

**PENERAPAN DIGITAL PAINTING DALAM ANIMASI 2D
“MAJU KOMIK INDONESIA”**

SKRIPSI



disusun oleh

Feriko Yulianto

09.11.3138

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

**PENERAPAN DIGITAL PAINTING DALAM ANIMASI 2D
“MAJU KOMIK INDONESIA”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Feriko Yulianto

09.11.3138

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

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENERAPAN DIGITAL PAINTING DALAM FILM ANIMASI 2D "MAJU KOMIK INDONESIA"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Feriko Yulianto

09.11.3138

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Februari 2015

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

HALAMAN PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

PENERAPAN DIGITAL PAINTING DALAM FILM ANIMASI 2D

"MAJU KOMIK INDONESIA"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Feriko Yulianto

09.11.3138

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

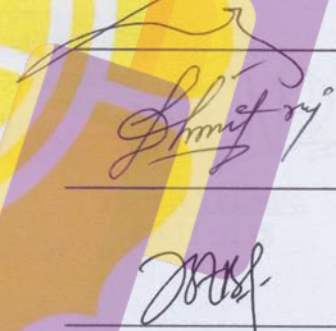
Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229


Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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



PERNYATAAN

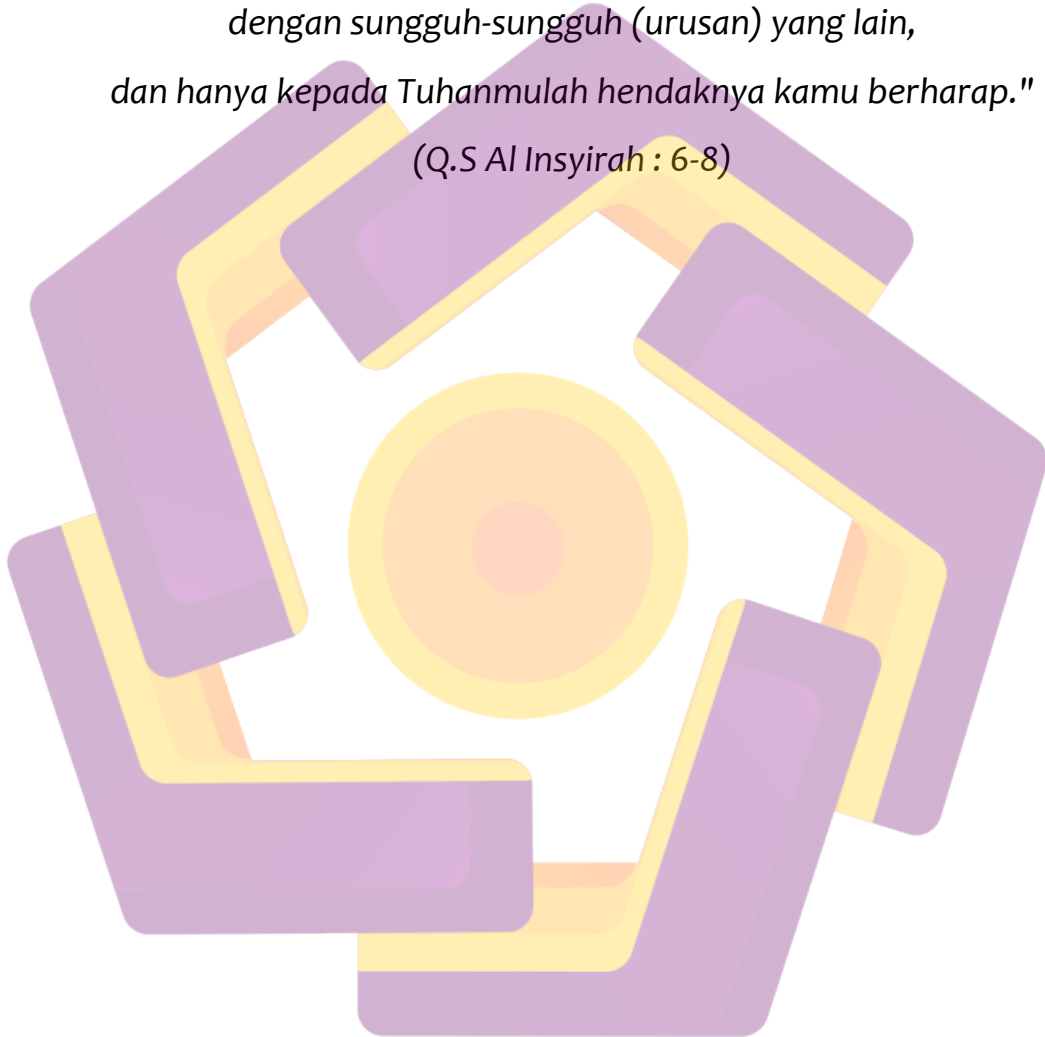
Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu instansi pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan / atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Juni 2015

Feriko Yulianto
09.11.3138

HALAMAN MOTTO

*“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah
dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain,
dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”
(Q.S Al Insyirah : 6-8)*



HALAMAN PERSEMBAHAN

- Alhamdulillah, puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberi nikmat iman dan nikmat Islam. Telah menghadirkanku ke dunia, menjalani hidup dengan segala lika-likunya. Masih memberi kesempatan untuk bernafas, memberi kesempatan berbuat untuk berbuat kebaikan demi kebaikan.
- Shalawatku kepada Nabi Muhammad SAW, sang manusia dengan akhlaq paling mulia, sang manusia paling inspiratif.
- Terima kasih kepada Mulyadi dan Rumini selaku orangtuaku, terutama almarhum Bapak yang telah mengajarkan banyak hal tentang hidup, menggambarkan kasih sayangmu dalam diam. Buat Ibu, kapan lagi bisa canda tawa? jalan-jalan bareng :D. Semoga anak-anakmu bisa menjadi amal jariyah kalian.
- Terima kasih kepada istriku tercinta, Teti Sri Wahyuni yang telah melengkapi dienu, melengkapi kebahagiaanku. Tetap semangat dan senantiasa persiapan diri untuk menyambut malaikat kecil kita :). Semoga keluarga kita diberkahi, menjadi keluarga yang sederhana, penuh canda tawa.
- Buat adik-adikku tercinta Rio Novianto dan Aminah Harani, ayok semangat menggapai ilmu. Jangan lupa senantiasa do'ain keluarga khususnya orangtua kita. Aku ngebayangin kita satu mobil jalan-jalan bareng, hehe.

- Terima kasih kepada keluarga besarku, bude Tar, pakde Muji , mbak Opik (wah dedeknya pasti lucu :3), mbak Tami, pakde Abu, Dodik sekeluarga, lik Koh, lik Dodo, Ika, Wiwin, Buana, lik Yani, lik Sugeng sekeluarga. Buat pakde Joko sekeluarga, bude Suntari, pakde Remi, lik Yuni sekeluarga, lik Endar sekeluarga, lik Murdi sekeluarga. Buat mbah-mbahku yang telah membuat banyak kesan, hehe.
- Terima kasih kepada keluarga baruku di Jogja. Bajuri dan Siti selaku mertuaku, semoga aku bisa menjaga amanah ya, bu, pak. Lik Mayah sekeluarga dan lik Um sekeluarga. Warga Banteng 3 dan Sedogan dengan hubungan sosialnya dan kerukunan warganya. Serta anak-anak improfe Masjid Darul Muttaqin yang membuat kesan luar biasa. Kapan munggah lagi, dab?
- Teman-teman TI-H 09 yang telah banyak membantu saya selama perkuliahan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Temen-temen Onegai, Temen-temen AGD. Semoga makin kreatif dan hebat dalam berkarya. Nggak lupa temen-temen SMKN 9 Surakarta buat segala kenangan indahny. Matur nuwun sanget!
- Thanks banget buat yang udah berperan nyemplungin aku di dunia industri kreatif. Temen-temen profesional, baik dari divisi animasi, komik dan desain. Terlebih untuk author-author yang keren sangat. Memang Indonesia ini keren banget. Kalian menginspirasiku!

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, penulis panjatkan segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya serta tak lupa teriring salam dan do'a bagi junjungan kita baginda Rasulullah Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Penerapan Digital Painting dalam Film Animasi 2D Maju Komik Indonesia".

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya serta dengan penuh kesabaran, ketelitian dan kewibawaan untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT., selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika.
3. Staff dosen/pengajar yang telah memberikan pengajaran dan ilmu dengan penuh keikhlasan.

4. Kedua orang tua yang telah memberikan kasih sayang dan dukungan yang tak terhingga.
5. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 12 Juni 2015

Penulis

Feriko Yulianto

DAFTAR ISI

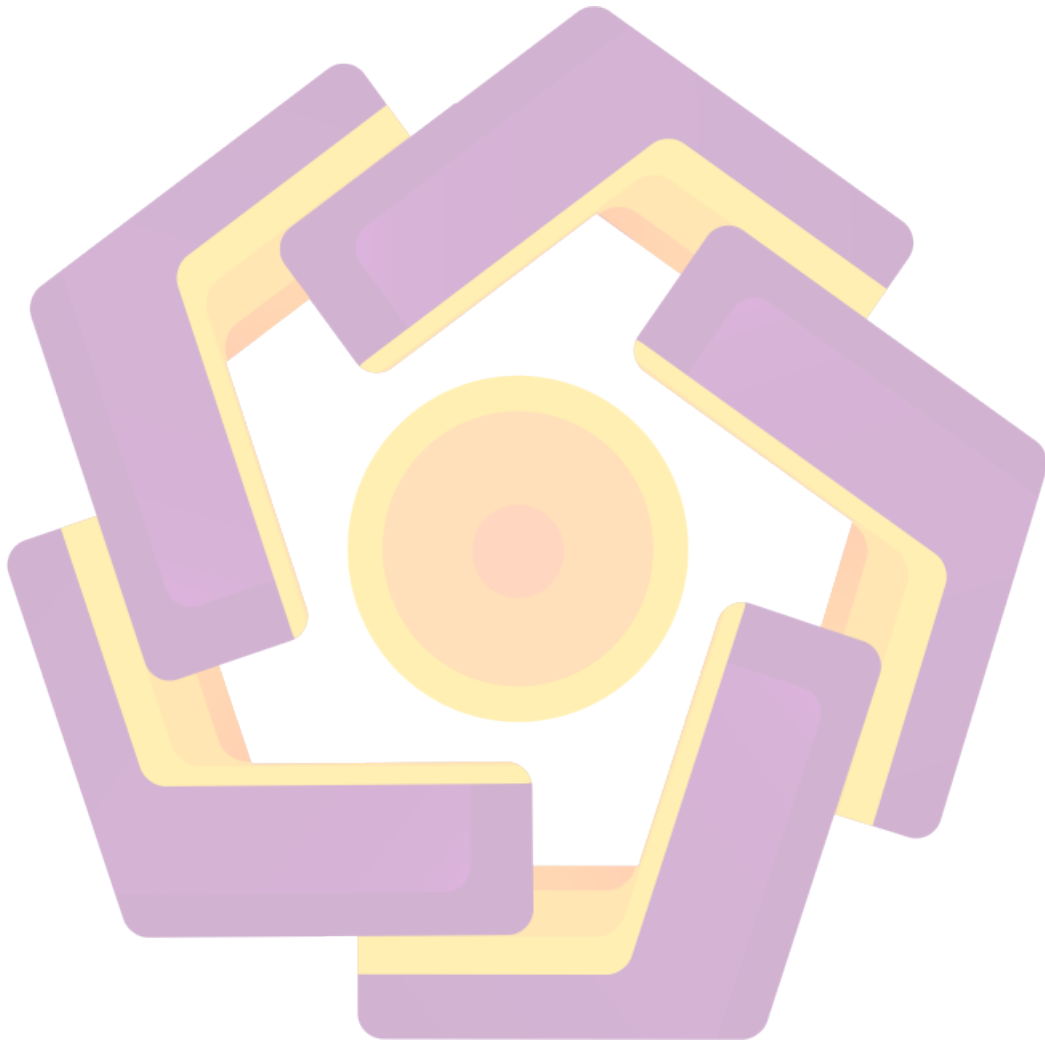
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka	7
2.2 Digital Art	7
2.3 Painting Dalam Digital Art	8
2.3.1 Media Visual Hasil Rekayasa Komputer	12
2.3.2 Gambar Diam (Still Image) 3d Yang Dihasilkan Komputer	12
2.3.3 Animasi Yang Dihasilkan Komputer	13
2.4 Digital Painting	13
2.4.1 Teknik Yang Digunakan Dalam Digital Painting	15
2.4.2 Perbandingan Digital Painting Dengan Tradisional.....	16

2.4.3 Sketchpad	17
2.4.4 Tablet	18
2.4.5 Warna Dalam Digital Painting	22
2.4.5.1 Teori Warna	22
2.4.5.2 Memilih Warna	22
2.5 Konsep Dasar Animasi	23
2.5.1 Pengertian Animasi	23
2.5.2 Jenis-Jenis Animasi	23
2.5.2.1 Animasi Sel (Cell Animation)	23
2.5.2.2 Animasi Frame	24
2.5.2.3 Animasi Sprite	24
2.5.2.4 Animasi Lintasan (Path Animation)	25
2.5.2.5 Animasi Spline	25
2.5.2.6 Animasi Vektor	25
2.5.2.7 Animasi Karakter (Character Animation)	26
2.5.2.8 Computational Animation	26
2.5.2.9 Morphing	26
2.5.3 Animasi Komputer	26
2.5.3.1 Animasi 2d	27
2.5.3.2 Animasi 3d	29
2.5.4 Prinsip Animasi	29
2.5.4.1 Squash Dan Stretch (Kelenturan Suatu Objek)	29
2.5.4.2 Anticipation	30
2.5.4.3 Staging	30
2.5.4.4 Straigh-Ahead Action Dan Pose-To-Pose	31
2.5.4.5 Follow-Through Dan Overlapping Action	31
2.5.4.6 Slow In-Slow Out (Percepatan Dan Perlambatan)	32
2.5.4.7 Arcs (Lengkungan)	32
2.5.4.8 Secondary Action (Gerakan Pelengkap)	33
2.5.4.9 Timing (Waktu)	33
2.5.4.10 Exaggeration (Melebih-Lebihkan)	34

2.5.4.11 Solid Drawing.....	34
2.5.4.12 Appeal.....	35
2.6 Perancangan Film Kartun Atau Film Animasi.....	35
2.6.1 Ide Cerita.....	35
2.6.2 Tema.....	36
2.6.3 Logline	36
2.6.4 Sinopsis	36
2.6.5 Diagram Scene	37
2.6.6 Character	37
2.6.7 Naskah/ Screenplay/ Script.....	37
2.6.8 Storyboard.....	38
2.7 Film Animasi Berdasarkan Masa Putarannya.....	38
2.8 Melakukan Analisis Kebutuhan Sistem	39
2.8.1 Perangkat Keras	39
2.8.2 Perangkat Lunak	40
2.9 Merancang Isi.....	40
2.10 Istilah Dalam Pembuatan Naskah dan Storyboard.....	40
2.11 Merancang Grafik	42
2.12 Memproduksi Sistem	42
2.13 Melakukan Tes Pemakai	43
2.14 Menggunakan Sistem.....	43
2.15 Perangkat Lunak Atau Software Yang Digunakan	43
2.15.1 Toonboom Harmony 9.2	43
2.15.2 Adobe Photoshop CS 3	44
2.15.3 Adobe Premiere Pro CS 3	45
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	46
3.1 Tinjauan Umum	46
3.2 Analisis Dasar Perancangan Animasi	46
3.2.1 Character (Karakter).....	46
3.2.2 Environmental.....	47
3.2.3 Background	47

3.3 Analisis Kebutuhan Perancangan Animasi	47
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	47
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	48
3.4 Perancangan Diagram Alur	48
3.4.1 Pra-Produksi.....	49
3.4.1.1 Ide Dan Tema	49
3.4.1.2 Logline.....	50
3.4.1.3 Sinopsis.....	50
3.4.1.4 Diagram Scene.....	52
3.4.1.5 Character.....	53
3.4.1.6 Storyboard	55
BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	64
4.1 Produksi.....	64
4.1.1 Perbandingan Waktu Pengerjaan Manual Dan Digital	64
4.1.2 Skema Kerja Pembuatan Film Animasi 2d Maju Komik Indonesia	64
4.1.3 Toon Boom Harmony	65
4.1.4 Perancangan Layout.....	66
4.1.5 Pembuatan Krakter.....	66
4.1.6 Pembuatan Key Frame	67
4.1.7 Pembuatan In Between.....	67
4.1.8 Coloring Dan Shading.....	68
4.1.9 Pembuatan Background	69
4.1.10 Import Bckground	72
4.1.11 Rendering Awal	73
4.2 Post Produksi.....	74
4.2.1 Menggabungkan Video Animasi	74
4.2.2 Import Sound.....	74
4.2.3 Editing Dan Transisi	75
4.2.4 Rendering Akhir.....	75

BAB V PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	xx



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Digital Painting Dengan Tradisional Painting	17
Tabel 3.1 Karakter Utama.....	53
Tabel 3.2 Karakter Pendukung	54
Tabel 4.1 Perbandingan Waktu Pengerjaan Manual Dan Digital	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Computer Generated Art (Code-Mode)	9
Gambar 2.2 Computer Generated Art (Design-Mode)	9
Gambar2.3 Fantasy Digital Art.....	10
Gambar 2.4 Digital Animation.....	10
Gambar 2.5 Digital Video Art	11
Gambar 2.6 Traditional Digital Painting	11
Gambar 2.7 Contoh Digital Painting	14
Gambar 2.8 Ivan Sutherland Demonstrating Sketchpad.....	18
Gambar 2.9 Wacom Cintiq 24hd	18
Gambar 2.10 Macpaint 1.0 By Susan Kare.....	20
Gambar 2.11 Kid Pix 1.0	21
Gambar 2.12 Squash Dan Stretch	30
Gambar 2.13 Anticipation.....	30
Gambar 2.14 Staging	31
Gambar 2.15 Straigh-Ahead Action Dan Pose-To-Pose.....	31
Gambar 2.16 Follow-Through Dan Overlapping Action.....	32
Gambar 2.17 Slow In-Slow Out.....	32
Gambar 2.18 Arch.....	33
Gambar 2.19 Secondary Action	33
Gambar 2.20 Timing	33
Gambar 2.21 Exaggeration	34
Gambar 2.22 Solid Drawing	34
Gambar 2.23 Appeal	35
Gambar 2.29 Tampilan Toonboom Harmony 9.2.....	43
Gambar 2.30 Tampilan Adobe Photoshop Cs3.....	45
Gambar 2.31 Tampilan Adobe Premiere Pro Cs3.....	46
Gambar 3.1 Proses Pembuatan Animasi 2d.....	49
Gambar 3.2 Diagram Scene	52
Gambar 3.3 Storyboard Page 1	56

Gambar 3.4 Storyboard Page 2	57
Gambar 3.5 Storyboard Page 3	58
Gambar 3.7 Storyboard Page 5	60
Gambar 3.7 Storyboard Page 6	61
Gambar 3.8 Storyboard Page 7	62
Gambar 3.9 Storyboard Page 8	63
Gambar 4.1 Skema Kerja	65
Gambar 4.2 Tampilan Awal Toon Boom Harmony	66
Gambar 4.3 Perancangan Layout	66
Gambar 4.4 Pembuatan Key Animation	67
Gambar 4.5 Pembuatan In Between	68
Gambar 4.6 Hasil Jadi Setelah Diwarnai	69
Gambar 4.7 Tampilan Adobe Photoshop	70
Gambar 4.8 Membuat Lembar Kerja Baru	70
Gambar 4.9 Berbagai Pilihan Brush Pada Photoshop	71
Gambar 4.10 Membuat Sketsa	71
Gambar 4.11 Hasil Akhir Background	72
Gambar 4.19 Import Images Dan Setting	72
Gambar 4.20 Letak Layer Background	73
Gambar 4.20 Export Movie	73
Gambar 4.21 Hasil Jadi 1 Shot Animasi	74
Gambar 4.22 Transisi Dip To Black	75
Gambar 4.23 Export Settings	75

INTISARI

Dalam penggambaran sebuah animasi ada bermacam metodenya dari bentuk awal secara manual kemudian menggunakan metode digital. Salah satu metode penggambaran dengan teknik digital adalah dengan menggunakan pen tablet dimana ada bermacam jenis pen tablet. Tidak dapat dipungkiri dewasa ini metode digital sudah sangat umum digunakan. Tentunya banyak sekali kelebihan yang disuguhkan antara lain hemat waktu dan detail gambar bisa dimaksimalkan.

Terkait hal ini ada satu istilah yang sangat kita kenal yaitu digital painting. Digital Painting adalah suatu bentuk seni yang muncul dimana teknik melukis diterapkan secara digital. Oleh karena itu penulis akan membuat judul skripsi "Penerapan Digital Painting Dalam Film Animasi 2D *Maju Komik Indonesia*".

Dengan adanya animasi tersebut diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai digital painting serta dapat memicu semangat komikus-komikus Indonesia untuk terus berkreasi dan mampu menciptakan karya yang inspiratif. Animasi ini dibuat dengan menggunakan Adobe Photoshop CS3, Toonboom Harmony 9.2 dan Adobe Premiere Pro CS3.

Kata Kunci : Digital Painting, Animasi 2D, Toonboom Harmony

ABSTRACT

In an animated depiction of there are various methods of early forms manually and then using digital methods. One illustrative method with digital technique is to use a tablet pen where there are various types of pen tablets. It is inevitable today digital methods are very commonly used. Obviously a lot of advantages that are served include saving time and detail images can be maximized.

*Related to this there is a very familiar term that is digital painting. Digital Painting is an art form that emerged whereby digital painting techniques applied. Therefore, the author will make the title of the essay "Application of Digital Painting In 2D Animated Film **Maju Komik Indonesia**".*

With the animation is expected to provide an understanding of the digital painting and can trigger the spirit of Indonesian comic artists to continue to be creative and able to create inspiring works. This animation was made by using Adobe Photoshop CS3, Toonboom Harmony 9.2 dan Adobe Premiere Pro CS3.

Keywords : *Digital Painting, 2D animation, Toonboom Harmony*