

PEMBUATAN ANIMASI 2D
“PETUALANGAN CECEP DAN BELLA”

SKRIPSI



disusun oleh
Arief Munandar
09.11.2977

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016
PEMBUATAN ANIMASI 2D

PEMBUATAN ANIMASI 2D
“PETUALANGAN CECEP DAN BELLA”

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh
Arief Munandar
09.11.2977

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D
"PETUALANGAN CECEP DAN BELLA"**

yang disusun oleh

Arief Munandar

09.11.2977

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2016

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN ANIMASI 2D
"PETUALANGAN CECEP DAN BELLA"

yang disusun oleh
Arief Munandar
09.11.2977

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

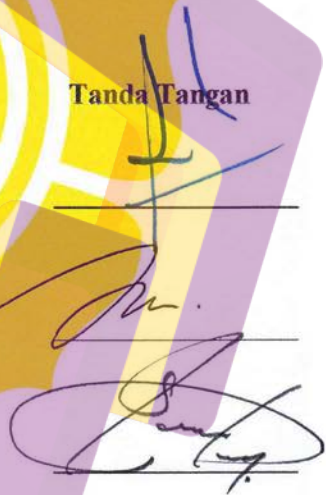
Nama Penguji

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2016

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 01 Maret 2016



Arief Munandar

NIM. 09.11.2977

MOTTO

- **Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (Al-Isyirah : 5).**
- **Menjadi Perantau Adalah Tamu di Tanah Asing. (Jebraw, Pecahlosofi 2014)**
- **Ajal yang menarik kita, kan merasa angkasa sepi, Sekali lagi kawan, sebaris lagi: Tikamkan pedangmu hingga ke hulu, Pada siapa yang menggairi Kemurnian madu!!! (Chairil Anwar, Kepada Kawan – 30 November 1946)**
- **Kejarlah cita-cita, baru raih cinta. (Thomas Aria N)**
- **Orang sukses selalu menjadi raja dari akal nya, orang gagal selalu jadi budak dari nafsunya. Be a Leader, not Follower. (Florensus Juweli)**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Tuhanku Allah *Subhanahu wata'ala*, Nabi Muhammad *Sallallahu alayhi wasallam*, dan semua Nabi dan Rasulnya.
- Kedua orang tua ku, Bapak yang selalu memimpin keluarga dan sumber inspirasi ku, ibu ku yang telah melahirkanku dan membesarkan.
- Adek-adek ku, Asmaul Husna, Soleha Rosalia yang selalu memberiku dukungan serta semangat untuk mengerjakan skripsi ini.
- Sahabat karibku yang selalu menemaniku Ardian dan Mulyadin.
- Adek-adek dan Kakak sepupuku, Afrijal, Faid, Mujib, Irin, Ade Humairah, dan tidak lupa orang special yang selalu menemaniku Ayu Aulia Al' Ayubi.
- Dan tidak lupa keluarga jauh maupun dekat
- Dosen pembimbingku yang selalu kuhormati dan selalu membantu Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M, Eng.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkatrahmat-Nya , skripsi yang berjudul PEMBUATAN ANIMASI 2D

"PETUALANGAN CECEP DAN BELLA” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Srata-1 Teknik Informatika STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis memberikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, M.M selaku ketua STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng selaku Dosen Pembimbing, terima kasih banyak atas bimbingannya selama ini.
3. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini belum mendekati kata sempurna, oleh karna itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan skripsi ini. Akhirnya penulis mengharapkan, semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak yang memerlukannya. Amin.

Yogyakarta, 00/00/0000

Penulis

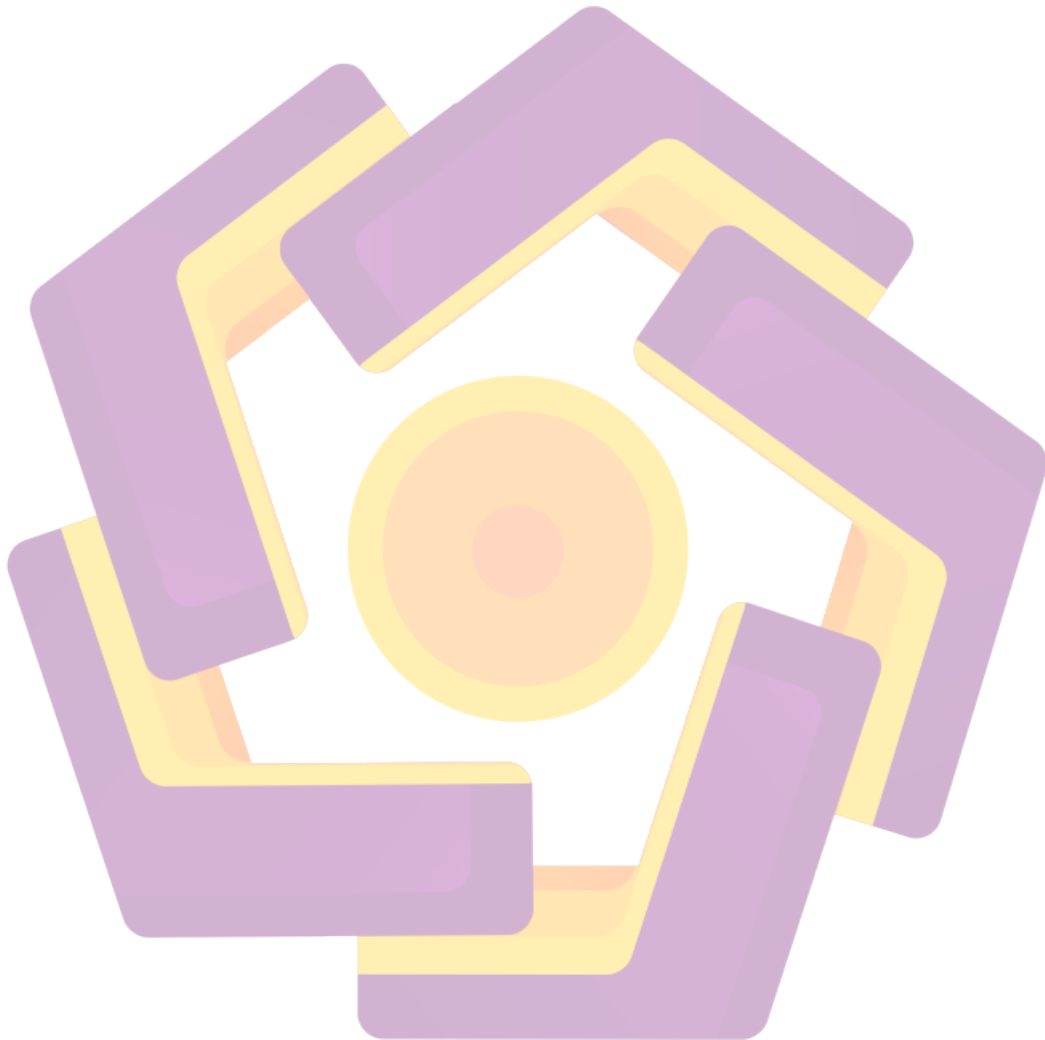
DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	V
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR GAMBAR	VIII
INTISARI.....	XII
ABSTRACT.....	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	XIV
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.2 DASAR TEORI.....	10
2.2 DASAR TEORI KUTIPAN	10
2.2.1 Pengertian	10
2.2.2 Sejarah Animasi	11
2.2.3 Jenis Animasi	13
2.2.4 Teknik Animasi.....	14

2.2.5 Prinsip Animasi.....	15
2.3 PROSES PEMBUATAN ANIMASI.....	27
2.5 SOFTWARE YANG DIGUNAKAN.....	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	44
3.1 TINJAUAN UMUM	44
3.2 ANALISIS BIAYA DAN KEBUTUHAN.....	45
3.3 ANALISIS BIAYA DAN MANFAAT	48
3.4 ANALISIS KELAYAKAAN TEKNOLOGI.....	49
3.5 PRA-PRODUKSI.....	50
3.6 PERENCANAAN BACKGROUND.....	58
3.7 IMPLEMENTASITEKNIK APPEAL.....	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63
4.1 PROSES PRODUKSI.....	63
4.2 PASCA RODUKSI.....	73
BAB V PENUTUP.....	76
5.1 KESIMPULAN.....	76
5.2 SARAN.....	77
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	78

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Tabel Perangkat Keras.....45
Table 3.2 Tabel Perangkat Lunak.....46
Table 3.3 Tabel Rincian Biaya.....47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Solid Drawing.....	16
Gambar 2.2	Timing & Spaning.....	17
Gambar 2.3	Squash & Stretch.....	18
Gambar 2.4	Anticipation.....	19
Gambar 2.5	Slow In and Slow Out.....	20
Gambar 2.6	Arcs.....	21
Gambar 2.7	Secondary Action.....	21
Gambar 2.8	Follow Through and Overlapping Actio.....	22
Gambar 2.9	Straight Ahead Action.....	23
Gambar 2.10	Pose to Pose.....	24
Gambar 2.11	Staging.....	25
Gambar 2.12	Appeal.....	25
Gambar 2.13	Exaggeration.....	26
Gambar 2.14	Diagram Scene.....	27
Gambar 2.15	Foreground dan Background.....	36
Gambar 2.16	Standar Phonentic.....	37
Gambar 2.17	Proses Dubber.....	38
Gambar 2.18	Tampilan Adobe Photoshop CS6.....	40
Gambar 2.19	Tampilan Adobe Flash CS6.....	41
Gambar 2.20	Tampilan Adobe After Effects CS6.....	42
Gambar 2.21	Tampilan Adobe Soundbooth CS6.....	43
Gambar 2.22	Tampilan Adobe Premiere CS6.....	44
Gambar 3.1	Diagram Film Animasi 2D.....	52
Gambar 3.2	Karakter Film Animasi 2D.....	53
Gambar 3.3	Screenplay Film Animasi 2D.....	55
Gambar 3.4	StoryboardFilm Animasi 2D	56
Gambar 3.6	Background Film Animasi 2D.....	58
Gambar 3.6	Background Film Animasi 2D.....	59

Gambar 3.7	Film Upin Dan Ipin.....	60
Gambar 3.8	Film Adit & Sopo Jarwo.....	61
Gambar 4.1	Proses Produksi.....	63
Gambar 4.2	Proses Pembuatan Background.....	64
Gambar 4.3	Proses Pembuatan Jalan Raya.....	65
Gambar 4.4	Proses Pembuatan Background Jalan Raya Dan Taman.....	65
Gambar 4.5	Proses Pembuatan Animasi Pada Abode Flash CS6.....	66
Gambar 4.6	Proses Penggunaan Union Skin Pada Abode Flash CS6.....	67
Gambar 4.7	Proses Penyesuain Gerakan Mulut Dengan Abode Flash CS6.....	68
Gambar 4.8	Proses Penyesuain Background dan Karakter Dengan Abode Flash CS6.....	69
Gambar 4.9	Proses Perekaman Suara Dengan Abode Audition CS6.....	70
Gambar 4.10	Proses Menyeleksi Suara Dengan Abode Audition CS6.....	71
Gambar 4.11	Proses Pemberian Lightning Effect Dengan Abode Premiere CS6..	72
Gambar 4.12	Video Setting Dengan Abode Premiere CS6.....	73
Gambar 4.13	Rendering Dengan Abode Premiere CS6.....	74
Gambar 4.13	Proses Burning.....	75

INTISARI

Perkembangan teknologi yang sudah ada merupakan bentuk dukungan untuk membuat teknik-teknik baru dalam pembuatan film. Saat ini dunia animasi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dari animasi yang 2D maupun 3D. Dengan adanya kemajuan teknik animasi saat ini para peminat film animasi dapat menikmati berbagai film animasi dengan grafis yang lebih berkualitas dan lebih nyata sehingga memberikan kepuasan bagi penikmat film animasi.

Dalam membuat film kartun 'Petualangan Cecep dan Bella' menggunakan prinsip *Timing & Spacing* *Timing* adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara *spacing* adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

Seorang penulis memilih prinsip *Timing & Spacing* karena mencoba membuat animasi yang dapat diingat selalu oleh penonton. Metode pengumpulan datanya menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil penelitian ini berupa film animasi 2 dimensi yang mampu menghibur dan menyampaikan pesan moral kepada masyarakat.

Kata Kunci : Animasi 2D, *timing & Spacing*, multimedia

ABSTRACT

Development of the technology is the form of support for make new technique in making a film. At this time, world animation was experiencing development which quickly from 2D animation or 3D animation. Now time, with the progress of technique animation, the interested persons of film animation can enjoying various film animation with graphic that more quality and more real, so that giving satisfy for film animation.

In manufacture of film cartoon “Cecep and Bella’s Adventure” using principle Timing and Spacing Timing is about how to determine the time, when a movement should be done, meanwhile spacing is about how to determine of fast-stepping and slow-stepping of various of kind movement.

An author choosing principle Timing and Spacing, because try to make animation which can always remember by the watcher. The data collection method used observation, interview, and literature study. Results of this study are two-dimensional animated film that is able to entertain and convey a moral message to society.

Keywords : Animasi 2D, timing & Spacing, multimedia