

**PEMBUATAN ANIMASI 2 DIMENSI MENGGUNAKAN TEKNIK
SILHOUETTE DAN CUT OUT DENGAN TEMA CERITA SOSIAL
POLITIK “CORRUPTION TALE”**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Abdul Aziz Mustajab

06.11.1118

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

**PEMBUATAN ANIMASI 2 DIMENSI MENGGUNAKAN TEKNIK
SILHOUETTE DAN CUT OUT DENGAN TEMA CERITA SOSIAL
POLITIK “CORRUPTION TALE”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ahmad Abdul Aziz Mustajab

06.11.1118

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2 DIMENSI MENGGUNAKAN TEKNIK
SILHOUETTE DAN CUT OUT DENGAN TEMA CERITA SOSIAL
POLITIK “CORRUPTION TALE”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Abdul Aziz Mustajab

06.11.1118

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Desember 2012

Dosen Pembimbing,


Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2 DIMENSI MENGGUNAKAN TEKNIK
SILHOUETTE DAN CUT OUT DENGAN TEMA CERITA SOSIAL
POLITIK “CORRUPTION TALE”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Abdul Aziz Mustajab

06.11.1118

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190000001

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Panda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Maret 2014

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA

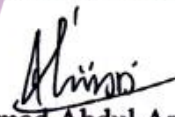


Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya (ASLI), dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Yogyakarta , 7 Maret 2014


Ahmad Abdul Aziz M.
NIM. 06.11.1118

MOTTO

Always be yourself and never be anyone else even if they look better than you.

(anonymous)

Selalu jadi diri sendiri dan jangan pernah menjadi orang lain meskipun mereka tampak lebih baik dari Anda.

(anonim)

Perjalanan seribu batu bermula dari satu langkah.

(Lao Tze)

Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh.

(Confusius)

Orang yang berbahagia bukanlah orang yang hebat dalam segala hal, tapi orang yang bisa menemukan hal yang sederhana dalam hidupnya dan mengucapkan syukur.

(anonim)

Keep Moving Forward.

(Robinson family)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah – Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak terlepas bantuan dari berbagai pihak yang saya persembahkan untuk :

- Kedua orang tuaku, Bapak Ahmad Sirodjuddin dan Ibu Jamiati, serta kakak dan keponakan-keponakanku tersayang. Juga kepada keluarga besar Ibu Anik Sri Suhartini.
- Mas Nasehan, terima kasih kucuran dananya untuk monitor dan printernya.
- Someone special, terima kasih sudah jadi bagian hidupku. Temen-temen kelas TI B angkatan 06 yang sudah mendahuluiku lulus.
- Kepada Puguh yang sudah membantu dan mengajari dalam pembuatan animasi ini, nuwun bro. Sigit yang sudah meminjamkan laptopnya buat ngetik di perpustakaan.
- Teman-teman bimbingan Pak Tony, terutama Akshin dan Handa makasih buat pinjaman laptop buat pendadaran.
- Kepada semua teman-teman sebangsa tanah dan sebangsa air, baik yang ganteng dan jelek yang tidak dapat kusebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi berjudul Pembuatan Animasi 2 Dimensi Menggunakan Teknik Silhouette dan Cut Out Dengan Tema Cerita Sosial Politik "Corruption Tale", tanpa halangan yang berarti.

Adapun laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program pendidikan strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta Jurusan Teknik Informatika.

Penulis menyampaikan banyak banyak terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tony Hidayat, S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan memberikan masukan pada Penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Semua Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta. Terima kasih atas ilmu serta bimbingannya selama belajar di kampus tercinta ini.
5. Seluruh staff dan karyawan kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Orang tua, keluarga besar dan kawan-kawan seperjuangan yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan dan doa.

7. Dan kepada semua pihak yang selama ini banyak memberi bantuan dan dukungan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Akhir kata, semua saran dan kritik yang sifatnya membangun akan Penulis terima dengan kerendah hati dan agar dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan dan wawasan kita semua, khususnya bagi teman-teman Teknik Informatika dan rekan-rekan di STMIK AMIKOM Yogyakarta di masa-masa mendatang.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 7 Maret 2014

Penulis

DAFTAR ISI

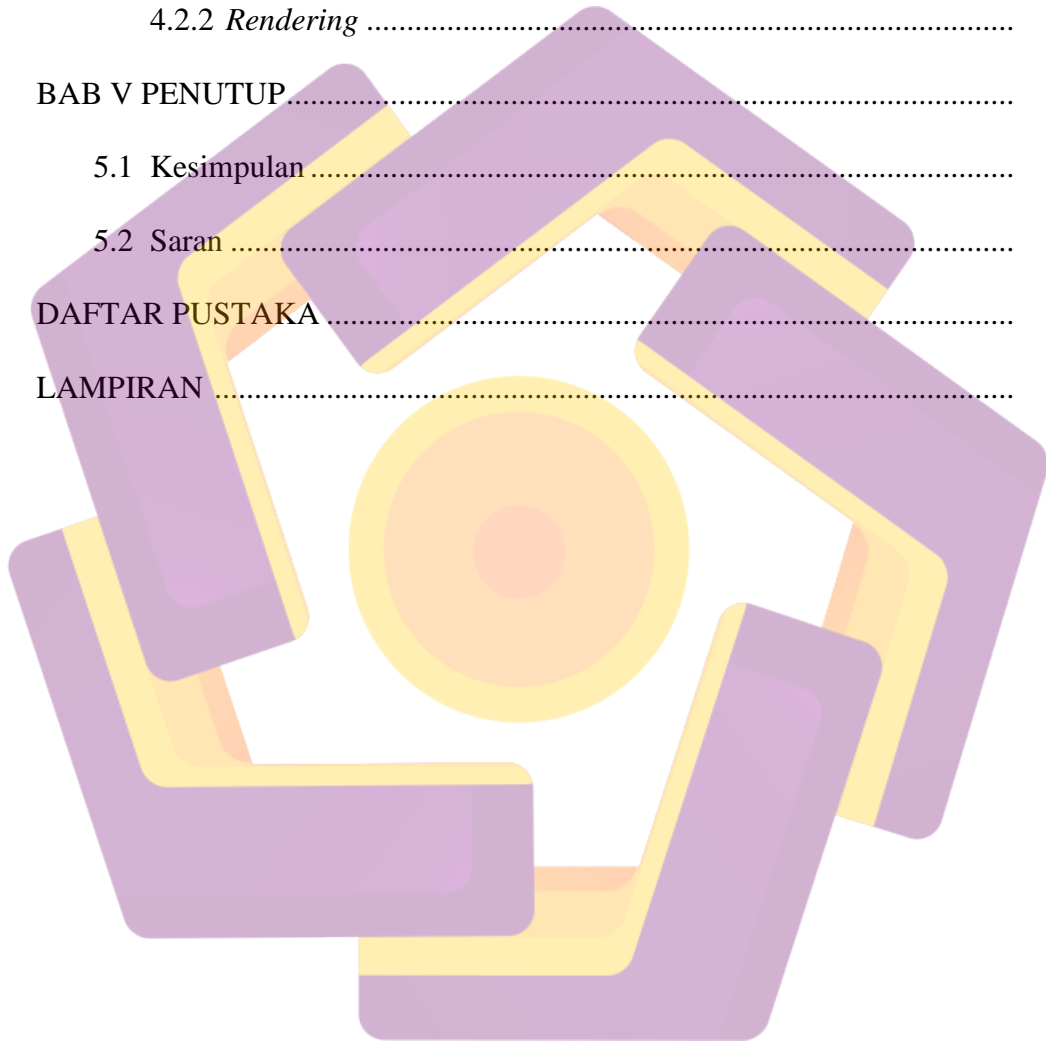
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRAC</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.5 Metode Pengumpulan Data	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Animasi.....	6
2.2 Sejarah Animasi	7
2.3 Beberapa Jenis Animasi.....	9

2.3.1 Berdasarkan Bahan Dasar Obyek Animasi	9
2.3.1.1 Animasi Dwi Matra (<i>Flat Animatioan</i>)	9
2.3.1.2 Animasi Tri Matra (<i>Object Animation</i>)	13
2.3.2 Berdasarkan Proses Produksi Animasi	15
2.3.2.1 Animasi Klasik (<i>Classic Animation</i>)	15
2.3.2.2 Animasi Stop –Motion (<i>Stop Motion Animation</i>)	16
2.3.2.3 Animasi Komputer/Digital (<i>Digital Animation</i>)	16
2.4 Kebutuhan Sumber daya Manusia	16
2.4.1 Produser	17
2.4.2 Sutradara	17
2.4.3 <i>Scripwriter / Screenwriter</i>	17
2.4.4 <i>Storyboard Artist</i>	17
2.4.5 <i>Drawing Artist</i>	17
2.4.6 <i>Coloring Artist</i>	18
2.4.7 <i>Background Artist</i>	18
2.4.8 <i>Checker dan Scannerman</i>	18
2.4.9 <i>Editor</i>	19
2.4.10 <i>Sound Editor</i>	19
2.4.11 Talent	19
2.5 Peralatan Dasar Membuat Film Animasi Kartun	19
2.5.1 Pensil	19
2.5.2 <i>Drawing Pen</i>	19
2.5.3 Penghapus Pensil (<i>Eraser</i>)	20

2.5.4 Kertas (<i>Paper</i>)	20
2.5.5 Penahan Kertas (<i>Pegbar</i>).....	21
2.5.6 Meja Gambar (<i>Tracing Table</i>).....	21
2.5.7 <i>Microphone / Head Set</i>	22
2.5.8 <i>Scanner dan Kamera Digital</i>	22
2.5.9 Komputer.....	22
2.5.10 <i>Graphic Tablet</i>	22
2.6 Prinsip Animasi.....	23
2.6.1 <i>Squash and Strecth</i>	23
2.6.2 <i>Anticipation</i>	24
2.6.3 <i>Timing</i>	25
2.6.4 <i>Slow in and Slow out</i>	25
2.6.5 <i>Arcs</i>	25
2.6.6 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	26
2.6.7 <i>Secondary Action</i>	26
2.6.8 <i>Exaggeration</i>	26
2.6.9 <i>Staging</i>	26
2.6.10 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	26
2.6.11 <i>Appeal</i>	27
2.6.12 <i>Solid Drawing</i>	27
2.7 Proses Pembuatan Animasi.....	27
2.7.1 Pra Produksi.....	27
2.7.2 Produksi.....	30

2.7.3 Pasca Produksi.....	31
2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	31
2.8.1 Adobe Photoshop CS3.....	32
2.8.2 Adobe Flash CS3.....	33
2.8.3 Adobe Premiere Pro CS6.....	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	38
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	39
3.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	39
3.1.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	39
3.2 Pra Produksi.....	39
3.2.1 Ide.....	39
3.2.2 Tema.....	40
3.2.3 <i>Logline</i>	40
3.2.4 Sinopsis.....	40
3.2.5 <i>Diagram Scene</i>	43
3.2.6 <i>Character Development</i>	43
3.2.7 <i>Script</i>	46
3.2.8 <i>Storyboard</i>	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Produksi.....	51
4.1.1 <i>Drawing</i>	51
4.1.2 <i>Coloring</i>	53

4.1.3 <i>Animating</i>	56
4.1.4 <i>Editing</i>	58
4.2 Pasca Produksi	61
4.2.1 <i>Sound Effect dan Background Music</i>	61
4.2.2 <i>Rendering</i>	64
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Thaumatrope</i>	7
Gambar 2.2 <i>Penakistiscope</i>	8
Gambar 2.3 <i>Rostrum Camera</i>	10
Gambar 2.4 <i>Film Princes et Princesses</i>	11
Gambar 2.5 <i>Cut-out character</i>	12
Gambar 2.6 <i>Pixilation</i>	15
Gambar 2.7 <i>Kertas Gambar</i>	20
Gambar 2.8 <i>Pegbar</i>	21
Gambar 2.9 <i>Tracing Table</i>	21
Gambar 2.10 <i>Graphic Tablet</i>	23
Gambar 2.11 <i>Squash and Stretch</i>	24
Gambar 2.12 <i>Anticipation</i>	24
Gambar 2.13 <i>Arcs</i>	25
Gambar 2.14 <i>Diagram Scene</i>	29
Gambar 2.15 <i>Interface Adobe Photoshop CS3</i>	32
Gambar 2.16 <i>Interface Adobe Flash CS3</i>	34
Gambar 2.17 <i>Interface Adobe Premiere CS6</i>	36
Gambar 3.1 <i>Diagram Scene Corruption Tale</i>	43
Gambar 3.2 <i>Karakter Raja Setan</i>	44
Gambar 3.3 <i>Karakter Profesor</i>	44
Gambar 3.4 <i>Karakter Mr. X</i>	45

Gambar 3.5 Karakter Malaikat Pencabut Nyawa.....	46
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i>	50
Gambar 4.1 Sketsa Awal setelah dimasukkan ke Adobe Photoshop.....	51
Gambar 4.2 Pengaturan <i>Opacity</i>	52
Gambar 4.3 Hasil Gambar Berdasarkan Sketsa.....	53
Gambar 4.4 Pengaturan <i>Default Foreground and Background Colors</i>	54
Gambar 4.5 Seleksi Objek.....	55
Gambar 4.6 Pewarnaan menggunakan <i>paint Bucket Tool</i>	55
Gambar 4.7 Hasil <i>Coloring</i>	56
Gambar 4.8 Pembagian <i>Layer</i>	57
Gambar 4.9 <i>Free Transform Tool</i>	57
Gambar 4.10 <i>Motion Tween</i>	58
Gambar 4.11 <i>Import File</i>	59
Gambar 4.12 Memotong file dengan <i>Razor Tool</i>	60
Gambar 4.13 Menggabungkan file dengan <i>Ripple Tool</i>	60
Gambar 4.14 Penambahan <i>Transition</i>	61
Gambar 4.15 Web freeSFX.....	61
Gambar 4.16 Ketentuan Penggunaan Dari freeSFX	62
Gambar 4.17 <i>Transition</i> pada audio.....	63
Gambar 4.18 <i>Audio Mixer</i>	63
Gambar 4.19 <i>Audio Timeline</i>	64
Gambar 4.20 Jendela <i>Export Settings</i>	65
Gambar 4.21 Proses <i>Rendering</i>	66

INTISARI

Animasi saat ini tidak lagi menjadi hal yang dipandang remeh. Semakin banyak film animasi yang diproduksi baik 2D atau 3D dan tidak sedikit yang menjadi box office menunjukkan bahwa film animasi telah diterima oleh masyarakat. Tidak hanya sebagai media hiburan, tapi kini seiring dengan berkembangnya zaman, animasi juga telah menjadi media penyampai informasi yang ampuh karena orang cenderung tertarik dengan gambar bergerak dengan suara dibandingkan gambar diam dengan tulisan.

Seperti sekarang dapat kita lihat di televisi, banyak pesan layanan masyarakat atau himbauan dari pemerintah atau organisasi yang menggunakan animasi. Dengan animasi kita dapat menyampaikan pemikiran dan pendapat kita kepada publik. Bahkan dengan animasi kita dapat menyampaikan kritik yang pedas namun dibalut dengan humor yang ringan sehingga tidak membuat pihak yang bersangkutan tersinggung.

Begitupun dengan animasi 2D yang berjudul “Corruption Tale” ini yang dibuat dengan menggunakan teknik *silhouette* dan *cut out* yang bertujuan sebagai gambaran dan kritik sosial atas apa yang terjadi sekarang ini di negeri kita yang tercinta. Gambaran atas merajalelanya korupsi di kalangan pemegang kekuasaan yang sibuk mencari keuntungan pribadi dan golongannya dan melupakan rakyat.

Kata Kunci: Animasi, 2 Dimensi, Media Informasi, Corruption Tale, *Silhouette*, *Cut Out*

ABSTRACT

Animation is no longer a thing that underestimated. The more animated films produced either 2 dimension or 3 dimension, and not least that became the box office shows that animated films have been accepted by society. Not only as an entertainment media, but now with the growth of time, animation has also become a powerful medium to conveys information because people tend to be attracted to moving images with sound than still images with text.

As we can now see on the television, many public service messages or calls from any government or organization that uses animation. With animation we can convey our thoughts and opinion to the public. Even with the animation we can convey a scathing criticism, but wrapped with a light humor that does not offend concerned.

Likewise with 2 dimension animation entitled “Corruption Tale” is creating using the slhouette and cut out techniques that is intended as an overview and social criticism for what is happening today in our beloved country. Picture of rampant corruption among power holders whom busy to gain a profit for himself and his faction and forget the people.

Keywords: *Animation, 2 Dimension, Information Medium, Corruption Tale, Silhouette, Cut Out*

