

**PERANCANGAN FILM ANIMASI “THE HAUNTING OF GARBAGE”
DENGAN MENEKANKAN PRINSIP DASAR ANIMASI**

SKRIPSI



disusun oleh :

Senja Permata Dewanti

10.11.4511

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

**PERANCANGAN FILM ANIMASI “THE HAUNTING OF GARBAGE”
DENGAN MENEKANKAN PRINSIP DASAR ANIMASI**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Senja Permata Dewanti

10.11.4511

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI “THE HAUNTING OF GARBAGE”
DENGAN MENEKANKAN PRINSIP DASAR ANIMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Senja Permata Dewanti

10.11.4511

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 03 Oktober 2013

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M. Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM “THE HAUNTING OF GARBAGE” DENGAN
MENEKANKAN PRINSIP DASAR ANIMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Senja Permata Dewanti

10.11.4511

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Barka Satya, M. Kom
NIK. 190302126

Bayu Setiaji, M. Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Barka Satya



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Mei 2014



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, 30 Mei 2014



Senja P Dewanti

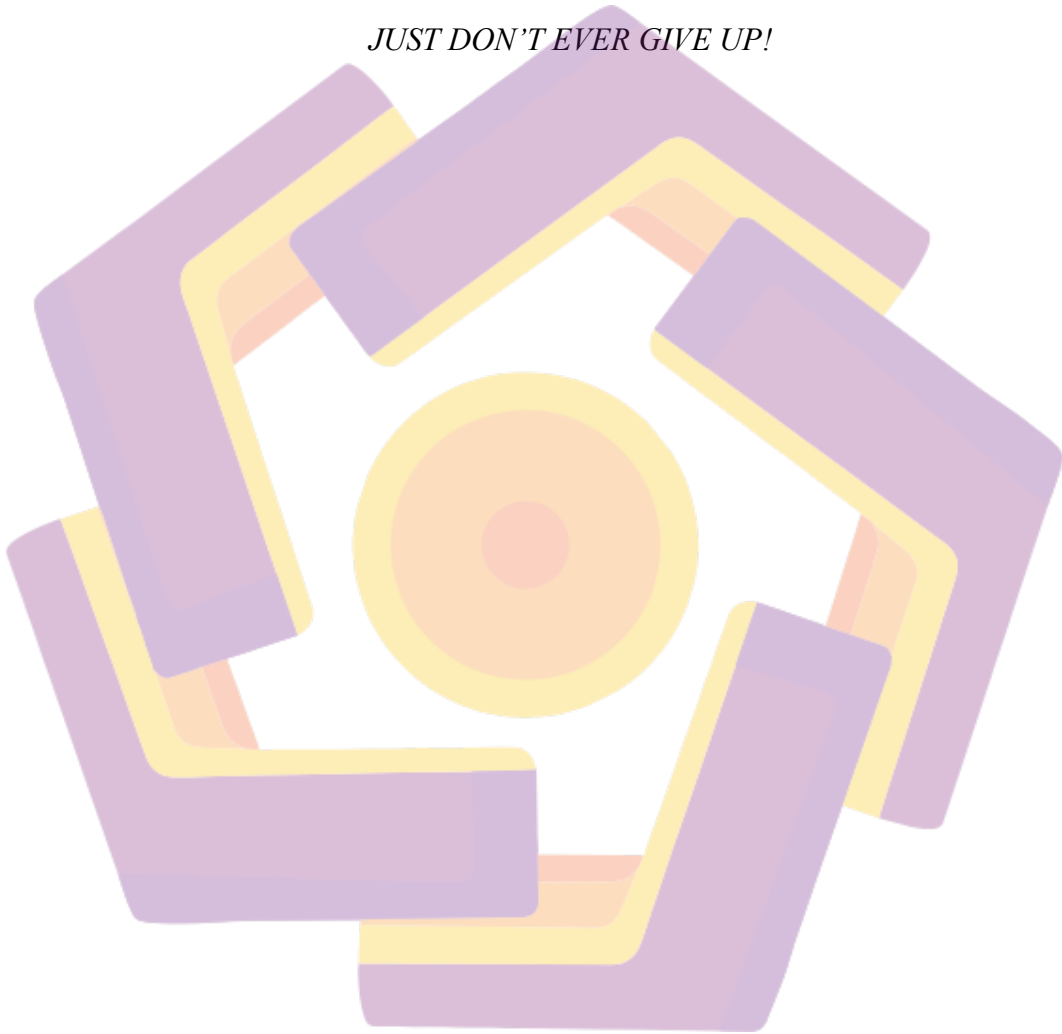
10.11.4511

MOTTO

You CAN if you BELIEVE You CAN!

Happiness is only real, when shared. –Into the Wild–

JUST DON'T EVER GIVE UP!



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai tanda rasa syukur kepada Allah SWT dan suri tauladanku Nabi Muhammad SAW, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang yang sangat luar biasa:

- Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dukungannya baik moril maupun materiil dan selalu membimbing dengan doa dan limpahan kasih sayangnya, love you so much ☺
- Ilham Bachrul Alam, adek terganteng dan tersayang yang selalu menjadi sumber semangat dan inspirasi.
- Bapak Amir Fatah Sofyan, atas bimbingan yang sangat berharga dan bermanfaat selama dua semester terakhir.
- Wanita-wanita kesayangan, Rut Merilene Hady (dengan koneksi internetnya yang 24jam nonstop), Listiyaningsih (dengan kalimat pengingat dan penyemangatnya), Tiyas Tri Kusumawati (dengan 'kegilaan'nya), Dyta Romania (yang sudah bersedia 'dibawa' kesana kemari tanpa ngeluh), Dian Nur Astutiningsih (yang gak pernah absen nemenin bimbingan), Sinta Sulistyaningsih (dengan semangat dan inspirasinya), dan Soraya Inayah Fidran (dengan printer dan koleksi film-filmnya), terimakasih sudah bersedia 'menggila' bersama selama 4 tahun terakhir. Love you so much, Girls!

- Madea Septifany yang sudah bersedia ‘dimanfaatkan’ dengan baik. Yusiana Pambaruni dengan semangat-semangat ‘ngapak’ dan kalimatnya yang sangat memotivasi, “Kita kan masuk Amikom bareng, lulus juga harus bareng dong”, Love youuuuu!
- Timus, Mega, Susek, dan wanita-wanita cantik lain yang sudah memberikan doa dan semangatnya, yang gak bisa disebutkan satu persatu, thank you ☺
- Humam Maulana Ahmad, dubber merangkap lain-lain, dengan semangat, motivasi, inspirasi, serta ide-ide dadakannya. Terimakasih sudah bersedia menjadi tempat keluh kesah setiap saat, thank you so much, Nyet! ☺
- Kakak-kakak keceh yang keren luar biasa, Fendi Priyanto (dubber dadakan dengan suara paling merdu), Maulana Jaya Ramadlon (dengan semangat-semangat ‘gombal’nya), M. Amirudin Fauzi, M. Anis Rosyadi (tour guide jalan-jalan ceria), Anis Sya’ban Dwijaya (tempat berbagi galau), Yonathan Prasetioso, Muhyiddin Al-Idrus (dengan koneksi internetnya dan selalu siap di’rempongi’ setiap saat), Ryan, Eko, Dwi, Tatuko, Bang Apip, dan lainnya yang gak bisa disebut satu-satu, terimakasih sangat ya ☺
- Mas Ngaliman, Mas Bowo, Mas Mufik, Wahyu, yang selalu mengingatkan kalau skripsi itu “ada”.
- Adek-adek kos yang gak capek bilang “semangat ya mbak, semangaaat!”
- Semua pihak yang sudah mendoakan, menyumbang ide, saran, gagasan, dan kritik yang sangat membangun. yang tidak bisa disebut satu-satu, thanks for everything ☺

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr Wb

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik serta hidayah-Nya kepada kita semua. Sholawat dan salam juga tak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM dan juga untuk memperoleh gelar sarjana Komputer yang telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1. Penulis menyadari bahwa skripsi ini bukanlah akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas.

Terselesainya skripsi ini tentunya tak lepas dari bantuan dan dorongan oleh berbagai pihak, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM, PH.D selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini dapat lebih baik lagi. Semoga penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia ilmu pengetahuan khususnya Teknologi informasi untuk saat ini, mendatang dan selamanya. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Yogyakarta, 30 Mei 2014

Senja P Dewanti

10.11.4511

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii

PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I.....	1
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	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian Film.....	6
2.2 Pengertian Animasi.....	6
2.3 Pengertian Film Animasi	7
2.4 Proses Pembuatan Animasi.....	7
2.5 Ide Cerita.....	8
2.6 Tema	8
2.7 Logline	8
2.8 Sinopsis	8
2.9 Diagram <i>Scene</i>	9
2.10 <i>Character Development</i>	9
2.11 <i>Screenplay/Script</i>	9

2.12	<i>Storyboard</i>	9
2.13	Prinsip-prinsip Animasi	10
2.13.1	<i>Anticipation</i>	10
2.13.2	<i>Squash and Stretch</i>	11
2.13.3	<i>Staging</i>	11
2.13.4	<i>Straight-ahead Action</i> dan <i>Pose-to-Pose</i>	12
2.13.5	<i>Follow-through</i> dan <i>Overlapping Action</i>	12
2.13.6	<i>Slow In – Slow Out</i>	13
2.13.7	<i>Arc</i>	13
2.13.8	<i>Secondary Action</i>	14
2.13.9	<i>Timing</i>	14
2.13.10	<i>Exaggeration</i>	15
2.13.11	<i>Solid Drawing</i>	15
2.13.12	<i>Appeal</i>	16
2.14	Gambar <i>Bitmap</i>	16
2.15	Gambar <i>Vektor</i>	17
2.16	Perangkat Lunak yang Digunakan	18
BAB III		19
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		19
3.1	Analisis Kebutuhan.....	19
3.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	19
3.1.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	19
3.2	Pra Produksi	19
3.2.1	Ide Cerita	20
3.2.2	Tema	20
3.2.3	<i>Logline</i>	20
3.2.4	<i>Sinopsis</i>	20
3.2.5	<i>Diagram Scene</i>	22
3.2.6	<i>Character Development</i>	24
3.2.7	Naskah	27
3.2.8	<i>Storyboard</i>	27

3.2.9	Analisis Prinsip-prinsip Animasi.....	29
BAB IV	33
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	33
4.1	Proses Produksi.....	33
4.1.1	<i>Drawing</i>	33
4.1.2	<i>Coloring</i>	35
4.1.3	<i>Sound Recorded</i>	36
4.1.4	<i>Animating</i>	36
4.1.5	<i>Sound Editing</i>	42
4.1.6	Penambahan Audio.....	44
4.2	Pasca Produksi.....	44
4.2.1	<i>Penggabungan Video</i>	45
4.2.2	<i>Rendering</i>	46
4.3	<i>Screenshot Film</i>	46
BAB V	48
PENUTUP	48
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Format <i>Storyboard</i> tiga kolom	10
Gambar 2.2 Contoh <i>anticipation</i>	11
Gambar 2.3 Efek lentur pada bola.....	11
Gambar 2.4 <i>Staging</i>	12
Gambar 2.5 Contoh <i>Straight-ahead</i> dan <i>pose to pose</i>	12
Gambar 2.6 Contoh <i>follow-through</i> dan <i>overlapping action</i>	13
Gambar 2.7 Contoh <i>slow in</i> dan <i>slow out</i>	13
Gambar 2.8 Contoh <i>arc</i>	14
Gambar 2.9 Contoh <i>secondary action</i>	14
Gambar 2.10 Contoh <i>timing</i>	15
Gambar 2.11 Contoh <i>exaggeration</i>	15
Gambar 2.12 Contoh <i>solid drawing</i>	16
Gambar 2. 13 Contoh <i>appeal</i>	16
Gambar 3.1 Diagram Scene “The Haunting of Garbage”	23
Gambar 3.2 Perancangan karakter Neat.....	24
Gambar 3.3 Perancangan karakter Petugas kebersihan.....	25
Gambar 3.4 Perancangan Bottle man.....	25
Gambar 3.5 Perancangan karakter Snack man.....	26
Gambar 3.6 Perancangan karakter Apple man.....	26
Gambar 3.7 Perbandingan ukuran tubuh karakter.....	26
Gambar 3.8 Naskah film “The Haunting of Garbage”	27
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i>	29
Gambar 3.10 Analisis <i>anticipation</i>	30
Gambar 3.11 Analisis <i>arc</i>	30
Gambar 3. 12 Analisis <i>secondary action</i>	31
Gambar 3.13 Analisis <i>exaggeration</i>	31

Gambar 3. 14 Analisis <i>appeal</i>	32
Gambar 4. 1 Proses produksi	33
Gambar 4. 2 Pembuatan bagian tubuh karakter dalam <i>layer</i> yang berbeda.....	34
Gambar 4. 3 Contoh pembuatan karakter Neat	34
Gambar 4. 4 Perancangan <i>background</i>	35
Gambar 4. 5 Karakter Neat yang telah melalui proses <i>coloring</i>	35
Gambar 4. 6 Perancangan <i>background</i> yang telah diwarnai.....	36
Gambar 4. 7 Tampilan <i>timeline frame by frame animation</i>	37
Gambar 4. 8 Tampilan <i>timeline motion tween</i>	38
Gambar 4. 9 Tampilan <i>timeline shape tween</i>	39
Gambar 4. 10 Perubahan bentuk mulut Neat saat berbicara	39
Gambar 4. 11 Perubahan bentuk mulut Bottleman saat berbicara	39
Gambar 4. 12 Penerapan <i>secondary action</i>	40
Gambar 4. 13 Penerapan <i>anticipation</i>	40
Gambar 4. 14 Penerapan <i>anticipation</i>	41
Gambar 4. 15 Penerapan <i>exaggeration</i>	41
Gambar 4. 16 Penerapan prinsip <i>appeal</i>	42
Gambar 4. 17 <i>Noise Reduction</i>	43
Gambar 4. 18 Tampilan <i>timeline</i> yang telah ditambahkan <i>sound</i>	44
Gambar 4. 19 Penggabungan <i>cut-cut</i> pada Adobe Premiere.....	45
Gambar 4. 20 <i>Screenshot cut 1</i>	46
Gambar 4. 21 <i>Screenshot cut 2</i>	47
Gambar 4. 22 <i>Screenshot cut 3</i>	47

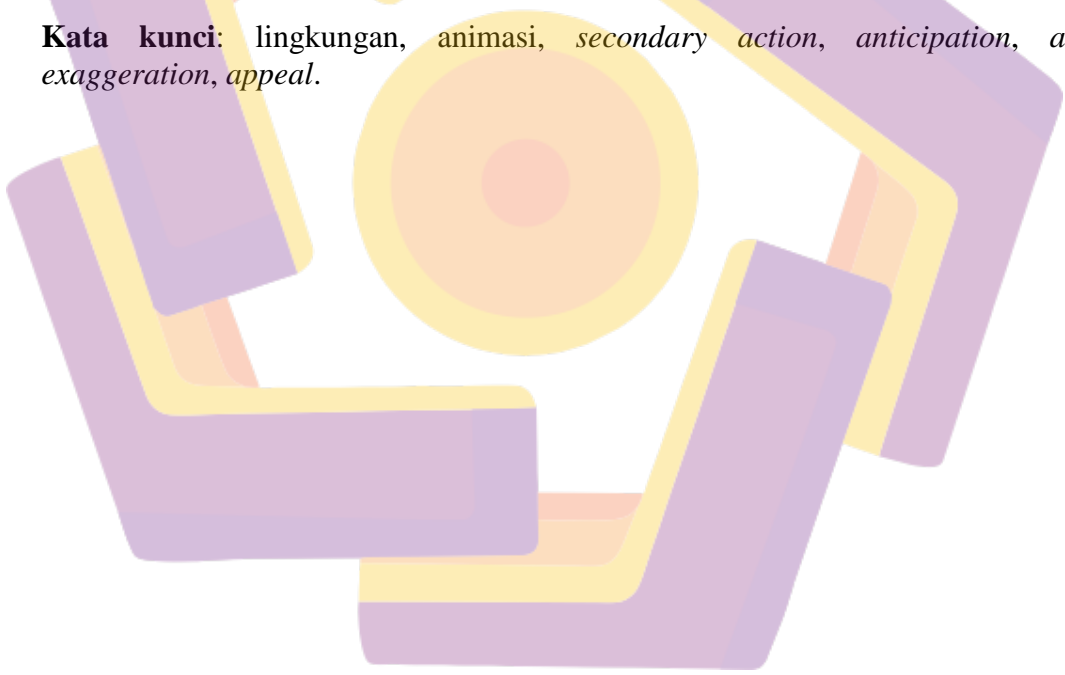
INTISARI

Kebersihan lingkungan merupakan hal penting yang harus diperhatikan oleh masyarakat luas. Dengan menjaga kebersihan lingkungan, maka dengan otomatis kesehatan juga terjaga dengan baik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menghimbau masyarakat dalam menjaga lingkungan adalah dengan membuat sebuah film. Untuk membuatnya lebih menarik, film dirancang dengan konsep 2 dimensi dan berpedoman pada prinsip dasar animasi.

Beberapa prinsip dasar animasi yang dapat digunakan antara lain *secondary action* (gerak pendukung), *anticipation* (gerak ancang-ancang), *arc* (gerak alami dengan arah pergerakan melingkar), *exaggeration* (gerak/aksi berlebihan), dan *appeal* (pemberian gaya visual walaupun tanpa adanya *sound effect*).

Kata kunci: lingkungan, animasi, *secondary action*, *anticipation*, *arc*, *exaggeration*, *appeal*.



ABSTRACT

Environmental hygiene is an important thing that must be considered by the public. By keeping the environment clean, then automatically also maintained good health.

One effort that can be done to encourage people to keep the environment is to make a film. To make it more interesting, the film is designed with the concept of 2-dimensional and guided by the basic principles of animation.

Some basic principles of animation that can be used include secondary action (motion supporter), anticipation (movement square off), arc (natural motion with a circular movement direction), Exaggeration (motion/action exaggeration), and appeal (though without giving a visual style absence of sound effects).

Keywords: *environment, animation, secondary action, anticipation, arc, Exaggeration, appeal.*

