

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN
MENERAPKAN TEKNIK PARALLAX**

SKRIPSI



Disusun oleh

Budi Setiawan

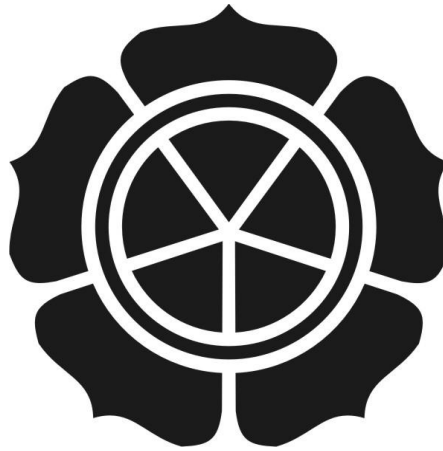
08.12.2841

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN
MENERAPKAN TEKNIK PARALLAX**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

Budi Setiawan

08.12.2841

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN
MENERAPKAN TEKNIK PARALLAX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Budi Setiawan

08.12.2841

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Mei 2015

Dosen Pembimbing

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN
MENERAPKAN TEKNIK PARALLAX**

yang disusun oleh

Budi Setiawan

08.12.2841

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 08 Mei 2015

Penulis,



Budi Setiawan
NIM. 08.12.2841

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi dengan Menerapkan Teknik Parallax”**.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua yang telah memberikan bantuan moril maupun materiil secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati :

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Kepada Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
3. Kepada Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
4. Kepada Orang Tua saya
5. Kepada Andhi Ayu Kusumawati dan MSV Pictures

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 08 Mei 2015

Penulis,

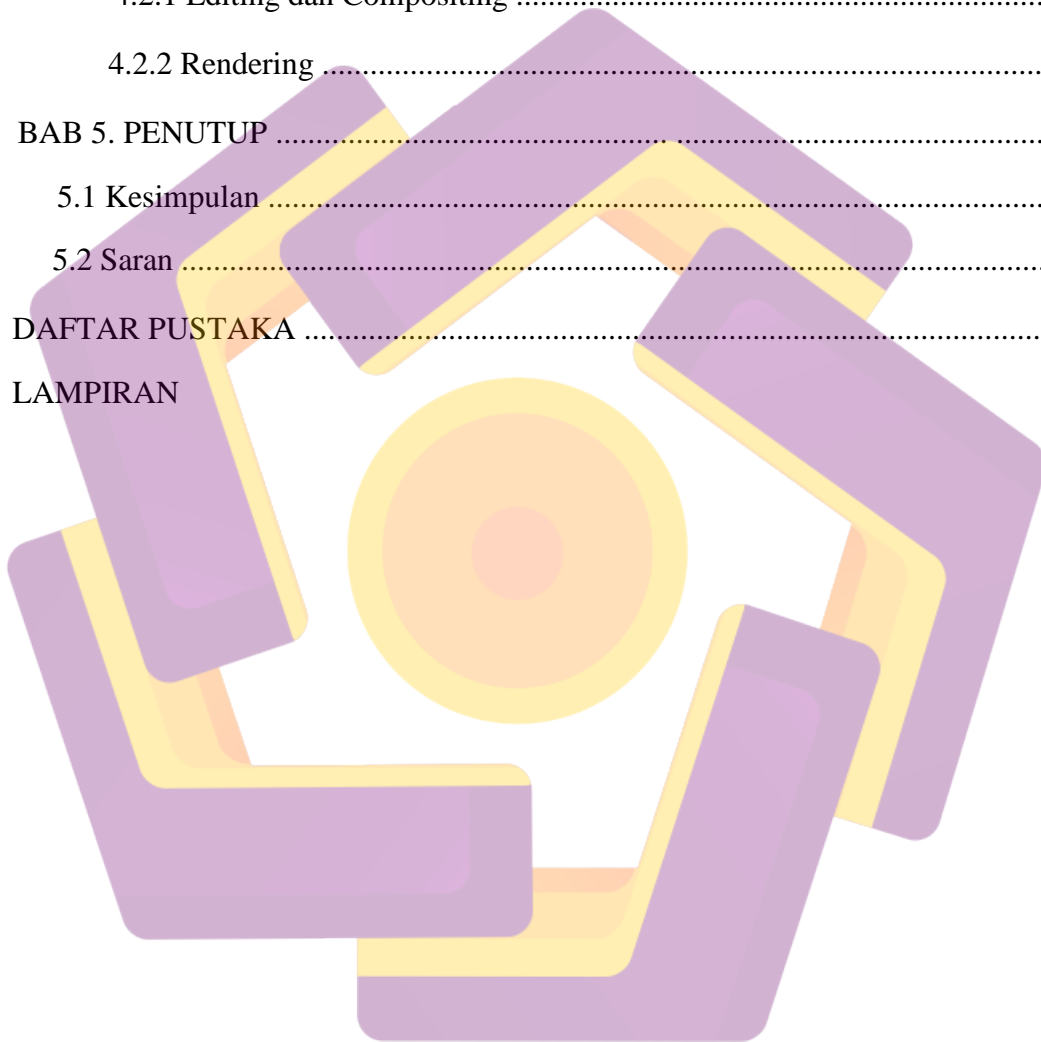
Budi Setiawan
NIM. 08.12.2841

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Film Animasi 2D	8
2.2.1 Pengertian Film	8
2.2.2 Pengertian Animasi 2D	8
2.2.3 Pengertian Parallax	9

2.2.4 Teknik Parallax	10
2.2.5 Macam - Macam Animasi	13
2.3 Tahapan Proses Pembuatan Animasi 2 Dimensi	15
2.3.1 Pra Produksi	15
2.3.2 Produksi	17
2.3.3 Pasca Produksi	18
2.4 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	19
2.5 12 Prinsip Animasi	22
2.6 Peralatan Dasar Pembuatan Film Animasi 2D	25
2.7 Perangkat Lunak	26
BAB 3. PERANCANGAN	27
3.1 Pra Produksi	27
3.1.1 Ide Cerita	28
3.1.2 Sinopsis	28
3.1.3 Character Development	30
3.1.4 Naskah	33
3.1.5 Storyboard	35
3.1.6 Storyboard Animatic	37
3.1.7 Camera Movement untuk Parallax	37
BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Produksi	42
4.1.1 Background dan Foreground	43
4.1.2 Drawing Animation	45

4.1.3 Coloring	47
4.1.4 Dubbing dan Lip Sync	49
4.2 Pasca Produksi	50
4.2.1 Editing dan Compositing	50
4.2.2 Rendering	54
BAB 5. PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	xii
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penerapan tehnik parallax dalam background	10
Gambar 2.2 Proses pembuatan animasi	12
Gambar 2.3 Tampilan ToonBoom Harmony	26
Gambar 3.1 Sketsa karakter awal	30
Gambar 3.2 Final karakter Maya	31
Gambar 3.3 Final karakter Aiji	32
Gambar 3.4 <i>Turn table</i> karakter	33
Gambar 3.5 Potongan adegan naskah	34
Gambar 3.6 Rancangan storyboard awal	35
Gambar 3.7 Rancangan storyboard akhir	36
Gambar 3.8 Pembuatan parallax	39
Gambar 4.1 Lembar kerja <i>background</i> dan <i>foreground</i>	44
Gambar 4.2 Lembar kerja animasi	46
Gambar 4.3 Lembar kerja <i>coloring</i>	48
Gambar 4.4 Proses pewarnaan pada Toonboom Harmony	49
Gambar 4.5 Lembar kerja <i>editing</i>	51
Gambar 4.6 Tampilan dalam bidang 3D	52
Gambar 4.7 Tampilan atas.....	53
Gambar 4.8 Tampilan <i>timeline</i> animasi	53
Gambar 4.9 Menambahkan <i>camera</i>	54
Gambar 4.10 <i>Export movie</i>	55
Gambar 4.11 Tampilan <i>Export movie</i>	56
Gambar 4.12 <i>Movie Settings</i>	57

INTISARI

Animasi 2 dimensi merupakan salah satu jenis animasi yang telah kita kenal sejak lama, dan menjadi salah satu jenis animasi terpopuler. Namun kini telah muncul jenis film animasi 3 dimensi, yang tentunya memiliki lebih banyak kelebihan yaitu kemudahan dan kecepatan pembuatan dibanding animasi 2 dimensi, serta dapat mengatasi keterbatasan dalam animasi 2 dimensi.

Pada tesis ini penulis akan membahas salah satu teknik animasi modern dengan menerapkan suatu efek Parallax yang ada di dunia nyata ke dalam sebuah film animasi. Kemajuan animasi 2D lokal pun diharapkan akan lebih baik dan dapat setara dengan film - film animasi dari luar. Teknik yang akan dibahas adalah teknik Parallax, serta penerapan dan penggunaannya sehingga dapat menghasilkan suatu film yang lebih berkualitas.

Film animasi yang dihasilkan berbentuk Film pendek dengan penerapan teknik Parallax dalam backgroundnya. Dengan menerapkan teknik ini para animator muda dapat meningkatkan kualitas animasi mereka.

Kata kunci : animasi 2D, Parallax

ABSTRACT

2-dimensional animation was a type of animation that known for a long time, and became one of the most popular types of animation. But 3-D animated film has appeared, which certainly has more advantages of ease and speed of manufacture than the two-dimensional animation, and can overcome the limitations of two-dimensional animation.

In this thesis, the author will discuss one of modern animation techniques by applying a Parallax effects that exist in the real world into an animated film. Local 2D animation progress is expected to be better and to be compatible then foreign animated film. The discussed is Parallax techniques, with the application and the usage so We can producing a higher quality movies.

Animated film produced in the form of short film with the application of Parallax techniques on the background. By applying this technique the young animators can improve the quality of their animation.

Keywords: 2D animation, Parallax