

**ANALISIS ARTIKULASI PERANCANGAN
FILM ANIMASI 2 DIMENSI
“DWEXCO RETURN”**

SKRIPSI



disusun oleh
Ahmad Faris
06.11.1176

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**ANALISIS ARTIKULASI PERANCANGAN
FILM ANIMASI 2 DIMENSI
“DWEXCO RETURN”**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Ahmad Faris
06.11.1176

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS ARTIKULASI PERANCANGAN
FILM ANIMASI 2 DIMENSI
“DWEXCO RETURN”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Faris

06.11.1176

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Februari 2011

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

Analisis Artikulasi Perancangan

Film Animasi 2 Dimensi

“Dwexco Return”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Faris
06.11.1176

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Maret 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Maret 2011

KEPUA 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 Istitusi 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, 1 Februari 2011

Ahmad Faris

NIM : 06.11.1176

MOTTO

“A man’s Dream Will Never Die”



PERSEMBAHAN

Laporan Skripsi ini penyusun persembahkan dengan rasa terimakasih kepada :

- Allah SWT, Nabi Muhammad SAW
- Bapak dan Mamak yang selalu memberi motivasi, serta dukungan moril maupun materil.
- Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. terima kasih atas bimbingannya selama ini.
- Etri August <3
- Bonifatius Ikrar Burnama
- Teman-teman S1 Teknik Informatika C 2006 STMIK AMIKOM.
- Teman-teman ex-EMPIRE dan ELITE
- Dan untuk Anda yang membaca skripsi ini, semoga ilmu dalam skripsi ini dapat bermanfaat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Artikulasi Perancangan Film Animasi 2 Dimensi *Dwexco Return*” dengan baik.

Skripsi ini tidak akan pernah selesai tanpa adanya bantuan, dukungan kritik serta saran dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

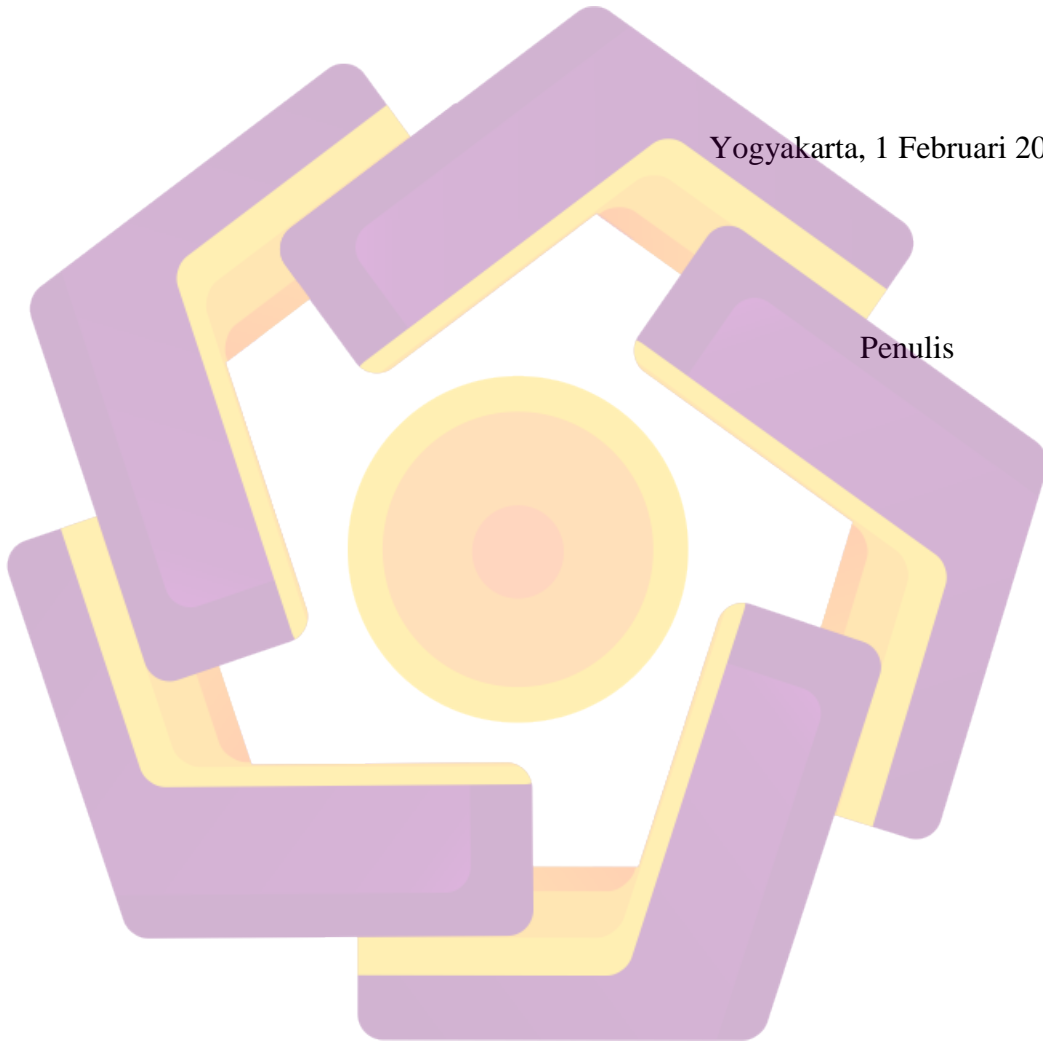
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta dan sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberi pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom selaku ketua Jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Tim penguji, segenap Dosen yang telah memberikan pengetahuan, pengalaman serta dukungan moral.
4. Teman-teman Angkatan 2006 kelas S1TI C serta pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan banyak dukungan yang berguna bagi penulis selama menyelesaikan karya ilmiah ini.
5. Teman-teman ex-EMPIRE dan ELITE yang menjadi penghibur dikala suram.

Penulis menyadari bahwa, penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat menjadi bahan

kajian mahasiswa STMIK AMIKOM dalam pengambilan skripsi. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan tugas ini. Demikian skripsi ini dibuat, semoga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 1 Februari 2011

Penulis

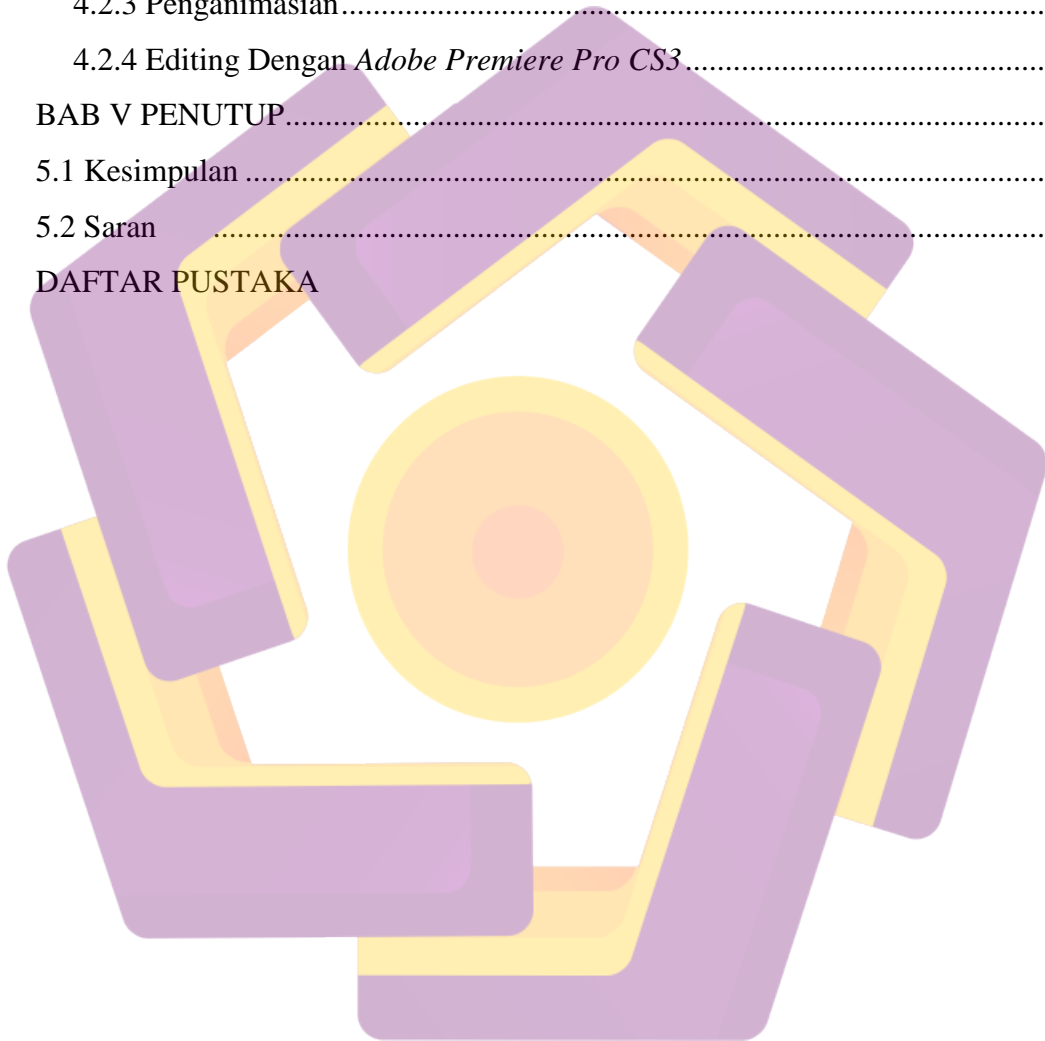


DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Pengesahan	iv
Pernyataan Keaslian	v
Halaman Motto	vi
Halaman Persembahan.....	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Lampiran.....	xvi
Intisari	xvii
<i>Abstract</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penyajian Data.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Multimedia.....	6
2.2 Sejarah Multimedia.....	8
2.3 Pengertian Animasi.....	8
2.4 Sejarah dan Perkembangan Animasi.....	9
2.5 Macam-Macam Animasi.....	11
2.6 Prinsip Animasi.....	14
2.7 Peralatan Dasar Membuat Film Animasi.....	16

2.8 Teknik Pembuatan Animasi 2D	19
2.9 Pewarnaan	22
2.10 Kebutuhan sumber Daya Manusia	24
2.11 Perangkat Lunak yang Digunakan	26
2.12 Sistem Pertelevisian Dunia	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI.....	30
3.1 Analisis Artikulasi.....	30
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	31
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	32
3.2.3 Kebutuhan <i>Brainware</i>	32
3.3 Analisis Biaya Manfaat.....	33
3.3.1 Metode Periode Pengembalian.....	36
3.3.2 Metode Pengembalian Investasi.....	36
3.3.3 Metode Nilai Sekarang Bersih	37
3.4 Ide Cerita.....	39
3.5 Tema Cerita.....	39
3.6 Menulis Log Line.....	40
3.7 Sinopsis	40
3.8 <i>Diagram scene</i>	42
3.9 <i>Character Development</i>	45
3.10 Naskah (<i>Script/Screenplay</i>).....	51
3.11 <i>Storyboard</i>	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Konsep Film Animasi	54
4.1.1 Tinjauan Desain.....	54
4.1.2 Membuat Gambar Key (<i>Key Animator</i>)	56
4.1.3 Gambar <i>Inbetween</i>	56
4.1.3.1 <i>Limited animation</i>	56
4.1.3.2 <i>Unlimited animation</i>	57
4.1.4 Proses <i>Cleaning (inker)</i>	57

4.1.5 Proses <i>Scanning</i>	58
4.1.6 Pembuatan <i>Background</i>	61
4.2 Pasca Produksi	62
4.2.1 Pewarnaan (<i>Coloring</i>)	62
4.2.2 <i>Timesheeting</i>	69
4.2.3 Penganimasian.....	71
4.2.4 Editing Dengan <i>Adobe Premiere Pro CS3</i>	80
BAB V PENUTUP.....	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perhitungan analisis biaya dan manfaat.....	35
Tabel 3.2 Hasil analisis	39



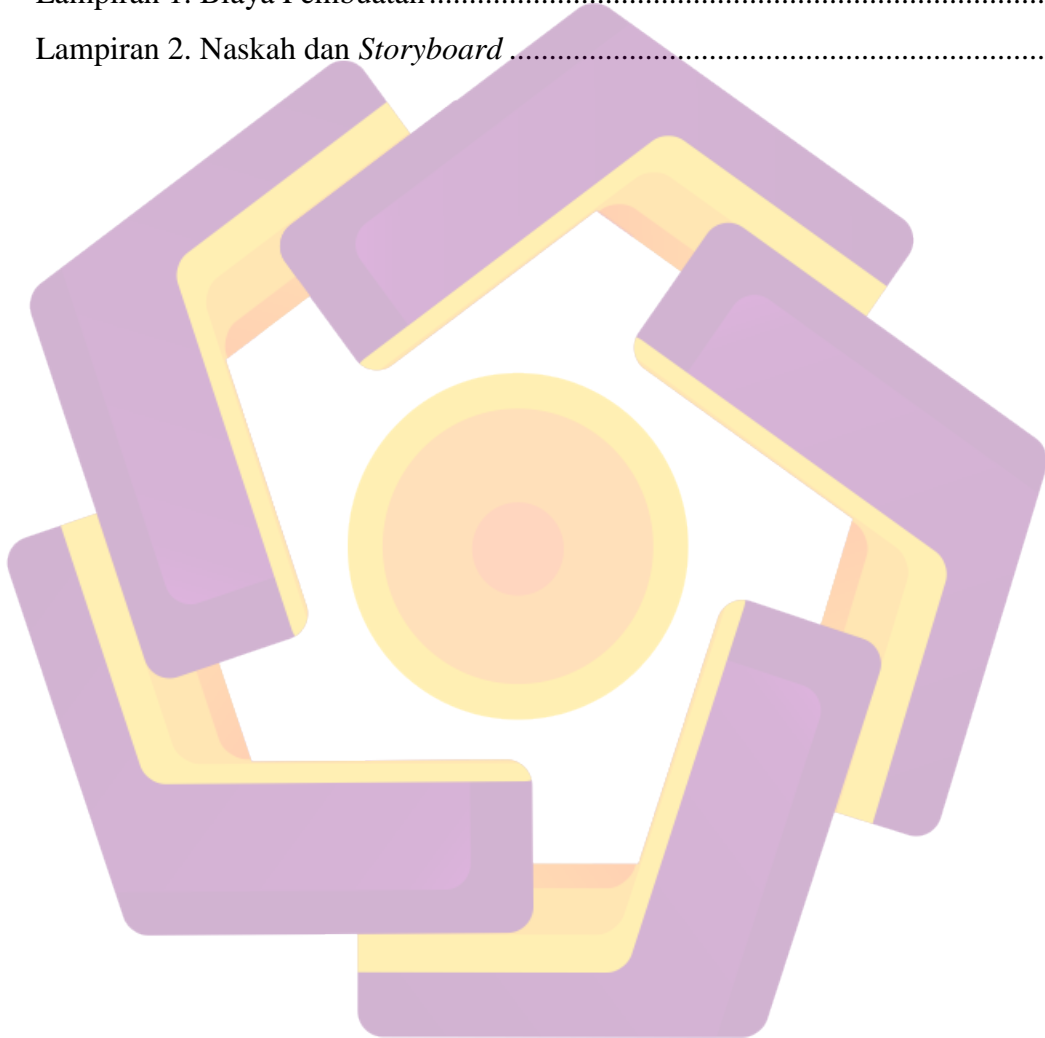
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 12 Gambar Animasi yang Berurutan.....	30
Gambar 3.2 <i>Diagram Scene</i>	44
Gambar 3.3 <i>Diagram Scene</i> Dwexco Return.....	44
Gambar 3.4 Dwexco	45
Gambar 3.5 Prof. Vico	46
Gambar 3.6 Hamd	47
Gambar 3.7 Jend. Otto	48
Gambar 3.8 Mr. Bash.....	49
Gambar 3.9 OZ	50
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i>	53
Gambar 4.1 Mekanisme Pembuatan Film Animasi 2D	55
Gambar 4.2 <i>key A1</i> dan <i>key A2</i>	56
Gambar 4.3 Animasi <i>Unlimited</i>	57
Gambar 4.4 Proses <i>Cleaning</i>	58
Gambar 4.5 Scanner	58
Gambar 4.6 membuka <i>adobe photoshop CS3</i>	59
Gambar 4.7 Tampilan <i>Form ScanGear</i>	59
Gambar 4.8 Preview.....	60
Gambar 4.9 Proses <i>Scanning</i>	60
Gambar 4.10 Tampilan Objek di <i>Adobe Photoshop CS3</i>	60
Gambar 4.11 <i>Background</i>	61
Gambar 4.12 <i>Foreground</i>	62
Gambar 4.13 Gabungan	62
Gambar 4.14 Objek yang akan diseleksi.....	63
Gambar 4.15 Seleksi <i>Outline</i>	64
Gambar 4.16 <i>Paint Bucket Tool</i>	64
Gambar 4.17 <i>Inverse</i>	64
Gambar 4.18 Sisa <i>Outline</i>	65

Gambar 4.19 <i>Deselect</i>	65
Gambar 4.20 <i>Group</i>	66
Gambar 4.21 Seleksi	66
Gambar 4.22 Objek Bersih.....	67
Gambar 4.23 Seleksi Objek yang akan Diwarna	67
Gambar 4.24 Pengisian Warna.....	68
Gambar 4.25 <i>Save .psd</i>	68
Gambar 4.26 <i>Save .png</i>	69
Gambar 4.27 <i>PNG Option</i>	69
Gambar 4.28 <i>Document Properties</i>	70
Gambar 4.29 <i>Penyusunan Frame</i>	70
Gambar 4.30 <i>Import File</i>	71
Gambar 4.31 <i>Form Composition Setting</i>	72
Gambar 4.32 <i>Tampilan Adobe After Effects CS3</i>	73
Gambar 4.33 <i>Time Controls</i>	73
Gambar 4.34 <i>Property & Keyframe</i>	74
Gambar 4.35 <i>Position Property</i>	75
Gambar 4.36 <i>Scale Property</i>	76
Gambar 4.37 <i>Rotation Property</i>	77
Gambar 4.38 <i>Opacity Property</i>	78
Gambar 4.39 <i>Render Queue</i>	78
Gambar 4.40 <i>Render Setting</i>	79
Gambar 4.41 <i>Output Module Settings</i>	79
Gambar 4.42 <i>Import File</i>	80
Gambar 4.43 <i>Master Volume Property</i>	81
Gambar 4.44 <i>Audio Mixer</i>	81
Gambar 4.45 <i>Tampilan Timeline</i>	82
Gambar 4.46 <i>Title Designer</i>	83
Gambar 4.47 <i>Export Settings</i>	84
Gambar 4.48 <i>Proses Rendering</i>	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biaya Pembuatan	87
Lampiran 2. Naskah dan <i>Storyboard</i>	89



INTISARI

Semakin banyaknya karya film animasi saat ini, perusahaan animasi harus mempunyai keunggulan tersendiri dalam karyanya. Salah satu keunggulan yang dapat ditonjolkan adalah hasil film yang bermutu dan mempunyai kualitas yang bagus, salah satunya yaitu film animasi yang mempunyai gerakan yang halus.

Berdasarkan masalah tersebut, seorang animator akan berusaha memberikan karya terbaiknya dan dibantu dengan pemanfaatan teknologi yang ada saat ini. Dalam film animasi “Dwexco Return”, diupayakan mempunyai kualitas gambar yang bagus dan artikulasi animasi yang nyaman dipandang.

Hasil yang didapat setelah melalui beberapa proses, akan terwujud sebuah film animasi dengan artikulasi animasi yang baik sehingga banyak disukai penonton karena kualitas gerakan yang halus dan nyaman dipandang.

Kata kunci : Film Animasi, Artikulasi Animasi



ABSTRACT

Increasing number of animated films today, animation company must have its own advantages of his work. One of the benefits that can be highlighted is the result of quality films and have a good quality, one of which is an animated film that has a smooth motion.

Based on the problem, an animator will try to give his best and assisted with the use of technologies that exist today. In the animated film “Dwexco Return”, attempted to have a good picture quality an articulation movement is deemed convenient.

Results obtained after going through some process, will materialize an animated film with good articulation animated so that many viewers preferred because the quality of a smooth and comfortable movement is seen.

Keywords : *Film Animation, Articulated Animation*

