

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI**

**MOTIVASI KEPOMPONG KUPU-KUPU**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Tri Wahyu Utomo**

**09.11.3424**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2014**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI**

**MOTIVASI KEPOMPONG KUPU-KUPU**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh :

**Tri Wahyu Utomo**

**09.11.3424**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI  
MOTIVASI KEPOMPONG KUPU-KUPU**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tri Wahyu Utomo**

**09.11.3424**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 7 Juni 2013

**Dosen Pembimbing,**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK 190302187**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI MOTIVASI KEPOMPONG KUPU-KUPU

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tri Wahyu Utomo**  
**09.11.3424**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Januari 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

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

**Melwin Syafrizal, S.Kom , M.Eng**  
**NIK. 190302105**

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

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Februari 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

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, 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 Januari 2014

Tri Wahyu Utomo  
09.11.3424

## HALAMAN MOTTO

*“Sesungguhnya **Allah** tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.” [ QS Ar Ra’ad: 11 ]*

Tidak ada kekayaan yang melebihi akal, dan tidak ada kemelaratan yang melebihi kebodohan.

Cara terbaik untuk keluar dari suatu persoalan adalah memecahkannya.

Pengetahuan adalah kekuatan.

Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan; jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan; tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran.

[ **Mark Twain** ]

Beljarlah dari kesalahan orang lain.

Anda tak dapat hidup cukup lama untuk melakukan semua kesalahan itu sendiri.

[ **Robert Hall** ]

Semua orang tidak perlu menjadi malu karena pernah berbuat kesalahan, selama ia menjadi lebih bijaksana daripada sebelumnya. [ **Kahlil Gibran** ]

Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh. [ **Muhammad Ali** ]

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil'alamin puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini. Kupersembahkan karya ini kepada:

- Bapak dan Ibuku tercinta yang senantiasa memanjatkan doa, melimpahkan kasih sayang.
- Kakak-kakaku yang selalu memberiku semangat dalam penyelesaian karya ini.
- Pak Mei P kurniawan, S.Kom selaku dosen pembimbing yang mengarahkan ke judul tentang animasi motivasi, sehingga saya juga ikut termotivasi.
- Saudara-saudara semua dari keluarga.
- 09-S1-TI-12 kelas yang luar biasa.
- LDR yang selalu menyemangatiku.
- Teman-teman kost yang kompak.
- Masbro dan Mbakbro Karangjati
- Biker's CB se Indonesia.
- Crew SBM.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokaatuh*

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmad dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi yang berjudul **“Analisis dan Perancangan Animasi Motivasi Kepompong Kupu-kupu”** dengan baik. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat-sahabatnya.

Penulis sadar bahwa skripsi ini tidak akan pernah jadi tanpa bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua dan kakak-kakak saya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran, arahan dan bimbingan.
5. Teman-teman jurusan BK yang selalu bertukar pikiran.
6. Kendaraan saya, motor klasik CB jadi-jadian sarana transportasi yang mengantar secara cepat untuk kebutuhan skripsi.
7. Komputer Atlon X2 saya yang berperan langsung dalam pengerjaan skripsi sampai lupa di shutdown dan akhirnya beberapa kali ganti power supply.
8. Warung Burjo, Warung penyetan Pak RT, Warung Lotek Perempatan, Angkringan dll, yang menyuplai asupan makanan demi kelangsungan dan sumber tenaga untuk mengerjakan skripsi.



9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, terimakasih.  
Semoga pada akhirnya, skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih jika ada saran maupun kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

*Wassalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh*

Yogyakarta, 22 Januari 2014

Penulis

Tri Wahyu Utomo  
09.11.3424

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM.....</b>	<b>xv</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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.....	3
1.6.1 Metode Observasi.....	3
1.6.2 Metode Kepustakaan .....	4
1.6.3 Studi Literatur.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	6
2.1.1 Definisi Multimedia .....	6
2.1.2 Konsep Multimedia .....	6
2.1.2.1 Teks .....	7

2.1.2.2 Gambar .....	8
2.1.2.3 Suara.....	8
2.1.2.4 Video .....	8
2.1.2.5 Animasi .....	8
2.1.2.6 Interaktivitas.....	8
2.2 Konsep Dasar Animasi.....	9
2.2.1 Pengertian Animasi Dalam Kartun.....	9
2.2.2 Jenis Animasi .....	9
2.2.2.1 Animasi 2D.....	9
2.2.2.2 Animasi 3D.....	10
2.2.3 Macam-macam Animasi.....	10
2.2.3.1 Animasi Sel .....	10
2.2.3.2 Animasi Frame .....	11
2.2.3.3 Animasi Sprite.....	11
2.2.3.4 Animasi Lintasan.....	11
2.2.3.5 Animasi Karakter .....	11
2.2.3.6 Computation Animasi.....	12
2.2.3.7 Animasi Spline .....	12
2.2.3.8 Animasi Vektor .....	12
2.2.3.9 Animasi Morphing .....	13
2.2.3.10 Animasi Clay.....	13
2.2.3.11 Animasi Digital .....	13
2.2.4 Prinsip-prinsip Animasi.....	13
2.2.4.1 Timing .....	14
2.2.4.2 Slow In Slow Out .....	14
2.2.4.3 Arcs .....	14
2.2.4.4 Follow Throught and Overlapping Action .....	14
2.2.4.5 Ease In and Out .....	14
2.2.4.6 Secondary Action .....	15
2.2.4.7 Squash and Strecth .....	15
2.2.4.8 Exaggeration.....	15

2.2.4.9 Anticipation .....	15
2.2.4.10 Taging .....	15
2.2.4.11 Personality .....	15
2.2.4.11 Appeal .....	16
2.2.5 Teknik Pembuatan Animasi .....	16
2.2.5.1 Animasi Stop-Motion .....	16
2.2.5.2 Animasi Tradisional .....	16
2.2.5.3 Animasi Komputer .....	16
2.3 Pewarnaan .....	17
2.3.1 Dasar Teori Warna .....	17
2.3.2 Warna RGB dan CMYK .....	17
2.4 Perangkat Lunak Animasi Kartun .....	18
2.4.1 Adobe Flash CS 3 .....	18
2.4.2 Adobe Photoshop CS 3 .....	20
2.4.3 Macromedia Corel X4 .....	22
2.4.4 Adobe Premiere Pro CS 3 .....	25
2.4.4 Adobe Soundbooth CS 3 .....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>30</b>
3.1 Kebutuhan dasar Film Kartun .....	30
3.2 Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	32
3.3 Analisis Kelayakan Sistem .....	34
3.3.1 Kelayakan Teknis .....	34
3.3.2 Analisis Ekonomi .....	35
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....	35
3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	35
3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	36
3.5 Perancangan Animasi Film .....	36
3.5.1 Ide Cerita .....	36
3.5.2 Tema Cerita .....	37
3.5.3 Logline .....	37
3.5.4 Sinopsis .....	37

3.5.5	Merancang diagram Scene .....	38
3.5.6	Scenario .....	40
3.5.7	Pengembangan Karakter.....	40
3.5.8	Research .....	42
3.6	Merancang StoryBoard .....	42
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>46</b>
4.1	Pra Produksi .....	46
4.1.1	Membuat Standart Karakter Tokoh.....	46
4.1.2	Merancang desain Karakter.....	46
4.1.3	Merancang Warna Tokoh.....	47
4.1.4	Membuat Layout .....	48
4.1.5	Desain Properti dan Vegetasi .....	49
4.2	Produksi.....	50
4.2.1	Halaman Intro.....	50
4.2.2	Halaman Inti.....	52
4.3	Pasca Produksi .....	58
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>61</b>
5.1	Kesimpulan .....	61
5.2	Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>63</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Multimedia .....	7
Gambar 2.2 Tampilan Area Kerja Adobe Flash CS3.....	18
Gambar 2.3 Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS3 .....	21
Gambar 2.4 Area Kerja Corel Draw X4.....	23
Gambar 2.5 Tampilan Area Kerja Adobe Premiere Pro CS3 .....	25
Gambar 2.6 Tampilan Area Kerja Adobe Soundbooth CS3 .....	28
Gambar 4.1 Merancang Desain Tokoh .....	47
Gambar 4.2 Memberi Warna pada Tokoh.....	48
Gambar 4.3 Merancang Layout.....	49
Gambar 4.4 Desain Vegetasi.....	50
Gambar 4.5 Pengaturan Lembar Kerja.....	51
Gambar 4.6 Animasi Pembuka .....	51
Gambar 4.7 Efek Blur .....	52
Gambar 4.8 Halaman Inti.....	52
Gambar 4.9 Animasi Awan.....	53
Gambar 4.10 Animasi dengan Tool Bone.....	53
Gambar 4.11 Layer Mask.....	54
Gambar 4.12 Create Motion Tween .....	55
Gambar 4.13 Efek Text Mask .....	56
Gambar 4.14 Merekam Suara .....	56
Gambar 4.15 Membuka Rekaman .....	57
Gambar 4.16 Membersihkan Suara.....	57
Gambar 4.17 Menghaluskan Suara .....	58
Gambar 4.18 Efek Suara .....	58
Gambar 4.19 Efek Transisi .....	59
Gambar 4.20 Proses Rendering .....	60

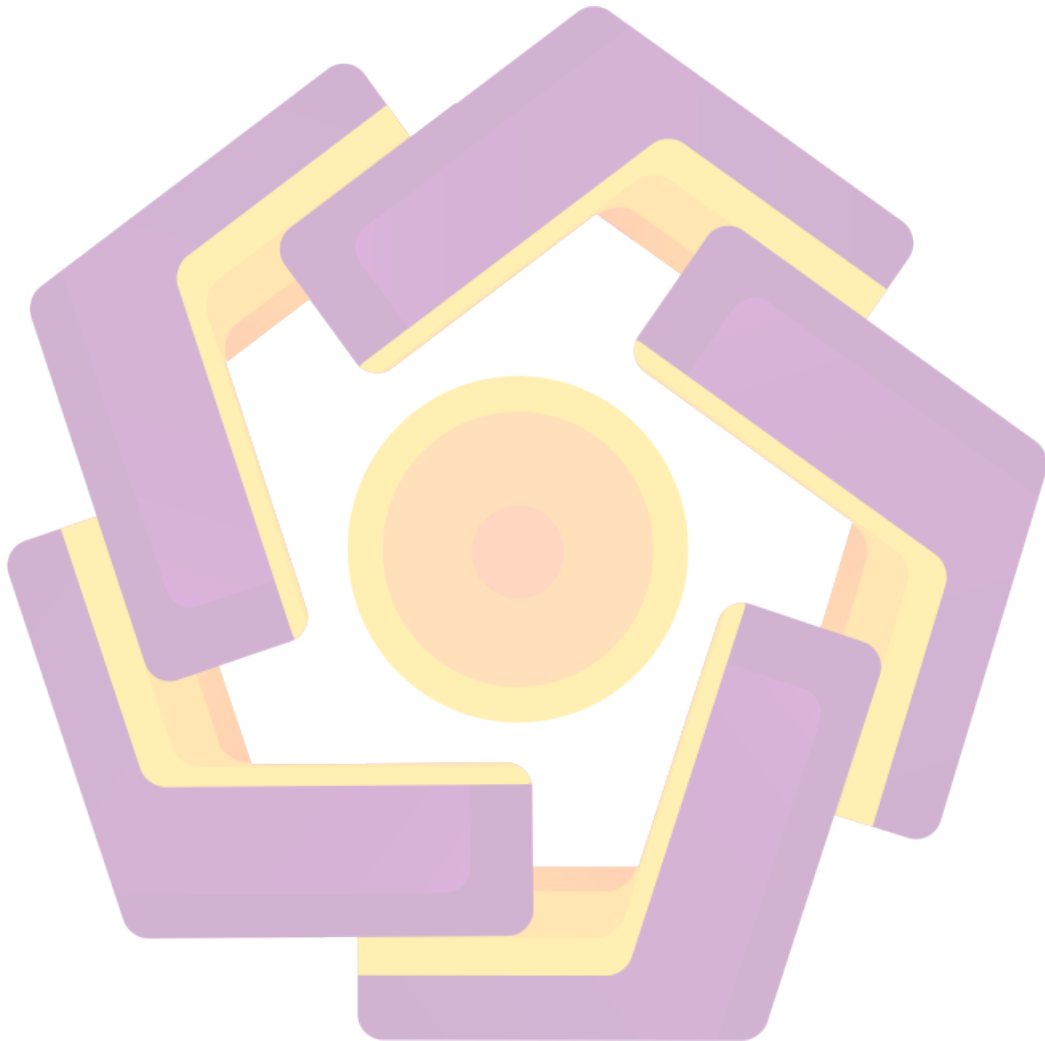
## DARTAR TABEL

Diagram 2.1 Warna Primer dan Sekunder ..... 17



## DARTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Scene Animasi Motivasi Kepompong Kupu-kupu ..... 39





## INTISARI

Kurangnya motivasi sebagian masyarakat Indonesia menyebabkan Indonesia semakin mengalami penurunan krisis semangat dan kepercayaan khususnya kalangan remaja. Krisis semangat dan kepercayaan tersebut bisa diperbaiki dengan persuasif motivasi melalui media kartun salah satunya. Media kartun yang dibungkus dengan animasi-animasi yang menarik membuat penonton lebih mudah mencerna pesan yang terkandung dalam cerita.

Animasi kepompong kupu-kupu salah satu contoh inspirasi untuk menjadi sempurna melalui serangkaian proses tahap demi tahap. Adapun kartun flash 2D yang dirancang dengan penggabungan antara animasi, efek, text, narasi dan suara.

Diharapkan dengan hadirnya animasi motivasi kepompong kupu-kupu ini bisa menjadi sarana ungkapan dari rasa syukur kita sebagai manusia, dimana didalam jiwa manusia terdapat kemampuan untuk meraih cita-cita tinggi melalui motivasi semangat dan kepercayaan *religijs*.

**Kata kunci :** Motivasi kupu kupu, Animasi 2D, Kartun

## **ABSTRACT**

*The lack of motivation led to some communities in Indonesia Indonesia has decreased spirit and confidence crisis, especially among teenagers. Spirit and the confidence crisis can be fixed with a persuasive motivation through media cartoon one. Media cartoon wrapped with attractive animations make the audience more easily digest the message contained in the story.*

*Animated butterfly chrysalis one perfect example of inspiration to be through a series of step-by-step process. The 2D flash cartoon designed with the combination of animation, effects, text, narration and sound.*

*expected with the presence of a butterfly cocoon animation can be a means of expression of our gratitude as a human being, in which the human soul there is the ability to achieve high goals through motivation and the spirit of religious beliefs*

**Keyword :** *Motivation Butterfly, Animation 2D, Cartoon*