

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “PRAHARA TINJU TIMUR”
MENGUNAKAN PRINSIP SOLID DRAWING**

SKRIPSI



disusun oleh

Wawan Setiawan

03.12.0428

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

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “PRAHARA TINJU TIMUR”
MENGUNAKAN PRINSIP SOLID DRAWING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Wawan Setiawan

03.12.0428

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Pembuatan Film Animasi 2D “Prahara Tinju Timur”

Menggunakan Prinsip Solid Drawing

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wawan Setiawan

03.12.0428

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 3 April 2012

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Film Animasi 2D “Prahara Tinju Timur”

Menggunakan Prinsip Solid Drawing

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wawan Setiawan

03.12.0428

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Mei 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Juni 2014

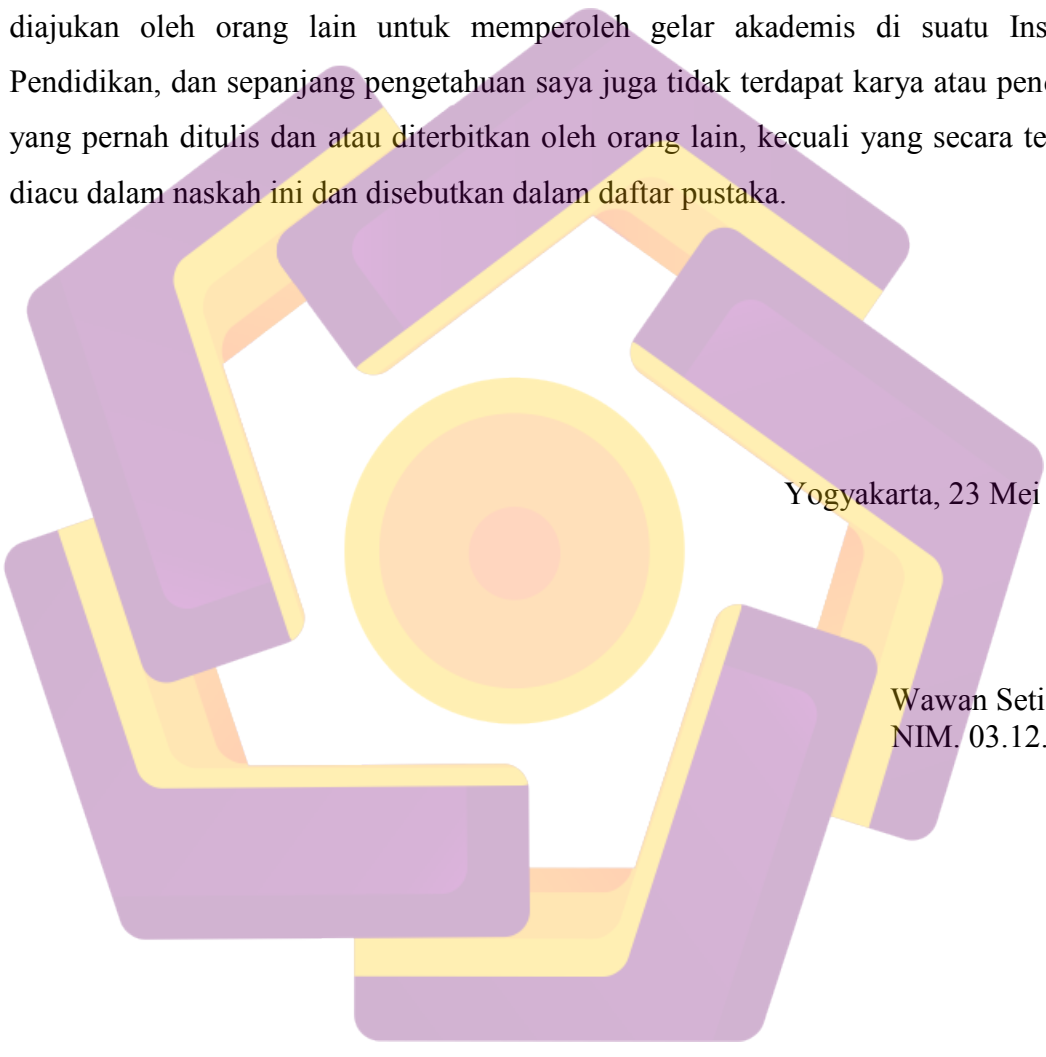


KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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 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 Mei 2014

Wawan Setiawan
NIM. 03.12.0428

MOTTO

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui. **(Q.S Al-Baqarah 216)**

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan) yang lain.

(Q.S Al-Insyirah 6-7)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbal Alamin, atas ridha, rahmat dan hidayah ALLAH SWT, saya dapat menyelesaikan amanat: skripsi ini dengan baik, Karya sederhana ini ku persembahkan untuk;

- ✓ Ibu dan Bapakku, yang tanpa kenal lelah mendukungku, memberikan kepercayaan dan memberiku motivasi dalam segala hal serta memberikan kasih sayang yang teramat besar yang tak mungkin bisa ku balas dengan apapun.
- ✓ Bidadari UIN SuKijo Yulianty Harun....yang tulus dan senantiasa menemani dalam segala kepayahan usaha mencapai gelar ini, yang selalu memotivasiku...Neve'Giv'Up!
- ✓ Saudaraku Aditya W.Putra yang selalu memberi dukungan teknis juga memberikan spirit...We have a Strength to Endure!..bro (Ayo segera menyusul..)
- ✓ Seluruh Keluarga WRS..Mbahe (yg slalu mendoakaan dan mberi sangu..he2), Pakdhe, Budhe, Om, Bulek, Gendoyo2, Ciprut, Untuk Om Nur (Alm.) Om akhirnya bisa selesai Amanat ini..(pdahal pgn ajak jalan2 kjjja lg skalian syukuran..miss u...the best)
- ✓ Seluruh Keluarga MGL..Pakdhe Budhe, Inung a.k.a Inok dengan supportnya..Lets Game!(sgera nyusul jg..)
- ✓ Semua Teman2 Saudara2ku...Dendy Sunda (thanx bwt suaranya), Sudilla (thanx dubbingnya), Eqlima Semangat (thanx bwt semangatnya), Titta, Ndiroh, Ina, Indah, Lina Ena, Uri, Uda, Amin, Na'im, Ali Pwd dan Smua temen2 UIN Sukijo.
- ✓ Semua Teman2 Kost Nabila 122A..ada Eddy'iyot, Agoeng'Jek, Yudha'Simbah, Teguh'Hahio, Surya 'Bali, Aan'Tholib, May'munah, Indra'jhon, Dedex, Ardi'Keos, Adi'Sunda...My Brother Maz Rizal (thanx atas ilmu dan pinjaman Scannernya), Mr Agung (thanx kpn kuliner lg), Pak Anwar, Maz Ulyy ..dan Maz Jaffar jg Mbak Sumi...Trims...
- ✓ Semua Keluarga besar Masjid W.S. (neve'forge') Pak Amin, Pak Man, Pak Nur, Pak Wadigan, Pak Heri, Pak Sukir, Pak Rudy, Pak Topan, Pak Zaenuri, Pak Wahyu, Pak Yono (Terima Kasih buat nasihat dan ilmunya..) My brother Arief Rijanto (thanx 4all support), MazBro Imam, Maz Aman, Maz Halim (thanx bwt ilmunya..) Mbak Muza, Maz Teguh, Tari, dan semua Jamaah Masjid W.S.. Barakallah...

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT karena hanya berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “ Pembuatan Film Animasi 2D “Prahara Tinju Timur” Menggunakan Prinsip Solid Drawing “.

Film animasi berkembang dengan pesat di Indonesia, terutama film animasi 2D banyak disukai anak-anak sampai orang dewasa. Salah satu yang disukai dari film animasi tersebut adalah tokoh-tokoh karakter yang menarik dan bagus. Dan salah satu cara untuk membuat tokoh karakter yang bisa menarik dan bagus adalah melalui bagaimana gambar tokoh karakter itu sendiri. Dengan prinsip solid drawing, yaitu salah satu prinsip dalam animasi dapat digunakan untuk membuat tokoh karakter yang menarik. Karena solid drawing menekankan garis dan bentuk yang jelas dalam membuat tokoh karakter animasi. Modeling yang solid dan tepat membantu untuk menyampaikan bobot dan keseimbangan dari sebuah karakter. Dalam skripsi ini dijelaskan bagaimana proses pembuatan film animasi 2D mulai dari proses pra produksi, produksi, hingga post produksi, dengan pembahasan inti adalah bagaimana cara membuat tokoh karakter animasi 2D menggunakan prinsip solid drawing dengan bantuan software khusus menggambar dan software animasi.

Penulis banyak mengucapkan syukur dan terimakasih kepada :

1. Bapak Amir Fatah Sofyan ST,M.kom selaku dosen pembimbing yang dengan sabar mengarahkan dan membimbing sehingga skripsi ini bisa selesai dengan baik.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.kom selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritik sehingga skripsi ini tidak melenceng dari pokok pembahasan.

3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. selaku dosen penguji yang dengan cermat memberikan masukan-masukan dan saran kritik sehingga skripsi ini bisa menjadi lebih baik.
4. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM. selaku ketua jurusan sistem informasi yang telah memberikan izin dan nasihat sehingga penulis bisa menyelesaikan studinya.
5. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Stmik Amikom Yogyakarta yang telah menginspirasi penulis untuk tetap semangat pantang menyerah dalam menyelesaikan skripsi dan gelar ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama pada perkembangan film animasi 2D.

Yogyakarta, 31 Mei 2014

Wawan Setiawan

DAFTAR ISI

Lembar Judul	i
Persetujuan	ii
Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
Intisari	xv
Abstract	xvi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
II. LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian Animasi	8
2.2 Sejarah Animasi	9
2.3 Pengertian Solid Drawing	10
2.4 Jenis Teknik-teknik Film Animasi	13
2.4.1 Film Animasi Dwi-Mantra (flat animation)	13
2.4.2 Film Animasi Tri-Mantra (object animation)	15
2.5 Jenis-jenis Animasi	18
2.6 Prinsip-prinsip Dasar Animasi	22

2.7 Perangkat Lunak Yang Digunakan	26
2.8 Langkah-Langkah Proses Pembuatan Film Animasi	28
2.8.1 Riset dan Pengumpulan Data	28
2.8.2 Proses Pra Produksi	30
2.8.3 Proses Produksi	34
2.8.4 Proses Post Produksi	38
III. PERANCANGAN	43
3.1 Perancangan	
3.1.1 Riset Dan Pengumpulan Data	43
3.1.2 Proses Pra Produksi	48
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Proses Produksi	59
4.1.1 Pembuatan Gambar Key	59
4.1.2 Menentukan Timing	60
4.1.3 Pembuatan Gambar Inbetween	60
4.1.4 Pembuatan Backgrounds	68
4.2 Proses Post Produksi	70
4.2.1 Scan Gambar	70
4.2.2 Pembuatan Karakter Dengan Solid Drawing	72
4.2.3 Editing	84
4.2.4 Dubbing	89
4.2.5 Sound Effect	92
4.2.6 Composing	94
V. PENUTUP	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	100

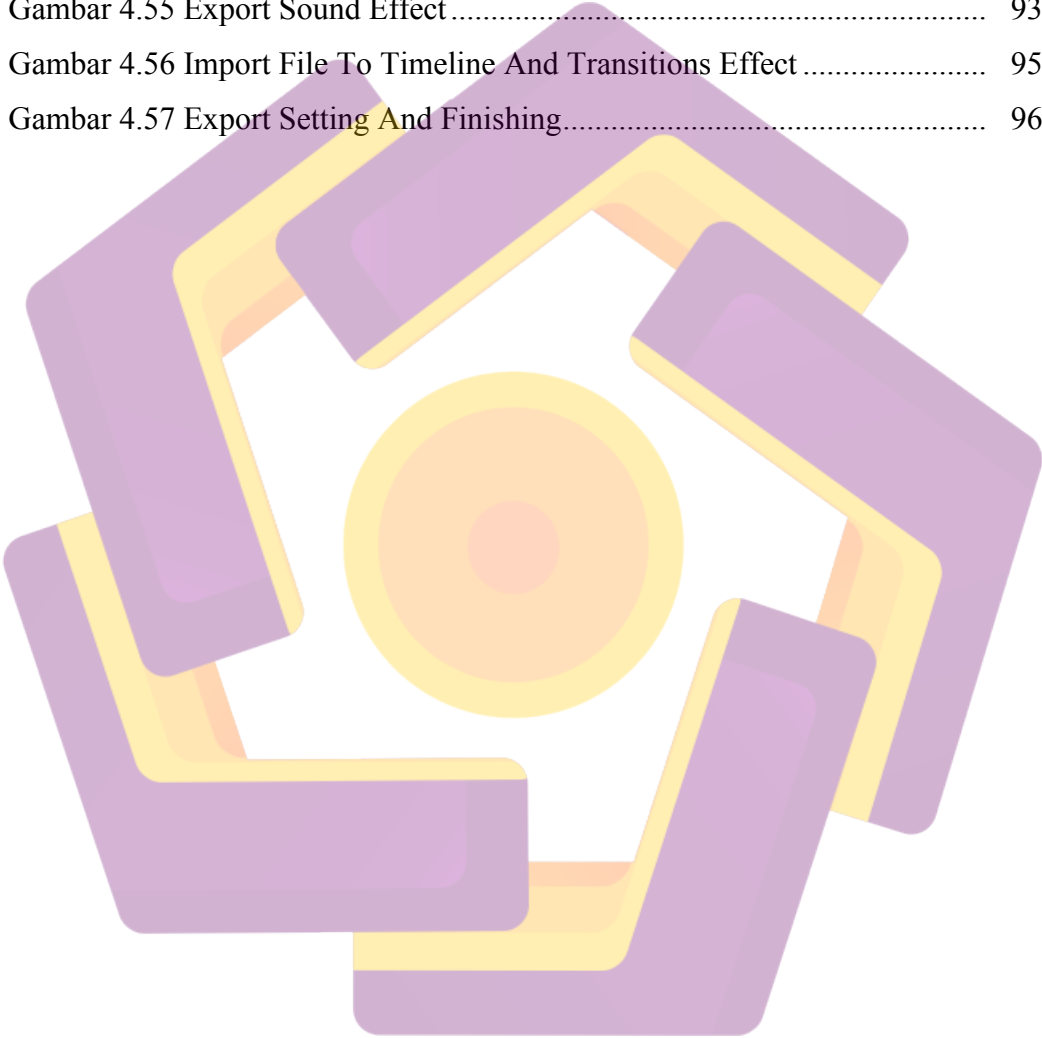
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Thaumatrope.....	9
Gambar 2.2 Gertie The Dinosaur dan Felix The Cat	10
Gambar 2.3 Contoh Solid Drawing Karakter Street Fighter.....	11
Gambar 2.4 Animasi Disney Solid Drawing	12
Gambar 2.5 Gambar Animasi Yang Tidak Solid.....	13
Gambar 2.6 Teknik Sel Animasi.....	14
Gambar 2.7 Teknik Animasi Potongan.....	17
Gambar 2.8 Brother Bear dan Mulan.....	19
Gambar 2.9 Toy Story.....	20
Gambar 2.10 Shaun The Sheep.....	21
Gambar 2.11 Astro Boy	22
Gambar 2.12 Straight-AHead Action & Pose To Pose.....	23
Gambar 2.13 Arc.....	24
Gambar 2.14 Exaggeration.....	25
Gambar 2.15 Standard Model Tokoh Karakter.....	31
Gambar 2.16 Perbandingan Tinggi Karakter Film Jatayu	32
Gambar 2.17 Storyboard Petualangan Abdan.....	34
Gambar 2.18 Gambar Key	35
Gambar 2.19 Gambar Time Mapping	36
Gambar 2.20 Gambar Unlimited Inbetween.....	36
Gambar 2.21 Gambar Limited Inbetween.....	37
Gambar 2.22 Pewarnaan Pada Film Jatayu.....	39
Gambar 2.23 Gambar Penentuan Arah Cahaya	40
Gambar 2.24 Gambar Standar Phonetic.....	41
Gambar 3.1 Diagram Scene Prahara Tinju Timur	47
Gambar 3.2 Standar Character Model Tokoh Tirta	48
Gambar 3.3 Perbandingan Tinggi Karakter Film Prahara Tinju Timur.....	49
Gambar 3.4 Rancangan Warna Tokoh Prahara Tinju Timur	50

Gambar 3.5 Tokoh Karakter Tirta.....	51
Gambar 3.6 Tokoh Karakter Bara.....	52
Gambar 3.7 Tokoh Karakter Kaka Raga.....	53
Gambar 3.8 Tokoh Karakter Ghahar.....	54
Gambar 3.9 Tokoh Karakter Agsha	55
Gambar 3.10 Desain Bangunan Perguruan Tinju Timur	56
Gambar 3.11 Pedang Agsha.....	57
Gambar 3.12 Storyboard Prahara Tinju Timur	58
Gambar 4.1 Gambar Key Tirta.....	59
Gambar 4.2 Time Mapping Tirta Menendang	60
Gambar 4.3 Unlimited Inbetween Tirta	61
Gambar4.4 Drawing Scene Folder.....	62
Gambar 4.5 New Cels	63
Gambar 4.6 Pen Tool	64
Gambar 4.7 Load to Light Table.....	64
Gambar 4.8 Drawing Inbetween	65
Gambar 4.9 Color Separation Line Plane	66
Gambar4.10 Export Scene Folder	66
Gambar4.11 Browse Scene Folder.....	67
Gambar4.12 Fill Color With Sub Palette.....	67
Gambar4.13 Background Dalam Film Prahara Tinju Timur	68
Gambar4.14 Import Image File Background	69
Gambar4.15 Penggabungan Karakter dengan Image Background	69
Gambar4.16 Scan dengan Adobe Photoshop dan Pengaturan DPI.....	70
Gambar4.17 Proses Tranfer Scan Adobe Photoshop	71
Gambar4.18 Save as dengan Format Adobe Photoshop	71
Gambar4.19 Import File Photoshop dan Layer Type.....	72
Gambar4.20 Output Attribute Layer Sketsa.....	73
Gambar4.21 Show Layer Color Sketsa.....	73

Gambar4.22 New Layer Vector Type.....	74
Gambar4.23 Proses Inker Pen Tool	74
Gambar4.24 Transparansi Layer Vector	75
Gambar4.25 Layer Color	75
Gambar4.26 Fill Color Tool.....	76
Gambar4.27 Basic Color Tirta	76
Gambar4.28 Import Image Background	77
Gambar4.29 New Layer Highlight Color.....	77
Gambar4.30 Eyedropper Tool dan Parameter Highlight Color	78
Gambar4.31 Magic Marker Tool	78
Gambar4.32 Line Highlight Color	79
Gambar4.33 Fill Color Highlight.....	79
Gambar4.34 New Layer Shadow	80
Gambar4.35 Eyedropper dan Parameter Shadow Color	80
Gambar4.36 Line Shadow Color.....	81
Gambar4.37 Fill Shadow Color	81
Gambar4.38 Merge Layer TirtaV10	82
Gambar4.39 Merge With Lower Layers	82
Gambar4.40 Export Image File.....	83
Gambar4.41 Export Output Parameter.....	83
Gambar4.42 Composition Setting.....	84
Gambar4.43 Import Multiple Files	85
Gambar4.44 Pengaturan File Karakter Di Timeline	86
Gambar4.45 Pengaturan File Backgrounds Di Timeline	86
Gambar4.46 Fast Blur Effect	87
Gambar4.47 CC Radial Fast Blur	88
Gambar 4.48 Pengaturan Amount CC Radial Fast Blur	89
Gambar 4.49 New Multitrack Session	90
Gambar 4.50 Import File Video	90

Gambar 4.51 Arm For Record In Multitrack 91
Gambar 4.52 Recording Process 91
Gambar 4.53 Export Multitrack Mixdown..... 92
Gambar 4.54 Sound Effect In Fruity Loops 9..... 93
Gambar 4.55 Export Sound Effect 93
Gambar 4.56 Import File To Timeline And Transitions Effect 95
Gambar 4.57 Export Setting And Finishing..... 96



INTISARI

Saat ini perkembangan industri film animasi sangat pesat dengan banyaknya jumlah-jumlah film animasi yang ditayangkan di televisi. Industri animasi di Indonesia sendiri masih belum dapat di harapkan, banyak stasiun-stasiun televisi di Indonesia yang masih mengimport film-film animasi dari luar negeri. Terutama dari Jepang dan Amerika Serikat, seperti Naruto (Jepang), Samurai – X (Jepang), Batman Animated (Amerika Serikat), Mickey Mouse (Amerika Serikat). Memang tidak bisa di pungkiri mengapa mereka mengimport film-film negara lain karena memang film-film dari negara-negara tersebut bagus dan berkualitas. Baik dari segi cerita yang menarik dan didukung dengan gambar - gambar film animasi yang bagus, maka tak salah lagi bila konsumen dari dalam negeri memilih dan menyukai film-film animasi dari luar negeri. Salah satu daya tarik film - film animasi tersebut adalah gambarnya yang cukup bagus dan penokohan karakter - karakter yang menarik. Gambar dan penokohan karakter dalam sebuah film animasi adalah hal yang cukup penting pada sebuah film animasi itu sendiri, terlebih jenis film animasi 2D, gambar adalah bagaikan nyawa dalam suatu film.

Salah satu prinsip dalam film animasi 2D adalah Solid Drawing. Solid Drawing sendiri adalah sense (rasa) tentang cara pandang tiga dimensi terhadap penokohan seorang karakter berkaitan dengan goresan garis, shading dan warna. Solid Drawing menekankan garis dan bentuk yang jelas dalam membuat karakter animasi. Modeling yang solid dan tepat membantu untuk menyampaikan bobot dan keseimbangan dari sebuah karakter.

Dengan menggunakan prinsip Solid Drawing dan bantuan software-software khusus menggambar dan animasi, maka didapatkan hasil tokoh karakter yang berkaitan dengan goresan garis, shading dan warna.

Kata Kunci : Film Animasi 2D , Tokoh Karakter, Solid Drawing.

ABSTRACT

Currently the development of the animated film industry very rapidly with the numbers of animated films that played on television . Animation industry in Indonesia itself still can not be expected , many television stations in Indonesia are still importing animated films from abroad . Mainly from Japan and the United States , as *Naruto* (Japan) , *Samurai - X* (Japan) , *Batman Animated* (United States) , *Mickey Mouse* (USA) . It can not deny why they import other countries films because the films from these countries and the good quality . Both in terms of interesting stories and supported with pictures - good animation movie pictures , then no one else when domestic consumers from choosing and loved animated films from abroad . One appeal of the film - the animated movie is a pretty good picture and characterizations of characters - an interesting character . Images and characterizations character in an animated film is a pretty important thing in an animated film itself, especially the type of 2D animated films , drawing is like the life in a movie.

One of the principal drawing in a 2D animated film is Solid Drawing. Solid Drawing itself is a sense (taste) of the three- dimensional perspective of the characterizations of the characters associated with the scratch line , shading and color . Solid Drawing emphasizes clear lines and shapes in creating character animation . Solid and precise modeling helps to convey the weight and balance of a character.

By using the principal of Solid Drawing and specialized software help drawing and animation , the figures showed that characters associated with a scratch line quality , shading and color.

Keywords : 2D Animation , Character Figures , Solid Drawing .