

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEW ALIEN”
DENGAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL PAINTING**

SKRIPSI



disusun oleh

Dyast Candra Sukma Husodo

11.11.5230

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “NEW ALIEN” DENGAN
TEKNIK ANIMASI DIGITAL PAINTING**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Dyast Candra Sukma Husodo

11.11.5230

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "NEW
ALIEN" DENGAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL PAINTING**

yang disusun oleh

Dyast Candra Sukma Husodo

11.11.5230

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 21 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D NEW ALIEN
DENGAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL PAINTING**

yang disusun oleh

Dyast Candra Sukma Husodo

11.11.5230

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Februari 2016

KETUA STMK 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, 17 Februari 2016



Dyast Candra Sukma Husodo

NIM. 11.11.5230

MOTTO

”Man jadda Wajada, barang siapa yang bersungguh-sungguh, maka dia akan berhasil”

”Yang menciptakan masa depan kita adalah diri kita sendiri. bukan orang lain”

”jangan sampai kita terlarut pada suasana, jangan pula kita terbawa arus”

”Dimana ada kemauan. disitu ada jalan”



PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan keamanan, keselamatan, kelancaran, kemanfaatan dan kebarokahan. Dalam kesempatan ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada:

1. Kedua orangtuaku, Setyo Husodo dan Erna Sulistyorini yang telah memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang sepanjang masa kepada saya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Alhamdulillah Jaza Kumullohu Khoiro atas segala nasehat dan doa-doa yang tidak henti-hentinya beliau panjatkan yang membuat diri ini selalu berhati-hati dalam melangkah dan meniti kehidupan untuk mencapai keberhasilan di dunia maupun di akhirat.
2. Dosen-dosen teknik informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, terima kasih banyak untuk semua ilmunya, khususnya bapak Dhani Ariatmanto, M.kom terimakasih atas semua bimbingannya dalam pengerjaan skripsi.
3. Teman-teman seangkatan, seperjuangan dan sepermainan yang telah memberikan dukungan dan motivasi sehingga saya bisa lebih semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Naim dollar yang setia mengantar dan mengawal dari awal sampai akhir skripsi, coach Ari yang slalu ngajak adventure, Yudhit yang telah memberikan hiburan game, Irfan sipit yang selalu mengejar yang sipit, Azka gemes, Aini sipit, Arif kumis, Umar, Hendro, Rajab, Ferry, Gilang, Arief, Ahmad, Fadil, Jojo, Navi pak RT KOS 165, Bowo, Agung, Ardi, Muslim, Mas Baris, Alvin, Fafa, Defi, Inne, dan yang lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis telah diberikan kemudahan dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D ‘NEW ALIEN’ DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL PAINTING”** sesuai dengan apa yang diharapkan, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan mata kuliah dan wajib ditempuh sebagai salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom yang telah membimbing penulis selama ini.
3. Para staf pengajaran Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Para staf dan pegawai administasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
5. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan kasih sayangnya untuk mendukung tekad seorang anak yang berhasrat untuk menjadi orang sukses dunia dan akhirat.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki semua kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Dan akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 17 Februari 2016

Penulis



Dyast Candra Sukma H

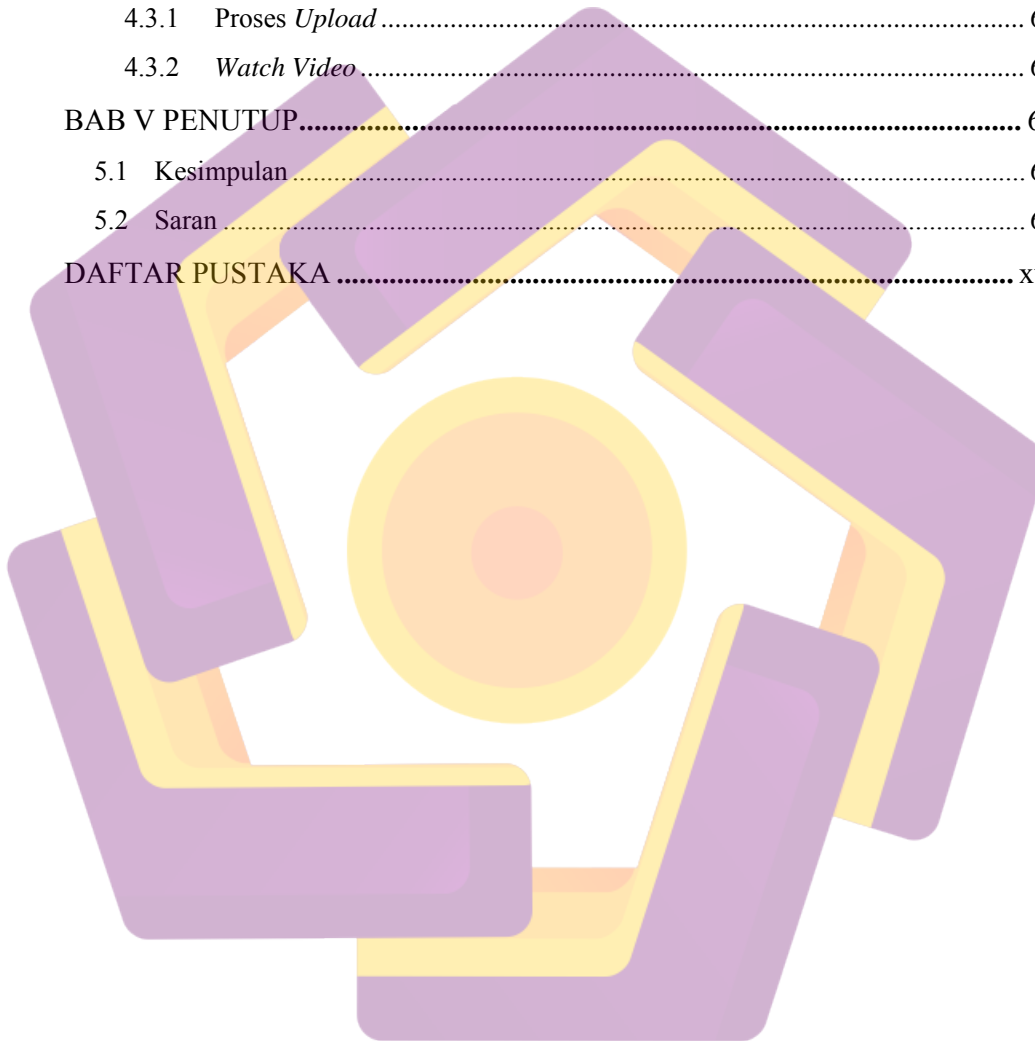
11.11.5230

DAFTAR ISI

MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
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	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.1 Pengenalan Multimedia	8
2.2 Teknik Animasi	8
2.3 Jenis Animasi	9
2.3.1 Animasi 2D	10
2.3.2 Animasi 3D	10
2.4 Jenis Film Animasi berdasarkan Produksi	10
2.4.1 Film Animasi <i>Stop Motion</i>	11
2.4.2 Film Animasi Klasik (<i>Classic Animation</i>)	11
2.4.3 Film Animasi Komputer/Digital (<i>Digital Animation</i>)	11
2.5 Film Animasi 2 Dimensi	12
2.5.1 Film Animasi ‘sel’ (<i>Cel Technique</i>)	12
2.5.2 Penggambaran Langsung	12

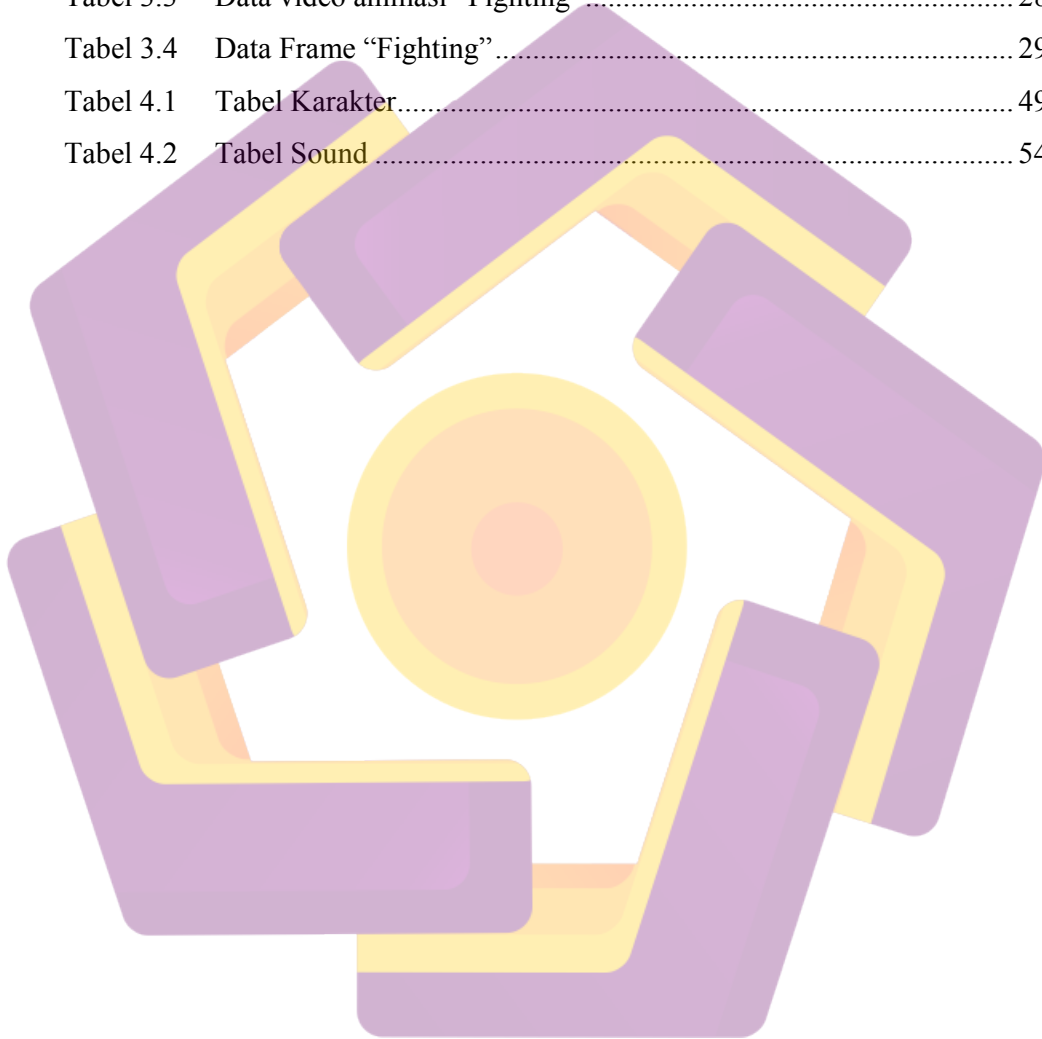
2.6	Film Animasi 3 Dimensi.....	12
2.7	Prinsip Animasi.....	13
2.7.1	<i>Solid Drawing</i>	13
2.7.2	<i>Timing and Spacing</i>	14
2.7.3	<i>Squash and Stretch</i>	14
2.7.4	<i>Anticipation</i>	15
2.7.5	<i>Staging</i>	16
2.7.6	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	16
2.7.7	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	17
2.7.8	<i>Slow In and Slow Out</i>	17
2.7.9	<i>Arc</i>	18
2.7.10	<i>Secondary Action</i>	18
2.7.11	<i>Exaggeration</i>	19
2.7.12	<i>Appeal</i>	19
2.8	Proses Pembuatan Film.....	20
2.8.1	Pra Produksi.....	20
2.8.2	Produksi.....	20
2.8.3	Pasca Produksi.....	20
2.9	Perangkat lunak Yang Digunakan.....	21
2.9.1	<i>Adobe Flash CS 5</i>	22
2.9.2	<i>Adobe Photoshop CS 5</i>	22
2.9.3	<i>Adobe Premiere Pro CS 5</i>	23
2.9.4	<i>Adobe Soundbooth CS 5</i>	23
BAB III METODE PENELITIAN		24
3.1	Gambaran Umum.....	24
3.2	Analisis.....	24
3.2.1	Analisis Film Animasi Sejenis.....	24
3.2.2	Analisis kebutuhan Sistem.....	30
3.2.3	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	30
3.2.4	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	31
3.3	Perancangan.....	31
3.3.1	Pra Produksi.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		47

4.1 Implementasi.....	47
4.1.1 Produksi.....	47
4.1.2 Pasca Produksi	55
4.2 Uji Coba.....	57
4.3 <i>Publishing</i>	64
4.3.1 Proses <i>Upload</i>	64
4.3.2 <i>Watch Video</i>	64
BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	xvi



DAFTAR TABEL

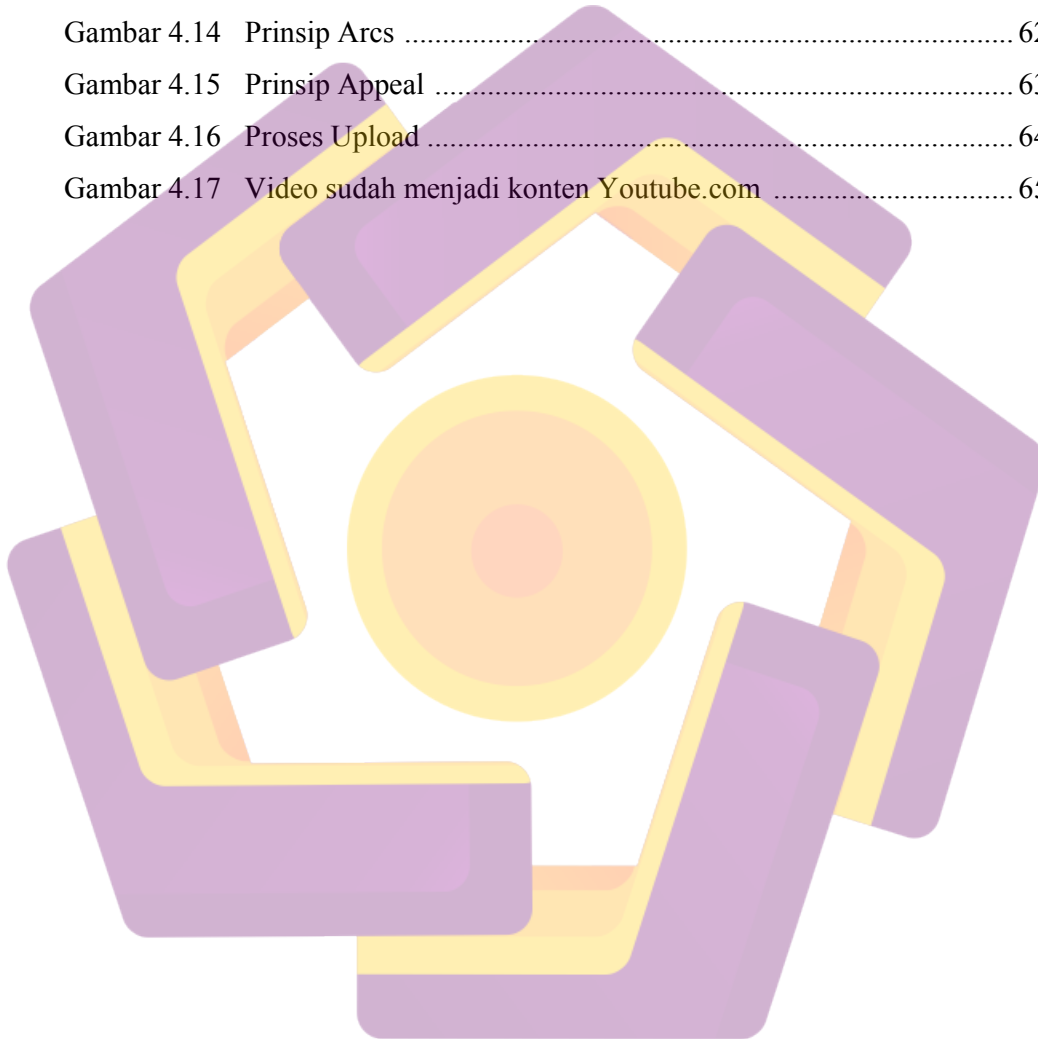
Tabel 3.1	Data video animasi “Monster Zoon”	25
Tabel 3.2	Data Frame “Mondter Zoon”	26
Tabel 3.3	Data video animasi “Fighting”	28
Tabel 3.4	Data Frame “Fighting”	29
Tabel 4.1	Tabel Karakter	49
Tabel 4.2	Tabel Sound	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Solid Drawing.....	13
Gambar 2.2	Contoh Timing and Spacing Contoh Squash and Stretch	14
Gambar 2.3	Contoh Squash and Stretch.....	15
Gambar 2.4	Menekuk Lutut Sebelum Melompat	15
Gambar 2.5	Pendekatan Straight Ahead Action	16
Gambar 2.6	Pendekatan Pose to Pose	16
Gambar 2.7	Contoh Slow In	17
Gambar 2.8	Gerak Bola Membentuk Kurva	18
Gambar 2.9	Contoh Exaggeration	19
Gambar 3.1	Cuplikan Film Animasi Monster Zoon	25
Gambar 3.2	Cuplikan Animasi 2d "Fighting"	26
Gambar 3.3	Diagram Scene "New Alien"	35
Gambar 3.4	Karakter desain alien Dell	36
Gambar 3.5	Karakter desain alien Dull	37
Gambar 3.6	Karakter design Buaya	37
Gambar 3.7	Karakter design Berang-berang	38
Gambar 3.8	Karakter design Bebek	38
Gambar 3.9	Karakter design Ular	39
Gambar 3.10	Karakter design Plagtipus	39
Gambar 3.11	Karakter design Kupu-kupu	40
Gambar 3.12	Storyboard "New Alien".....	46
Gambar 4.1	Alur Proses Produksi	47
Gambar 4.2	Desain Karakter Alien	48
Gambar 4.3	Proses Animasi Digital	53
Gambar 4.4	Proses Olah Suara	53
Gambar 4.5	Proses Komposisi dan Editing	56
Gambar 4.6	Proses Pemilihan Format Rendering	57
Gambar 4.7	Prinsip Anticipation	58
Gambar 4.8	Prinsip Squash and Stratch.....	58

Gambar 4.9	Prinsip Staging	59
Gambar 4.10	Prinsip Straight Ahead	60
Gambar 4.11	Prinsip Follow Trough	60
Gambar 4.12	Prinsip Slow in Slow out	61
Gambar 4.13	Prinsip Secondary Action	62
Gambar 4.14	Prinsip Arcs	62
Gambar 4.15	Prinsip Appeal	63
Gambar 4.16	Proses Upload	64
Gambar 4.17	Video sudah menjadi konten Youtube.com	65



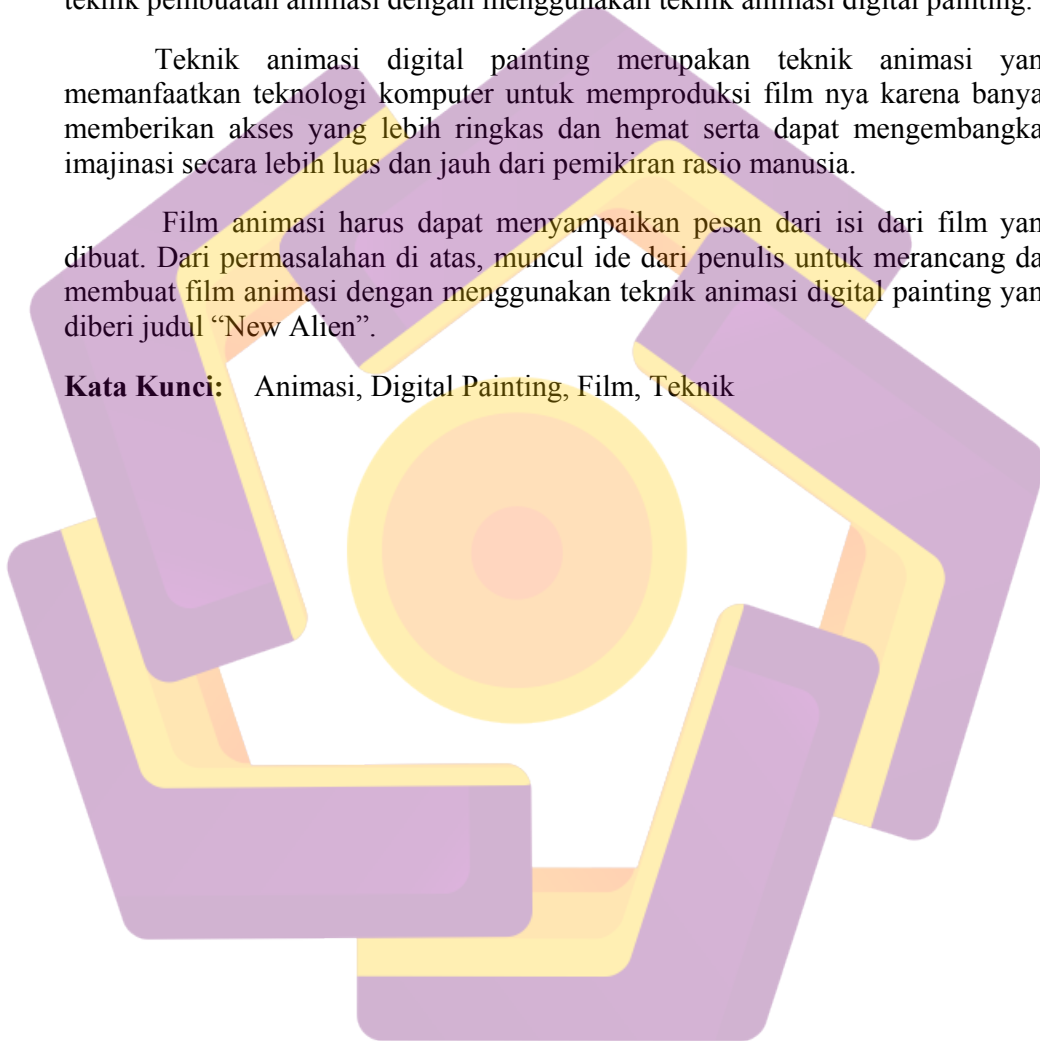
INTISARI

Animasi merupakan sebuah urutan gambar atau rangkaian gambar yang diam yang disatukan dalam sebuah frame untuk membuat ilusi sebuah gerakan sehingga menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak. Salah satu teknik pembuatan animasi dengan menggunakan teknik animasi digital painting.

Teknik animasi digital painting merupakan teknik animasi yang memanfaatkan teknologi komputer untuk memproduksi film nya karena banyak memberikan akses yang lebih ringkas dan hemat serta dapat mengembangkan imajinasi secara lebih luas dan jauh dari pemikiran rasio manusia.

Film animasi harus dapat menyampaikan pesan dari isi dari film yang dibuat. Dari permasalahan di atas, muncul ide dari penulis untuk merancang dan membuat film animasi dengan menggunakan teknik animasi digital painting yang diberi judul “New Alien”.

Kata Kunci: Animasi, Digital Painting, Film, Teknik



ABSTRACT

Animation is a sequence of images or series of images that dwell unified in a frame to create the illusion of a movement so that the impression as if the picture were moving. One technique of making animation using digital animation techniques of painting.

Digital animation techniques of painting an animation technique that utilizes computer technology to produce his movies because many provide access more compact and cost-effective and can develop a broader imagination and far from thinking human ratio.

Animated film should be able to convey the message of the content of the movie made. From the above problems, the idea of the author to design and make animated films using digital animation techniques painting entitled "New Alien".

Key word: *Animation, Digital Painting, Film, Techniques*

