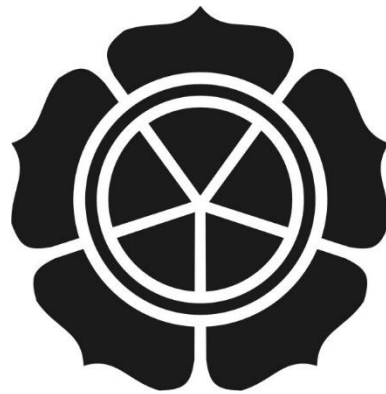


**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D "PETUALANGAN
POCONG" MENGGUNAKAN TEKNIK APPEAL**

SKRIPSI



disusun oleh

Ismail

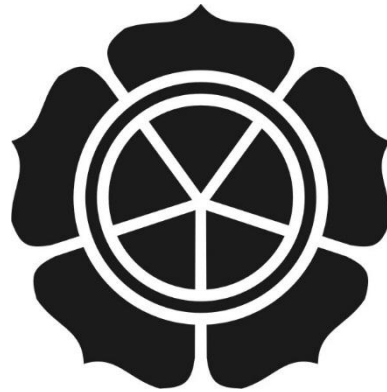
11.12.5602

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

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D "PETUALANGAN
POCONG" MENGGUNAKAN TEKNIK APPEAL**

SKRISI

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir
guna memperoleh gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi
di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



disusun oleh

Ismail

11.12.5602

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D "PETUALANGAN POCONG"
MENGUNAKAN TEKNIK APPEAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ismail

11.12.5602

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 September 2014

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D "PETUALANGAN POCONG"
MENGUNAKAN TEKNIK APPEAL**

yang disusun oleh

Ismail

11.12.5602

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

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

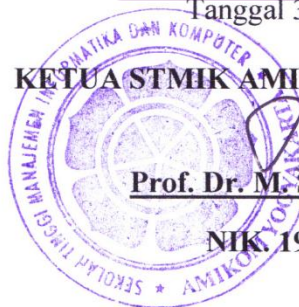


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Juni 2015

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 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, 3 Juni 5015

METERAI
TEMPEL

TGL. 20
433A4ADF212036451

6000
ENAM RIBURUPIAH


Ismail
11.12.5602

MOTTO

- Gapailah cita-citamu sebelum ajal menjemputmu. (*ismail*)
- Kegagalan bukanlah akhir hidupmu, berusaha danberdo'alah, karena tuhanmu selalu melihatmu.



PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, anugrah, kesehatan, rezeki, ilmu, kelancaran dan *keajaiban* dalam pengerjaan skripsi ini.

Yang saya cintai; orangtuaku, Bapak Abdul Malik dan Ibu Enisrofin yang selalu mendoakanku di setiap doa mereka, yang telah mendukung dengan sabar, berkorban dengan sepenuh hati dan tak henti-hentinya memberikan semangat. Untuk kakak saya Abdul Ghoni dan Abdul Ghfur, adik saya Saiful Khozi dan Wasilaturrohman, saya ucapkan terimakasih telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menempuh pendidikan S1. *I love you all.*

Terimakasih kepada dosen pembimbing; pak Melwin, dan dosen TIS; pak Mei, terimakasih atas semua saran, kritik, bantuan dan masukannya, tanpa itu skripsi saya mungkin tidak akan pernah selesai. Terimakasih juga bagi pak Bhanu, mas victor, dan mas bangun yang telah memberikan komentarnya, kritik dan saran anda akan saya gunakan sebagai acuan untuk membuat karya film berikutnya.

Ivan, Teguh, Didik, Sadli, dan mendi, terimakasih banyak selama ini kalian sudah sangat membantu selama saya ada di kota Yogyakarta. Saya minta maaf karena sering merepotkan kalian semua, terutama Ivan yang sering membonceng saya ke-kampus, Teguh yang menemani saya dari awal masuk AMIKOM hingga pendadaran, bang sad yang selalu meminjamkan motornya, mendi, dan didik yang mau mengurus kebutuhan kontrakan. Terimakasih, tanpa kalian hidup di Yogyakarta pasti akan tersa sulit untuk saya yang jarang pulang.

Trimakasih juga kepada AMIKOM yang memberi kesempatan kepada saya untuk menempuh S1, terutama kepada pak Suyanto yang sangat baikhati memberikan kebijakan kesempatan kedua bagi para pendaftar yang tidak lulus tes. Atas kepercayaan itu saya sekarang membuktikan bahwa saya juga dapat lulus kuliah dan menjadi salah satu dari wisudawan. Saya akan selalu mencintai kampus ini, *I love you AMIKOM*.

Terimakasih untuk dosen yang pernah mengajar 11.SI.04 dan juga dasoen yang pernah berbagi ilmunya kepada saya, jasa dan ilmu anda juga akan saya bagikan kembali kepada murid saya kelak, dan teman-teman 11.SI.04 yang selalu rame dan berisik diwaktu dosen menjelaskan pelajaran, terimakasih karena kalian saya jadi duduk didepan dari semester awal sampai akhir. Kalian semua adalah teman terbaik saya selamanya.

Buat Onegai dan para memberinya, terimakasih banyak karena sudah berbagi ilmu dan pengalamannya, meskipun saya kurang aktif dalam organisasi namun anda semua memberikan semangat dan inspirasi untuk saya dalam menyelesaikan skripsi dan pembuatan film. Terutama untuk angkatan 2011 saya minta maaf sudah mengecewakan kalian. Terimakasih semuanya, saya akan selalu menjadi bagaian dari organisasi.

Semua yang sudah mendukung dan membantu, maaf mungkin tidak bisa disebutkan satu per satu. Sayang, ruang untuk berkata-kata di sini hanya 2 halaman A4, tapi ruang untuk kalian selalu ada dan lebar di hatiku. Kalian selalu aku ingat dan selalu jadi teman dan sahabat dan saudara. *Terimakasih semuanya :)*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya skripsi yang berjudul "*Perancangan Film Animasi 2D Petualangan Pocong Menggunakan Teknik Appeal*", dengan ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada:

Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta. Bapak Melwin Syafrizal S.Kom, S.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta, dan seluruh dosen AMIKOM yang telah mengajar 11.SI.04.

Ibu dan Bapak tercinta, adikku dan kakak tersayang, sahabat-sahabat tersayang, dan teman-teman Kelas 11.SI.04 yang telah berjuang bersama selama 6 semester. Teman-teman Kelas 12.SI.06 yang telah berjuang bersama selama 1 semester. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penyusun.

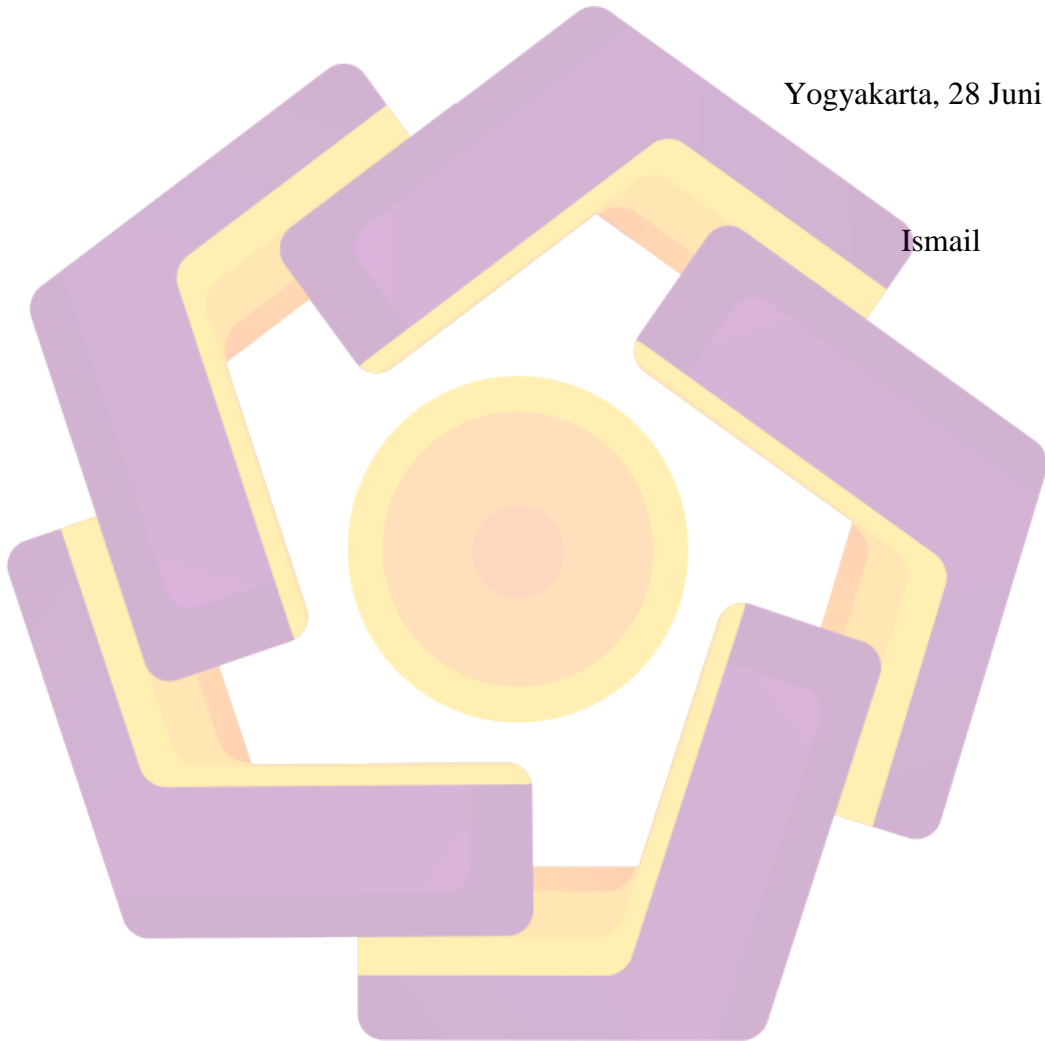
Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh

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 pada bidang animasi.

Yogyakarta, 28 Juni 2015

Ismail

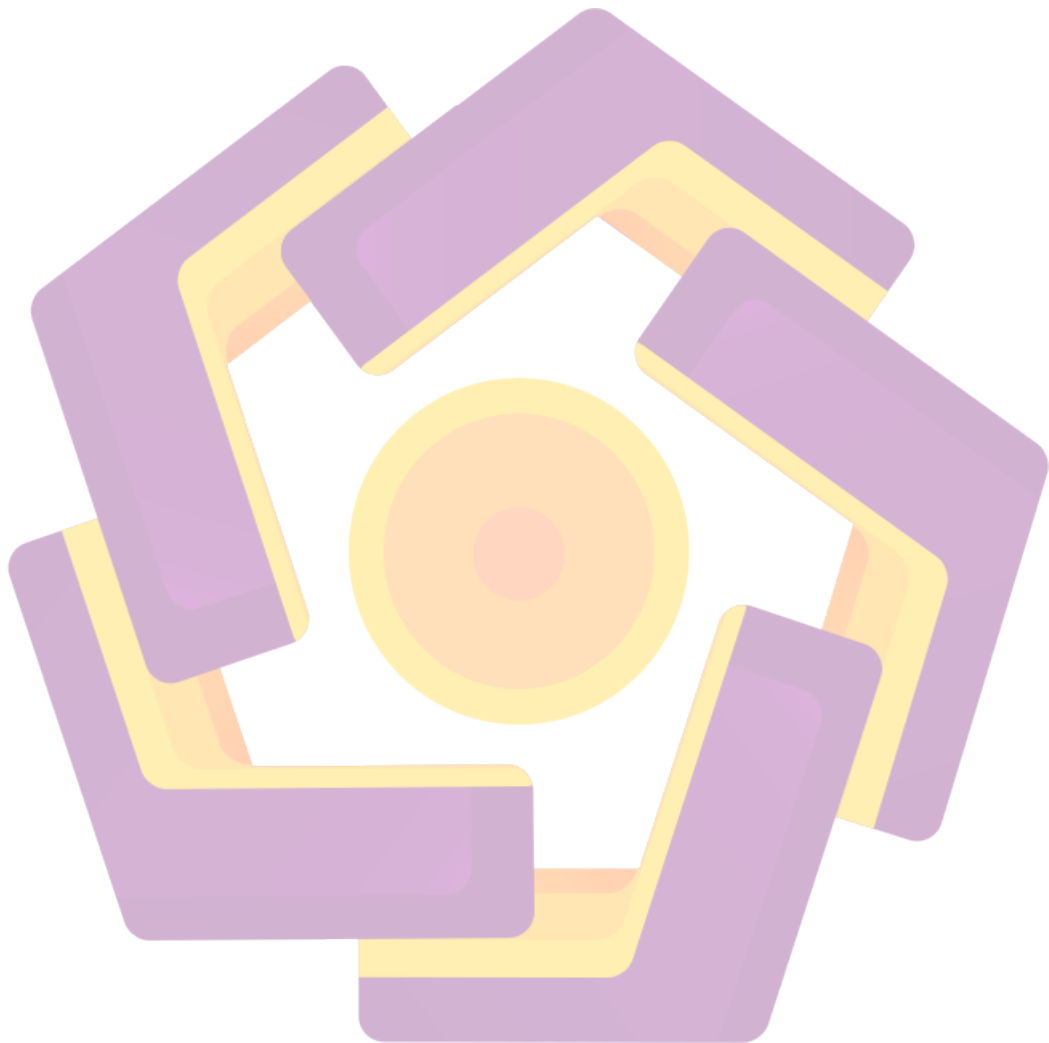


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
ITISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
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
1.5.1 Metode Studi Pustaka.....	3
1.5.2 Metode Observasi	3
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan	4
1.5.5 Metode Testing	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Kajian Pustaka	6
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Pengertian Animasi.....	8

2.2.2	Teknik Animasi 2D.....	9
2.2.3	Teknik Pembentukan Karakter (<i>Appeal</i>).....	10
2.2.4	Mengenali Sifat Karakter.....	11
2.2.5	Prinsip Dasar Animasi	12
2.2.6	Proses Produksi Film Animasi.....	13
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		16
3.1	Analisis	16
3.1.1	Analisis Kebutuhan Alat	17
3.1.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	17
3.1.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	18
3.2	Perancangan	18
3.2.1	Ide	18
3.2.2	Naskah Cerita.....	19
3.2.3	Menentukan Tema.....	22
3.2.4	Membuat <i>Logline</i>	23
3.2.5	Membuat Sinopsis.....	23
3.2.6	Merancang Karakter.....	24
3.2.7	Membuat <i>Storyboard</i>	28
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		29
4.1	Produksi	29
4.1.1	Menggambar Karakter	29
4.1.2	Menentukan ekspresi wajah.....	39
4.1.3	Membuat <i>Background</i>	40
4.1.4	Mewarnai Gambar.....	41
4.1.5	Penganimasian	43
4.1.6	<i>Editing</i>	46
4.2	Paska Produksi.....	47
4.3	Pengujian Kualitas Gambar dan Film Animasi.....	48
BAB V PENUTUP		51
5.1	Kesimpulan	51
5.2	Saran	52

DAFTAR PUSTAKAliii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	28
Tabel 4.1 <i>Pengujian kualitas gambar dan film animasi</i>	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Karakter Pocong.....	25
Gambar 3.2 Karakter Mbake.....	26
Gambar 3.3 Karakter Bocah.....	27
Gambar 4.1 Bagan alur produksi film animasi.....	29
Gambar 4.2 Tool untuk menciptakan karakter.....	30
Gambar 4.3 Menggambar karakter menggunakan Corel DRAW X4.....	31
Gambar 4.4 Bentuk karakter Pocong.....	33
Gambar 4.5 Contoh ekspresi mata.....	35
Gambar 4.6 Contoh ekspresi mulut.....	36
Gambar 4.7 Contoh simbol.....	36
Gambar 4.8 Karakter film Petualangan Pocong.....	38
Gambar 4.9 Contoh karakter tanpa teknik Appeal.....	38
Gambar 4.10 Contoh ekspresi wajah senyum.....	39
Gambar 4.11 Perbedaan ekspresi.....	40
Gambar 4.12 Background adegan ke-1.....	41
Gambar 4.13 Menu Fill untuk mewarnai gambar.....	42
Gambar 4.14 Background adegan ke-1.....	42
Gambar 4.15 Kotak project.....	43
Gambar 4.16 Composition setting.....	44
Gambar 4.17 Kotak pannel.....	44
Gambar 4.18 Puppet Pint Tool adegan ke-11.....	45

Gambar 4.19 Tampilan New Squence.....46

Gambar 4.20 Proses *editing* dalam Adobe Premiere Cs 5.....47

Gambar 4.21 Prose Pengecekan dan *rendering*.....48



ITISARI

Meningkatnya film animasi asing di Indonesia, bisa berdampak pada cara animator dalam membentuk sebuah karakter atau tokoh utama dalam membuat film animasi. Padahal, melihat dari beberapa komik pendek dalam sebuah koran atau majalah yang menjadi tempat tujuan bagi para animator Indonesia untuk menyampaikan karyanya tidaklah kalah dengan buatan luar negeri. Tapi sayang sebuah bentuk gambar karakter asli Indonesia tidak dijadikan sebuah karya film animasi 2D dan dikenalkan kepada pencinta animasi di Indonesia.

Pada karya ilmiah ini, penulis mencoba menganalisis beberapa permasalahan yang ada, dan mencoba memberikan panduan kepada animator Indonesia tentang pentingnya penggunaan teknik *appeal* dalam membentuk sebuah karakter yang ingin di animasikan dalam sebuah karya film animasi 2D. Untuk menerapkan teknik *appeal* pada karakter, tidak sekedar memberikan sifat pada karakter tersebut, namun karakter animasi yang dibuat harus memiliki jiwa yang terpancar dari bentuk, ekspresi, dan keunikannya masing-masing dengan cara menentukan bentuk tubuh karakter, menentukan keunikan karakter, dan menentukan ekspresi setiap karakter.

Hasil dari penelitian ini berbentuk *video* dengan menggunakan format .MPEG. Film animasi 2D yang berjudul "Petualangan Pocong" dibuat dengan tujuan untuk mengajak animator-animator Indonesia untuk melestarikan karya film animasi 2D dalam Negeri dan menganimasikan karakter-karakter komik koran atau majalah menjadi sebuah bentuk film animasi 2D. Selain itu film ini diharapkan dapat memberikan sebuah pelajaran bagi teman-teman yang mempunyai *phobia* dengan hantu agar lebih memiliki keberanian untuk menghadapi ketakutan dalam diri mereka.

Kata-kunci: Film animasi, Teknik *Appeal*, Perancangan Film animasi 2D, Film animasi 2D.

ABSTRACT

The increasing number of foreign animated film in Indonesia, could have an impact on the way animator in shaping a character or a main character in the animated film. Whereas if looking from several short comics in a newspaper or magazine that became a destination for Indonesian animators to convey his work is not inferior to foreign made. But unfortunately an Indonesian form of the original character image is not used as a 2D animation film work and introduced to animation lovers in Indonesia.

In this scientific work, the author tries to analyze some of the existing problems, and try to provide guidance to the animator Indonesia on the importance of the use of techniques appeal in the form of a character who wants to animate a 2D animation film work. To apply appeal techniques to the character, not just giving the nature of the character, but the character animation created must have a soul that radiates from the form, expression, and uniqueness of each by means of determining the shape of the character's body, determines the unique character, and determine the expression of each characters.

Results from this study in the form of video using the MPEG format. 2D animation movie entitled "Adventure Pocong" was made with the intention to invite animators Indonesia to preserve 2D animation film work in this country and animate characters comic magazines or newspapers into a 2D animated movie. Besides the film is expected to provide a lesson for my friends who have a phobia with ghosts that have more keberanian to face the fear within them.

Keywords: *animated film, Engineering Appeal, Design Film 2D animation, 2D animation film.*