

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “LAWAN KORUPSI”**

**MENGGUNAKAN MANGA STUDIO EX**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Apriyanto Pandu Gunawan**

**11.11.5111**

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

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “LAWAN KORUPSI”**

**MENGGUNAKAN MANGA STUDIO EX**

**SKIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat sarjana S1  
pada jurusan teknik informatika



disusun oleh

**Apriyanto Pandu Gunawan**

**11.11.5111**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “LAWAN KORUPSI”**

**MENGGUNAKAN MANGA STUDIO EX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Apriyanto Pandu Gunawan**

**11.11.5111**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 September 2014

Dosen Pembimbing,



**Mei P Kurniawan, M.Kom.**  
**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “LAWAN KORUPSI”  
MENGUNAKAN MANGA STUDIO EX**

yang disusun oleh

**Apriyanto Pandu Gunawan**

**11.11.5111**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Mei 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Sudarmawan, M.T.  
NIK. 190302035

M. Rudyanto Arief, M.T.  
NIK. 190302098

Mei P Kurniawan, M.Kom.  
NIK. 190302187

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 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 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, 5 Juni 2015

Meterai

Apriyanto Pandu Gunawan  
NIM. 11.11.5111

## MOTTO

“Cukuplah Allah (menjadi penolong) bagi kami dan Dia sebaik-baik pelindung.”

( QS. Ali Imran : 173 )

“Dan hanya kepada Allahlah hendaknya kamu bertawakal jika benar-benar beriman”

( QS. Al Maidah : 23 )

“Sungguh Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubahnya”

( QS. Ar Ra'd : 11)

*“The only to do great work is to love what you do”*

( Steve Jobs )

“Dirimu adalah apa yang kamu pikirkan”

( Anonim )

“Dari pada demo, mending berkarya”

( DKV Daily)

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Analisis dan Pembuatan Film Animasi 2D “Lawan Korupsi” Menggunakan Manga Studio EX. Tidak lupa shalawat serta salam untuk Rasulullah Muhammad SAW yang telah memberikan teladan sebaik baiknya teladan. Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Ayah dan Ibu tercinta atas segala doa, semangat dan dukungan yang selalu diberikan.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Adi Djayusman dan MSV Pictures Yogyakarta, atas semua kritik, saran dan bantuannya.
4. Joshua Rio, teman seperjuangan yang telah banyak membantu dalam pembuatan film animasi “Lawan Korupsi”.
5. Sahabatku Ahmad Nugroho, Nashirudin, Raden Wahyu, Yusuf dan Rizki. Kalian luar biasa.
6. Teman – teman kelas 11-S1TI-07, sukses untuk kita semua.
7. Serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini terima kasih banyak.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Analisis dan Pembuatan Animasi 2D Lawan Korupsi Menggunakan Manga Studio EX”.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

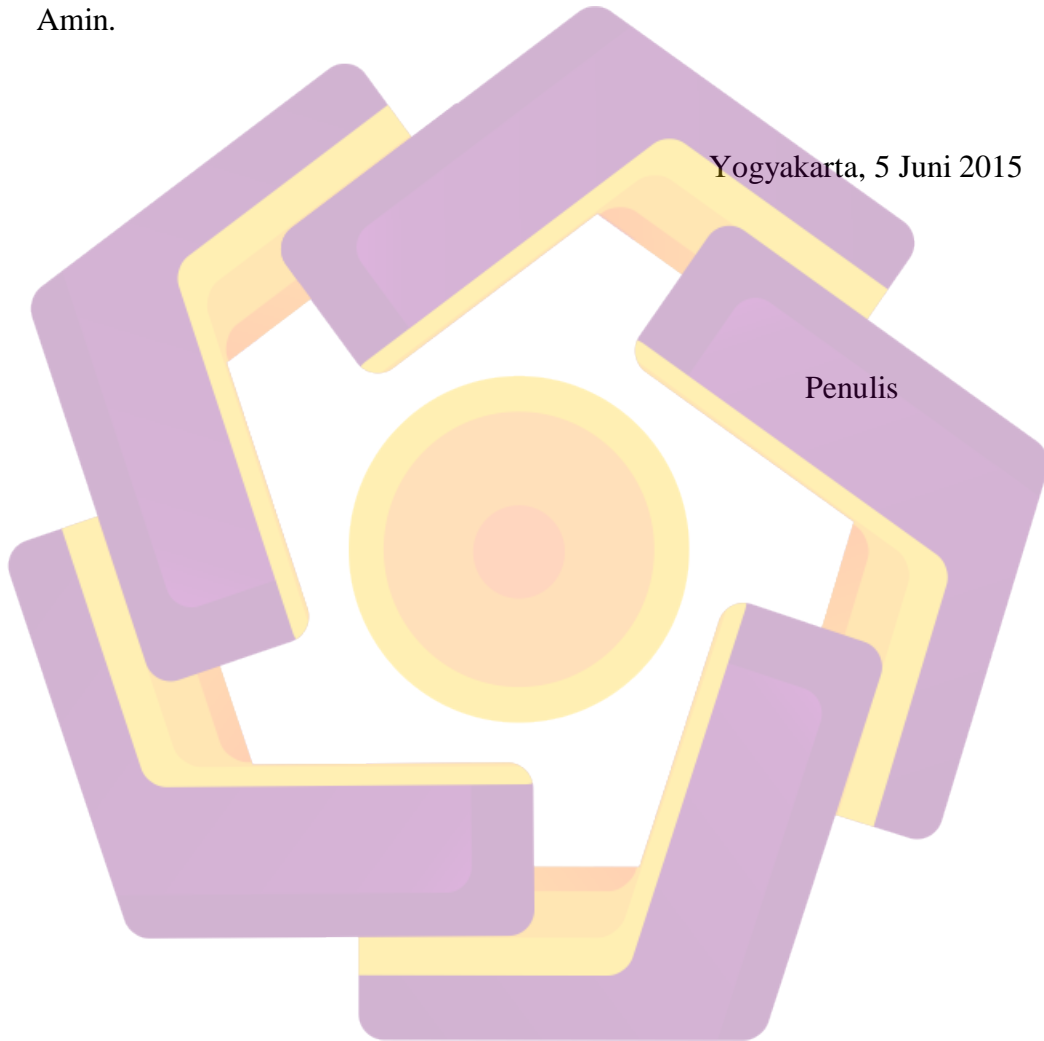
Dalam pembuatan laporan ini penulis tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT, selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom 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 penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka penulis menerima kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semuanya. Amin.

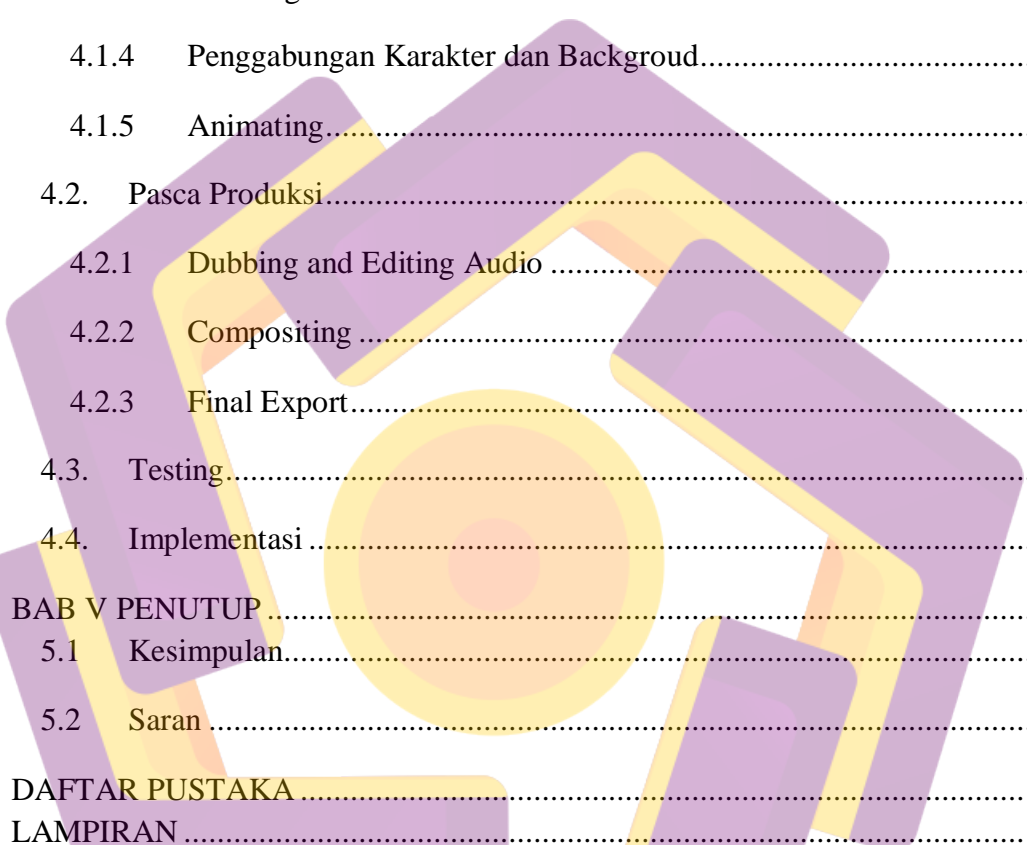
Yogyakarta, 5 Juni 2015



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
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.....	2
1.4.1 Maksud Penelitian.....	2
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	3
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Testing.....	4
1.5.5 Metode Implementasi.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan pustaka.....	6

2.2	Animasi .....	7
2.2.1	Pengertian Animasi.....	7
2.2.2	Sejarah Perkembangan Animasi.....	8
2.2.3	Jenis Animasi .....	10
2.2.4	Teknik Animasi .....	12
2.2.5	Prinsip Animasi .....	13
2.2.6	Tahapan Pembuatan Animasi.....	21
2.3	Manga Studio EX .....	21
2.4	Kelebihan Manga Studio EX.....	22
2.5	Stabilizer Manga Studio EX.....	23
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>24</b>
3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	24
3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	24
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	24
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	25
3.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	25
3.3	Pra Produksi .....	27
3.3.1	Ide Cerita.....	27
3.3.2	Gambaran Cerita.....	27
3.3.3	Tema .....	28
3.3.4	Logline .....	28
3.3.5	Desain Karakter .....	28
3.3.6	Desain Background.....	30
3.3.7	Scenplay/Script .....	31
3.3.8	Storyboard .....	34



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	47
4.1.  Produksi .....	47
4.1.1  Alur Produksi .....	47
4.1.2  Drawing.....	48
4.1.3  Coloring .....	54
4.1.4  Penggabungan Karakter dan Backgroud.....	62
4.1.5  Animating.....	64
4.2.  Pasca Produksi.....	66
4.2.1  Dubbing and Editing Audio .....	66
4.2.2  Compositing .....	66
4.2.3  Final Export.....	69
4.3.  Testing.....	70
4.4.  Implementasi .....	71
BAB V PENUTUP .....	72
5.1  Kesimpulan.....	72
5.2  Saran .....	73
DAFTAR PUSTAKA .....	xix
LAMPIRAN .....	xxi

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard.....	35
Tabel 3.2 Lanjutan Storyboard.....	36
Tabel 3.3 Lanjutan Storyboard.....	37
Tabel 3.4 Lanjutan Storyboard.....	38
Tabel 3. 5 Lanjutan Storyboard.....	39
Tabel 3.6 Lanjutan Storyboard.....	40
Tabel 3.7 Lanjutan Storyboard.....	41
Tabel 3.8 Lanjutan Storyboard.....	42
Tabel 3.9 Lanjutan Storyboard.....	43
Tabel 3.10 Lanjutan Storyboard.....	44
Tabel 3.11 Lanjutan Storyboard.....	45
Tabel 3.12 Lanjutan Storyboard.....	46
Tabel 4.1 Hasil <i>Testing</i> .....	70

## DAFTAR GAMBAR

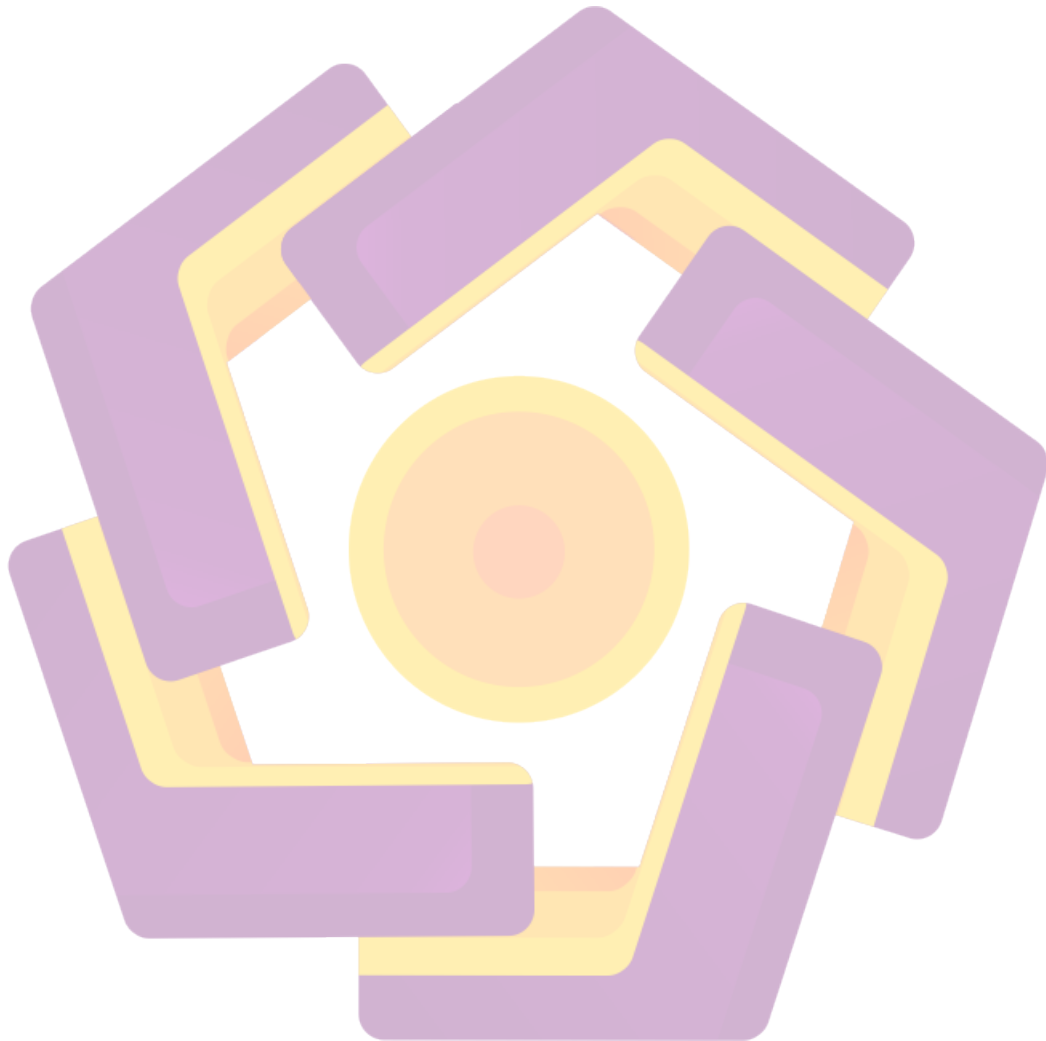
Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i> .....	14
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i> .....	14
Gambar 2.3 <i>Staging</i> .....	15
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	15
Gambar 2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	16
Gambar 2.6 <i>Slow In - Slow Out</i> .....	17
Gambar 2.7 <i>Arcs</i> .....	17
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i> .....	18
Gambar 2.9 <i>Timing</i> .....	18
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i> .....	19
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i> .....	20
Gambar 2.12 <i>Appeal</i> .....	20
Gambar 2.13 <i>Fitur Stabilizer</i> .....	23
Gambar 3.1 Rancangan Karakter Pancasila .....	29
Gambar 3.2 Rancangan Karakter Koruptor.....	30
Gambar 3.3 Rancangan <i>Background</i> .....	30
Gambar 4.1 Skema pembuatan film animasi “Lawan Korupsi” .....	47
Gambar 4.2 Halaman Awal Manga Studio EX .....	48
Gambar 4.3 Ukuran Kanvas .....	49
Gambar 4.4 <i>New vector layer</i> .....	50
Gambar 4.5 Setting <i>Pen</i> dan <i>Stabilizer</i> .....	50
Gambar 4.6 Sketsa Dasar .....	51

Gambar 4.7 Gerakan Awal.....	52
Gambar 4.8 Gerakan Akhir .....	52
Gambar 4.9 Gerakan <i>Inbetween</i> .....	53
Gambar 4.10 Gambar Background.....	54
Gambar 4.11 <i>Magic wand</i> .....	55
Gambar 4.12 <i>New Raster Layer</i> .....	55
Gambar 4.13 <i>Fill tool</i> .....	56
Gambar 4.14 Gambar Karakter Warna .....	57
Gambar 4.15 <i>Setting Tool Decoration</i> .....	58
Gambar 4.16 Hasil <i>Coloring</i> Daun.....	59
Gambar 4.17 <i>Coloring</i> Awan.....	59
Gambar 4.18 <i>Export</i> Gambar .....	60
Gambar 4.19 Gambar Pancasila Warna .....	60
Gambar 4.20 Gambar Koruptor Warna.....	61
Gambar 4.21 Gambar Ladang Warna .....	61
Gambar 4.22 Gambar Padang Rumput dan Langit Warna .....	62
Gambar 4.23 Karakter dan Background .....	63
Gambar 4.24 <i>Sequence Frame</i> Animasi .....	63
Gambar 4.25 Ukuran Layar Adobe Flash Profesional CS5 .....	64
Gambar 4.26 Gambar yang Sudah diimport.....	65
Gambar 4.27 Proses <i>Export</i> Awal Animasi .....	65
Gambar 4.28 Proses <i>Editing</i> Audio .....	66
Gambar 4.29 Tampilan Awal Adobe Premier Pro CS5 .....	67
Gambar 4.30 Pilihan Tempat Menyimpan <i>Project</i> .....	67
Gambar 4.31 Setting Parameter Ukuran Video .....	68

Gambar 4.32 Gambar Proses *Editing* Adobe Premier Pro CS5 ..... 69

Gambar 4.33 Proses *Export* Akhir..... 70

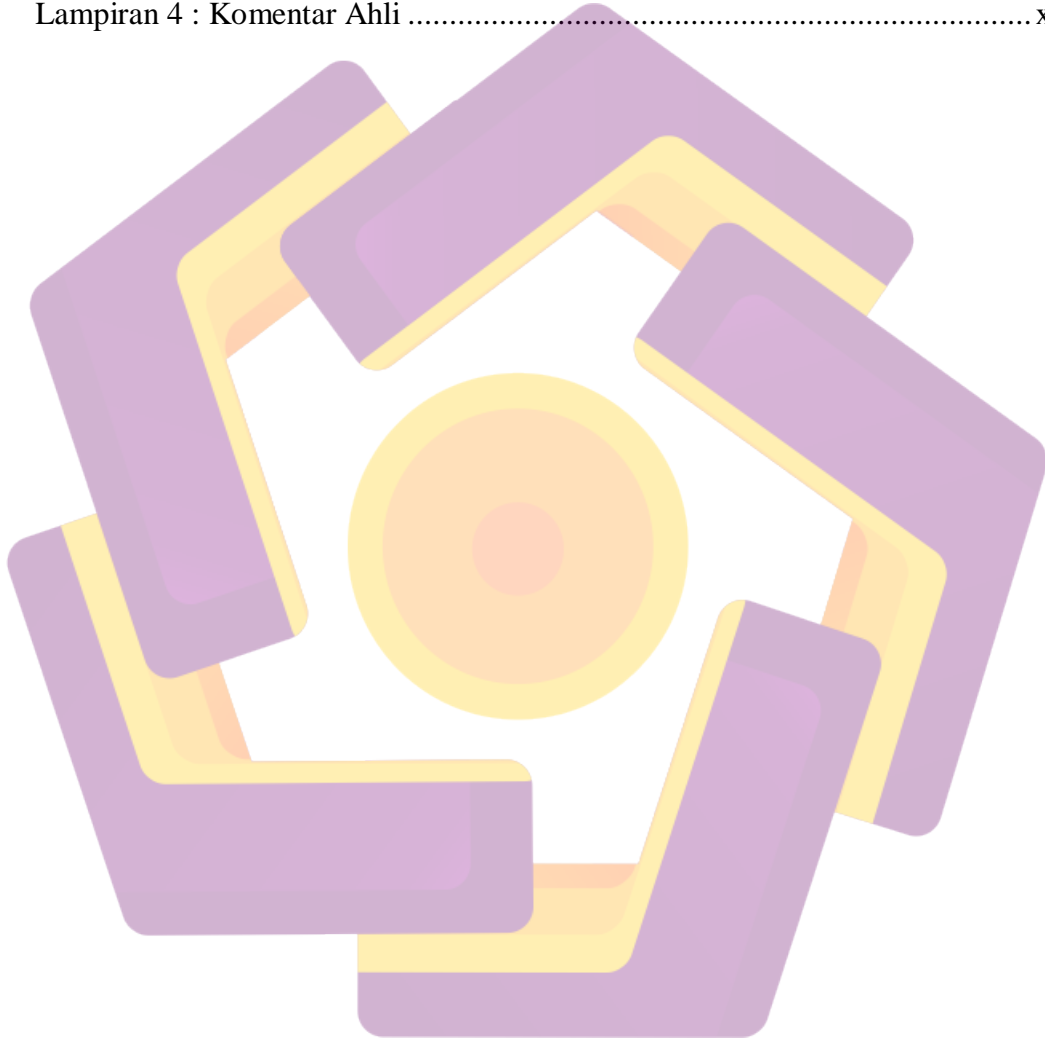
Gambar 4.34 Film diputar dengan HD youtube ..... 71





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Unggahan Youtube .....	xxi
Lampiran 2 : Komentar di Youtube .....	xxii
Lampiran 3 : Komentar di Facebook .....	xxiii
Lampiran 4 : Komentar Ahli .....	xxiv



## INTISARI

Pembuatan animasi 2D bisa dilakukan dengan berbagai teknik. Salah satunya dengan teknik manual dengan cara menggambar banyak gambar di kertas yang selanjutnya di jadikan satu lalu di shoot secara cepat, atau dengan teknik digital dengan menggunakan software aplikasi. Beberapa software aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi antara lain Toonboom Animate dan Adobe Flash.

Teknik animasi 2D yang paling *simple* adalah teknik menggambar *hand drawn frame by frame*. Teknik ini masih dipakai sampai sekarang, salah satu negara yang masih menggunakan teknik ini adalah Jepang dengan produksi animasinya yang terkenal dengan nama *Anime*. Saat ini teknik menggambar *hand drawn frame by frame* bisa dilakukan dengan cara digital, yaitu dengan bantuan software. Salah satu software yang bisa digunakan untuk *hand drawn* digital adalah Manga Studio EX.

Ada beberapa tahapan dalam pembuatan animasi 2D dengan cara *hand drawn* menggunakan Manga Studio EX ini. Yaitu tahapan pra produksi yang meliputi penentuan ide cerita, gambaran cerita, tema, *logline*, desain karakter dan background, *script* serta *storyboard*. Lalu ada tahapan produksi yang meliputi proses menggambar karakter dan background, *coloring* karakter dan background, animating. Serta tahapan terakhir yaitu pasca produksi yang meliputi edit audio, *compositing* dan *final export*.

**Kata kunci:** Animasi 2D, hand drawn, frame by frame, Manga Studio EX

## **ABSTRACT**

*2D animation making can be done with many techniques. One with manual techniques by drawing a lot of pictures in the paper subsequently made in the past in the shoot quickly, or with digital techniques by using a software application. Some software applications that are used to create animation, among others Toonboom Animatic and Adobe Flash.*

*2D animation technique is the most simple drawing technique of hand drawn frame by frame. This technique is still used today, one of the countries which are still using this technique is Japanese animation production which is known as anime. Currently technique drawing hand drawn frame by frame can be done in a digital, that is with the help of software. One of the software that can be used for digital is hand drawn Manga Studio EX.*

*Several steps in making 2D animation by hand drawn using Manga Studio EX. That is pre-production phases includes the determination of the idea of the story, overview story, theme, logline, character and background design, script and storyboard. Then there are phases of production which includes the process of drawing the characters and the background, character and background coloring, animating. As well as the final phases post-production which includes audio editing, compositing, testing and final rendering.*

**Keywords:** *2D Animation, hand drawn, frame by frame, Manga Studio EX*