

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“KOKO DAN YOYO” MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Dewi Khoirur Rohmah

11.11.5066

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“KOKO DAN YOYO” MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dewi Khoirur Rohmah

11.11.5066

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“KOKO DAN YOYO” MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

yang disusun oleh

Dewi Khoirur Rohmah

11.11.5066

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 07 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
"KOKO DAN YOYO" MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

yang disusun oleh

Dewi Khoirur Rohmah

11.11.5066

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Juli 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 06 juli 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.

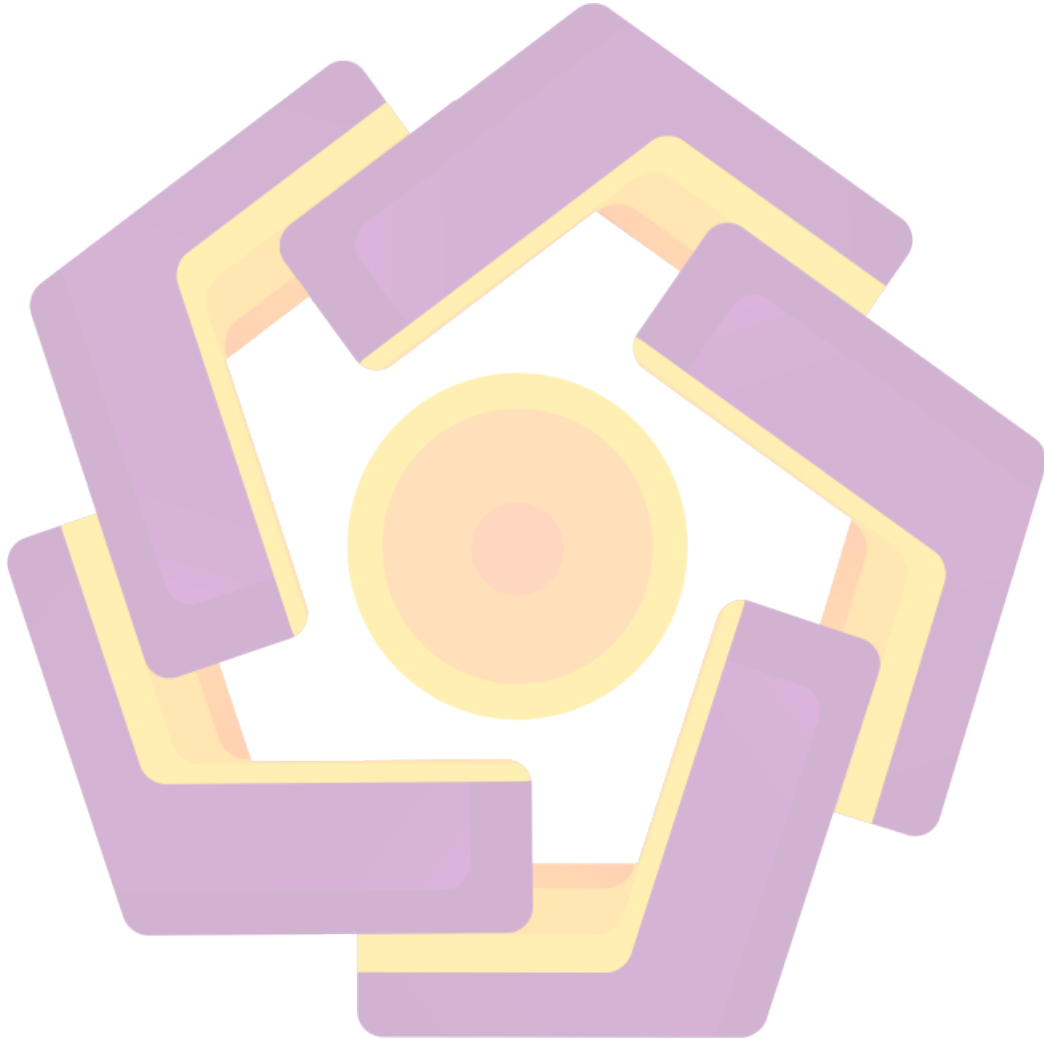
Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.



MOTTO

Jadilah dirimu sendiri, Ucapkan apa yang kamu rasakan, Lakukan apa yang terbaik yang bisa kamu lakukan dan Hiduplah seperti yang kamu mau bukan seperti yang mereka mau.

Jangan lupa traveling selagi muda.



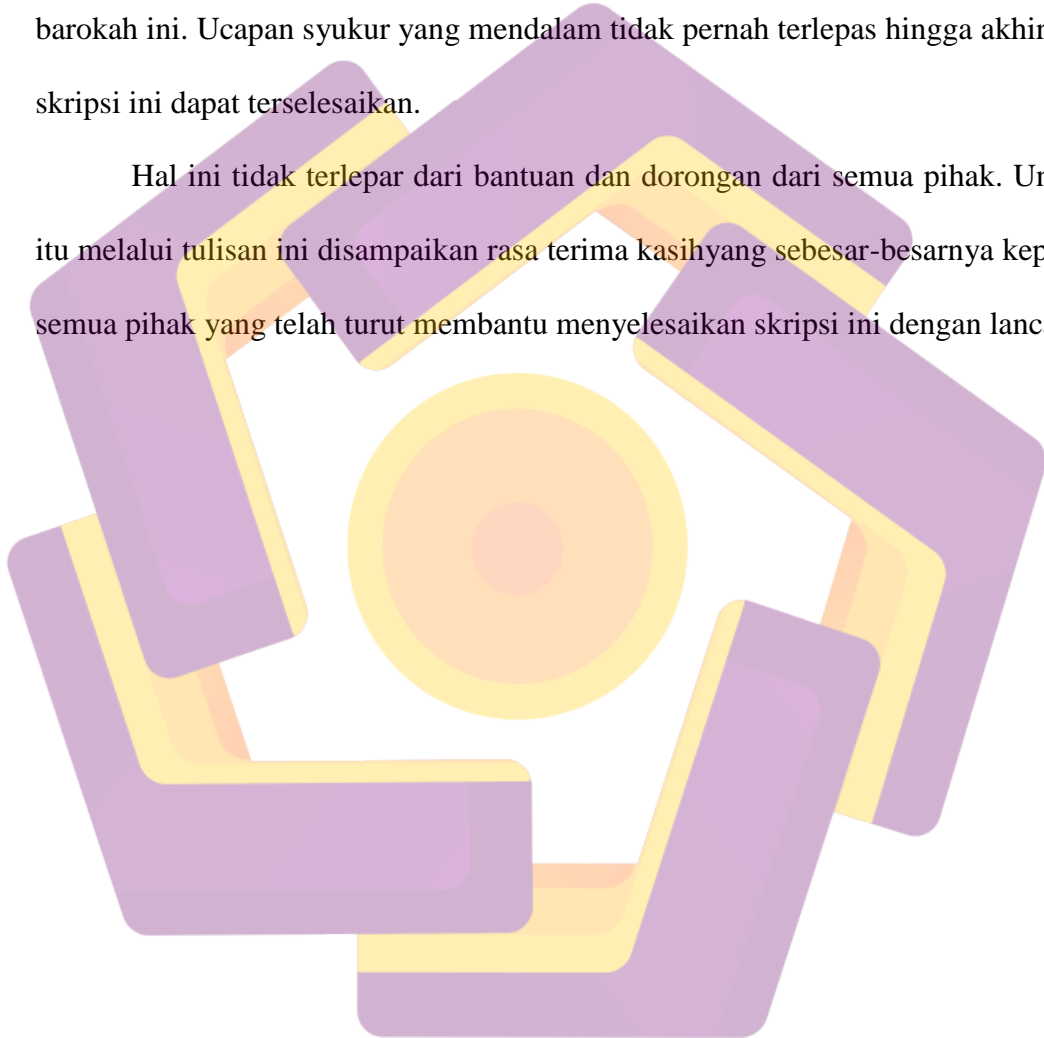
PERSEMBAHAN

1. Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan barokahnya.
2. Terimakasih kepada kedua orang tua saya dan kakak saya yang selalu ada, mendukung , menasehati , mendoakan saya dan membiayai saya selama ini.
3. Terimakasih kepada Imam Agung Prasetyo yang sudah sangat membantu dan sabar ngajarin editing animasi begadang sampai subuh.
4. Terimakasih kepada Agus Saputra yang sudah meminjamkan laptop nya selama hampir 2 bulan terakhir untuk menyelesaikan tugas skripsi ini.
5. Terimakasih teman-teman 11-S1TI-07 yang sudah kasih masukan, bantuin ngerevisi skripsi saya , dan datang waktu sidang.
6. Terimakasih kepada teman-teman KOMA 12, KOMA 13 yang selalu support dan ngecengin biar cepet kelarin skripsi, buat yang belum lulus atau yang sedang mengerjakan skripsi semoga cepet kelar.
7. Terimakasih yang sudah support aku juga dari kakak-kakak ClubCooee Yogyakarta, Temen-Temen AU Mobile Jogja, Temen NgeDoodle FODA (Full Of Doodle Art) Yogyakarta.
8. Terimakasih pada anak ayam (kk ona, keked, idang, nonor, kaka, umi oix) yang selalu support walaupun sudah pada sibuk masing – masing dan semoga yang lagi ngerjain skripsi cepet slesai dan cepet wisuda. Amin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, Sholawat dan salam kepada junjungan kita nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari jaman kegelapan menuju jaman yang terang dan penuh barokah ini. Ucapan syukur yang mendalam tidak pernah terlepas hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Hal ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari semua pihak. Untuk itu melalui tulisan ini disampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut membantu menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.



DAFTAR ISI

COVER.....	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XI
INTISARI.....	XIII
<i>ABSTRACT</i>	XIV
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
1.5 METODE PENELITIAN.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.2 ANALISIS SWOT.....	6
2.3 ANALISIS KEBUTUHAN.....	7
2.4 PENGERTIAN ANIMASI.....	8
2.4.1 <i>Sejarah Animasi</i>	8
2.4.2 <i>Prinsip Dasar Animasi</i>	10
2.4.3 <i>Jenis Animasi</i>	17
2.4.4 <i>Teknik Animasi</i>	18
2.5 TAHAPAN PEMBUATAN ANIMASI.....	20

2.6 STANDART VIDEO	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1 DISKRIPSI UMUM	25
3.2 ANALISIS SWOT	25
3.3 ANALISIS KEBUTUHAN.....	26
3.3.1 <i>Kebutuhan Fungsional</i>	26
3.3.2 <i>Kebutuhan Non-Fungsional</i>	26
3.4 PRA PRODUKSI	28
3.4.1 <i>Ide</i>	28
3.4.2 <i>Tema</i>	28
3.4.3 <i>Logline</i>	29
3.4.4 <i>Sinopsis</i>	29
3.4.5 Pembentukan Karakter	31
3.4.6 <i>Naskah</i>	32
3.4.7 <i>Storyboard</i>	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	42
4.1 PRODUKSI.....	42
4.1.1 <i>Drawing</i>	42
4.1.2 <i>Coloring</i>	44
4.1.3 <i>Background dan Foreground</i>	44
4.1.4 <i>Dubbing</i>	47
4.1.5 <i>Sound Editing dan Lypsync</i>	47
4.2 PASCA PRODUKSI	47
4.2.1 <i>Editing</i>	47
4.2.2 <i>Rendering</i>	56
4.2.3 PERSEMBAHAN.....	56
BAB V PENUTUP	60
5.1 KESIMPULAN	61
5.2 SARAN	61
DAFTAR PUSTAKA.....	XV

DAFTAR TABEL

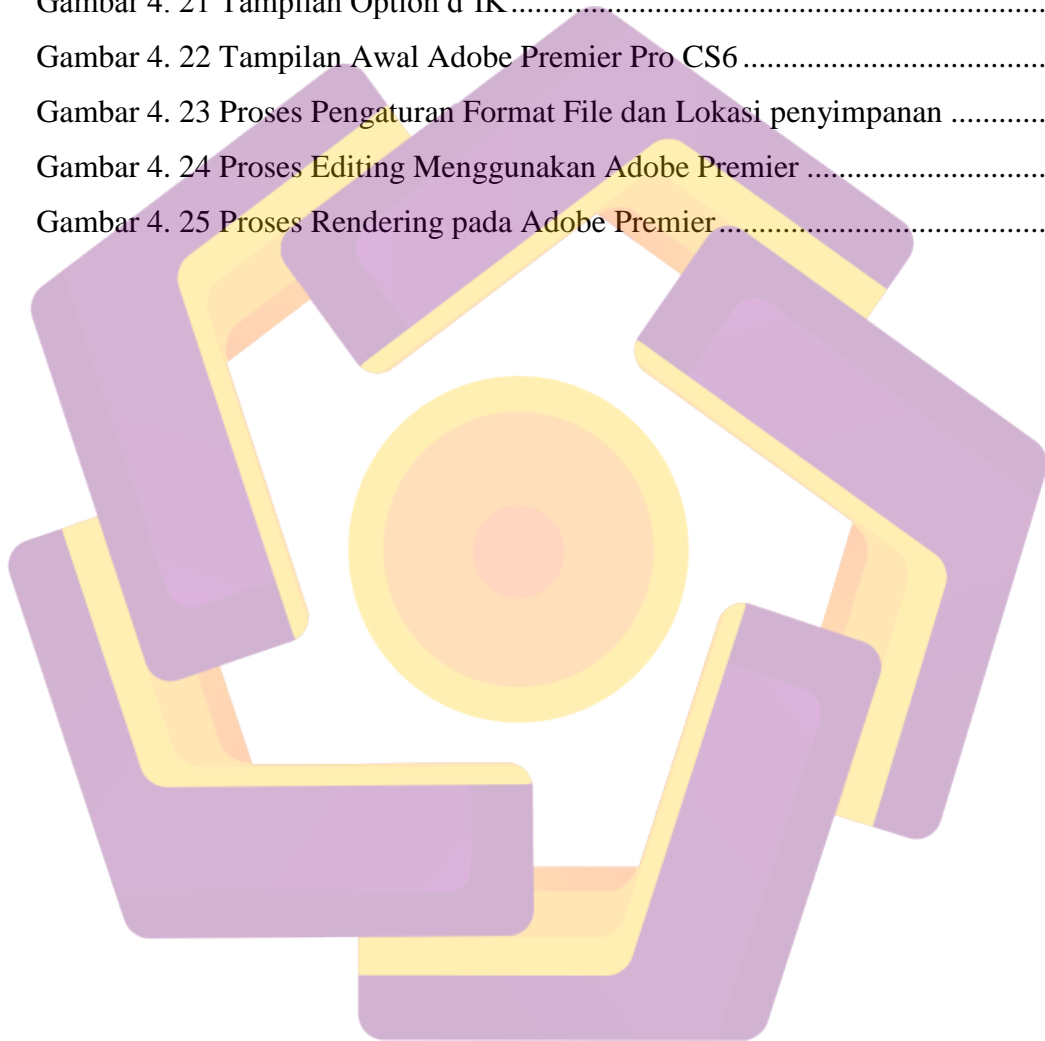
Tabel 3. 1 Tebel <i>Storyboard</i>	36
Tabel 4. 1 Table 12 Prinsip Animasi.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Gambar <i>Squash and Stretch</i> (Elastisitas)	10
Gambar 2. 2 Contoh Gambar Anticipation (Antisipasi)	11
Gambar 2. 3 Contoh Gambar Staging (Penampatan Bidang Gambar)	11
Gambar 2. 4 Contoh Gambar Straight Ahead and Pose to Pose Animation	12
Gambar 2. 5 Contoh Gambar Follow Thought and Overlapping Action	13
Gambar 2. 6 Contoh Gambar Slow-in and Slow-out	13
Gambar 2. 7 Contoh Gambar Arcs (Gerakan Melengkung)	14
Gambar 2. 8 Contoh Gambar Secondary Action (Gerakan Skunder).....	14
Gambar 2. 9 Contoh Gambar Timing (Pengaturan Waktu).....	15
Gambar 2. 10 Contoh Gambar Exaggregation (Dramatisasi Gerakan).....	15
Gambar 2. 11 Contoh Gambar Solid Drawing.....	16
Gambar 2. 12 Contoh Gambar Appeal (Daya Tarik).....	17
Gambar 2. 13 Contoh Format Storyboard Tiga Kolom	22
Gambar 3. 1 Rancangan Karakter Koko	31
Gambar 3. 2 Rancangan Karakter Yoyo	32
Gambar 4. 1 Pembuatan Karakter	43
Gambar 4. 2 Proses Penyimpanan di Adobe Illustrator	43
Gambar 4. 3 <i>Coloring</i>	44
Gambar 4. 4 Sketsa <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	45
Gambar 4. 5 Proses <i>Coloring Background</i> dan <i>Foreground</i>	45
Gambar 4. 6 Hasil Jadi <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	45
Gambar 4. 7 Gambar Snack	46
Gambar 4. 8 Gambar Tong Sampah.....	46
Gambar 4. 9 Gambar Mobil	46
Gambar 4. 10 Tampilan Lembar Kerja Baru	48
Gambar 4. 11 Tampilan New Composition	48
Gambar 4. 12 Tampilan Proses Import As.....	49
Gambar 4. 13 Tampilan Proses Composition	49
Gambar 4. 14 Tampilan 3D Camera	50
Gambar 4. 15 Tampilan Web Download Duik	51

Gambar 4. 16 Tampilan New Project.....	51
Gambar 4. 17 Tampilan Import File	52
Gambar 4. 18 Tampilan Objek Setelah diberi Efek Puppet.....	52
Gambar 4. 19 Tampilan Puppet Pin Yang Aktif.....	53
Gambar 4. 20 Tampilan Duik.Jsx	53
Gambar 4. 21 Tampilan Option d'IK.....	54
Gambar 4. 22 Tampilan Awal Adobe Premier Pro CS6.....	54
Gambar 4. 23 Proses Pengaturan Format File dan Lokasi penyimpanan	55
Gambar 4. 24 Proses Editing Menggunakan Adobe Premier	55
Gambar 4. 25 Proses Rendering pada Adobe Premier.....	56



INTISARI

Film pada saat ini adalah suatu jenis hiburan yang amat diminati masyarakat. Film dapat dikonsumsi siapa saja mulai dari anak muda hingga orang tua, tentunya dengan tidak mengindahkan rating-rating yang berlaku. Selain sebagai media hiburan, ternyata film juga dapat menjadi suatu media penyampai informasi kepada masyarakat secara efektif.

Film animasi Doodle Art adalah salah satu film animasi yang menjadikan gambar karakter doodle art untuk di jadikan sebuah objek animasi. Doodle Art adalah suatu gaya menggambar dengan cara mencoret, terkadang karya yang dihasilkan tidak memiliki bentuk yang benar namun terlihat unik dan menarik.

Melihat peluang masih sedikitnya film animasi Doodle Art yang ada penulis mencoba mengembangkan karakter Doodle Art untuk dijadikan sebuah film animasi dalam film animasi 2D “Koko dan Yoyo”.

Keyword : Film , Doodle Art



ABSTRACT

The film at the moment is a kind of entertainment that is very interested in the community. Film can be consumed everyone from young children to old people, of course, with no heed rating-rating applicable. Apart from being a medium of entertainment, was the film can also be a medium to disseminate information to the public effectively.

*Doodle Art animated film is one that makes the animated film character doodle art drawings to be made in an animated object. Doodle Art is a style of drawing by means of crossing out the resulting work sometimes does not have the correct shape but looks *unique* and interesting.*

See opportunities still at least Doodle Art animated film that is trying to develop the characters author Doodle Art to be used as an animated film in 2D animation film "Koko and Yoyo".

Keyword: *Film, Doodle Art*

