

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “GO, AGNES, GO!”

SKRIPSI



disusun oleh

Dewi Ariani

11.12.6120

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

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “GO, AGNES, GO!”

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dewi Ariani

11.12.6120

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “GO, AGNES, GO!”

yang disusun oleh

Dewi Ariani

11.12.6120

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Maret 2014

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M. Eng

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “GO, AGNES, GO!”

yang disusun oleh

Dewi Ariani

11.12.6120

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 April 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302105

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Robert Marco, ST.MT
NIK. 190302228

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 April 2015

KETUA STMIK 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, 16 April 2015

Meterai
Rp. 6.000

Dewi Ariani
NIM. 11.12.6120

MOTTO

Teruslah berusaha meraih impianmu karena tidak ada yang tidak mungkin jika kita mau berusaha. Berusaha, berjuang dan berdo'a, maka Tuhan akan membuka jalan untuk kita.



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah atas segala kekuatan dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Film Animasi 2D “Go, Agnes, Go!”. Tidak lupa shalawat serta salam untuk Rasulullah Muhammad Shalallahu‘alaihi wassalam yang telah memberikan teladan sebaik baiknya teladan.

Karya tulis ini dengan bangga penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Ibu Endang Sih Sudarmawati dan Bapak Sutrisno atas segala doa, dukungan, dan semangat yang terus diberikan kepada penulis.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.
3. Mellysa, Trisiana, Widya, Hadi, Hasan yang turut membantu dalam penyusunan skripsi.
4. Alfian, Rizty, Ayux yang sudah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan skripsi.
5. Melany Mustika, Ridzo Gusty Susiyanti, Alberikus Supriodo, Desiana Lismaniasita, Retno Nely, Farisah AlHaq, teman seperjuangan mengerjakan skripsi. Terimakasih atas kebersamaan dan saling berbagi pengetahuan.
6. Teman-teman kelas 11-S1SI-11.
7. Teman-teman kos kuning “IIN”.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi yang berjudul Perancangan Film Animasi 2D “Go, Agnes, Go!” ini dengan baik.

Dalam pembuatan laporan ini penulis tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku ketua jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing.
4. Kedua orang tua yang selalu memberikan semangat serta dukungannya untuk menjalani kuliah serta menyelesaikan skripsi.
5. Teman-teman serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan maupun kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar bisa menjadi pembelajaran untuk penyusunan penelitian selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 16 April 2015

Dewi Ariani

11.12.6120

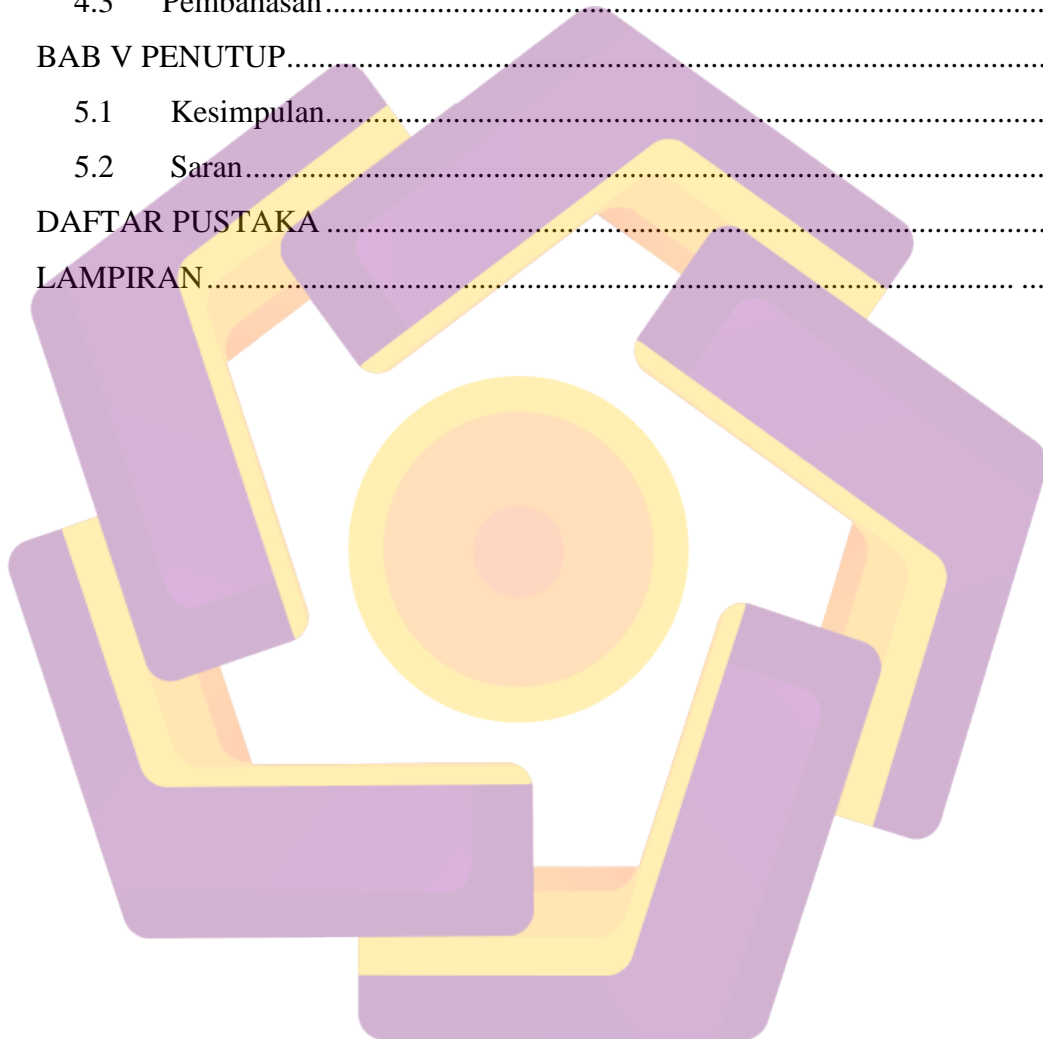
DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI.....	XIV
ABSTRACT.....	XV
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 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Metode Testing.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori.....	7

2.2.1	Pengertian Animasi	7
2.2.2	Sejarah Animasi	8
2.2.3	Jenis Animasi	10
2.2.4	Teknik Animasi.....	11
2.2.5	Prinsip Animasi.....	12
2.2.5.1	<i>Squash And Stretch</i>	12
2.2.5.2	<i>Anticipation</i>	12
2.2.5.3	<i>Staging</i>	13
2.2.5.4	<i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	13
2.2.5.5	<i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	14
2.2.5.6	<i>Slow In – Slow Out</i>	14
2.2.5.7	<i>Arcs</i>	14
2.2.5.8	<i>Secondary Action</i>	15
2.2.5.9	<i>Timing</i>	15
2.2.5.10	<i>Exaggeration</i>	16
2.2.5.11	<i>Solid Drawing</i>	16
2.2.5.12	<i>Appeal</i>	16
2.3	Metode Analisis.....	17
2.3.1	Metode.....	17
2.3.2	Analisis Kebutuhan Perancangan.....	17
2.4	Tahap Pengembangan.....	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		19
3.1	Analisis Masalah	19
3.1.1	Analisis Cerita.....	19
3.1.2	Analisis Karakter.....	19
3.2	Solusi yang Dipilih.....	20
3.3	Analisis Kebutuhan	20
3.3.1	Analisis Fungsional.....	20
3.3.2	Analisis Non Fungsional	20
3.3.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	20
3.3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	21

3.3.2.3 Analisis Kebutuhan SDM (<i>Brainware</i>).....	22
3.3.3 Analisis Kebutuhan Informasi	22
3.3.4 Analisis Kebutuhan Biaya.....	22
3.4 Analisis Biaya dan Manfaat	23
3.4.1 Analisis Biaya	23
3.4.2 Analisis Manfaat	23
3.5 Analisis Kelayakan.....	24
3.5.1 Analisis Kelayakan Teknologi	24
3.5.2 Analisis Kelayakan Operasional	24
3.5.3 Analisis Kelayakan Hukum	24
3.5.4 Analisis Kelayakan Ekonomi.....	25
3.6 Perancangan Sistem.....	25
3.6.1 Tahapan Pra Produksi	25
3.6.1.1 Ide Cerita.....	25
3.6.1.2 Tema.....	25
3.6.1.3 <i>Logline</i>	26
3.6.1.4 Sinopsis.....	29
3.6.1.5 <i>Diagram Scene</i>	30
3.6.1.6 Skenario/Naskah	29
3.6.1.7 <i>Character Development</i>	31
3.6.1.8 <i>Storyboard</i>	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Proses Produksi	39
4.1.1 <i>Drawing</i>	39
4.1.2 <i>Scanning</i>	40
4.1.3 <i>Coloring And Editing Character</i>	40
4.1.4 <i>Background</i>	41
4.1.5 <i>Animating</i>	42
4.2 Pasca Produksi.....	46
4.2.1 <i>Dubbing And Editing Audio</i>	46
4.2.2 <i>Compositing</i>	46

4.2.3	<i>Testing</i>	46
4.2.2	<i>Finishing</i>	47
4.2.4.1	Menyusun Video dan Suara	47
4.2.4.2	<i>Rendering</i>	47
4.2.4.3	<i>Mastering</i>	48
4.3	Pembahasan.....	48
BAB V PENUTUP.....		51
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA		53
LAMPIRAN.....		54



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	20
Tabel 3.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	21
Tabel 3.3	Rincian Biaya Hardware	22



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Squash and Stretch</i>	12
Gambar 2.2	<i>Anticipation</i>	13
Gambar 2.3	<i>Staging</i>	13
Gambar 2.4	<i>Straight-Ahead and Pose-To-Pose</i>	13
Gambar 2.5	<i>Follow-Through and Overlapping action</i>	14
Gambar 2.6	<i>Slow In-Slow Out</i>	14
Gambar 2.7	<i>Arcs</i>	15
Gambar 2.8	<i>Secondary Action</i>	15
Gambar 2.9	<i>Timing</i>	15
Gambar 2.10	<i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2.11	<i>Appeal.</i>	16
Gambar 2.12	Alur perancangan Film Kartun.....	18
Gambar 3.1	<i>Diagram Scene</i>	30
Gambar 3.2	<i>Character Development</i>	31
Gambar 3.3	<i>Background</i> rumah Agnes.....	32
Gambar 3.4	<i>Background</i> Kampus Agnes.....	32
Gambar 3.5	<i>Storyboard</i>	33
Gambar 4.1	Skema Pembuatan Film Kartun.....	39
Gambar 4.2	Desain karakter yang telah di <i>scan</i>	40
Gambar 4.3	Desain karakter yang telah di <i>coloring</i> dan <i>editing</i>	41
Gambar 4.4	<i>Background</i>	42
Gambar 4.5	Membuat komposisi baru pada Adobe After Effect.....	43
Gambar 4.6	Tampilan pop up saat mengimport file .psd.....	44
Gambar 4.7	Proses <i>Animating</i>	45
Gambar 2.8	Proses <i>Compositing</i>	46

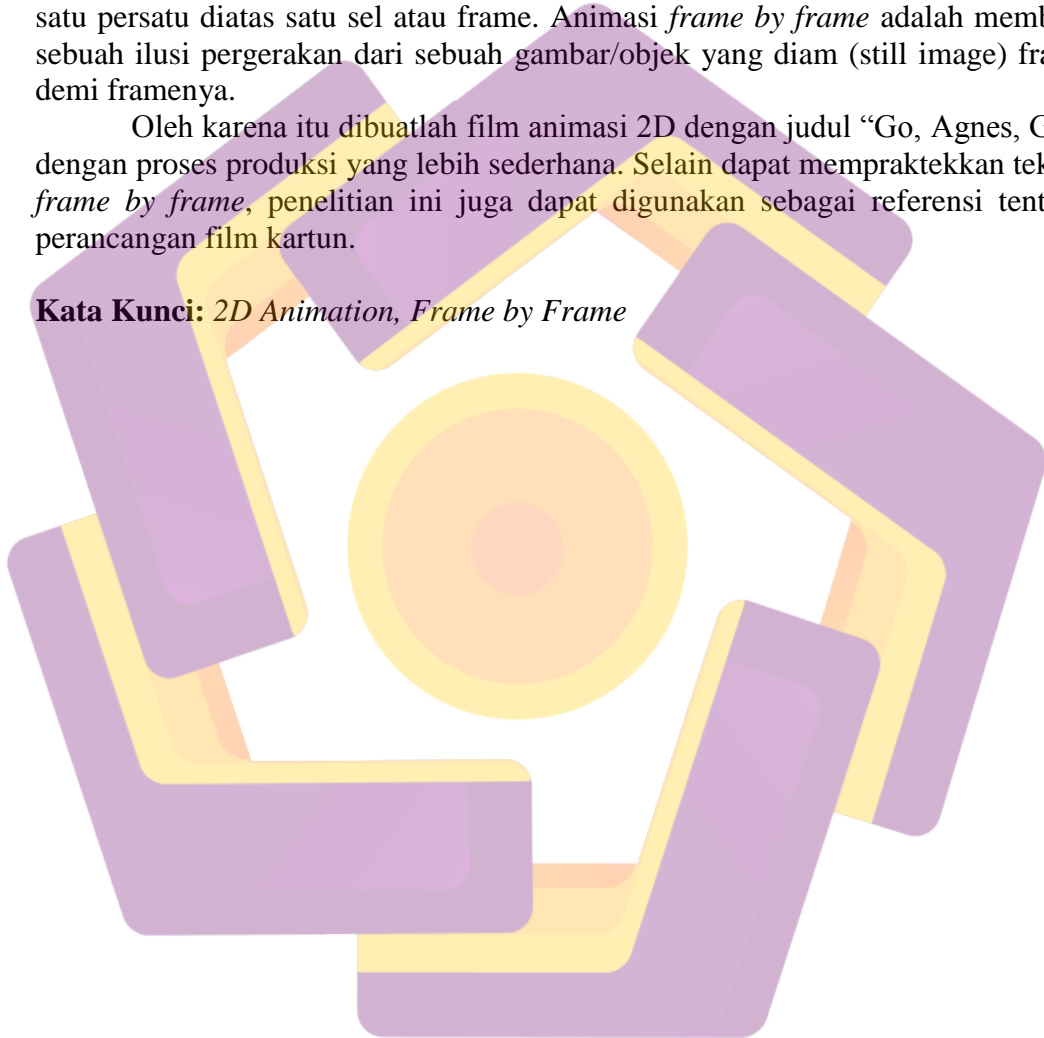
INTISARI

Perkembangan teknologi yang sudah ada, merupakan bentuk dukungan untuk membuat teknik-teknik baru dalam pembuatan film. Para animator lokal umumnya beranggapan bahwa industri film kartun membutuhkan biaya yang besar serta sumber daya manusia yang benar-benar memahami teknik pembuatan film kartun yang dinilai rumit.

Pada pembuatan animasi *frame by frame*, setiap tahap gerakan digambar satu persatu diatas satu sel atau frame. Animasi *frame by frame* adalah membuat sebuah ilusi pergerakan dari sebuah gambar/objek yang diam (still image) frame demi framenya.

Oleh karena itu dibuatlah film animasi 2D dengan judul “Go, Agnes, Go!” dengan proses produksi yang lebih sederhana. Selain dapat mempraktekkan teknik *frame by frame*, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi tentang perancangan film kartun.

Kata Kunci: *2D Animation, Frame by Frame*



ABSTRACT

Development of existing technology, is a form of support to create new techniques in the making of the film. The local animators generally contended that the cartoon film industry a huge cost as well as human resource is truly understands the technique of making cartoon movie rated complex.

The making of the animated frame by frame, each stage movement drawn one by one over a cell or frame. Frame by frame animation is to create an illusion of movement of an image/object that is stationary (still image) frame for framenya.

Therefore a single 2D animated feature film with the title "Agnes, Go, Go!" with a simpler production process. In addition to practicing the technique of frame by frame, this research can also be used as a reference about the design of movie cartoon.

Keywords : *2D Animation, Frame by Frame*

