

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "KHAYALAN TINGKAT TINGGI",  
STUDI PRINSIP ANTISIPASI PADA ANIMASI KARAKTER**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Yoga Niki Purnomo**

**09.12.4155**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "KHAYALAN TINGKAT TINGGI",  
STUDI PRINSIP ANTISIPASI PADA ANIMASI KARAKTER**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Yoga Niki Purnomo**

**09.12.4155**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “KHAYALAN TINGKAT TINGGI”,  
STUDI PRINSIP ANTISIPASI PADA ANIMASI KARAKTER**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yoga Niki Purnomo**

**09.12.4155**

telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi  
pada tanggal 4 November 2013

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “KHAYALAN TINGKAT TINGGI”,  
STUDI PRINSIP ANTISIPASI PADA ANIMASI KARAKTER**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yoga Niki Purnomo**

**09.12.4155**

telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 23 Oktober 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190000003**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana komputer  
tanggal 4 November 2013

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 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, 23 Oktober 2013



Yoga Niki Purnomo  
NIM.09.12.4155

## MOTTO

- ❖ Tiada doa yg lebih indah selain doa agar skripsi ini cepat selesai.
- ❖ Lebih baik terlambat daripada tidak wisuda sama sekali.
- ❖ Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan.
- ❖ Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi.
- ❖ Kita berdoa kalau kesusahan dan membutuhkan sesuatu, mestinya kita juga berdoa dalam kegembiraan besar dan saat rezeki melimpah.

## PERSEMBAHAN

Ucapan syukur dari hati saya yang terdalam, saya sampaikan kepada Allah SWT atas segala karunia yang diberikan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul " PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "KHAYALAN TINGKAT TINGGI", STUDI PRINSIP ANTISIPASI PADA ANIMASI KARAKTER". Tidak lepas bantuan dari berbagai pihak dan campur tangan Tuhan yang begitu mulia, saya persembahkan untuk :

1. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu mendukung baik materi maupun dukungan semangat.
2. Kakak dan Adik yang selalu memberikan semangat kepada saya.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Teman-teman jurusan Sistem Informasi angkatan 2009 yang telah membantu dalam mengerjakan skripsi ini dan mau berbagi ilmu dengan saya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, karunia dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul “PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "KHAYALAN TINGKAT TINGGI", STUDI PRINSIP ANTISIPASI PADA ANIMASI KARAKTER” sebagai media tontonan yang menarik, menghibur dan mendidik sebagai syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata satu (S1) jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Dalam penulisan laporan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku ketua jurusan AMIKOM YOGYAKARTA.
4. Bapak Ibu dan seluruh keluarga beserta teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Yogyakarta, 4 November 2013

Penulis,

Yoga Niki Purnomo



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
2.1 Pengertian Animasi .....	5
2.2 Teknik Pembuatan Animasi .....	5
2.2.1 Animasi Tradisional .....	5
2.2.2 Animasi Komputer .....	6
2.2.3 Animasi Hybrid .....	6
2.3 Prinsip Animasi .....	6
2.3.1 Solid Drawing .....	6

2.3.2	Anticipation .....	7
2.3.3	Staging .....	8
2.3.4	Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose .....	8
2.3.5	Follow-Through and Overlapping Action .....	8
2.3.6	Slow In - Slow Out .....	9
2.3.7	Arcs .....	9
2.3.8	Secondary Action .....	9
2.3.9	Timing .....	10
2.3.10	Exaggeration .....	10
2.3.11	Squash and Stretch .....	10
2.3.12	Appeal .....	11
2.4	Frame Rate .....	11
2.5	Jenis Grafik .....	11
2.5.1	Gambar Bitmap .....	11
2.5.2	Gambar Vektor .....	11
2.6	Proses Produksi Animasi .....	12
2.6.1	Pra Produksi .....	12
2.6.1.1	Menggali Ide .....	12
2.6.1.2	Merancang Karakter .....	12
2.6.1.3	Script atau Naskah Cerita .....	13
2.6.1.4	Storyboard .....	13
2.6.2	Produksi .....	14
2.6.2.1	Drawing .....	14
2.6.2.2	Line Test .....	14
2.6.2.3	Scanning .....	15
2.6.2.4	Tracing .....	15
2.6.2.5	Background .....	15
2.6.2.6	Coloring .....	15
2.6.2.7	Lip Sinch .....	15
2.6.2.8	Audio Recording and Editing .....	16
2.6.3	Pasca Produksi .....	16

2.6.3.1	Editing .....	16
2.7	Kebutuhan Peralatan Produksi Animasi 2D .....	16
2.7.1	Pensil .....	16
2.7.2	Drawing Pen .....	17
2.7.3	Kertas .....	17
2.7.4	Light Box .....	17
2.7.5	Cermin .....	17
2.7.6	Penghapus Pensil .....	17
2.7.7	Penjepit Kertas .....	18
2.7.8	Scanner .....	18
2.7.9	Komputer .....	18
2.7.10	Kamera .....	18
2.7.11	Microphone dan Speaker.....	19
<b>BAB III</b>	<b>PERANCANGAN .....</b>	<b>20</b>
3.1	Pra Produksi .....	20
3.1.1	Ide dan Konsep Animasi .....	20
3.1.2	Cerita .....	20
3.1.3	Desain Karakter .....	21
3.1.3.1	Joni .....	21
3.1.3.2	Kebo .....	22
3.1.3.3	Perbandingan Karakter .....	23
3.1.3.4	Desain Properti .....	23
3.1.4	Storyboard .....	24
3.2	Dasar Penerapan Prinsip Antisipasi .....	25
3.3	Dasar Penggunaan Teknik Hybrid.....	29
3.4	Kebutuhan Perangkat .....	29
3.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	29
3.4.1.1	Komputer .....	30
3.4.1.2	Scanner .....	30
3.4.1.3	Microphone dan Speaker .....	31
3.4.1.4	Light Box .....	31

3.4.1.5	Alat Menggambar .....	31
3.4.2	Kebutuhan Software .....	31
3.4.2.1	Adobe Photoshop .....	31
3.4.2.2	Adobe Flash .....	32
3.4.2.3	Adobe Audition .....	32
3.4.2.4	Adobe After Effect .....	32
3.4.2.5	Adobe Premiere .....	33
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>34</b>
4.1	Produksi .....	34
4.1.1	Drawing .....	34
4.1.1.1	Gambar Key .....	35
4.1.1.2	Gambar In Between .....	35
4.1.2	Scanning .....	36
4.1.3	Tracing .....	36
4.1.4	Coloring .....	37
4.1.5	Pembuatan Background .....	38
4.1.6	Penganimasian .....	38
4.1.6.1	Penganimasian Dasar Menggunakan Flash .....	38
4.1.6.2	Penganimasian Tingkat Lanjut .....	40
4.1.7	Dubbing .....	41
4.2	Pasca Produksi .....	41
4.2.1	Editing .....	41
4.2.2	Rendering .....	42
4.3	Penerapan Prinsip Antisipasi .....	43
4.4	Pengujian .....	44
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>45</b>
5.1	Kesimpulan .....	45
5.2	Saran .....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>47</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>.....</b>	<b>48</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Kuesioner .....	44
---------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Antisipasi .....	7
Gambar 2.2 Contoh Follow-Through and Overlapping Action .....	8
Gambar 2.3 Contoh Arcs .....	9
Gambar 2.4 Contoh Squash and Stretch .....	10
Gambar 3.1 Karakter Joni .....	22
Gambar 3.2 Karakter Kebo .....	22
Gambar 3.3 Perbandingan Karakter .....	23
Gambar 3.4 Desain Properti .....	23
Gambar 3.5 Storyboard .....	24
Gambar 3.6 Scene 2 .....	25
Gambar 3.6 Scene 4 .....	26
Gambar 3.7 Scene 7 .....	26
Gambar 3.8 Scene 8 .....	27
Gambar 3.9 Scene 10 .....	27
Gambar 3.10 Scene 11 .....	28
Gambar 3.11 Scene 12 .....	28
Gambar 4.1 Alur Proses Produksi .....	34
Gambar 4.2 Gambar Key .....	35
Gambar 4.3 Contoh Gambar Inbetween .....	36
Gambar 4.4 Gambar Sesudah Proses Tracing .....	37
Gambar 4.5 Gambar yang Belum dan Sudah Diberi Warna .....	37
Gambar 4.6 Background .....	38
Gambar 4.7 Animasi Menggunakan Flash .....	39
Gambar 4.8 Pergerakan Mulut .....	40
Gambar 4.9 Composition Settings .....	40
Gambar 4.10 Proses Editing .....	42
Gambar 4.11 Screenshot Gerak Antisipasi .....	43

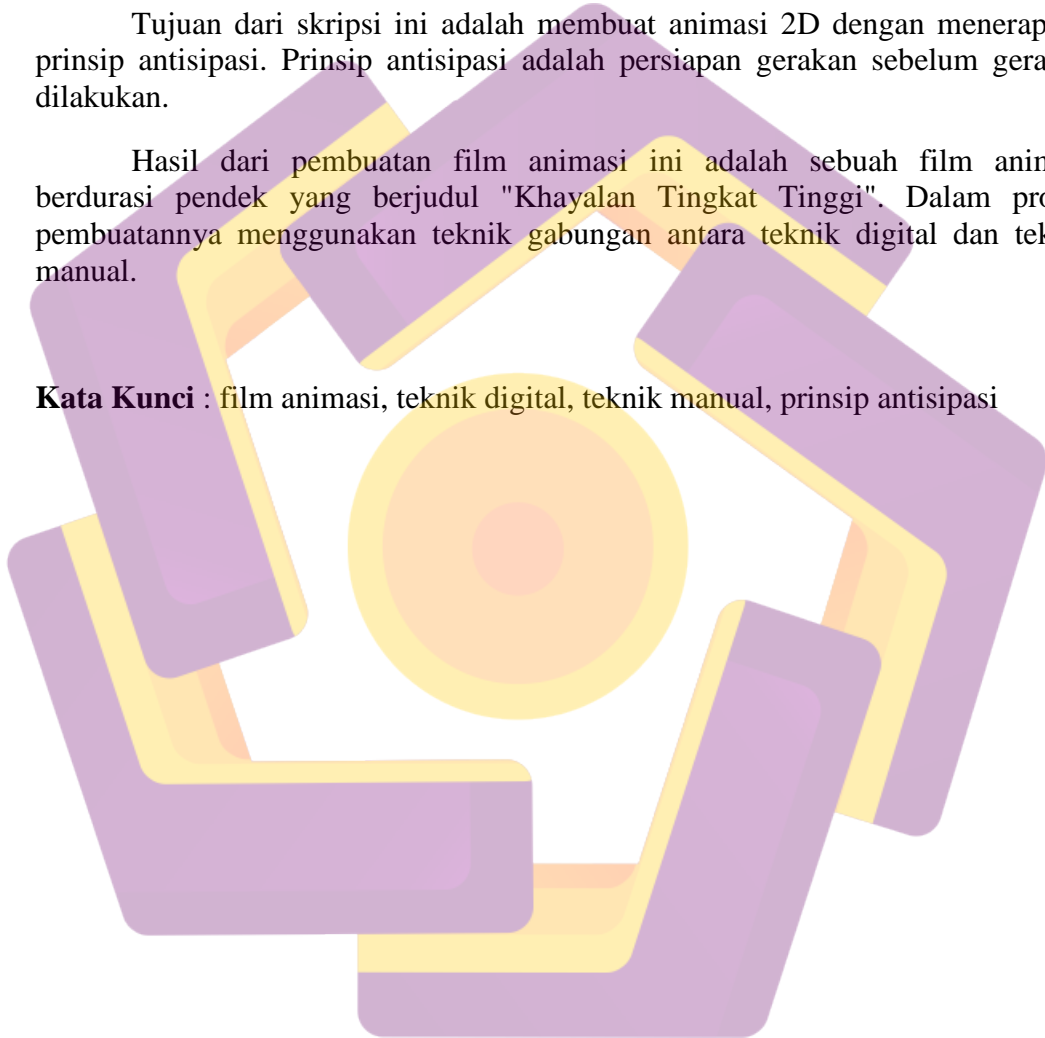
## INTISARI

Pada saat ini film animasi berkembang dengan begitu pesat di dunia hiburan dikarenakan teknologi yang semakin maju. Tidak lagi menggunakan teknik manual melainkan menggunakan teknik digital dalam pembuatan film animasi untuk mempercepat dan mempermudah dalam proses pembuatan.

Tujuan dari skripsi ini adalah membuat animasi 2D dengan menerapkan prinsip antisipasi. Prinsip antisipasi adalah persiapan gerakan sebelum gerakan dilakukan.

Hasil dari pembuatan film animasi ini adalah sebuah film animasi berdurasi pendek yang berjudul "Khayalan Tingkat Tinggi". Dalam proses pembuatannya menggunakan teknik gabungan antara teknik digital dan teknik manual.

**Kata Kunci :** film animasi, teknik digital, teknik manual, prinsip antisipasi



## **ABSTRACT**

*At this time, animation grew so rapidly in the world of entertainment because the advanced technology. No longer using manual techniques it uses digital techniques in making cartoons to accelerate and simplify the manufacturing process.*

*The purpose of this thesis is to make a 2D animation by applying the principle of anticipation . The principle of anticipation is the preparation of the movement before the movement is done .*

*The result of making these animation is a animation movie with short duration called "High Level Imagination". In the manufacturing process uses a combination of digital techniques and manual techniques.*

*Keywords : animation movie, digital techniques, manual techniques, principle of anticipation*

