN AUDIO DAN VIDEO**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 23 Februari 2020

Penulis

(Virginia Zahara)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena karunia dari Nya dan limpahan berkah sehingga skripsi dengan judul “Pembuatan Film Animasi Dua Dimensi “Abu-Abu” Menggunakan Software Pengolahan Audio dan Video” dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

Selama penyusunan skripsi, banyak bantuan yang saya terima dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Lipur Sugiyanta, Ph.D., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Prasetyo Wibowo Yunanto, M.Eng., selaku dosen pembimbing pertama dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak Z.E. Ferdi Fauzan Putra, M.Pd.T, selaku dosen pembimbing kedua dalam penyusunan skripsi.
4. Orang tua saya tercinta yang selama ini dengan sabar telah membekaskan, mendidik, dan mendukung saya dengan segenap hati.
5. Oppa Gregorius Edward Sebastian, orang tercinta yang selama ini telah sabar menemani dan mendukung saya dengan segenap hati.
6. Grup WIBU PTIK (Angga, Angrilla, Juliana, Fahmi, Yanuar, Undeng), Yayat, Amel, Kevin, Cindy, Gamizar, Miftah dan keluarga PTIK 2015 untuk kebersamaan, semangat dan doa nya selama ini.
7. Geng Bestie (Yudhitya Widia Aulia, Zahra Aprilia, Elvirawati Umul Aisyah) untuk kebersamaan, semangat dan doa nya selama ini
8. Siswa dan guru-guru multimedia SMKN 34 Jakarta yang telah banyak membantu dalam pembuatan skripsi ini.

Selain itu, saya juga mengucapkan terima kasih pihak-pihak lain yang mendukung kelancaran penggerjaan skripsi ini.

Akhir kata, saya meminta maaf atas segala kekurangan dalam skripsi ini, dan berharap skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak serta dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

Penulis

Virginia Zahara
5235151658

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1. Kegunaan Teoritis.....	7
1.6.2. Kegunaan Praktis.....	8
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Kerangka Teori.....	9
2.1.1 Film	9
2.1.1.1 Pengertian Film	9
2.1.1.2 Jenis-jenis Film.....	10
2.1.1.3 Kegunaan Film	12
2.1.2 Animasi Dua Dimensi	13
2.1.2.1 Pengertian Animasi Dua Dimensi	13
2.1.2.2 Contoh Animasi Dua Dimensi.....	14
2.1.3 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	14
2.1.3.1 Pengertian Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	15

2.1.3.2 Jenis-jenis Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	15
2.1.3.3 Kegunaan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	18
2.1.4 Audio.....	19
2.1.4.1 Pengertian Audio	19
2.1.4.2 Jenis-jenis Audio	20
2.1.4.3 Kegunaan Audio	21
2.1.5 Video	22
2.1.5.1 Pengertian Video	22
2.1.5.2 Jenis-jenis Video	23
2.1.5.3 Kegunaan Video	24
2.2 Penelitian Relevan.....	25
2.3 Kerangka Berpikir.....	28
BAB III. METODELOGI PENELITIAN.....	31
3.1 Tempat dan Waktu	31
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	31
3.3 Populasi dan Sampel	32
3.4 Diagram Alir Penelitian	33
3.4.1 Pra-Produksi Audio	33
3.4.2 Produksi Audio.....	34
3.4.3 Pasca Produksi Audio.....	35
3.4.4 Pasca-Produksi Video (Penyuntingan Video)	36
3.5 Metode Penelitian.....	38
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.7 Instrumen Penelitian.....	39
3.7.1 Kisi-kisi Instrumen.....	40
3.8 Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian	49
4.1.2 Analisis Data Penelitian	64
4.2 Pembahasan	69
4.2.1 Tahap Pengolahan Audio dan Video.....	69

4.3	Hasil Evaluasi.....	80
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	87	
5.1	Kesimpulan.....	87
5.2	Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89	
LAMPIRAN.....	92	



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	27
Tabel 3.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	31
Tabel 3.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	31
Tabel 3.3 Kriteria Audio dan Video dalam Media Pembelajaran Walker & Hess	40
Tabel 3.4 Kisi – kisi Instrumen Ahli Media.....	41
Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Responden.....	42
Tabel 3.6 Kategori Penilaian Skala <i>Likert</i>	44
Tabel 3.7 Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi.....	45
Tabel 3.8 Kategori Penilaian Skala <i>Likert</i>	46
Tabel 3.9 Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi.....	47
Tabel 3.10 Kategori Kualitas	48
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Film Animasi oleh Ahli Media 1	64
Tabel 4.2 Revisi 1 Hasi; Pengujian Film Animasi oleh Ahli Media.....	65
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Film Animasi oleh Ahli Media 2.....	66
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Film Animasi oleh Ahli Media 3.....	67
Tabel 4.5 Persepsi Film Animasi oleh Siswa.....	68
Tabel 4.6 Daftar Kategori yang Diperbaiki.....	80

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian	33
Gambar 4.1 Tampilan Judul Film 1	49
Gambar 4.2 Tampilan Judul Film 2	50
Gambar 4.3 Tampilan Scene 1	51
Gambar 4.4 Tampilan Scene 2	51
Gambar 4.5 Tampilan Scene 3	52
Gambar 4.6 Tampilan Scene 4	52
Gambar 4.7 Tampilan Scene 5	53
Gambar 4.8 Tampilan Scene 6	53
Gambar 4.9 Tampilan Scene 7	54
Gambar 4.10 Tampilan Scene 8	54
Gambar 4.11 Tampilan Scene 9	55
Gambar 4.12 Tampilan Scene 10	56
Gambar 4.13 Tampilan Scene 11	56
Gambar 4.14 Tampilan Scene 12	57
Gambar 4.15 Tampilan Scene Tambahan	57
Gambar 4.16 Tampilan Scene 1	58
Gambar 4.17 Tampilan Scene 2	58
Gambar 4.18 Tampilan Scene 3	59
Gambar 4.19 Tampilan Scene 4	59
Gambar 4.20 Tampilan Scene 5	60
Gambar 4.21 Tampilan Scene 6	61
Gambar 4.22 Tampilan Scene 7	62
Gambar 4.23 Tampilan Scene 8	62
Gambar 4.24 Tampilan Scene 9	63

Gambar 4.25 Tampilan Nama Pemain	63
Gambar 4.26 Tampilan Perekaman Suara.....	71
Gambar 4.27 Tampilan Suara Sebelum Editing.....	72
Gambar 4.28 Tampilan Suara Sesudah Editing	72
Gambar 4.29 Tampilan Proses <i>Noise Reduction</i>	73
Gambar 4.30 Tampilan <i>Noise Reduction</i>	73
Gambar 4.31 Tampilan <i>Editing Scene 1</i>	75
Gambar 4.32 Tampilan Pembuatan Judul Film.....	76
Gambar 4.33 Tampilan Penambahan <i>Title</i> “Aspek Karier dan Belajar”	76
Gambar 4.34 Tampilan Mixing Scene 1 Film 1.....	77
Gambar 4.35 Tampilan Mixing Scene 1 Film 2.....	77
Gambar 4.36 Tampilan Penambahan Tulisan “Bersambung” Scene 12 Film 1	78
Gambar 4.37 Tampilan Penambahan Tulisan “Selesai” Scene 9 Film 2	78
Gambar 4.38 Tampilan <i>Export Setting</i>	79
Gambar 4.39 Tampilan Proses <i>Rendering</i>	79
Gambar 4.40 Tampilan Audio Sebelum Diperbaiki	81
Gambar 4.41 Tampilan Peningkatan Volume Audio.....	81
Gambar 4.42 Tampilan Audio Sesudah Diperbaiki	82
Gambar 4.43 Tampilan Musik Latar Sebelum Diperbaiki.....	83
Gambar 4.44 Tampilan Musik Latar Sesudah Diperbaiki	83
Gambar 4.45 Tampilan Transisi Video Sebelum Diperbaiki.....	84
Gambar 4.46 Tampilan Penyesuaian Timing Transisi.....	84
Gambar 4.47 Tampilan Transisi Video Sesudah Diperbaiki	85
Gambar 4.48 Tampilan Posisi <i>Dubbing</i> Sebelum Diperbaiki.....	85
Gambar 4.49 Tampilan Posisi <i>Dubbing</i> Sesudah Diperbaiki.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Wawancara Observasi Terhadap Guru.....	93
Lampiran 2. Naskah/skenario Film Animasi	96
Lampiran 3. Timing Dialog dan Narasi	108
Lampiran 4. Instrumen Uji Media (Ahli Media).....	111
Lampiran 5. Instrumen Uji Media Terhadap Responden (Siswa).....	113
Lampiran 6. Hasil Pengujian Media (Ahli Media).....	115
Lampiran 7. Hasil Persepsi Media Oleh Responden (Siswa)	123
Lampiran 8. Hasil Perhitungan dan Pedoman Penskoran	135
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian Skripsi	140
Lampiran 10. Surat Selesai Penelitian Skripsi	141
Lampiran 11. Daftar Riwayat Hidup.....	142

