

**PERANCANGAN ANIMASI 2DIMENSI “SAHABAT SEJATI” DENGAN
TEKNIK MELUKIS BACKGROUND DAN KARAKTER
MENGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP CS3**

SKRIPSI



disusun oleh :

Anggit Gadang Pinilih

06.11.1103

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Animasi 2Dimensi “Sahabat Sejati” Dengan Teknik Melukis
Background dan karakter Menggunakan Adobe Photoshop CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anggit Gadang Pinilih

06.11.1103

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Mei 2010

Dosen Pembimbing,

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

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 27 Mei 2010



PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Animasi 2Dimensi “Sahabat Sejati” Dengan Teknik Melukis
Background dan karakter Menggunakan Adobe Photoshop CS3
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anggit Gadang Pinilih

06.11.1103

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juni 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Abidarin Rosidi, Drs,Dr,MM.
NIK. 190302034

Ema Utami,S.SI. M.kom
NIK. 190302037

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juni 2010

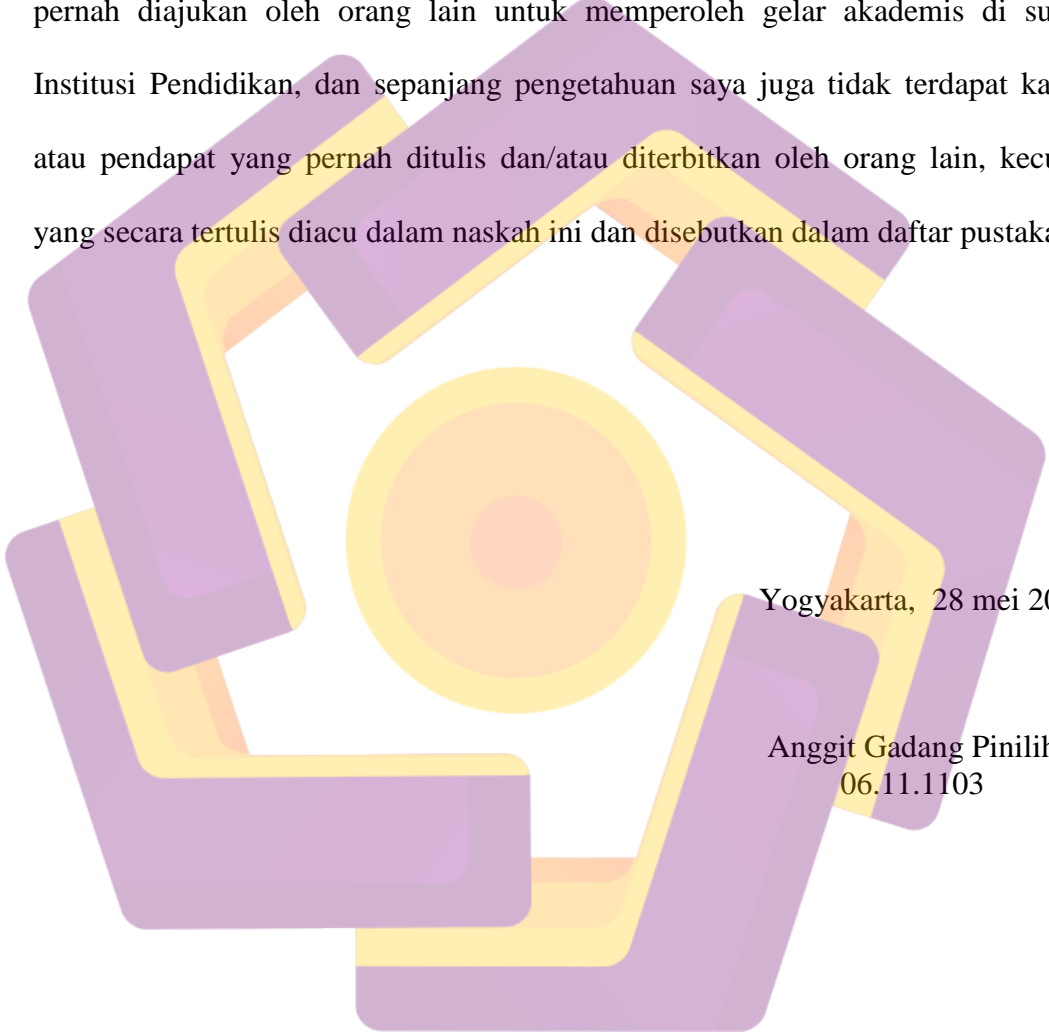


KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 28 mei 2010

Anggit Gadang Pinilih
06.11.1103

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya kecil ini ku persembahkan kepada pihak-pihak terkait dan orang-orang tercinta yang telah membimbing dan menuntun ku sehingga menjadi seperti sekarang ini. Terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada:

- Allah SWT, terima kasih atas karunia HIDUP yang indah ini.
- Nabi Muhammad SAW pribadi Islami yang tak lekang oleh waktu.
- Bapak Dan Ibuku tercinta, yang tak henti-hentinya menyayangiku, mendukung dan mendoakanku sepanjang waktu.
- Kakakku Ratih Tunjung Sari yang selalu mendukungku dalam mengerjakan skripsi. Terimakasih mbak, aku akan balas semua budi baik mu.
- Pak Amir Sofyan Fatah, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih atas waktu yang diberikan ditengah-tengah kesibukan bapak untuk membimbing dan mengarahkan saya menjadi lebih baik.
- The Special One Anik Yuli Pujiati Terimakasih telah memberikan banyak arti dalam kehidupanku selama ini.
- Sahabat dan temanku Ivan Irawan , Aripin Santoso, Agus Supriadi dan Adik ku Zarra Terimakasih atas bantuannya.u are the best
- Teman-teman S1TI-B 2006 sukses buat kalian semua dan terima kasih untuk dukungan dan semangatnya.
- Teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu, Terima kasih semuanya.I Love U Pull

MOTTO

Jangan menyerah sebelum mencoba.

Jadikan hidup ini lebih berarti dengan memanfaatkan waktu jangan dimanfaatkan waktu.

Hidup ini adalah perjuangan dimana kita berjuang disitu kita akan menemukan arti hidup sesungguhnya



KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan atas rahmat Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi dengan judul **“Perancangan Animasi 2Dimensi “Sahabat Sejati” Dengan Teknik Melukis Background dan karakter Menggunakan Adobe Photoshop CS3.**

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, dorongan, kerjasama maupun bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

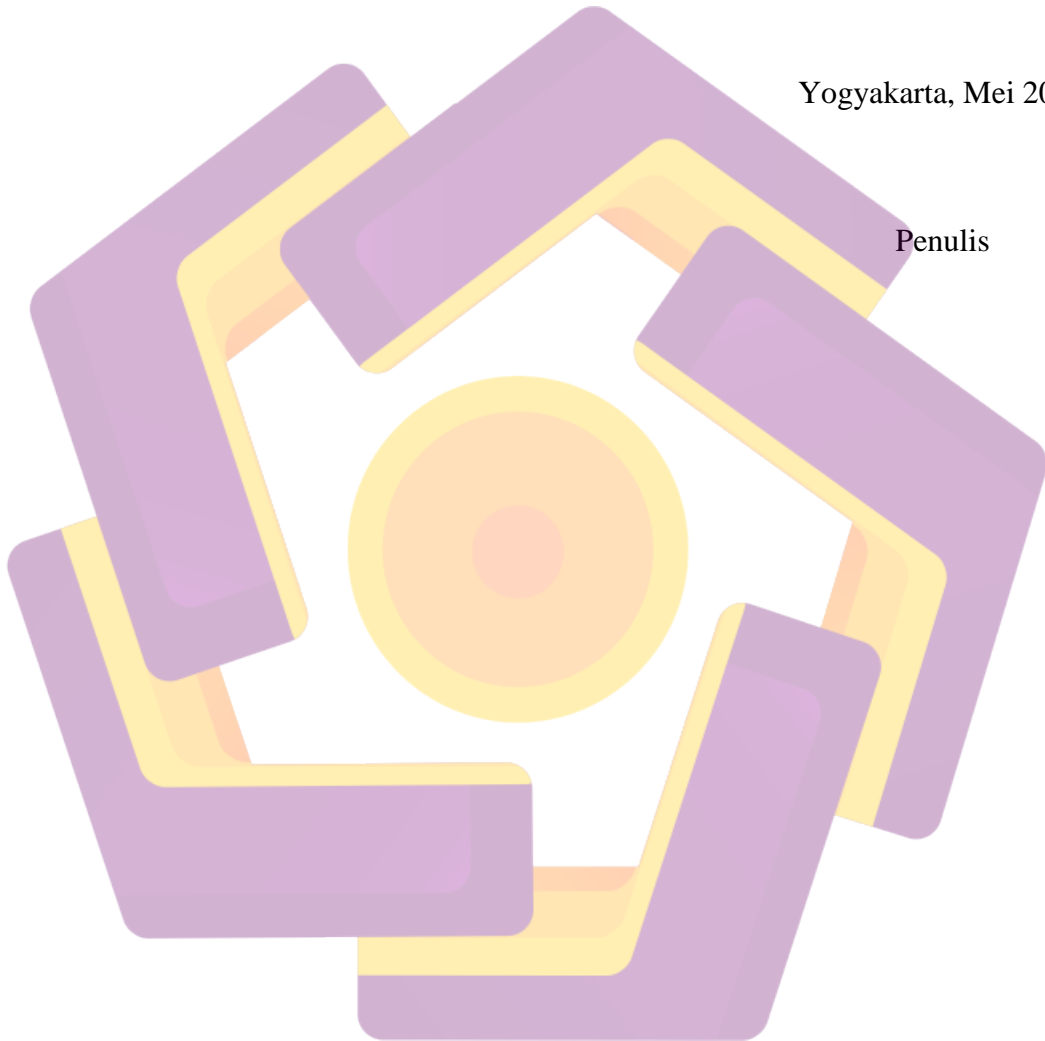
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
3. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Segenap Staf Pengajar di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
5. Orang tua dan kakak yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan laporan skripsi.
6. Teman-teman serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat semua pihak.

Yogyakarta, Mei 2010

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
INTISARI	xiii
ABSTRAKSI	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4

BAB II. DASAR TEORI

2.1 Definisi Multimedia	7
2.1.1 Objek – objek Multimedia	8
2.1.1.1 Teks	8
2.1.1.2 Grafik	9
2.1.1.3 Bunyi	9
2.1.1.4 Video	10
2.1.1.5 Animasi	10
2.2 Pengertian Animasi	11
2.3 Jenis –Jenis Animasi	12
2.3.1 Animasi Sel (Cell Animation).....	12
2.3.2 Animasi Frame (Frame Animation).....	12
2.3.3 Animasi Sprite (Sprite Animation).....	13
2.3.4 Animasi Lintasan (Path Animation).....	13
2.3.5 Animasi Spline.....	14
2.3.6 Animasi Vektor.....	14
2.3.7 Animasi Karakter.....	15
2.4 Pengertian Digital Painting	15
2.4.1 Teknik Painting	16
2.4.2 Matte Panting	16
2.4.4 Perkembangan Film Animasi di Indonesia	17
2.6 4 Perangkat Lunak dalam Pembuatan Film Kartun.....	18
2.6.1 Adobe Photoshop CS3	18

2.6.2 Adobe After Effect CS3	19
2.6.3 Adobe Audition 1.5	20
2.6.4 Adobe Premier Pro CS3	21

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Perancangan	23
3.1.1 Idea	23
3.1.2 Tema	24
3.1.3 Logline	24
3.1.4 Sinopsis	25
3.1.5 Diagram Scane	28
3.1.6 Karakter Development.....	29
3.1.6.1 Karakter Utama	29
3.1.6.2 Karakter Pendukung.....	32
3.1.7 Denah Tempat	34
3.1.8 Naskah.....	35
3.1.9 Story Board	36
3.2.1.2 Analisis Teknik dan Kebutuhan Perangkat	37
3.2.2 Analisis Teknik Perancangan.....	37
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat	38
3.2.2.1 Perangkat Keras (Hardware).....	38
3.2.2.2 Perangkat Lunak (Software)	38

BAB IV. PEMBAHASAN

4.1 Pembahasan Umum	40
---------------------------	----

4.1.1 Penerapan Teknik Painting / Melukis	40
4.2 Produksi	41
4.2.1 Menggambar.....	41
4.2.2 Scanning	44
4.2.3 Pengolahan Gambar Setelah Discaning	45
4.2.4 Coloring / Pewarnaan dengan Teknik Painting.....	49
4.2.5 Membuat Background.....	52
4.2.6 Pengolahan Karakter	54
4.2.7 Perakaman Suara / Dubbing.....	60
4.2.8 Perancangan Film Animasi	61

BAB V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	73

DAFTAR PUSTAKA

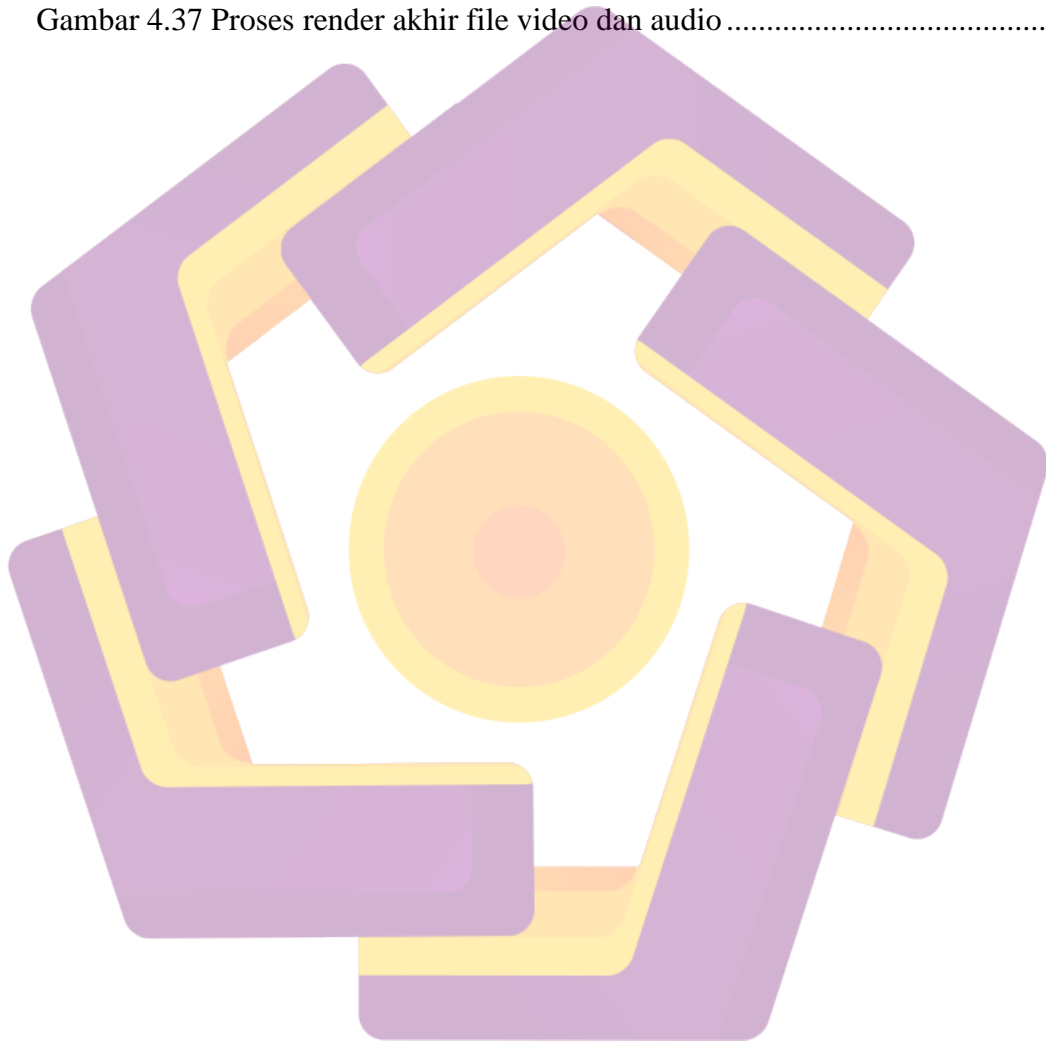
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan jendela Adobe Photoshop Cs3	19
Gambar 2.2 Tampilan jendela After Effect Cs3.....	20
Gambar 2.3 Tampilan jendela After Audition 1.5	21
Gambar 2.4 Tampilan jendela Adobe Premiere Pro Cs3.....	22
Gambar 3.1 Skenario Diagram	28
Gambar 3.2 Anggit Sebagai Tokoh Utama.....	30
Gambar 3.3 Aripin sebagai Tokoh Utama	31
Gambar 3.4 Lilo Sebagai Tokoh Pendukung.....	32
Gambar 3.5 Perbandingan Tinggi Badan.....	33
Gambar 3.6 Denah Rumah.....	34
Gambar 3.7 Denah Jembatan	35
Gambar 3.8 StoryBoard adegan (1-4).....	36
Gambar 4.1 Gambar dasar pohon.....	42
Gambar 4.2 Gambar dasar anggit.....	42
Gambar 4.3 Gambar dasar aripin	43
Gambar 4.4 Gambar dasar karakter pendukung.....	43
Gambar 4.5 Gambar mimic bibir karakter dalam film.....	43
Gambar 4.6 gambar dasar mata karakter.....	44
Gambar 4.7 Kotak dialog pada saat scanning	45
Gambar 4.8 Gambar hasil scan dasar.....	46
Gambar 4.9 tampilan menu <i>cruve</i>	47

Gambar 4.10 Gambar awal dari hasil pembersihan output dan input tepat	48
Gambar 4.11 output dan Input yang tidak sesuai pengaturannya	48
Gambar 4.12 Gambar awal pohon sebelum diberi warna	49
Gambar 4.13 Gambar pohon sesudah diberi warna dasar	50
Gambar 4.14 Gambar pohon sesudah diseleksi background dasarnya	51
Gambar 4.15 Gambar pohon sesudah diberi effect painting	52
Gambar 4.16 Gambar background dengan beberapa layer	53
Gambar 4.17 Gambar background pada cut 1	54
Gambar 4.18 Gambar awal karakter	55
Gambar 4.19 Gambar karakter dengan warna dasar	55
Gambar 4.20 Gambar karakter sesudah diseleksi	56
Gambar 4.21 Gambar karakter yang sudah diberi warna painting	57
Gambar 4.22 Gambar awal bibir	58
Gambar 4.23 Gambar bibir sesudah diseleksi	58
Gambar 4.24 Gambar bibir setelah blending dan crop	59
Gambar 4.25 Gambar mata	60
Gambar 4.26 Gambar karakter dengan mata dan gerakan bibir a.i.u.e.o	60
Gambar 4.27 Gambar proses rekaman suara	61
Gambar 4.28 Pengaturan komposisi awal pada Adobe After Effect Cs3	62
Gambar 4.29 Import source objek kedalam layer	63
Gambar 4.30 Perancangan keyframe pada Adobe After Effect Cs3	64
Gambar 4.31 Pemindahan composition untuk proses gerak awal	65
Gambar 4.32 Proses pengaturan gerakan karakter	66

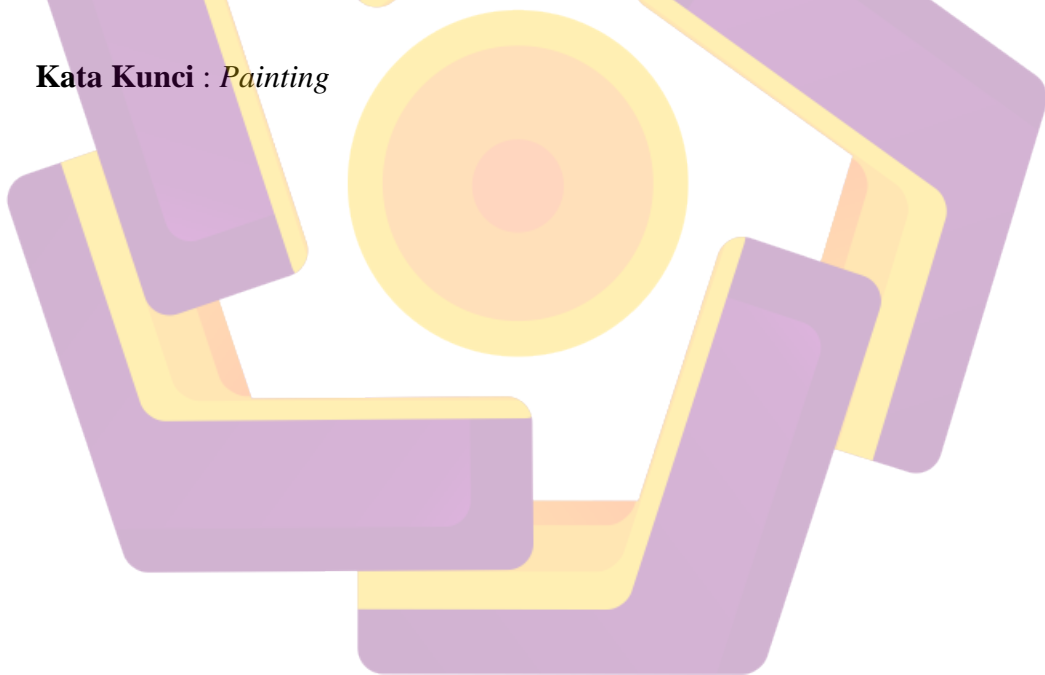
Gambar 4.33 Proses Render awal	67
Gambar 4.34 Pengaturan jenis video, nama file dan letak lokasi penyimpanan..	68
Gambar 4.35 Proses perpindahan file video kelayar video	69
Gambar 4.36 Proses perpindahan file audio kelayar audio	69
Gambar 4.37 Proses render akhir file video dan audio	71



INTISARI

Pada Perancangan Proyek Skripsi ini berkonsep pada teknik seni melukis pada background dan karakter. Seni melukis ini dilakukan untuk memberi warna pada objek-objek yang ada dalam satu background. Semua pengerjaan seni melukis ini dilakukan didalam komputer. Sebelumnya menggunakan gambar manual tangan yang discan kemudian diberi pewarnaan menggunakan teknik seni melukis. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dapat menggunakan penggabungan beberapa tool – tool *Painting* yang ada dalam software yang digunakan. Pewarnaan dengan seni melukis ini dapat membentuk sebuah film animasi 2 dimensi yang berjudul “ Sahabat Sejati “ Sekian, atas perhatiannya, Terima kasih.

Kata Kunci : *Painting*



ABSTRACT

In this thesis project design concept in the technique of painting in the background art and character. Art painting was done to give color to the existing objects in a background. All workmanship is done in painted art computer. Previously using a manual hand-scanned images and then given a coloring using art techniques of painting. To get the maximum results can be used combining several tools - Painting the existing tools in the software that digunakan. Staining with this painting art can form a two-dimensional animated film entitled "True Companion" That 's all for your attention, thank you.

Keywords: *Painting*

