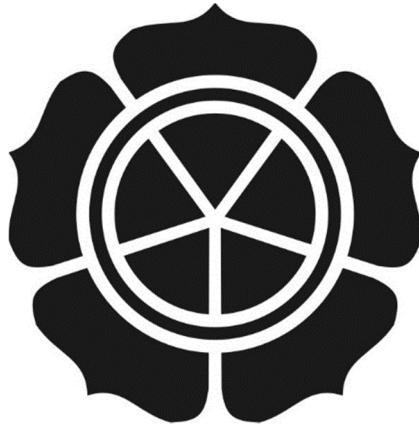


**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D
“KEBERANIAN”**

SKRIPSI



disusun oleh

Danang Yudianto

10.12.5073

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D
“KEBERANIAN”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Danang Yudianto

10.12.5073

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D

“KEBERANIAN”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Danang Yudianto

10.12.5073

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 9 Mei 2013

Dosen Pembimbing,

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

NIK.190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D

“KEBERANIAN”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Danang Yudianto

10.12.5073

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190000001



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Agustus 2014

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 Institut 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, 30 Juni 2014

Danang Yudianto
10.12.5073

HALAMAN MOTTO

- ❖ “ Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan” (Al-Insyirah :5)
- ❖ “ Waktumu terbatas, jadi jangan sia-siakan dengan menjadi orang lain. Jangan terjebak dengan dogma, yakni hidup dengan hasil pemikiran orang lain. Jangan biarkan riuhnya opini orang lain menenggelamkan suara hatimu.” (Steve Jobs)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini Penulis Persembahkan Kepada :

- Allah SWT, berkat rahmat dan ridho-Nya saya mampu berjuang dijalan panjang dalam menuntut ilmu
- Kedua orangtua Bapak Dwi Suryana dan Ibu Yantini yang telah memberikan kasih sayang, doa dan dukungan baik moral maupun material.
- Kakak perempuanku Evi Astuti yang selalu mendukungku dan memberi semangat.
- Buat teman-temanku seperjuangan Destianto Utomo, Dana Pratama, Dede Putra, Gemma Timur, Didi Kurnadi Prasetya, Patrick, Komarrudin, Agata Nanda, dan Rahmat Ardani.
- Keluarga baruku di STMI K AMI KOM Yogyakarta khususnya kelas S1SI09.
- Teman-teman semuanya yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Terimakasih atas segala dukungan serta doanya.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya, skripsi yang berjudul PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “KEBERANIAN“ dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata I STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis memberikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, M.M selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, terima kasih banyak atas bimbingannya selama ini.
3. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini belum mendekati kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan skripsi ini.

Akhirnya penulis mengharapkan, semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak yang memerlukannya.

Amin.

Yogyakarta, 30 Juni 2014

Penulis

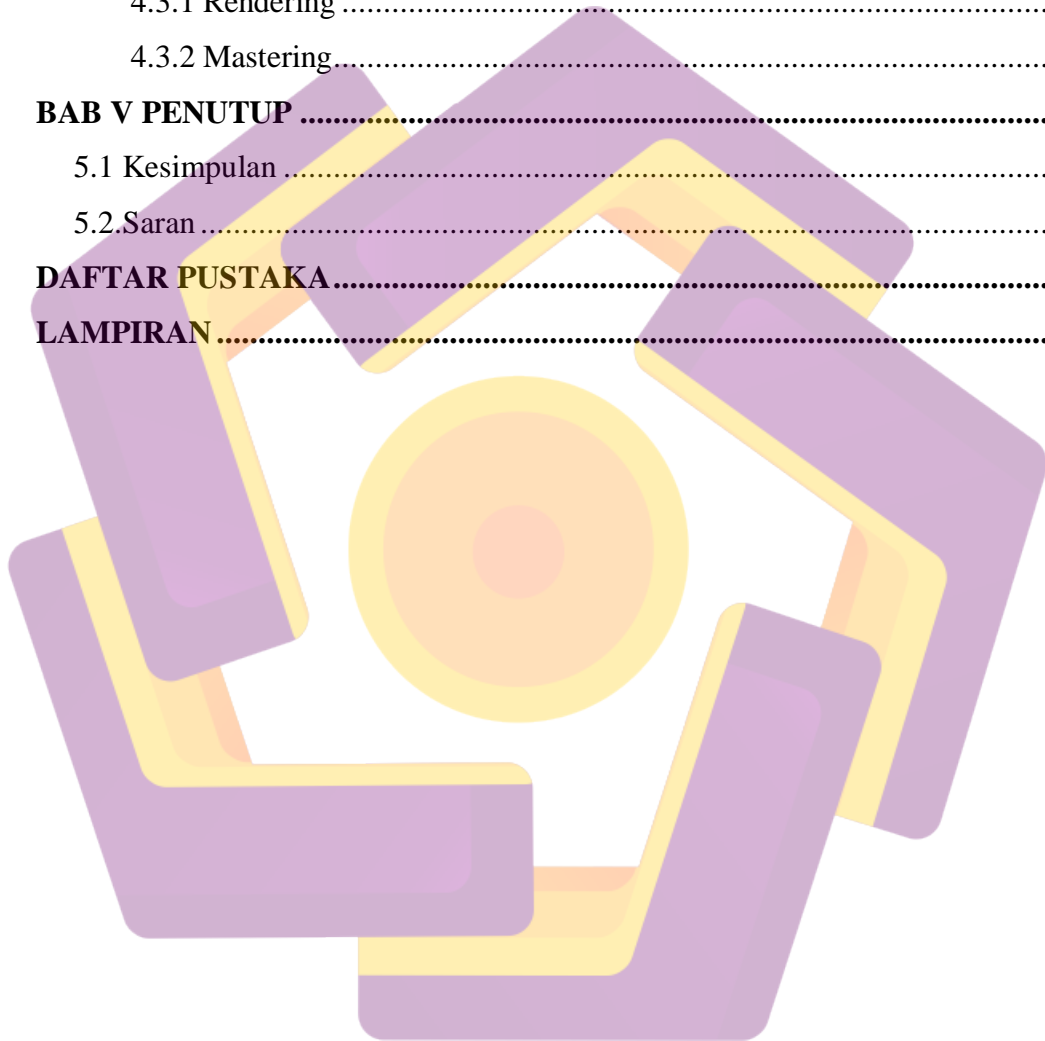
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penelitian	5
BAB II DASAR TEORI	6
2.1 Pengertian Film	6
2.1.1 Jenis-Jenis Film	6
2.2 Pengertian Animasi	7
2.3 Prinsip Animasi	7
2.3.1 Squash and Stretch	8
2.3.2 Anticipation	8
2.3.3 Staging	8

2.3.4	Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose.....	9
2.3.5	Follow-Through and Overlapping Action.....	9
2.3.6	Slow In – Slow Out.....	9
2.3.7	Arcs.....	9
2.3.8	Secondary Action.....	10
2.3.9	Timing.....	10
2.3.10	Exaggeration.....	10
2.3.11	Solid Drawing.....	10
2.3.12	Appeal.....	10
2.4	Jenis-jenis Animasi.....	11
2.3.1	Animasi 2D (Animasi 2 dimensi).....	11
2.3.2	Animasi 3D (Animasi 3 dimensi).....	11
2.3.3	Clay Animation (Animasi tanah liat).....	11
2.5	Teknik-Teknik Animasi.....	12
2.5.1	Animasi Sel (Cell Animation).....	12
2.5.2	Animasi Frame (Frame Animation).....	13
2.5.3	Animasi Sprite (Sprite Animation).....	13
2.5.4	Animasi Lintasan (Path Animation).....	14
2.5.5	Animasi Spline.....	14
2.5.6	Animasi Vektor.....	14
2.5.7	Morphing.....	14
2.5.8	Computational Animation.....	15
2.5.9	Animasi Karakter.....	15
2.6	Proses Pembuatan Film Animasi.....	16
2.6.1	Ide cerita.....	16
2.6.2	Tema.....	16
2.6.3	Logline.....	16
2.6.4	Sinopsis.....	16
2.6.5	Diagram Scene.....	17
2.6.6	Character Development.....	18
2.6.7	Screenplay.....	18

2.6.8	Storyboard	24
2.6.9	Background.....	24
2.6.10	Coloring.....	25
2.6.11	Lip-Synch	25
2.6.12	Sound	26
2.6.13	Editing	27
2.7	Software Yang Digunakan.....	29
2.7.1	Adobe Photosop.....	29
2.7.2	Adobe Flash.....	30
2.7.3	Adobe After Effects	31
2.7.4	Adobe Soundbooth	32
2.7.5	Adobe Premiere Pro.....	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		35
3.1	Analisis Kebutuhan.....	35
3.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	35
3.1.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	35
3.2	Pra-produksi.....	36
3.2.1	Tema Film	36
3.2.2	Logline	36
3.2.3	Pembuatan Sinopsis	36
3.2.4	Perancangan Diagram Scene	38
3.2.5	Perancangan Karakter	39
3.2.6	Riset	39
3.2.7	Screenplay	40
3.3	Perancangan Storyboard	41
3.4	Perancangan Background.....	42
3.5	Implementasi Teknik Appeal	42
BAB IV PEMBAHASAN.....		46
4.1	Proses Produksi	46
4.1.1	Merancang Background	47
4.1.2	Merancang Animasi.....	48

4.1.3 Merancang Bagian-bagian Film	51
4.1.4 Merancang dan Mengolah Suara	52
4.1.5 Mengolah Film dan Memberi Effect	53
4.2 Teknik Appeal.....	54
4.3 Pasca Produksi.....	56
4.3.1 Rendering	56
4.3.2 Mastering.....	57
BAB V PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2.Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN	61



DAFTAR LAMPIRAN

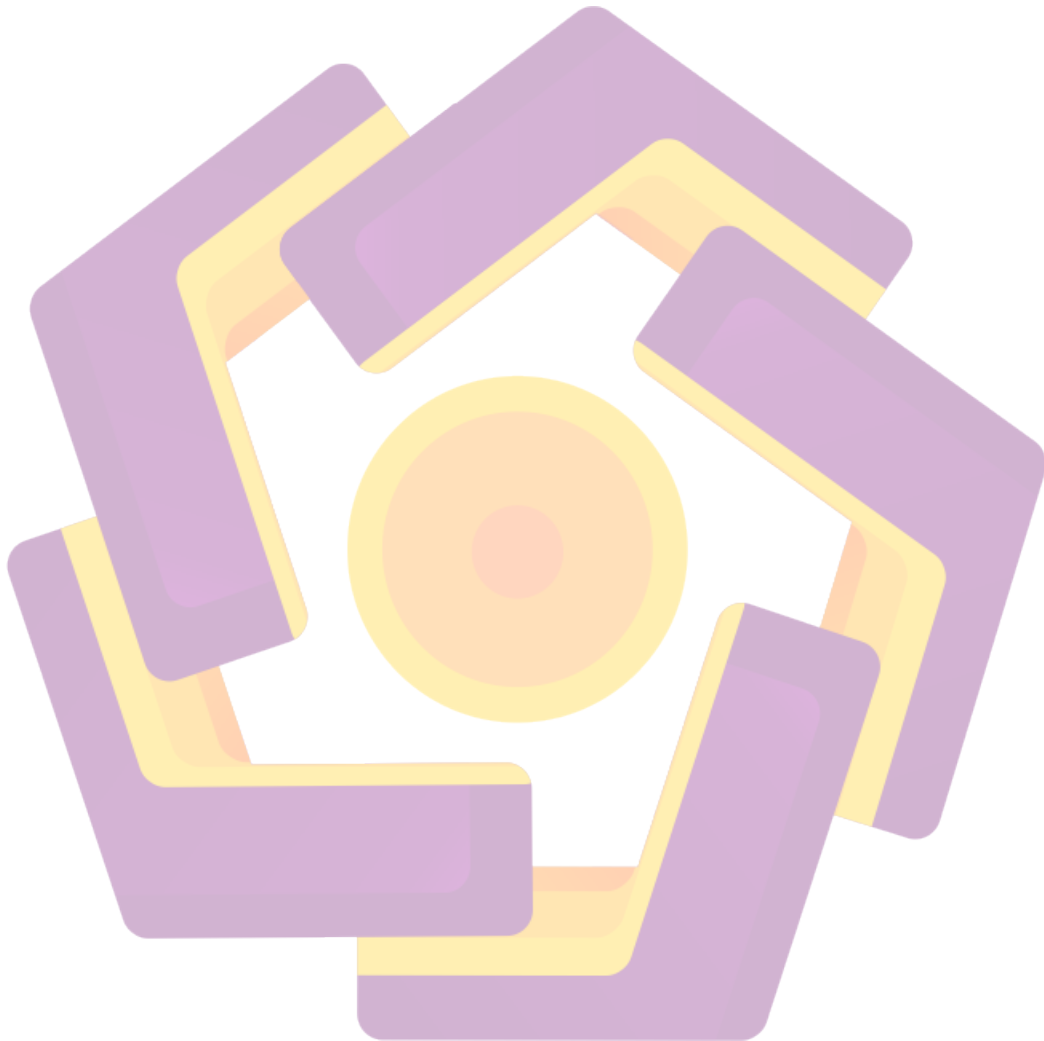
Lampiran 1. Screenplay Film “Keberanian”	61
Lampiran 2. Storyboard Film “Keberanian”	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Scene	18
Gambar 2.2 Foeground dan Background	25
Gambar 2.3 Standar Phonetic	26
Gambar 2.4 Proses Dubber	27
Gambar 2.5 Master Film	28
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Photoshop CS3	30
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Flash CS3	31
Gambar 2.8 Tampilan Adobe After Effects CS3	32
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Soundbooth CS3	33
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Premiere CS3	34
Gambar 3.1 Diagram Scene Film Animasi 2D “Keberanian”	38
Gambar 3.2 Karakter Film Animasi 2D “Keberanian”	39
Gambar 3.3 Screenplay Film Animasi 2D “Keberanian”	40
Gambar 3.4 Storyboard Film Animasi 2D “Keberanian”	41
Gambar 3.5 Background Film Animasi 2D “Keberanian”	42
Gambar 3.6 Adegan Film “Keberanian”	43
Gambar 3.7 Adegan “Film How to Train Your Dragon”	44
Gambar 3.8 Adegan “The Incredibles”	45
Gambar 3.9 Adegan “Despicable Me”	45
Gambar 4.1 Proses Produksi	46
Gambar 4.2 Pembuatan Background di Adobe Photoshop CS3	47
Gambar 4.3 Pembuatan Background Jalan Raya	47
Gambar 4.4 Pembuatan Halte Bus	48
Gambar 4.5 Pembuatan Animasi di Adobe Flash CS3	49
Gambar 4.6 Penggunaan Union Skin	50
Gambar 4.7 Menyesuaikan Gerakan Mulut	50
Gambar 4.8 Menyesuaikan Background dengan Karakter	51
Gambar 4.9 Merekam Suara	52
Gambar 4.10 Menyeleksi Suara	53

Gambar 4.11 Memberikan Lightning Effect	54
Gambar 4.12 Ekspresi Karakter	55
Gambar 4.13 Video Settings	56
Gambar 4.14 Video Burning	57



INTISARI

Animasi adalah teknik untuk menampilkan gambar secara berurutan sehingga terjadi ilusi gerak didalamnya. Animasi merupakan alat yang digunakan untuk membuat imajinasi kita menjadi kenyataan melalui karya seni. Dibandingkan dengan gambar foto atau gambar tidak bergerak, animasi lebih disukai karena dapat membangkitkan antusiasme penonton dan emosi. Hampir semua media, seperti televisi, film, komputer saat ini sudah menggunakan teknik animasi.

Dalam membuat film kartun "Keberanian" menggunakan prinsip appeal. Appeal adalah salah satu dari 12 prinsip animasi yang diterapkan dalam proses untuk membuat film animasi yang digunakan untuk menekankan daya tarik animasi yang dibuat. Seorang penulis memilih prinsip Appeal karena mencoba membuat animasi yang dapat diingat selalu oleh penonton.

Hasil yang ingin dicapai adalah terciptanya kartun "Keberanian" sehingga dapat menjadi tontonan bermanfaat untuk semua orang.

Kata Kunci : Animasi, Film, Keberanian, Appeal

ABSTRACT

Animation is a technique for displaying images in a sequence leading to the illusion of motion in it. Animation is a tool used to make our imagination into reality through art. Compared with images or images are not moving, the animation is preferred because it can arouse the enthusiasm of the audience and emotion. Almost all media, such as television, movies, computers are now using animation techniques.

In making the cartoon "Courage" uses the principle of appeal. Appeal is one of the 12 principles of animation that is applied in the process of making animated films are used to emphasize the appeal of animation created. A writer chose the principle of Appeal for trying to make an animation that will be remembered always by the audience.

Results to be achieved is the creation of the cartoon "Courage" so that it can be beneficial for everyone spectacle.

Keywords: *Animation, Movie, Courage, Appeal.*

