

**PENERAPAN PRINSIP PRINSIP TWEEN DAN NARATIF PADA FILM
ANIMASI 2D HABIL DAN QOBILL**

SKRIPSI



disusun oleh

Restu Anggoro

10.11.4185

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

**PENERAPAN PRINSIP PRINSIP TWEEN DAN NARATIF PADA FILM
ANIMASI 2D HABIL DAN QOBILL**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Restu Anggoro

10.11.4185

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

2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN PRINSIP PRINSIP TWEEN DAN NARATIF PADA
FILM ANIMASI 2D HABIL DAN QOBILL**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Restu Anggoro

10.11.4185

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Oktober 2013

Dosen Pembimbing



Dhan Ariatmanto M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN PRINSIP PRINSIP TWEEN DAN NARATIF PADA
FILM ANIMASI 2D HABIL DAN QOBILL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Restu Anggoro
10.11.4185

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Mei 2014

Susunan Dewan Penguji

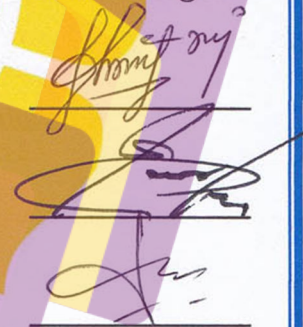
Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

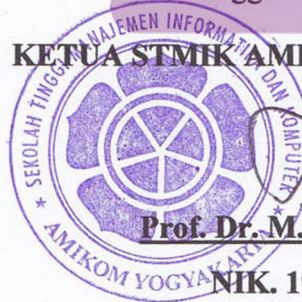
Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Komputer
Tanggal 26 Mei 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, MM
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 26 Mei 2014

Restu Anggoro
10.11.4185

MOTTO

”Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu Telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan Hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

(Qs. Al-Insyirah 94 : 6-8)

“Kegagalan bukan berarti kita tidak mampu yang penting kita telah berbuat untuk mencoba kegagalan bukan berarti kita telah kehilangan segalanya mungkin belum saatnya kita mendapatkan apa yang kita cari”

“Tapi kegagalan hanyalah kesuksesan yang tertunda. Kegagalan bukan berarti Allah mengabaikan kita melainkan Allah punya rencana lain yang lebih indah untuk kita”

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat, limpahan karunia, serta hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa dunia ini hijrah dari zaman yang jahiliah, ke zaman yang penuh dengan ilmu. Pada kesempatan ini, penyusun juga tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua, Ibu (Suyanti) dan Bapak (Saron) serta adik-adik tercinta, Riska Isnaeni, Khoirul Az Zakiy, Nafifah Salsabila yang telah memberikan banyak dukungan baik moril maupun materil dan do'a, kasih sayang, perhatiannya untuk putra-mu ini.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan dan masukannya guna penyempurnaan skripsi ini.
3. Teman-teman seperjuangan dari kelas 10-S1TI-08, yang banyak memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini. Ashari Abriando, Meylinda, Indro, Sakti, Muhyidin, Adit, Hendra, Gama, Yulia, Ati'atul, Dipa, Unik, Ayyas, Mega, Ratna, Yayan, Nike, Anwar, Rendi, Afif Ni'am, dkk. Terima kasih atas dukungan dan semangat kalian.
4. Teman-teman partner bidang IT. Asmara Sakti, Lukas Arma, Agustina, Ipan Adh, Eri, Viqi, Anjar, Ahmad Hasan, Junaedi, dkk yang telah banyak berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Sahabat-sahabat kost merpati 80, Nurul Al Ayas Rifai, M. Massaid, Alim, terimakasih atas dukungan, semangat, canda tawa, ejekan, celaan, dan nasehat kalian selama ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan Prinsip prinsip Tween dan Naratif pada Film Animasi 2D Habil dan Qobil”, yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1 dalam bidang Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, penyusun mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna membantu skripsi ini menjadi lebih baik.

Pada kesempatan ini penyusun menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom. Selaku dosen pembimbing.
3. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya dengan do'a kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 26 Mei 2014

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I 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.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.1.1 Persamaan	7
2.1.2 Perbedaan	7
2.1.3 Animasi yang dibuat saat ini:.....	8
2.2 Definisi Kartun dan Animasi.....	8
2.3 Macam Animasi	9

2.3.1	Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>)	9
2.3.2	Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	10
2.3.3	Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>).....	10
2.3.4	Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>).....	11
2.3.5	Animasi Spline	12
2.3.6	Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>)	12
2.3.7	Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>)	13
2.3.8	Computational Animation	14
2.3.9	Morphing.....	14
2.4	Prinsip-prinsip Animasi.....	15
2.4.1	Squash and Stretch	15
2.4.2	Anticipation.....	16
2.4.3	Staging	16
2.4.4	Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose	16
2.4.5	Follow-Through and Overlapping Action.....	17
2.4.6	Slow In-Slow Out.....	17
2.4.7	Arcs	18
2.4.8	Secondary Action	18
2.4.9	Timing.....	18
2.4.10	Exaggeration	19
2.4.11	Solid Drawing	19
2.4.12	Appeal	20
2.5	Proses Pembuatan Film Kartun	20
2.5.1	Pra Produksi	20
2.5.2	Produksi	22
2.5.3	Pasca Produksi	23
2.6	Adobe Flash Professional	24
2.6.1	Sejarah Perkembangan Flash	25
2.6.2	Fitur Keunggulan Flash.....	27
2.7	Tween Animasi.....	28
2.7.1	Macam-macam Tween Animasi	31

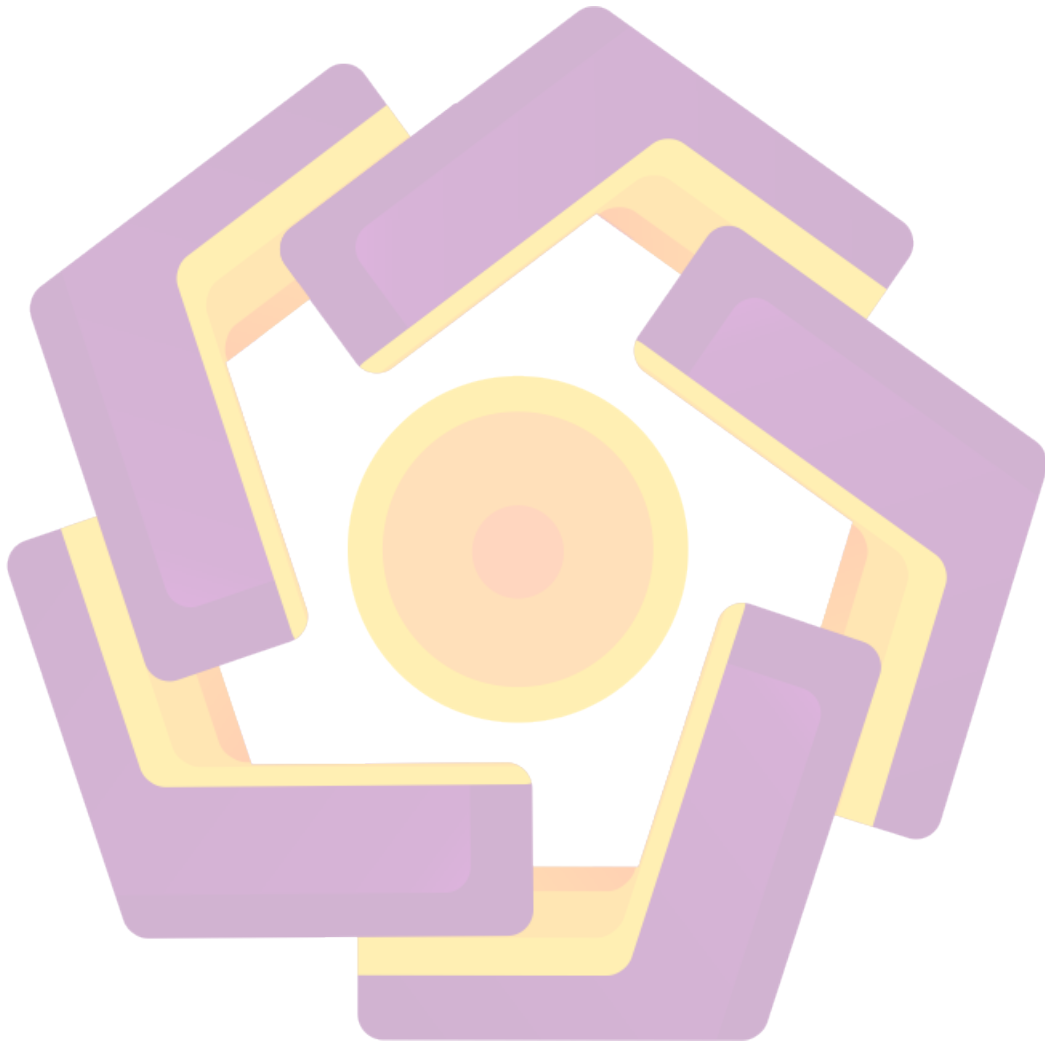
2.7.1.1	Motion Tween	31
2.7.1.2	Shape Tween	31
2.7.1.3	Classic Tween.....	31
2.8	Naratif atau Narasi.....	32
2.8.1	Karangan Narasi.....	32
2.8.2	Jenis Karangn Narasi.....	33
2.8.3	Ciri-ciri Karangn Narasi.....	34
2.9	Pengenalan Perangkat Lunak yang Digunakan	34
2.9.1	Adobe Flash CS6	35
2.9.2	Adobe Audition 3.0.....	36
2.9.3	CorelDRAW X4.....	36
2.9.4	Adobe Premiere Pro CS6	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		40
3.1	Tinjauan Umum.....	40
3.2	Analisis Cerita	42
3.3	Analisis Proses Penerapan Film Animasi 2D	43
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	44
3.5	Proses Pembuatan Film Kartun	45
3.5.1	Pra Produksi	46
BAB IV IMPLEMANTASI DAN PEMBAHASAN.....		62
4.1	Implementasi	62
4.1.1	Uji Coba Film Animasi 2D	62
4.1.2	Pemeliharaan Sistem.....	64
4.2	Pembahasan	65
4.2.1	Produksi	65
4.2.1.1	<i>Drawing</i>	66
4.2.1.2	<i>Coloring</i>	68
4.2.1.3	<i>Background dan Foreground</i>	69
4.2.1.4	Penganimasian.....	71
4.2.2	Pasca Produksi	77
BAB V PENUTUP.....		82

5.1	Kesimpulan.....	82
5.2	Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA		84



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan <i>Storyboard</i>	56
Tabel 4.1 Review Testing	63



DAFTAR GAMBAR

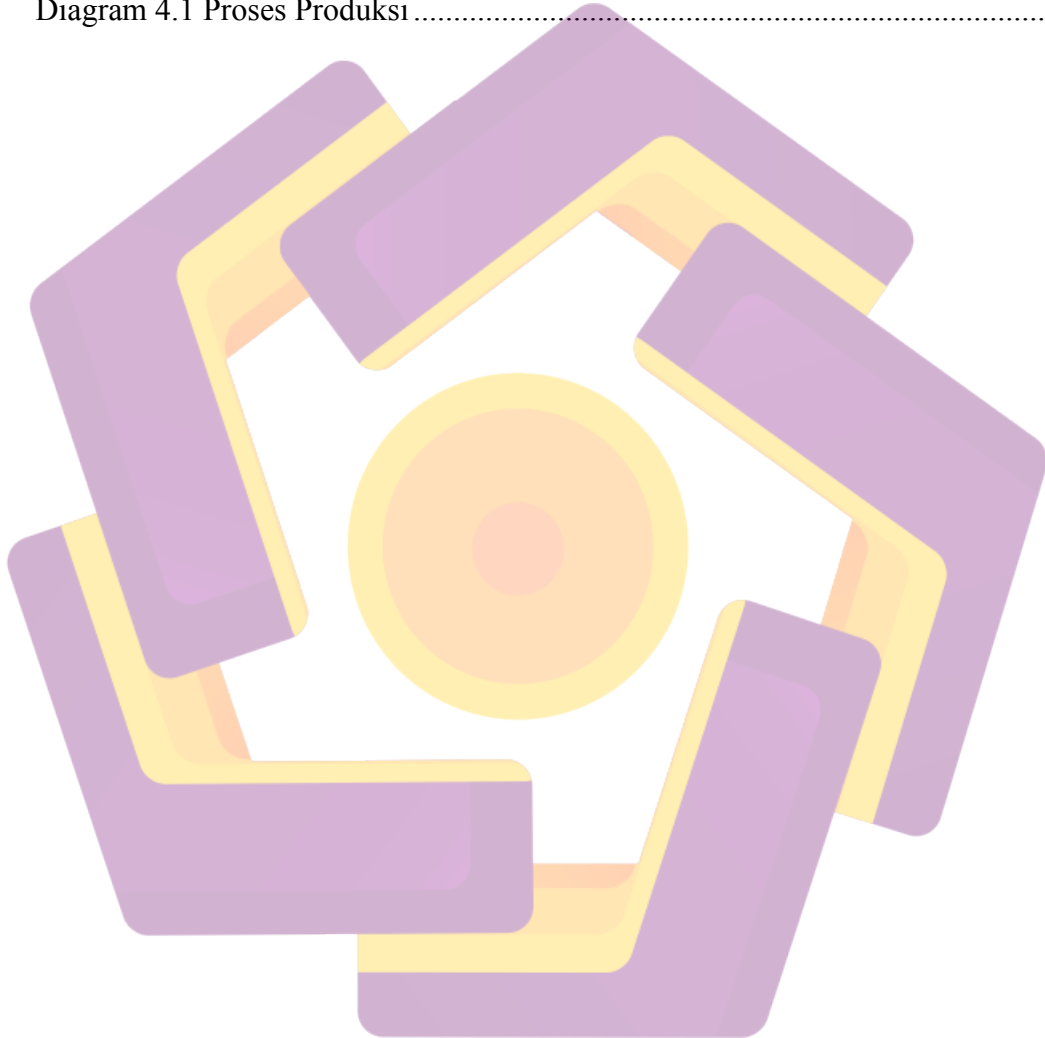
Gambar 2.1 <i>Cell Animation</i>	10
Gambar 2.2 <i>Frame Animation</i>	10
Gambar 2.3 <i>Sprite Animation</i>	11
Gambar 2.4 <i>Path Animation</i>	11
Gambar 2.5 <i>Animasi Spline</i>	12
Gambar 2.6 <i>Vector Animation</i>	13
Gambar 2.7 <i>Character Animation</i>	14
Gambar 2.8 <i>Morphing</i>	15
Gambar 2.9 <i>Squash and Stretch</i>	15
Gambar 2.10 <i>Anticipation</i>	16
Gambar 2.11 <i>Staging</i>	16
Gambar 2.12 <i>Straight-Ahead Action and Pose-ToPose</i>	17
Gambar 2.13 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	17
Gambar 2.14 <i>Slow In-Slow Out</i>	18
Gambar 2.15 <i>Arcs</i>	18
Gambar 2.16 <i>Exaggeration</i>	19
Gambar 2.17 <i>Solid Drawing</i>	19
Gambar 2.18 <i>Appeal</i>	20
Gambar 2.19 <i>Tween</i>	29
Gambar 2.20 <i>Color Tween</i>	29
Gambar 2.21 <i>Opacity Tween</i>	30
Gambar 2.22 <i>Sequencing of Tween</i>	30

Gambar 2.23 Parallel permits tweens.....	30
Gambar 2.24 Interface Adobe Flash CS6	35
Gambar 2.25 Interface Audition 3.0	36
Gambar 2.26 Interface CorelDRAW X4.....	37
Gambar 2.27 Interface Adobe Premiere Pro CS6	38
Gambar 3.1 Buku Cerita Habil dan Qobil.....	43
Gambar 3.2 Gerakan <i>Frame by Frame</i>	44
Gambar 3.3 Gerakan <i>Tween</i>	44
Gambar 3.4 Karakter Habil.....	50
Gambar 3.5 Karakter Qobil.....	51
Gambar 3.6 Karakter Aqlima.....	52
Gambar 3.7 Karakter Labuda.....	53
Gambar 3.8 Karakter Setan.....	54
Gambar 4.1 Tampilan TV	63
Gambar 4.2 Manual pensil	66
Gambar 4.3 Buku Litelatur	67
Gambar 4.4 <i>Tracing</i> Gambar	67
Gambar 4.5 <i>Coloring</i> Gambar Karakter.....	68
Gambar 4.6 <i>Coloring</i> gambar <i>Background</i>	69
Gambar 4.7 Background	70
Gambar 4.8 Foreground	70
Gambar 4.9 Hasil Penggabungan.....	71
Gambar 4.10 Karakter Berjalan	72

Gambar 4.11 Gambar objek per gerakan	73
Gambar 4.12 Kotak Export Movie.....	74
Gambar 4.13 Kedipan matadan mulut <i>Motion Tween</i>	74
Gambar 4.14 Gerakan Setan <i>Shape Tween</i>	75
Gambar 4.15 Gerakan jalan <i>Classic Tween</i>	75
Gambar 4.16 Animasi <i>Tween</i>	76
Gambar 4.17 Ukuran File.....	76
Gambar 4.18 Animasi <i>Frame by frame</i>	77
Gambar 4.19 <i>Dubbing Narasi</i>	78
Gambar 4.20 Tampilan Utama Primer Pro CS6.....	79
Gambar 4.21 Tampilan <i>Editing</i>	80
Gambar 4.22 <i>Rendering</i>	81
Gambar 4.23 Proses <i>rendering</i>	81

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 <i>WorkFlow</i> Proses Produksi	41
Diagram 3.2 Diagram Scene	55
Diagram 4.1 Proses Produksi	65



INTISARI

Perkembangan teknologi yang ada mendukung untuk menciptakan teknik teknik yang baru dalam pembuatan suatu video. Film kartun merupakan media informasi yang sangat populer saat ini, serta perkembangannya yang sangat begitu pesat dengan cerita yang berbagai macam. Setiap perkembangan yang baru pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Di dalam pembuatan sebuah film kartun terdapat beberapa tahapan pengerjaan. Tahapan pertama melakukan perancangan, tahapan ini terdiri dari suatu ide cerita, tema, sinopsis, character, membuat script, serta storyboard. Tahapan kedua yaitu pembuatan film kartun itu sendiri, ada menggambar, pewarnaan, animasi tween, sound atau suara dan editing.

Film kartun 2D “Habil dan Qobil“ merupakan film cerita Islam, yang menceritakan tentang Nabi Adam dan Hawa, kemudian dilanjutkan dengan kisah Habil dan Qobil. Bahwa peristiwa terbunuhnya Habil adalah peristiwa yang begitu monumental, tumpahnya darah seorang manusia untuk yang pertama kalinya di muka bumi. Film ini berupa film trailer yang dibuat dengan animasi beberapa gambar. Film ini diharapkan dapat mengenalkan ke semua masyarakat.

Kata Kunci : Animasi 2D, *Tween*, Naratif

ABSTRACT

Technology development existing support to create engineering technique new in making a video. Film cartoon is information media very popular now, and its progress very was so advanced with story various kinds. Any developmental new must have advantages and has put each.

In in making a film cartoons there are some stages of work. First step, do design this stage composed of a story idea, the theme a synopsis; character, make the script, and storyboard. Second stage that is making film cartoons itself, there are drawing, staining, tween animation, sound or voice and editing.

Film cartoons 2d “Habil dan Qobil“ is film story islam, that was about the prophet adam and eve, then continued with story Habil and Qobil. That events killed Habil is event that so monumental, tumpahnya blood an individual for the first time on the earth. The film is a movie trailer made by some animated images. The film is expected to be introduced to all the community.

Keywords : 2D Animation, Tween, Narrative

