

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2 DIMENSI
SHINOBI INDONESIA MENGGUNAKAN
TEKNIK CHARACTER LIBRARY**

SKRIPSI



disusun oleh

Almufik

09.11.2672

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2 DIMENSI
SHINOBI INDONESIA MENGGUNAKAN
TEKNIK CHARACTER LIBRARY**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Almufik

09.11.2672

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2 DIMENSI
SHINOBI INDONESIA MENGGUNAKAN
TEKNIK CHARACTER LIBRARY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Almufik

09.11.2672

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 2 DIMENSI
SHINOBI INDONESIA MENGGUNAKAN
TEKNIK CHARACTER LIBRARY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Almufik

09.11.2672

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 November 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 November 2013

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 disuatu 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, 22 November 2013



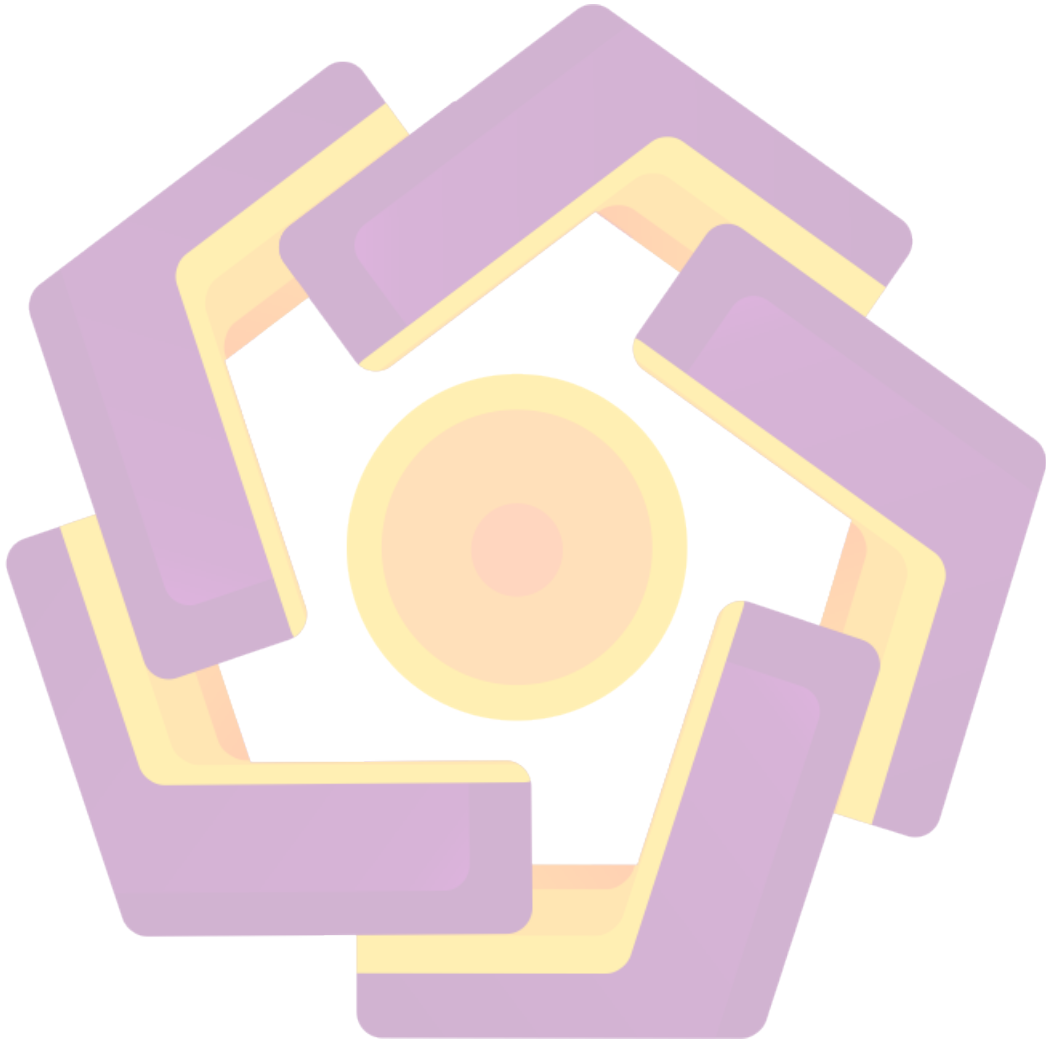
Almufik
09.11.2672

MOTTO

“Do the best, but don’t feel the best”

&

Do it now, or never!!!



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, skripsi ini dapat saya selesaikan dalam kurun waktu 3 semester kurang. Halangan, rintangan serta godaan akhirnya dapat dilalui berkat do'a, bantuan serta semangat dari orang-orang yang saya sayangi.

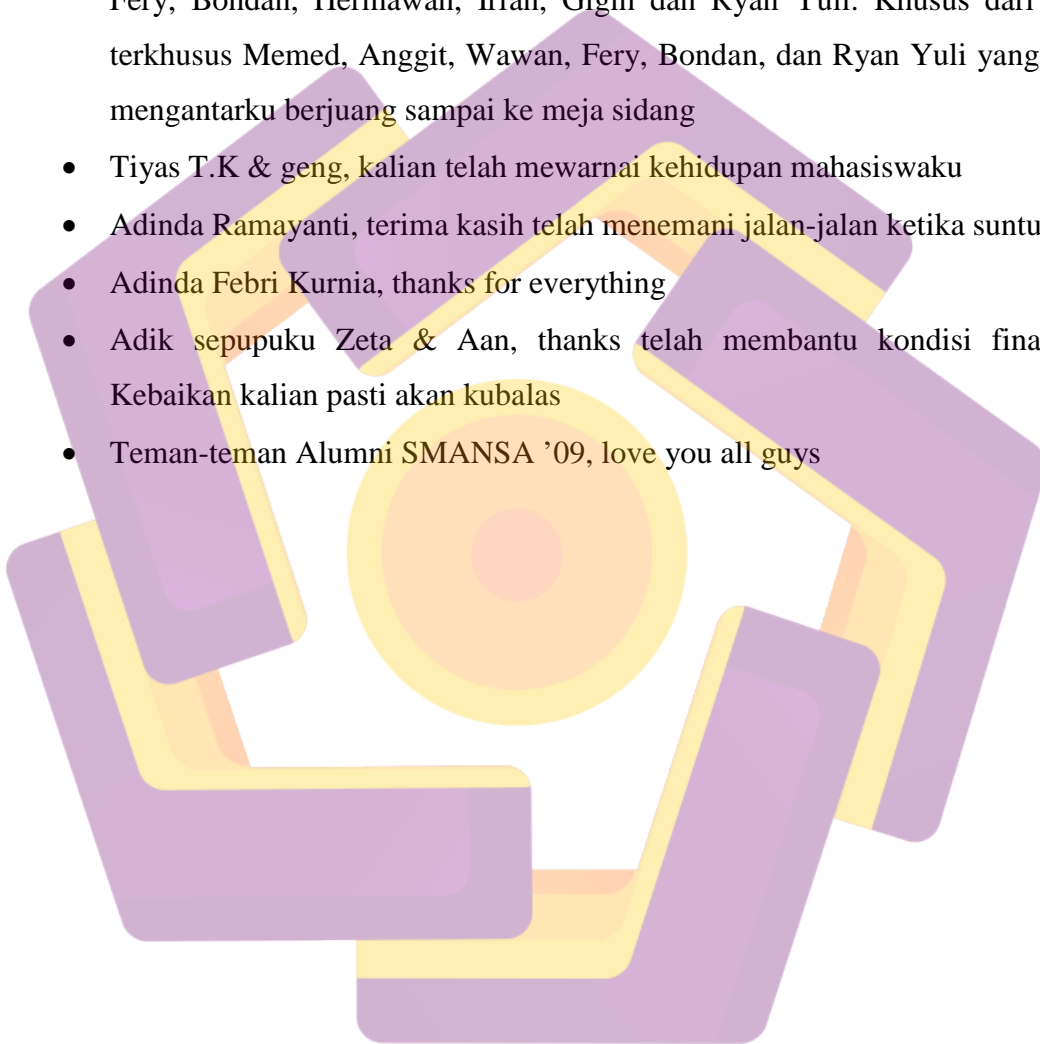
Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- Ayah dan Ibunda tercinta dengan segala kegigihan dan kesabarannya dalam menyekolahkanku
- Saudara dan saudariku yang telah memberikan do'a dan dukungan hingga akhir studiku
- Paman-paman dan Tanteuku yang telah memberi dukungan finansial maupun spiritual
- Adik dan kakak sepupuku yang selalu memberi semangat ketika terjatuh
- Seseorang yang aku kasihi dan sayangi yang kelak menjadi pendamping hidupku, terima kasih atas maklumat dan kesabarannya

Terima kasih kepada:

- Bapak Tonny Hidayat, M. Kom yang telah membimbing serta mencurahkan waktu dan pikiran selama satu tahun ini
- Ayah dan Ibunda tercinta yang telah bekerja keras dalam membiayai perkuliahan selama 4 tahun ini. Terkhusus kepada Ibunda yang telah rela berjualan keliling dikala hujan dan terik. Semoga saya dapat memberangkatkan kalian haji secepatnya. Amin...
- My Lovely "Indah Yuliarsih", terima kasih atas maklumat dan kesabarannya serta mendengarkan keluh kesahku ketika aku mengerjakan tugas akhir ini. Walaupun seumur jagung, semoga hubungan kita diridhoi Allah SWT dan dapat berlanjut ke jenjang berikutnya
- Forum komunitas stickfigure Stickpage.com, terkhusus kepada shadowtears, ahdomatic, darkfalcon, dan xrebellion. Saya pinjam senjata RHG nya untuk projek skripsi ini

- Forum komunitas stickfigure Indonesia ISAC, thanx saran dan masukannya
- Teman-teman Asrama Gunung Merah dan IPPSA Yogyakarta. Suka dan duka telah kita lalui bersama selama 4 tahun kebelakang. Semoga kita makin solid, kompak dan selalu ceria
- Teman-teman seperjuangan 09 S1TI 02, terkhusus Memed, Anggit, Wawan, Fery, Bondan, Hermawan, Irfan, Gigih dan Ryan Yuli. Khusus dari yang terkhusus Memed, Anggit, Wawan, Fery, Bondan, dan Ryan Yuli yang telah mengantarku berjuang sampai ke meja sidang
- Tiyas T.K & geng, kalian telah mewarnai kehidupan mahasiswaku
- Adinda Ramayanti, terima kasih telah menemani jalan-jalan ketika suntuk
- Adinda Febri Kurnia, thanks for everything
- Adik sepupuku Zeta & Aan, thanks telah membantu kondisi financial. Kebaikan kalian pasti akan kubalas
- Teman-teman Alumni SMANSA '09, love you all guys



KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan tidak lupa pula sholawat beserta salam kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya. Semoga kita mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Amin.

Saya mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Adapun materi yang dibahas adalah tentang penggunaan teknik *character library* dalam pembuatan film pendek animasi 2 dimensi. Skripsi ini saya susun berdasarkan buku-buku yang saya baca dan pelajari sebelumnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak menutup kemungkinan jika ditemukan kesalahan dan kekurangan yang kedepannya diharapkan dapat menjadi bahan perbaikan dan penyempurnaan yang lebih baik.

Akhir kata saya mohon maaf atas segala kesalahan dan kekurangan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 22 November 2013

Almufik

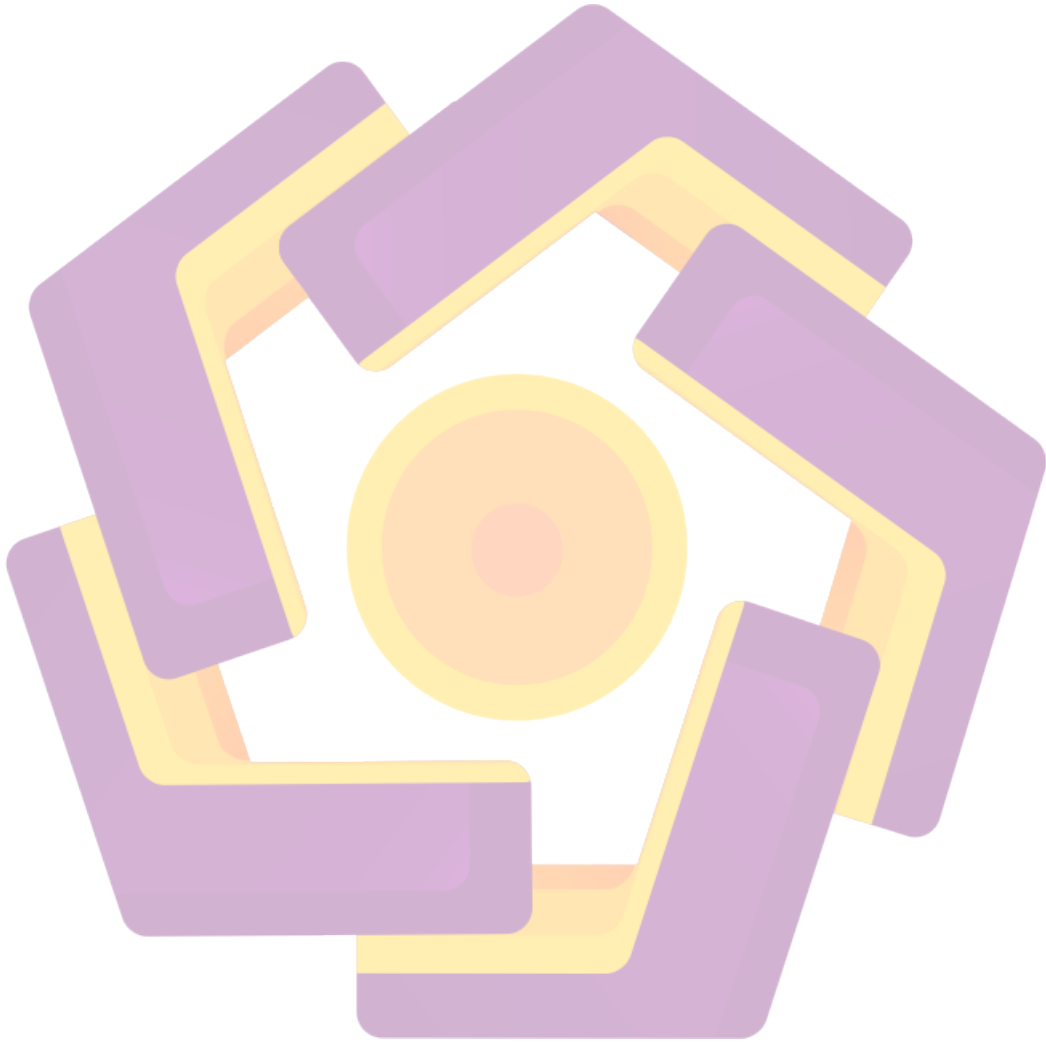
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	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 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistemetika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Animasi	7
2.1.1 Definisi Animasi	7
2.1.2 Perkembangan Animasi	7
2.2 Jenis-jenis Animasi.....	16
2.2.1 Animasi Berdasarkan Media yang Digunakan.....	16
2.2.1.1 Animasi 2 Dimensi	16
2.2.1.2 Animasi 3 Dimensi	16
2.2.2 Animasi Berdasarkan Bentuk Animasi.....	16

2.2.2.1	Animasi Sel (Cell Animation)	16
2.2.2.2	Animasi Frame (Frame Animation).....	17
2.2.2.3	Animasi Sprite (Sprite Animation)	17
2.2.2.4	Animasi Lintasan (Path Animation)	18
2.2.2.5	Animasi Spline.....	18
2.2.2.6	Animasi Vektor (Vector Animation)	18
2.2.2.7	Animasi Karakter (Character Animation)..	19
2.2.2.8	Computational Animation.....	19
2.2.2.9	Morphing	19
2.3	Teknik Animasi Karakter.....	19
2.3.1	Teknik Karakter Layout (Character Layout)	19
2.3.2	Teknik Karakter Library (Character Library)	20
2.4	Tahapan Pembuatan Film Animasi.....	20
2.4.1	Pra Produksi	20
2.4.2	Produksi	21
2.4.3	Pasca Produksi	21
2.5	Kebutuhan Perangkat.....	21
2.5.1	Perangkat Lunak yang Digunakan	21
2.5.1.1	Adobe Flash CS4 Professional	21
2.5.1.2	Adobe Photoshop CS4	23
2.5.1.3	Adobe Soundbooth CS4.....	24
2.5.1.4	Adobe Premiere Pro CS4.....	24
2.5.1.5	Corel Draw X4.....	25
2.5.1.6	Swivel Converter	27
2.5.2	Perangkat Keras (Hardware).....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		28
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	28
3.1.1	Kebutuhan Hardware	28
3.1.2	Kebutuhan Software.....	29
3.2	Pra Produksi.....	29
3.2.1	Proses Perencanaan	30

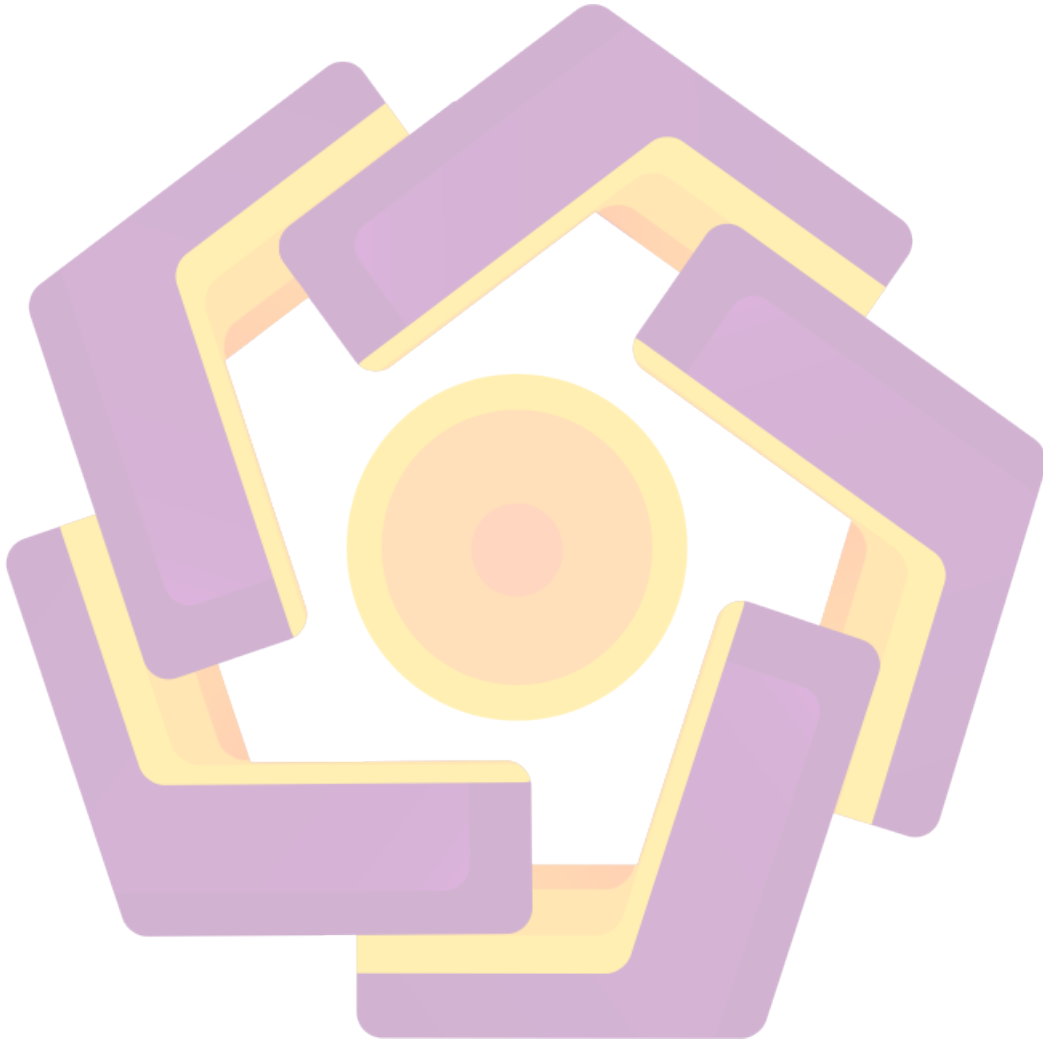
3.2.1.1	Ide	30
3.2.1.2	Tema	30
3.2.1.3	Logline	31
3.2.1.4	Sinopsis	31
3.2.1.5	Sinopsis Cerita	33
3.2.1.6	Diagram Scene	34
3.2.2	Proses Persiapan	37
3.2.2.1	Standar Karakter	37
3.2.2.2	Standar Properti	44
3.2.2.3	Naskah	50
3.2.2.4	Storyboard	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		66
4.1	Implementasi	66
4.1.1	Produksi	66
4.1.1.1	Pembuatan Library Karakter	66
4.1.1.2	Pembuatan Background	67
4.1.1.3	Penganimasian	69
4.1.1.4	Audio	70
4.1.1.5	Export Animasi	71
4.1.1.6	Konversi Animasi	72
4.1.2	Pasca Produksi	73
4.1.2.1	Penggabungan dan Editing Video	73
4.1.2.2	Rendering	74
4.1.2.2.1	Tahap Pertama	75
4.1.2.2.2	Tahap Kedua	75
4.2	Pembahasan	77
4.2.1	Teknik Karakter Library	77
4.2.2	Teknik Karakter Layout	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		80
5.1	Kesimpulan	80

5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82



DAFTAR TABEL

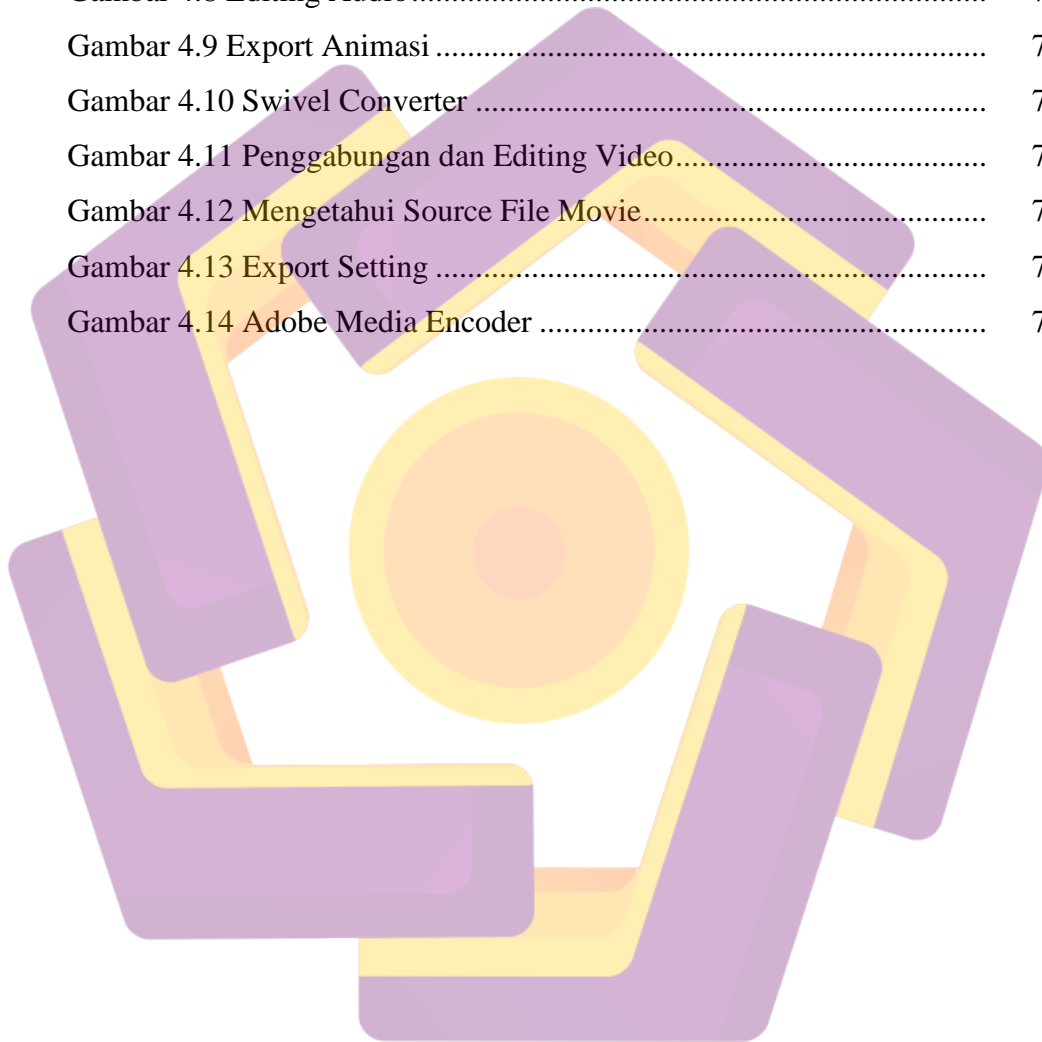
Tabel 3.1 Storyboard.....	59
---------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Praxinoscope	7
Gambar 2.2 Emile Cohl dan Karyanya	7
Gambar 2.3 Gertie The Dinosaur (1914)	8
Gambar 2.4 Karya Lotte Reiniger (1919)	9
Gambar 2.5 Steamboat Willie (1928)	10
Gambar 2.6 Popeye The Sailor (1933)	10
Gambar 2.7 Flowers and Tree (1932)	11
Gambar 2.8 Snow White and The Seven Dwarfs (1937)	12
Gambar 2.9 Looney Tunes (1930) dan Happy Harmonies (1934)	12
Gambar 2.10 Tom & Jerry (1940)	13
Gambar 2.11 Terminator 2 (1991)	14
Gambar 2.12 Jurassic Park (1993)	14
Gambar 2.13 Toy Story (1995)	14
Gambar 3.1 Diagram Scene Film Pendek Animasi Shinobi Indonesia	36
Gambar 3.2 Karakter Utama	40
Gambar 3.3 Karakter Kedua	41
Gambar 3.4 Karakter Ketiga	42
Gambar 3.5 Karakter Keempat	43
Gambar 3.6 Karakter Kelima	44
Gambar 3.7 Karakter Keenam	45
Gambar 3.8 Pedang 1	46
Gambar 3.9 Pedang 2	46
Gambar 3.10 Pedang 3	47
Gambar 3.11 Pedang 4	48
Gambar 3.12 Pedang 5	48
Gambar 3.13 Pedang 6	49
Gambar 3.14 Kunai	50
Gambar 3.15 Shuriken	51
Gambar 4.1 Mata	67
Gambar 4.2 Mulut	67

Gambar 4.3 Contoh Background	67
Gambar 4.4 Peta Indonesia	68
Gambar 4.5 Magic Eraser Tool.....	69
Gambar 4.6 Countour Tool.....	69
Gambar 4.7 Penganimasian Adobe Flash CS4	70
Gambar 4.8 Editing Audio.....	71
Gambar 4.9 Export Animasi	72
Gambar 4.10 Swivel Converter	73
Gambar 4.11 Penggabungan dan Editing Video.....	74
Gambar 4.12 Mengetahui Source File Movie.....	75
Gambar 4.13 Export Setting	76
Gambar 4.14 Adobe Media Encoder	77



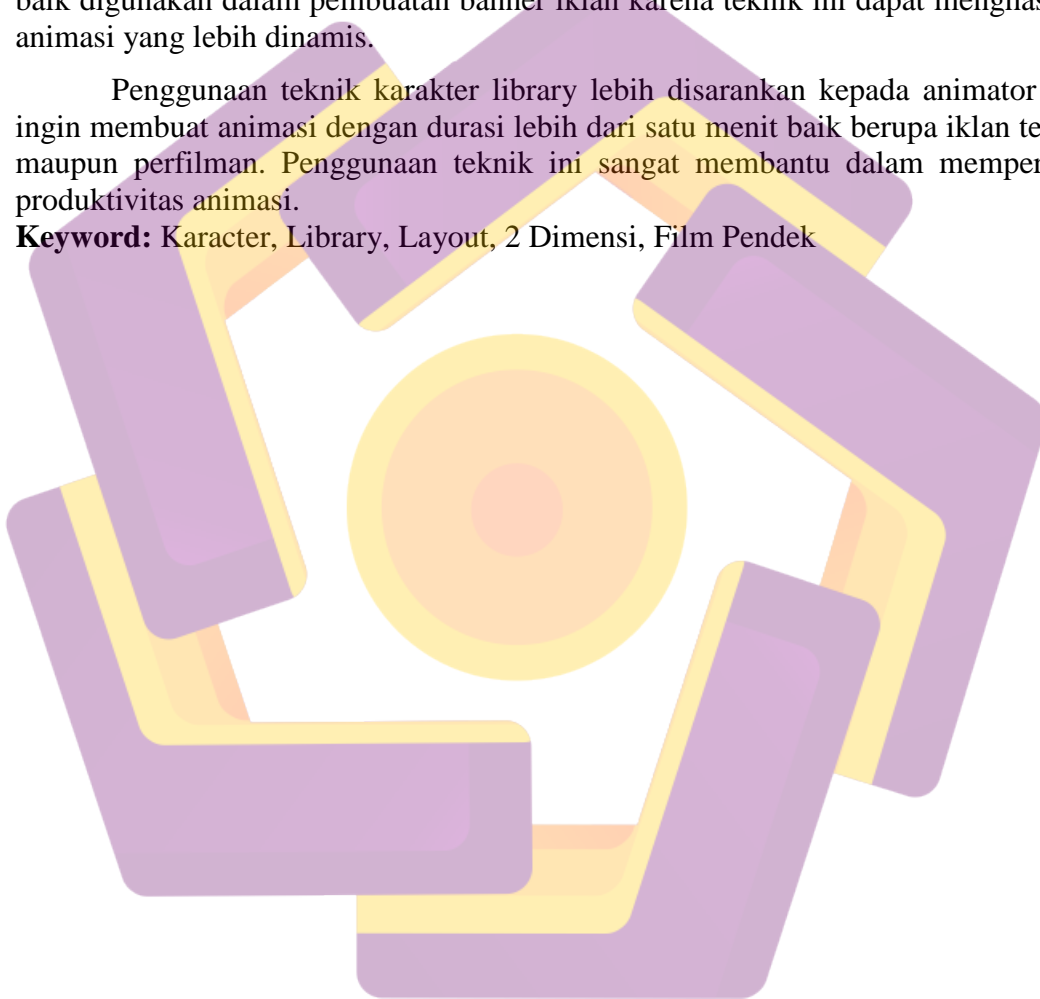
INTISARI

Animasi di Indonesia sudah sangat pesat perkembangannya baik dalam penggunaan berupa banner iklan, iklan televisi maupun perfilman. Adobe Flash merupakan salah satu program pembuat animasi yang sangat familiar bagi para animator. Akan tetapi kebanyakan animator, dalam bidang perfilman khususnya, dalam membuat karakter masih menggunakan teknik karakter layout daripada teknik karakter library.

Teknik Karakter layout biasanya diterapkan oleh animator pemula. Teknik ini baik digunakan dalam pembuatan banner iklan karena teknik ini dapat menghasilkan animasi yang lebih dinamis.

Penggunaan teknik karakter library lebih disarankan kepada animator yang ingin membuat animasi dengan durasi lebih dari satu menit baik berupa iklan televisi maupun perfilman. Penggunaan teknik ini sangat membantu dalam mempercepat produktivitas animasi.

Keyword: Karakter, Library, Layout, 2 Dimensi, Film Pendek



ABSTRACT

Indonesian animation has been very rapid development in using of banner ads, television commercials as well as cartoon movie. Adobe Flash is one of popular software for animation productivity for animators. However mostly animators, especially for movie animator, the making of character are still using layout character method then library character method.

Layout character method usually applied by beginner animators. This method best used for banner ads because it's method can produce a dynamic animation.

The using of character library method more advisable to animator who will produce animation more then one minute either television commercials although cartoon movies. The usage of this method is helpful in animation accelerate productivity.

Keyword: *Character, Library, Layout, 2 Dimensional, Short Movie*

