

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“ ADI – BELAJAR MEMILAH SAMPAH”
DENGAN KONSEP FLAT DESAIN**

SKRIPSI



disusun oleh
Perdana Putra
12.12.7115

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D

“ ADI – BELAJAR MEMILAH SAMPAH”

DENGAN KONSEP FLAT DESAIN

SKRIPSI

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



disusun oleh

Perdana Putra

12.12.7115

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

2016

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D

“ ADI – BELAJAR MEMILAH SAMPAH”

DENGAN KONSEP FLAT DESAIN

yang disusun oleh

Perdana Putra

12.12.7115

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D

“ ADI – BELAJAR MEMILAH SAMPAH”

DENGAN KONSEP FLAT DESAIN

yang disusun oleh

Perdana Putra

12.12.7115

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Maret 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Film Animasi 2D “Adi – Belajar Memilah Sampah“Dengan Konsep Flat Desain” 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, 4 Maret 2015

Perdana Putra

NIM. 12.12.7115

MOTTO

- Awali segalanya dengan Bismillah dan akhiri dengan Alhamdulillah
- Dekatlah dengan Tuhan-mu, maka Tuhan-mu akan meridhoi setiap langkahmu
- Sumber kekuatan terbesar di dunia ini adalah Tuhan, cinta kasih serta do'a restu dari Ibu dan Ayah
- Lakukan yang bisa kamu lakukan semaksimal mungkin, sisanya biarkan rencana Tuhan yang berjalan
- Diawali dengan sesuatu yang kecil untuk menjadi sesuatu yang besar
- Setiap orang punya jatah gagal. Habiskan jatah gagalmu saat muda – Dahlan Iskan

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan :

1. Kepada Allah *Subhanahu wata'ala* yang selalu mengarahkanku, menguatkanku, memberiku ketenangan lahir dan batin. Hanya kepada-Mu aku bersyukur dan memohon pertolongan karena Engkau adalah sebaik-baik pelindung dan penolong. Nabi Muhammad *Sallallahu alayhiwasallam* berserta pada sahabat, dan semua Nabi dan Rasul. Engkau adalah sabaik-baik tauladan bagi umat.
2. Kedua Orang tuaku, Ayah dan Ibu tercinta yang selalu mendukung, mendoakan dan selalu memberikan yang terbaik untuk anaknya. Mereka adalah pemberian terbaik dari Allah SWT. *Ilove you Mom, Dad.*
3. Dosen pembimbing, Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom terimakasih atas bimbingannya dalam pengerjaan skripsi, terutama kritik dan saran dari awal pengerjaan sampai skripsi selesai
4. Teman-teman M2 Production (Agung, Indra, Irwan, Arif, Wahid, Sidiq)
5. Teman-teman kelas 12-S1SI-11
6. Serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini terima kasih banyak

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Perancangan dan Pembuatan Film Animasi 2D “Adi-Belajar Memilah Sampah” dengan Konsep Flat Design ini sesuai dengan waktu yang diharapkan.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Keluarga dan teman-teman yang telah banyak memberikan pengalaman, motivasi dan kenangan.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan di bidang multimedia.

Yogyakarta, 4 Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

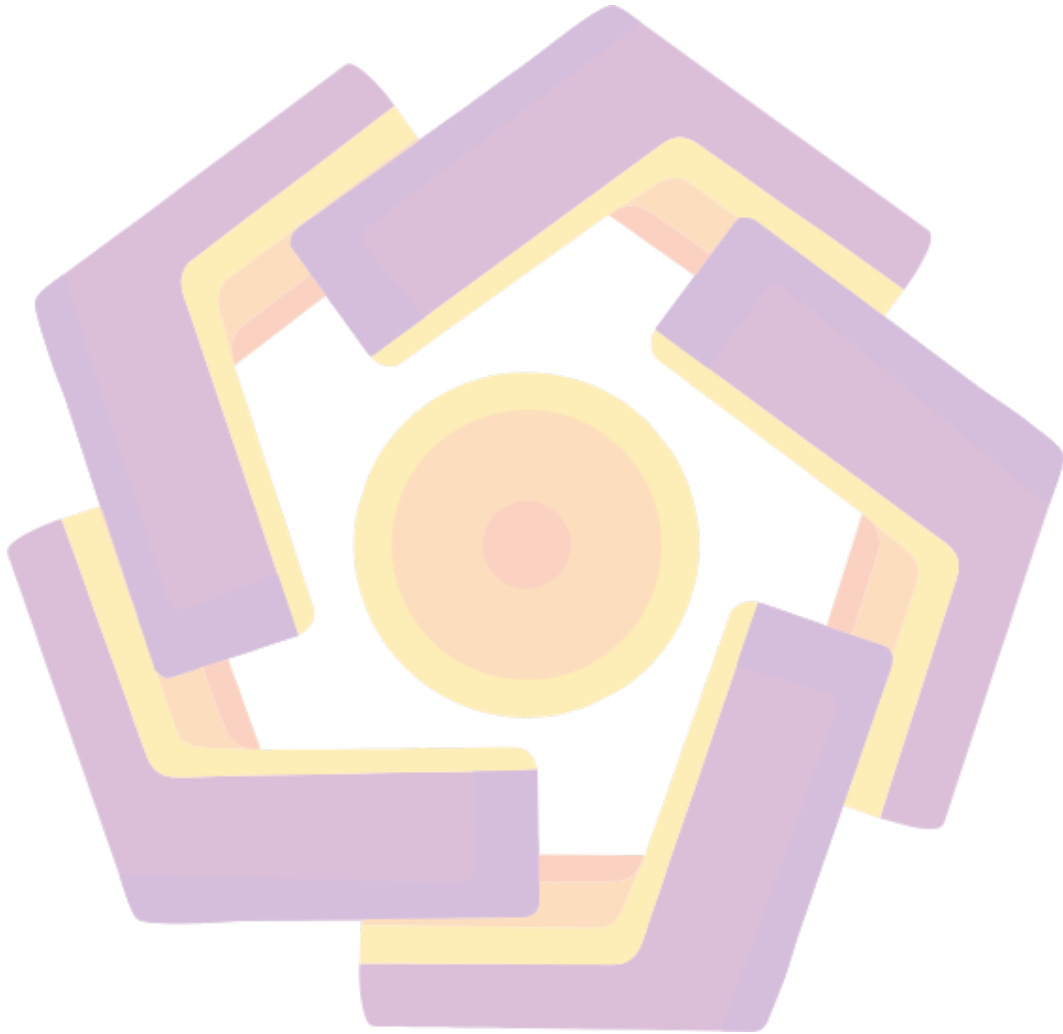
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Perancangan	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 FILM.....	7
2.1.1 Definisi Film	7
2.1.2 Fungsi dan Jenis Film.....	7

2.2	ANIMASI.....	9
2.2.1	Definisi animasi	9
2.2.2	Jenis – jenis animasi.....	9
2.2.3	Prinsip Animasi.....	13
2.2.4	Profesi Kerja Animasi	17
2.3	PROSES PRODUKSI ANIMASI.....	19
2.3.1	Pra Produksi	19
2.3.2	Produksi.....	21
2.3.3	Pasca Produksi	22
2.4	FLAT DESIGN	23
1.6.3	Sejarah Flat Design	23
1.6.4	Karakteristik Flat Design	24
2.5	PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	26
2.5.1	Adobe After Effects CS6	27
2.5.2	Adobe Premiere Pro CC.....	27
2.5.3	Adobe Illustrator CS6.....	28
2.5.4	Adobe Audition CS 6	29
2.5.5	Celtx	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30
3.1	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	30
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Lunak	30
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Keras	31
3.1.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)	31
3.2	PRA-PRODUKSI.....	31
3.2.1	Ide Concept	32
3.2.2	Skript atau Naskah	32
3.2.3	Character Design.....	33
3.2.4	Color.....	33
3.2.5	Background Design	34
3.2.6	Storyboard	35

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	38
4.1 PRODUKSI	38
4.1.1 Key Animation	38
4.1.2 In between	43
4.1.3 Background	44
4.1.4 Coloring.....	47
4.1.5 Penerapan Flat Design.....	47
4.2 PASCA PRODUKSI.....	51
4.2.1 Compositing	51
4.2.2 Editing.....	53
4.2.3 Rendering	54
4.3 HASIL AKHIR	55
4.4 PENERAPAN PRINSIP ANIMASI.....	55
4.5 HASIL PENGUJIAN (TESTING).....	58
BAB V PENUTUP.....	61
5.1 KESIMPULAN.....	61
5.2 SARAN.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN 1. NASKAH	1
LAMPIRAN 2. STORYBOARD	3

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rincian Biaya Software.....	30
Tabel 3.2	Cuplikan Storyboard	35
Tabel 4.1	Daftar Gambar Flat Design	48



DAFTAR GAMBAR

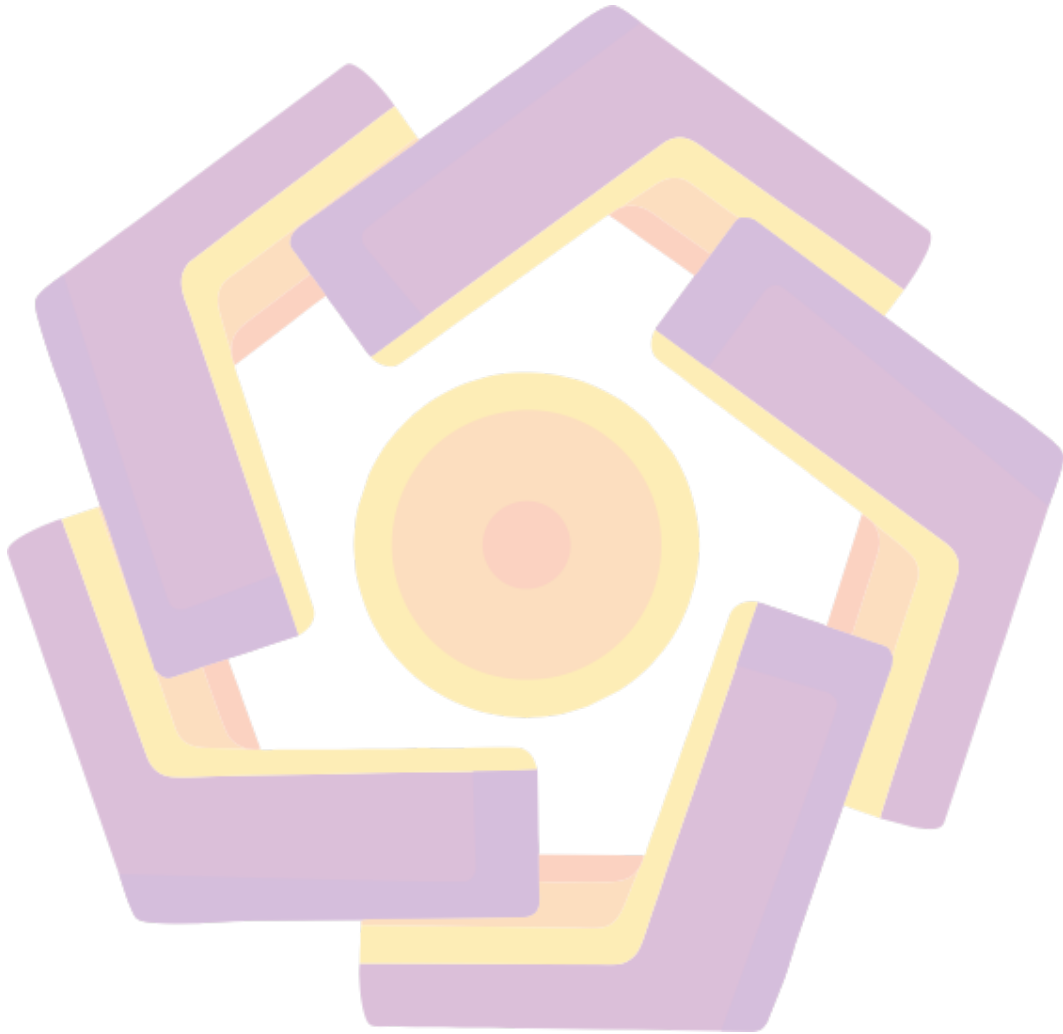
Gambar 2.1	Animasi 2D	10
Gambar 2.2	Stop Motion.....	11
Gambar 2.3	3D Animation.....	12
Gambar 2.4	Anticipation.....	13
Gambar 2.5	Contoh Orang Berlari.....	14
Gambar 2.6	Gerakan Circular (Melingkar).....	15
Gambar 2.7	Contoh Exaggeration.....	16
Gambar 2.8	Contoh – contoh solid drawing	17
Gambar 2.9	Contoh The Swiss Style	24
Gambar 2.10	Contoh Long Shadow.....	25
Gambar 2.11	Warna Yang Cerah.....	25
Gambar 2.12	Kedalaman Warna.....	26
Gambar 2.13	Adobe After Effect CS 6.....	27
Gambar 2.14	Adobe Premiere Pro CC.....	28
Gambar 2.15	Adobe Illustrator CS 6	28
Gambar 2.16	Adobe Audition CS 6.....	29
Gambar 2.17	Celtx	29
Gambar 3.1	Screen Shoot Naskah.....	32
Gambar 3.2	Karakter Adi.....	33
Gambar 3.3	Pallete Warna Flat.....	34

Gambar 3.4	Background	34
Gambar 3.4	Background	35
Gambar 4.1	Bagan Alur Produksi Film Animasi.....	38
Gambar 4.2	Proses Import File	39
Gambar 4.3	Proses memilih tipe import	39
Gambar 4.4	Setelah Import File	40
Gambar 4.5	Membuat suatu parent.....	40
Gambar 4.6	Current time indicator	41
Gambar 4.7	Stopwatch dan key animation awal.....	41
Gambar 4.8	Anchor Point tool	41
Gambar 4.9	Titik tengah objek	42
Gambar 4.10	Rotation Tool	42
Gambar 4.11	Key Animation.....	43
Gambar 4.12	In Between	44
Gambar 4.13	Setting Adobe Illustrator CS 6	44
Gambar 4.14	Setting Document Color Mode Adobe Illustrator CS 6.....	45
Gambar 4.15	Pembuatan Background Scene Jalan.....	46
Gambar 4.16	Pembuatan Background Scene Taman.....	46
Gambar 4.17	Coloring Karakter.....	47
Gambar 4.18	Eyedropper tool.....	48
Gambar 4.19	Membuat komposisi baru di adobe after effect.....	52

Gambar 4.20	Panel timeline di adobe after effect.....	52
Gambar 4.21	Output setting di adobe after effect.....	53
Gambar 4.22	Tampilan sequence setting adobe premiere	53
Gambar 4.23	Proses editing	54
Gambar 4.24	Export Setting.....	55
Gambar 4.25	Hasil Screenshoot Animasi 2D	55
Gambar 4.26	Gerakan berulang mengayuh sepeda.....	56
Gambar 4.27	Arcs (gerakan melingkar sesuai sendi)	56
Gambar 4.28	Staging karakter di taman.....	57
Gambar 4.29	Ekspresi ketika senang menemukan tempat sampah	57
Gambar 4.30	Mengangkat tangan sambil menggaruk kepala	58
Gambar 4.31	Grafik penelitian rata-rata kuesioner.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

NASKAH.....	1
STORYBOARD.....	3



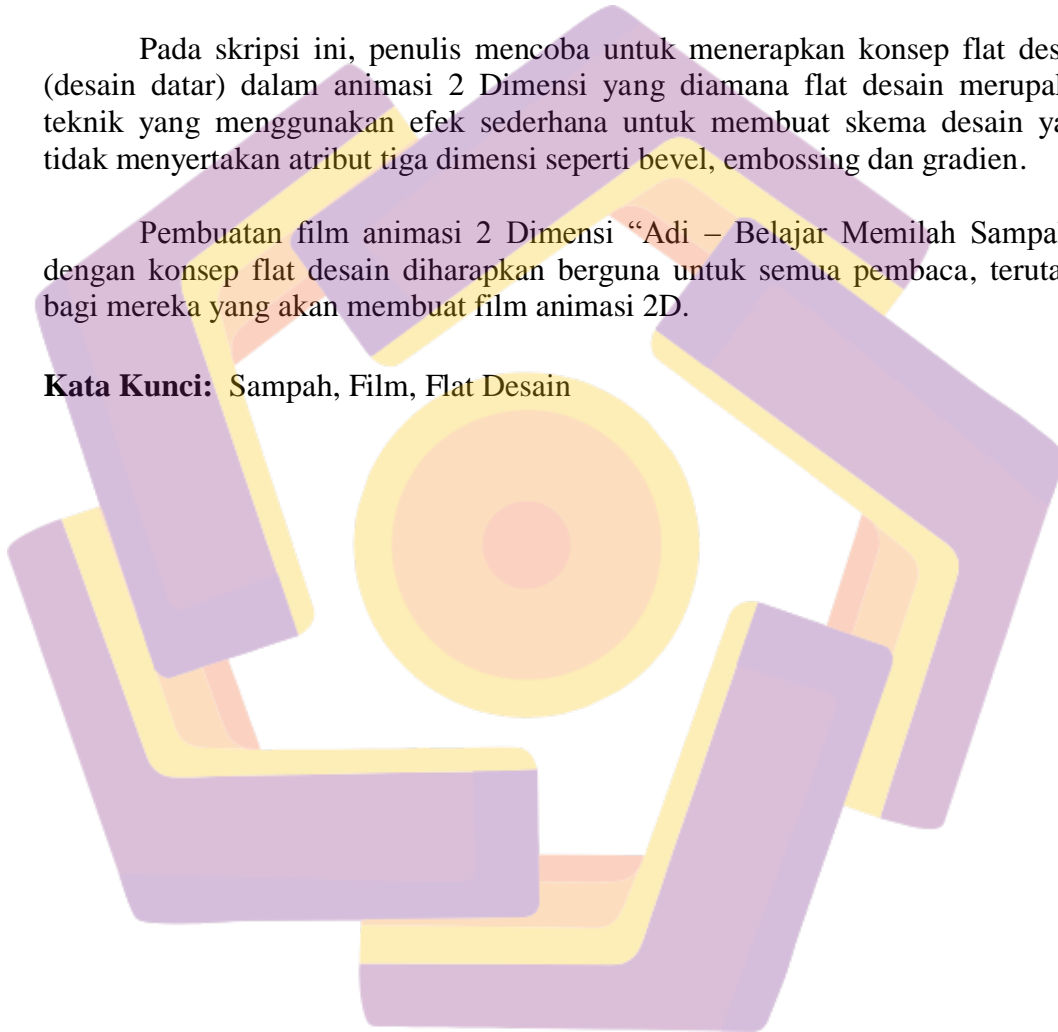
INTISARI

Sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia atau proses alam yang berbentuk padat atau semi padat. Mengurangi sampah dari sumber timbulan, di perlukan upaya untuk mengurangi sampah mulai dari hulu sampai hilir, upaya-upaya yang dapat dilakukan dalam mengurangi sampah dari sumber sampah (darihulu) adalah membuat bank sampah yang dapat digunakan sebagai pusat pengumpulan sampah organik dan anorganik.

Pada skripsi ini, penulis mencoba untuk menerapkan konsep flat desain (desain datar) dalam animasi 2 Dimensi yang dimana flat desain merupakan teknik yang menggunakan efek sederhana untuk membuat skema desain yang tidak menyertakan atribut tiga dimensi seperti bevel, embossing dan gradien.

Pembuatan film animasi 2 Dimensi “Adi – Belajar Memilah Sampah “ dengan konsep flat desain diharapkan berguna untuk semua pembaca, terutama bagi mereka yang akan membuat film animasi 2D.

Kata Kunci: Sampah, Film, Flat Desain



ABSTRACT

Garbage is the rest of the day today activities of human or natural processes that shaped solid or semi solid. Reduce the waste of resources, require efforts to reduce waste ranging from upstream to downstream, efforts can be made in reducing the waste of resources waste (from upstream) is to make the bank trash that can be used as a center for organic an inorganic garbage collection.

In the thesis, the author tried to apply the concept of flat design (design) in a 2 dimensional animations where the flat design is a technique that uses a simple effect to create a design scheme that does not include the three dimensional attributes such as bevel, embossing, and gradients.

2 dimensional animation filmmaking “Adi – learn to sort out the garbage” with the concept of the flat design is expected to be useful for all readers, especially for those who will make a 2D animated film.

Keyword: Garbage, Movies, Flat Design

