

**PENERAPAN PRINSIP ANIMASI EXAGGERATION
PADA FILM KARTUN 2D “CRAYON”**

SKRIPSI



disusun oleh

**Sischa Kusuma Wardani
09.11.2660**

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

**PENERAPAN PRINSIP ANIMASI EXAGGERATION
PADA FILM KARTUN 2D “CRAYON”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Sischa Kusuma Wardani
09.11.2660

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN PRINSIP ANIMASI EXAGGERATION
PADA FILM KARTUN 2D “CRAYON”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sischa Kusuma Wardani

09.11.2660

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 25 September 2012

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PENERAPAN PRINSIP ANIMASI EXAGGERATION PADA FILM KARTUN 2D “CRAYON”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sischa Kusuma Wardani

09.11.2660

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 13 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047

Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juli 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 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, 13 Juli 2013

Sischa Kusuma Wardani

NIM. 09.11.2660

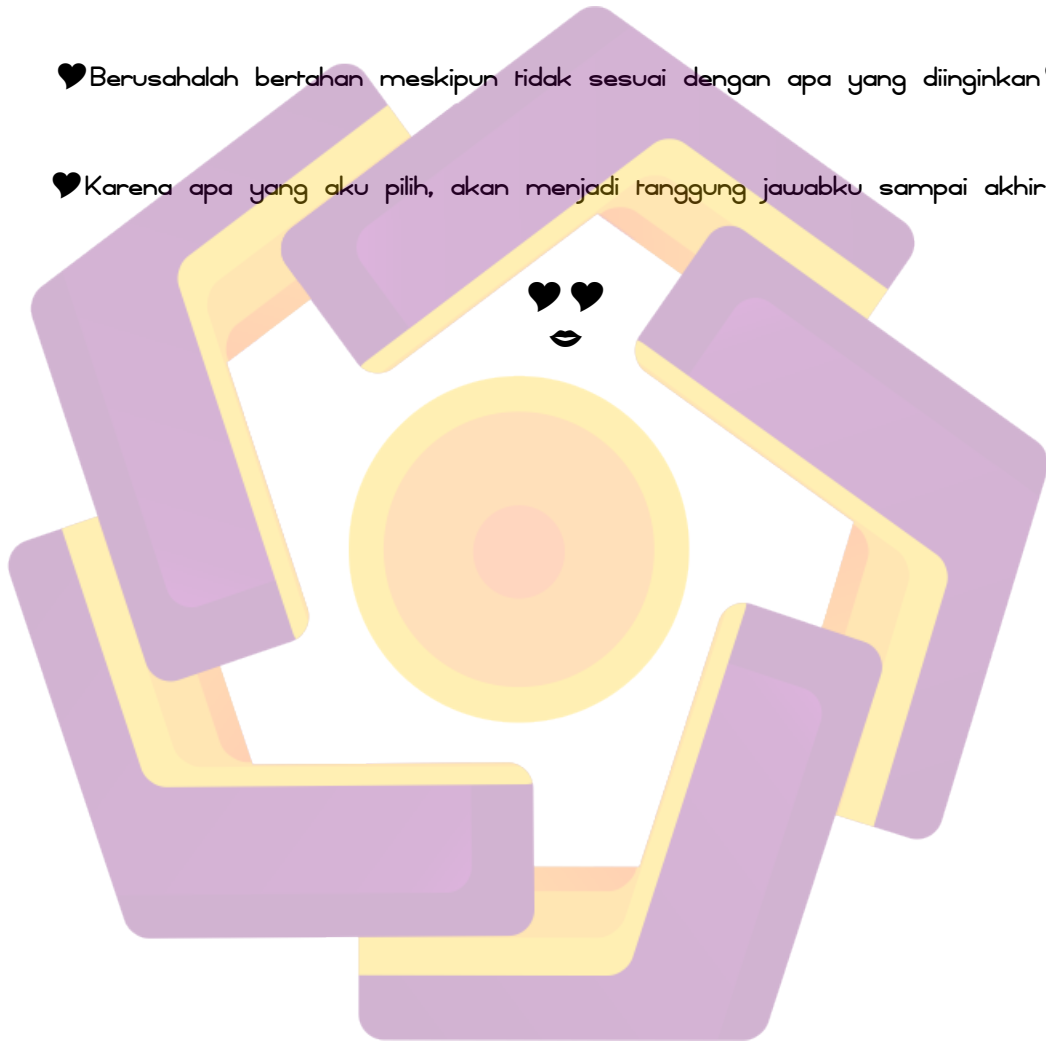
MOTTO



♥Tidak ada pekerjaan yang mudah, semua butuh pengorbanan♥

♥Berusahalah bertahan meskipun tidak sesuai dengan apa yang diinginkan♥

♥Karena apa yang aku pilih, akan menjadi tanggung jawabku sampai akhir♥



PERSEMBAHAN

Puji syukur aku (Sischa) panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala berkah rahmat dan hidayah-Nya, sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan hasil karya ini aku persembahkan kepada semua pihak yang telah mendukung, menginspirasi, mendoakan, membimbing, serta memberi saran dan kritik hingga karya ini terselesaikan.

Orang tua (Pak To dan Bu To) & Kakak Adik (Mas Cho, Jhe, dan Dek Otni). "Ya'll so my beloved family forever & ever 😘."

Dosen pembimbing (Pak Amir), Dosen penasehati (Pak Andi & Pak Tonny) & semua pihak terkait di STMIK AMIKOM Yogyakarta. "Terima kasih sekali karena telah memberikanku kesempatan untuk menimba ilmu dan menyelesaikan studi di AMIKOM."

Mbah di Demak & Mbah Momo. "Akhirnya skripsi ini selesai juga, Mbah."

Saudaraku (Mbak Ratna, Mbak Riska, Ratih, Mutia, Mia, Rian, Faisal, Tanti, dan Dwi), Om Giat dan Tante Yus, Pakdhe Darno dan Budhe Tini, Paklek Jono dan Bulek Mar. "Ini hasil refreshing sejenak di tempat kalian."

09-S1-TI-B family (Vina, Bety, Mbak Furry, Phi, Rulz, Lisa, Dedew, Ilham, Agung, Rama, Rizza, Yoqi, Rudy, Banq Amsarry, Dhani, Iwan, Bondan H. dan semua yang belum disebutkan). "Terima kasih kalian mau berbagi ilmu, saran dan kritik serta semangat. So Fighting Guys!!!"

Mbak Intan & family, Bety & family, vina & d'kozt. "Terima kasih sudah memberikan waktu untuk scan & print skripsi di tempat kalian."

Sari Lestari. "Great Primadona. Double thumbs up for you!!"

Puput Septi & Andika Ayu. "Info dari kalian cukup bermanfaat, hingga akhirnya karya ini selesai. Thank girls."

Pebi Pesek & Anesti Mahardhika. "Suara kalian indah sekali. Goo & Pulip jadi berkarakter. Thanks."

Biq Banq and YG family. "Meskipun aku gak tahu jelas arti bahasa kalian, tapi beat dan music kalian telah menginspirasi dan membuatku move on. Ya'll so swag. Biq Banq is VIP, We are VIP. I'm so VIP, VIP is Dynamite 😘."

Aku ucapkan terima kasih sebelum dan sesudahnya untuk semuanya termasuk yang belum disebutkan dan kamu (pembaca skripsi ini). Akhirnya sweetchip (maksudku skripsi) sudah terselesaikan dan film kartun 2D "Crayon" bukanlah karya terakhirku namun menjadi awal karierku. Insya Allah... Amin. ❤️❤️❤️

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan judul “Penerapan Prinsip Animasi Exaggeration Pada Film Kartun 2D “Crayon”” dengan baik.

Penyusunan laporan Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta pada Jurusan Teknik Informasi.

Penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan Skripsi.
4. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom. dan Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selaku Dosen Penguji Skripsi yang telah memberikan kritik dan saran selama pendadaran.
5. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Bapak Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.

7. Kedua Orangtua yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan dan doanya.
8. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Akhir kata, semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 13 Juli 2013

Penulis

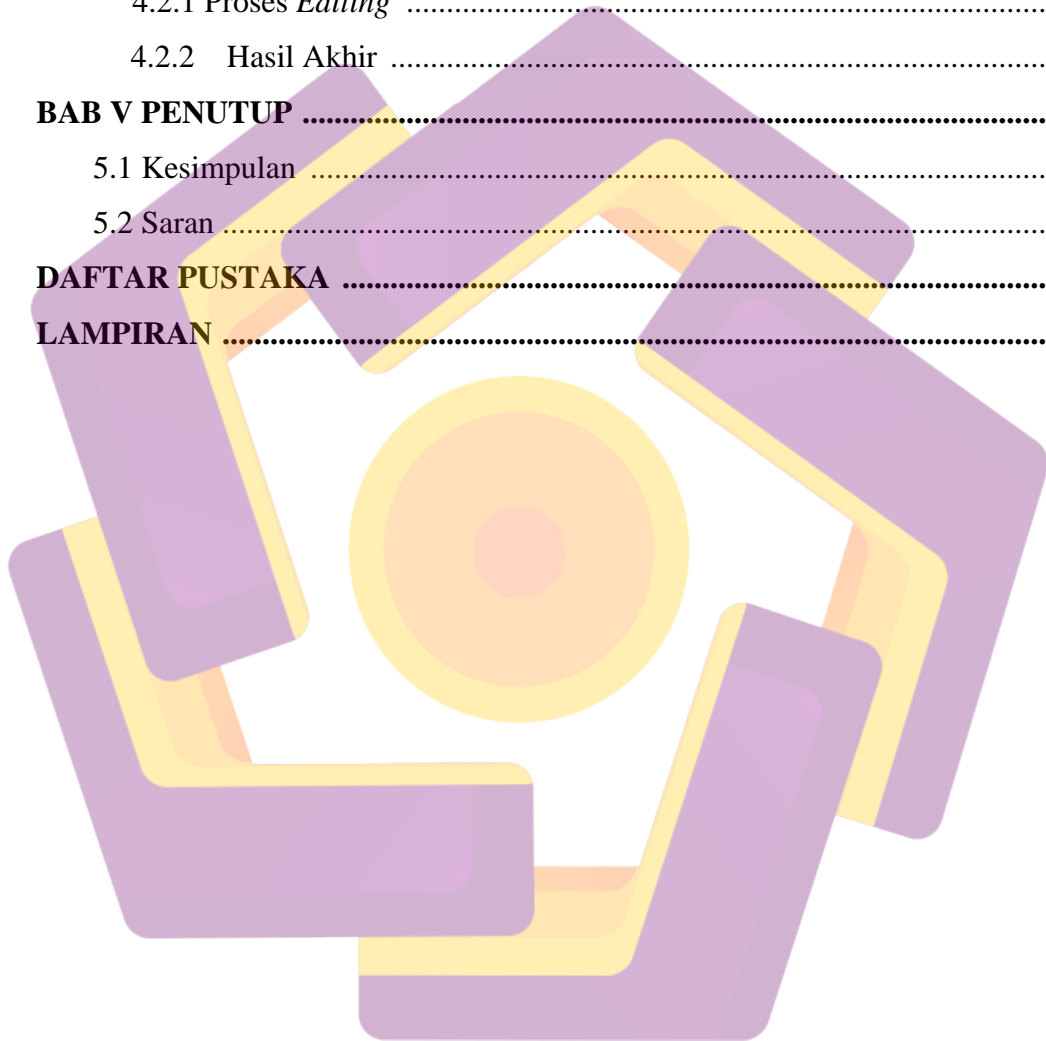
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
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	4
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Animasi	7
2.1.1 Definisi Animasi	7
2.1.2 Perkembangan Animasi	8
2.2 Macam-macam Media Animasi	8
2.2.1 Media 2 Dimensi (2D)	9
2.2.2 Media 2½ Dimensi (2½ D)	9
2.2.3 Media 3 Dimensi (3D)	10
2.3 Macam-macam Teknik Animasi	10
2.3.1 <i>Stop-action</i>	11

2.3.2	<i>Cutout Animation</i>	11
2.3.3	<i>Cell Animation</i> (Animasi Sel)	11
2.3.4	<i>Frame Animation</i> (Animasi Frame)	13
2.3.5	<i>Sprite Animation</i>	14
2.3.6	<i>Path Animation</i> (Animasi Lintasan)	14
2.3.7	<i>Spline Animation</i>	15
2.3.8	<i>Vector Animation</i> (Animasi Vektor)	16
2.3.9	<i>Character Animation</i> (Animasi Karakter)	16
2.3.10	<i>Computational Animation</i> (Animasi Perhitungan)	17
2.3.11	<i>Morphing</i>	17
2.4	Prinsip Animasi	18
2.4.1	<i>Squash and Stretch</i>	18
2.4.2	<i>Anticipation</i>	18
2.4.3	<i>Staging</i> (Pementasan)	18
2.4.4	<i>Straight-ahead Action and Pose-To-Pose</i>	19
2.4.5	<i>Follow-through and Overlapping Action</i>	19
2.4.6	<i>Slow In – Slow Out</i>	19
2.4.7	<i>Arcs</i>	20
2.4.8	<i>Secondary Action</i>	20
2.4.9	<i>Timing</i> (Waktu)	20
2.4.10	<i>Exaggeration</i>	21
2.4.11	<i>Solid Drawing</i>	22
2.4.12	<i>Appeal</i> (Menarik)	22
2.5	Prinsip Animasi <i>Exaggeration</i> Lebih Lanjut	22
2.6	Tahapan Perancangan Film Kartun	26
2.6.1	Pra Produksi	26
2.6.1.1	Ide dan Tema	26
2.6.1.2	<i>Logline</i>	27
2.6.1.3	Sinopsis	27
2.6.1.4	Pengembangan Karakter dan <i>Standard Character Model Sheet</i>	28

2.6.1.5 <i>Script</i> / Naskah	31
2.6.1.6 <i>Storyboard</i>	32
2.6.2 Produksi	33
2.6.2.1 Proses Menggambar	34
2.6.2.1.1 Macam Teknik Menggambar	34
2.6.2.1.2 <i>Key Animation</i>	35
2.6.2.1.3 <i>In-Between</i>	36
2.6.2.2 <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	36
2.6.2.3 Proses Pewarnaan	37
2.6.2.4 Proses Pengaturan Waktu dan Frame	38
2.6.3 Pasca Produksi	38
2.6.3.1 <i>Sound</i>	38
2.6.3.2 <i>Editing</i>	39
2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan	40
2.7.1 Adobe Flash CS3	40
2.7.2 Adobe Premier Pro CS3	40
BAB III PERANCANGAN	42
3.1 Ide dan Tema	42
3.2 <i>Logline</i>	42
3.3 <i>Sinopsis</i>	43
3.4 Pengembangan Karakter dan <i>Standard Character Model Sheet</i>	45
3.4.1 Karakter / Tokoh Utama	45
3.4.2 Karakter / Tokoh Pendukung	47
3.5 <i>Sreenplay</i> / <i>Script</i>	50
3.6 <i>Storyboard</i>	51
3.7 Rancangan Penerapan Prinsip Animasi <i>Exaggeration</i> Pada Film Kartun “Crayon”	53
BAB IV PEMBAHASAN	55
4.1 Produksi	55
4.1.1 Proses Menggambar	55
4.1.1.1 <i>Key Animation</i>	57

4.1.1.2 <i>In-Between</i>	57
4.1.2 <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	58
4.1.3 Proses Pewarnaan	60
4.1.4 Proses Pengaturan Waktu dan Frame	61
4.2 Pasca Produksi	62
4.2.1 Proses <i>Editing</i>	63
4.2.2 Hasil Akhir	63
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	69



DAFTAR GAMBAR

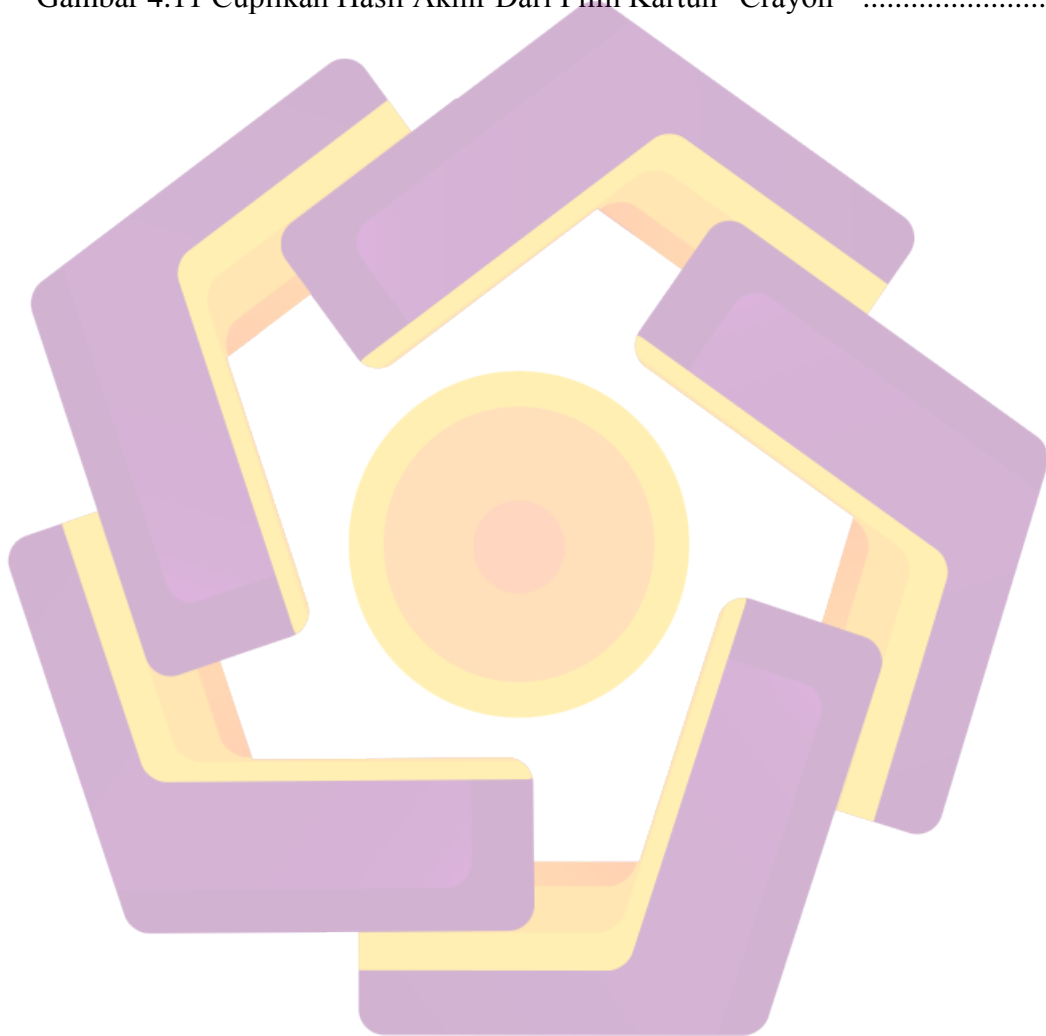
Gambar 2.1 Contoh <i>Exaggeration</i>	21
Gambar 2.2 Contoh Prinsip Animasi <i>Exaggeration</i>	23
Gambar 2.3 Contoh <i>Actual</i> dan <i>Cartoon</i>	25
Gambar 2.4 <i>Standard Character Model Sheet</i>	29
Gambar 2.5 Variasi Badan <i>Super Deformed</i>	30
Gambar 2.6 Contoh Format <i>Storyboard</i>	32
Gambar 2.7 Contoh <i>Key Animation</i>	36
Gambar 2.8 Contoh <i>In-Between</i>	36
Gambar 2.9 Contoh Pewarnaan Warna Dasar, Bayangan, dan <i>Highlight</i>	37
Gambar 2.10 Contoh Proses Pengaturan Waktu dan Frame	38
Gambar 2.11 Proses Dubber dan <i>Sound</i>	39
Gambar 2.12 Area Kerja Adobe Flash CS3	40
Gambar 2.13 Area Kerja Adobe Premiere Pro CS3	41
Gambar 3.1 Tokoh Utama Anak Laki-laki Film Kartun “Crayon”	46
Gambar 3.2 Tokoh Utama Anak Perempuan Film Kartun “Crayon”	47
Gambar 3.3 Tokoh Pendukung 1 Film Kartun “Crayon”	48
Gambar 3.4 Tokoh Pendukung 2 Film Kartun “Crayon”	49
Gambar 3.5 <i>Script</i> Film Kartun “Crayon”	51
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> Film Kartun “Crayon”	53
Gambar 3.7 Contoh Prinsip Animasi <i>Exaggeration</i> Film Kartun “Crayon”	54
Gambar 4.1 Hasil Proses <i>Onion Skinning</i>	56
Gambar 4.2 Salah Satu <i>Key Animation</i> Pada Film Kartun “Crayon”	57
Gambar 4.3 Salah Satu <i>In-Between</i> Pada Film Kartun “Crayon”	58
Gambar 4.4 Salah Satu <i>Background</i> Dalam Film Kartun “Crayon”	58
Gambar 4.5 Salah Satu <i>Background</i> Dalam Film Kartun “Crayon” Sebagai Pendukung Prinsip Animasi <i>Exaggeration</i>	59
Gambar 4.6 Salah Satu <i>Foreground</i> Dalam Film Kartun “Crayon”	59
Gambar 4.7 Hasil Penggabungan <i>Background</i> Dan <i>Foreground</i> Dalam Film Kartun “Crayon”	60

Gambar 4.8 Hasil Pewarnaan Karakter Dan Latar Dalam Film Kartun “Crayon”61

Gambar 4.9 Proses Pengaturan Waktu dan Frame Salah Satu Adegan Dalam Film Kartun “Crayon”62

Gambar 4.10 Proses *Editing* Dalam Film Kartun “Crayon”63

Gambar 4.11 Cuplikan Hasil Akhir Dari Film Kartun “Crayon”64



INTISARI

Animasi biasa digunakan dalam bentuk film, iklan, acara televisi, bahkan game. Animasi dalam film kartun dapat membuat karakter menjadi hidup; merasakan, berfikir, melakukan aksi dan reaksi. Film kartun dapat disebut juga sebagai film animasi yang identik dengan kelucuan dan keanehan bentuk fisik hingga gerakan karakter yang berlebihan. Film kartun dengan bentuk dan gerakan karakter yang wajar secara terus menerus akan membuat orang-orang merasa bosan. Seringkali sebagian orang menganggap bahwa bentuk dan gerakan karakter merupakan salah satu alasan mereka menonton film kartun.

Film kartun “Crayon” merupakan film kartun sederhana dibuat dalam bentuk 2D. Film kartun dengan durasi 2 menit ini menerapkan prinsip animasi *exaggeration*, salah satu dari 12 prinsip animasi. Prinsip animasi *exaggeration* merupakan gerakan pengembangan dari gerakan normal karakter atau bisa juga disebut dengan gerakan berlebihan. Proses pembuatan film kartun menggunakan software Adobe Flash CS3 dan Adobe Premiere Pro CS3.

Film kartun “Crayon” diproses secara manual dan digital. Mula-mula secara manual menentukan dan merancang karakter, hingga sketsa film kartun “Crayon” yang lebih dikenal dengan tahap pra produksi. Selanjutnya masuk tahap produksi dengan cara digital meliputi proses pembuatan karakter bergerak. Kemudian pada tahap akhir pasca produksi, proses editing hingga menjadi sebuah film dengan prinsip animasi *exaggeration*.

Kata kunci: Film, Kartun, Animasi, Film Kartun “Crayon”, Prinsip Animasi *Exaggeration*

ABSTRACT

Animation usually used in the form of films/movies, commercials, television shows, even games. Animated cartoon can make the characters come alive; feeling, thinking, action, and reaction. Cartoon can be called as animated films that synonymous with cuteness and weirdness physical shape and excessive movement of the characters. Cartoons with characters that shape and reasonable movement continually will make feel bored. Often, some people assume that the shape and movement of the character as a reason they watch cartoons.

Cartoon “Crayon” is a simple cartoon film that made in 2D form. Cartoon with duration of 2 minutes apply one of the 12 principles of animation that is Exaggeration. Exaggeration is a development of normal movement character or also called excessive movement. The cartoon making process used Adobe Flash CS3 and Adobe Premiere Pro CS3.

Cartoon “Crayon” processed by manually and digitally. At first, determining and designing the characters manually, until sketch cartoon “Crayon” which known as the phase of pre-production. Next, enter the production phase with the digital way includes the process of making character moves. Then in the final phase of post-production, the editing process until become animated movie with the principle of exaggeration.

Keywords: *Films/Movies, Cartoons, Animation, Cartoon “Crayon”, Exaggeration Principle*