

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI  
'WPAP' MENGGUNAKAN TEKNIK  
WEDHA'S POP ART PORTRAIT**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Rizal Wahyudin**  
**10.11.4534**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI**

**‘WPAP’ MENGGUNAKAN TEKNIK**

**WEDHA’S POP ART PORTRAIT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

para jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Rizal Wahyudin**

**10.11.4534**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

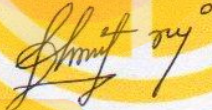
**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI  
'WPAP' MENGGUNAKAN TEKNIK  
WEDHA'S POP ART PORTRAIT**

yang dipersembahkan dan disusun oleh

**Rizal Wahyudin**  
**10.11.4534**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Oktober 2013

**Dosen Pembimbing,**



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI  
'WPAP' MENGGUNAKAN TEKNIK  
WEDHA'S POP ART PORTRAIT**

yang disusun oleh

**Rizal Wahyudin**  
10.11.4534

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 3 Juli 2015

**Susunan Dewan Penguji**

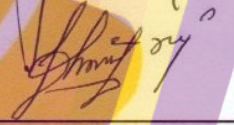
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK. 190302047



Skripsi ini telah diterima salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Agustus 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat dalam karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi mana pun, dan sepanjang sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 September 2015



Rizal Wahyudin

10.11.4534

## HALAMAN MOTTO

*Barangsiapa yang bersungguh-sungguh maka dia akan berhasil, Insya Allah!*

*Selalu lakukan yang terbaik, dan biarkan Tuhan melakukan selanjutnya.*

*Lakukan apa yang kamu sukai dan berikan yang terbaik. Apapun itu, pekerjaan, olahraga, cinta, atau bidang apapun. Jika kamu tidak menyukai apa yang kamu kerjakan, maka kamu tidak bisa melakukan yang terbaik, pergilah dari sana. Hidup terlalu singkat. Kamu akan menjadi orang yang tua sebelum kamu menyadarinya.*

*Jangan pernah menyalahkan orang lain dalam kehidupanmu. Orang baik membuatmu bahagia, orang jahat membuatmu belajar dan orang yang terbaik membuatmu mengingatnya*

*Sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi sesamanya.*

*Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan.*

*Jika kau terlalu takut membuat kesalahan, kau tidak akan mampu melakukan apapun.*

*Bagaimana kau bisa tahu, jika kau belum mencoba?*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah. Segala puji bagi Allah SWT yang telah mengabulkan doa hamba-Nya. Akhirnya skripsi ini dapat saya selesaikan dengan baik dan lancar. Skripsi ini saya persembahkan kepada:*

*Kedua Orang Tua ku Tercinta, **Bapak Samsuri dan Ibu Siami Kurniawati**. Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tak terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada bapak dan ibu yang telah memberikan kasih sayang, doa dan dukungan yang tak terhingga sehingga putra bapak dan ibu ini bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat bapak dan ibu bahagia, Saya bangga menjadi putra bapak dan ibu.*

*Kakak dan Adikku "**Rizkon Wahyu Hidayat dan Rizki Putri Wahyuni**", tak ada yang paling mengharukan saat berkumpul bersama kalian, walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan, terimakasih atas doa dan bantuan kalian selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat aku persembahkan. Maaf belum bisa menjadi panutan seutuhnya, tapi aku akan selalu mencoba menjadi yang terbaik untuk kalian semua.*

*Kekasihku **Ery Yustika Wresniasari**, terima kasih atas kasih sayang, perhatian dan kesabaranmu yang telah memberikanku semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga engkau pilihan yang terbaik buatku dan masa depanku. Terima kasih "uyung".*

Sahabatku **Akbar Sulaiman** (Abay) & **Chaidir Djabir** (Nali), yang menjadi penyemangat serta motivasiku untuk menjadi seorang wirausaha yang sukses, terima kasih atas nasehat dan dukungan kalian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Anak-anak kos Sadewa, **Ipin, Hasan, Wawan, Eko, Yopi** (Suep), **Gesang** (Bogel), **Edo, Ardo, Devi, Mas Kia, Afan, Mas Agus, Rohmad** (Pak Dhe), dan **Mas Kobi** yang menjadi tempat berbagi suka duka hidup sebagai anak kos dan anak kuliah.

**Ipin, Aldy, Hasan, Jati**, Teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi.

Ketua Wpap Community Chapter Yogyakarta, **Bapak Satrio Nugroho** beserta Wpap Community terima kasih atas partisipasinya dalam memberikan kritik dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.

**Miko dan Siput** “miaw miaw miaw miaw, miiiiiiiiiaaaaaaw”.

Semua yang pernah, masih dan akan selalu menjadi bagian dalam hidup saya. Terima kasih untuk kalian.



## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah. Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah kepada Nabi Muhammad Shalallahu 'Alaihi Wassalam, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya sampai akhir jaman, Amin.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Peneliti mengangkat judul “Perancangan Film Animasi 2 Dimensi ‘WPAP’ Menggunakan Teknik Wedha’s Pop Art Portrait”.

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi.

4. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom dan Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen penguji pendadaran.
5. Bapak/Ibu dosen dan seluruh staf serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Keluarga, kerabat, sahabat dan semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberi balasan yang berlipat ganda untuk semuanya. Amin.

Peneliti menyadari bahwa penelitian dan penyusunan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun peneliti terima dengan senang hati. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penelitian selanjutnya dan bagi masyarakat luas.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Yogyakarta, 1 September 2015

Rizal Wahyudin

NIM. 10.11.4534

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
INTISARI .....	xix
ABSTRACT .....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	4
1.6.3 Metode Perancangan .....	5

1.6.4	Metode Pengembangan .....	5
1.6.5	Metode Testing dan Distribution .....	5
1.7	Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II</b>	<b>LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	7
2.2	Wedha's Pop Art Portrait .....	9
2.2.1	Sejarah Wedha's Pop Art Portrait .....	9
2.2.2	Pencahayaan dan Bayangan .....	10
2.2.3	Pencahayaan dan Bayangan Dalam Wedha's Pop Art Portrait .....	11
2.3	Animasi .....	11
2.4	Sejarah Animasi .....	13
2.5	Jenis Animasi .....	14
2.5.1	Animasi Sel .....	14
2.5.2	Animasi Frame .....	15
2.5.3	Animasi Sprite .....	15
2.5.4	Animasi Lintasan .....	16
2.5.5	Animasi Spline .....	17
2.5.6	Animasi Vektor .....	17
2.5.7	Animasi Karakter .....	18
2.5.8	Animasi Clay .....	18
2.5.9	Morphing .....	19
2.6	Teknik Animasi .....	20
2.6.1	2D Animation .....	20
2.6.2	3D Animation .....	21
2.6.3	Stopmotion .....	22
2.6.4	Rotoscoping .....	22
2.7	Metode Analisis Kebutuhan Sistem .....	23
2.7.1	Kebutuhan Fungsional .....	24
2.7.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	24
2.8	Tahapan Pembuatan Animasi.....	25

2.8.1	Pra Produksi .....	25
2.8.2	Produksi .....	25
2.8.3	Pasca Produksi .....	26
2.9	Metode Pengembangan Animasi .....	26
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>28</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	28
3.2	Pembidangan (Faceting) .....	28
3.3	Pewarnaan (Coloring) .....	29
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	33
3.4.1	Kebutuhan Non Fungsional .....	33
3.5	Perancangan Animasi .....	34
3.5.1	Concept .....	35
3.5.2	Pra Produksi .....	35
3.5.3	Design .....	36
3.5.4	Material Collecting .....	42
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
4.1	Assembly .....	43
4.2	Produksi .....	43
4.2.1	Proses Pengambilan Video .....	43
4.2.2	Proses Image Sequence .....	44
4.2.3	Persiapan Bidang Kerja .....	46
4.2.4	Tracing .....	47
4.2.5	Animation .....	52
4.3	Pasca Produksi .....	56
4.3.1	Editing .....	56
4.3.2	Import File .....	56
4.3.3	Video Transition .....	57
4.3.4	Rendering .....	57
4.4	Testing .....	58
4.5	Distribution .....	59
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>60</b>

5.1 Kesimpulan .....	60
5.2 Saran .....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	xxi



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tingkat penggolongan warna .....	11
Gambar 2.2 Contoh animasi sel .....	14
Gambar 2.3 Contoh animasi <i>frame</i> .....	15
Gambar 2.4 Contoh animasi <i>sprite</i> .....	16
Gambar 2.5 Contoh animasi lintasan .....	16
Gambar 2.6 Contoh animasi <i>spline</i> .....	17
Gambar 2.7 Contoh animasi vektor .....	18
Gambar 2.8 Contoh animasi karakter .....	18
Gambar 2.9 Contoh animasi <i>clay</i> .....	19
Gambar 2.10 Contoh <i>morphing</i> .....	19
Gambar 2.11 Contoh <i>2D animation</i> .....	21
Gambar 2.12 Contoh <i>3D animation</i> .....	21
Gambar 2.13 Contoh <i>stopmotion</i> .....	22
Gambar 2.14 Contoh <i>rotoscoping</i> .....	23
Gambar 2.15 Metode pengembangan animasi .....	26
Gambar 3.1 Contoh <i>faceting</i> .....	28
Gambar 3.2 Pertemuan garis bidang pada satu titik .....	29
Gambar 3.3 Contoh foto berwarna .....	30
Gambar 3.4 Contoh foto dalam mode <i>grayscale</i> .....	30

Gambar 3.5 Perbandingan gambar berwarna sebelum mode <i>grayscale</i> .....	31
Gambar 3.6 Perbandingan gambar berwarna setelah mode <i>grayscale</i> .....	31
Gambar 3.7 Intensitas <i>grayscale</i> .....	32
Gambar 3.8 merubah warna yang sebanding dengan <i>grayscale</i> .....	32
Gambar 3.9 Ery karakter utama .....	37
Gambar 4.1 Tampilan <i>video live action</i> .....	44
Gambar 4.2 <i>Export image sequence settings</i> .....	45
Gambar 4.3 Proses <i>export video</i> menjadi <i>image sequence</i> .....	45
Gambar 4.4 Hasil <i>image sequence</i> .....	46
Gambar 4.5 Tampilan <i>dialog box new document</i> .....	46
Gambar 4.6 Tampilan foto pada bidang kerja .....	47
Gambar 4.7 Proses <i>convert to grayscale</i> .....	48
Gambar 4.8 Proses <i>faceting</i> .....	49
Gambar 4.9 Proses <i>eyedropper</i> .....	50
Gambar 4.10 Proses <i>coloring</i> .....	51
Gambar 4.11 Penggunaan <i>eyedropper tool</i> .....	52
Gambar 4.12 Proses <i>import file</i> .....	53
Gambar 4.13 <i>Dialog box import kind</i> .....	53
Gambar 4.14 Tampilan <i>composition settings</i> .....	54
Gambar 4.15 Proses <i>rendering</i> .....	55
Gambar 4.16 Proses <i>sound editing</i> .....	56



Gambar 4.17 Proses *video transition* ..... 57

Gambar 4.18 Proses *rendering*..... 58

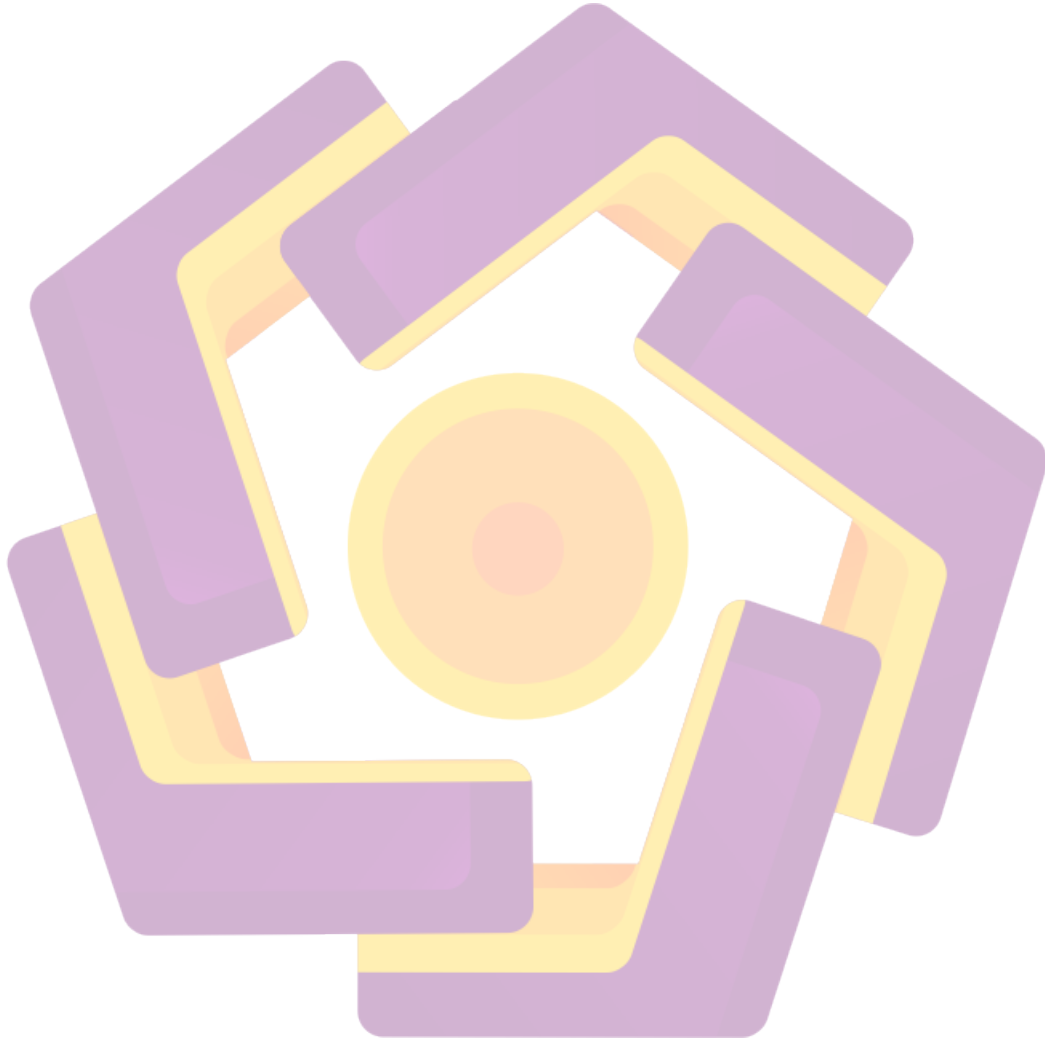
Gambar 4.19 Tampilan kuesioner online ..... 59

Gambar 4.20 Tampilan animasi WPAP di situs youtube..... 59



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Kuesioner Offline .....	62
Lampiran Hasil Kuesioner Online .....	65



## INTISARI

Teknik animasi semakin banyak diterapkan dalam membuat sebuah film animasi, diantaranya *digital 3D*, *collage animation*, *stopmotion*, *rotoscoping*. Bukan hanya sebagai metode pembuatan animasi tetapi teknik tersebut juga dapat menjadi suatu ciri khas dari film animasi itu sendiri. Tidak hanya itu teknik penggambaran pun ikut berperan serta dalam identitas suatu animasi seperti teknik gambar *manga* yang dikenal dengan *anime* dalam dunia animasi.

Pada penelitian ini, peneliti mencoba untuk membuat sebuah animasi dengan menggabungkan teknik animasi *rotoscoping* dengan teknik gambar *Wedha's Pop Art Portrait* sebagai opsi baru dari beberapa gaya gambar yang sudah ada dalam membuat sebuah animasi. Menggunakan metode pengembangan multimedia berupa tahapan tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Karya yang dihasilkan berupa film animasi 2 dimensi. dengan film animasi ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang perancangan sebuah animasi menggunakan teknik gambar *Wedha's Pop Art Portrait*.

**Kata kunci** : perancangan, animasi 2 dimensi, *wedha's pop art portrait*, teknik animasi.

## **ABSTRACT**

*Animation technique increasingly applied in making an animated film, including 3D digital, collage animation, stopmotion, and rotoscoping. Not only as a method of making animation, but the technique can also be a hallmark of the animated film itself. Not only that imaging techniques also participate in the identity of an animation like manga drawing techniques known as anime in the world of animation.*

*In this paper, researchers are trying to create an animation with rotoscoping animation technique combining with engineering drawings Wedha's Pop Art Portrait as a new option of some of the existing drawing styles in making an animation. Using multimedia development stages in the form of pre-production, production, and post-production.*

*Work produced in the form of two-dimensional animation movie. The animated film is expected to add insight into the design of an animated image using the techniques Wedha's Pop Art Portrait.*

**Keywords:** *design, two-dimensional animation, wedha's pop art portrait, animation technique*