

**PEMBUATAN FILM ANIMASI “LITTLE GIRL” BERBASIS  
ANIMASI 2 DIMENSI MENGGUNAKAN  
ADOBE AFTER EFFECT 7.0**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**ROY ANTHONY LATUPEIRISSA**

**06.11.1251**

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

**PEMBUATAN FILM ANIMASI “LITTLE GIRL” BERBASIS ANIMASI 2  
DIMENSI MENGGUNAKAN  
ADOBE AFTER EFFECT 7.0**

**SKRIPSI**

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



Disusun oleh

**ROY ANTHONY LATUPEIRISSA**

**06.11.1251**

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

**2010**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI “LITTLE GIRL” BERBASIS  
ANIMASI 2 DIMENSI MENGGUNAKAN  
ADOBE AFTER EFFECT 7.0**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Roy Anthony**  
**06.11.1251**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 26 Oktober 2009

**Dosen Pembimbing,**  
  
**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**Pembuatan Film Animasi "Little Girl" Berbasis  
Animasi 2 Dimensi Menggunakan  
Adobe After Effect 7.0**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Roy Anthony Latupeirissa  
06.11.1251**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Mei 2010

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

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

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng.  
NIK. 190302112**

**Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom.  
NIK. 190302125**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 31 Juli 2010

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

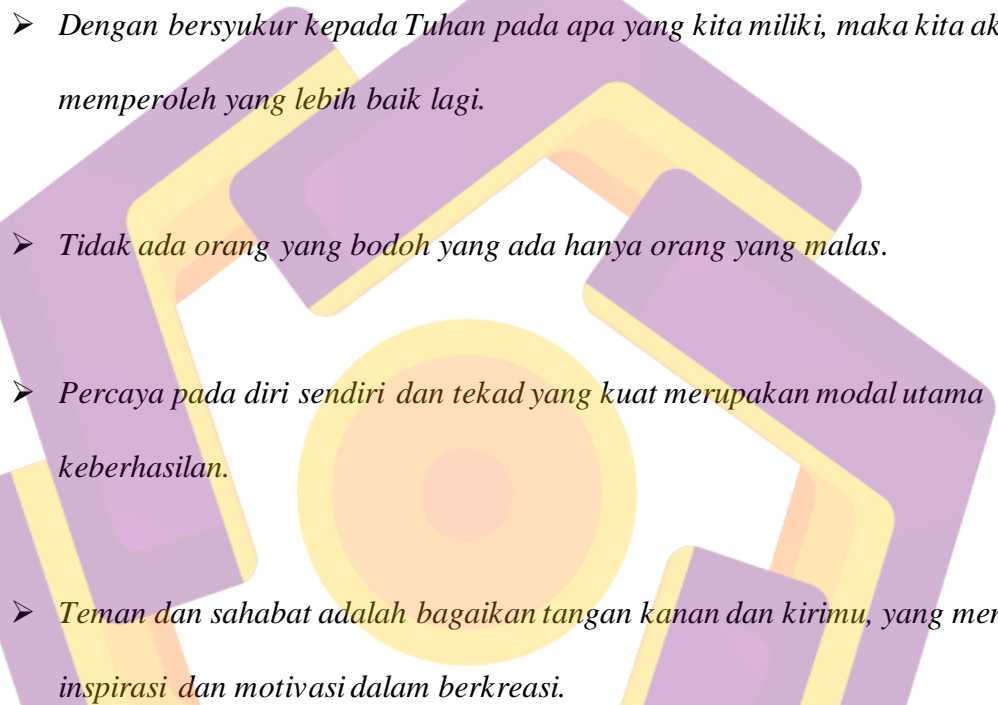
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak pernah terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat 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, 4 Juni 2010



**Roy Anthony Latupeirissa**  
**06.11.1251**

## *MOTTO*

- 
- *Dengan bersyukur kepada Tuhan pada apa yang kita miliki, maka kita akan memperoleh yang lebih baik lagi.*
  - *Tidak ada orang yang bodoh yang ada hanya orang yang malas.*
  - *Percaya pada diri sendiri dan tekad yang kuat merupakan modal utama keberhasilan.*
  - *Teman dan sahabat adalah bagaikan tangan kanan dan kirimu, yang memberi inspirasi dan motivasi dalam berkreasi.*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan penyertaan – Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak terlepas bantuan dari berbagai pihak yang saya persembahkan untuk :

- Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Jhonny Latupeirissa , dan Ibu Susilowati yang kusayangi, kakak beserta adik tercinta yang selalu mensupport.
- Ingram, Feri, Aldo yang membantu dalam pembuatan skripsi ini. Teman – teman di onegai-shelter. Marina Putri dan teman chattingku yang lain yang setia menemani, mensupport dan memberi masukan – masukan selama ini.
- Sidiq, Joko, dan teman-teman kelas TI D angkatan 06 yang sudah mendahuluiku lulus maupun yang belum.
- Terima kasih pada Wahyu yang memperlihatkanku video klip “Touhou” yang memberiku inspirasi dan lagunya yang membuatku semangat.
- Kepada Niken, Mulyan, Bayu dari 801-chan, Helmi, Indra, Adhi dari ZubZero, serta Febri dan Bernad dari Kouga, terima kasih telah memberi waktu luang untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Kepada teman teman di kos Nusa Indah dan ibu Ika, terima kasih sudah menampungku, beserta teman – teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu, terima kasih.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yesus Kristus yang telah melimpahkan berkat, penyertaan serta bimbingan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi berjudul “Pembuatan Film Animasi ‘Little Girl’ Berbasis Animasi 2 Dimensi Menggunakan Adobe After Effect 7.0”, tanpa halangan yang berarti.

Adapun Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan Program pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta Jurusan Teknik Informatika.

Penulis menyampaikan banyak banyak terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing yang telah memberikan kesempatan kepada Penulis untuk berkarya di kampus ini serta membantu dan memberikan motivasi pada Penulis dalam penyusunan Skripsi.
2. Dan kepada semua pihak yang selama ini banyak memberi bantuan, dukungan motivasi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

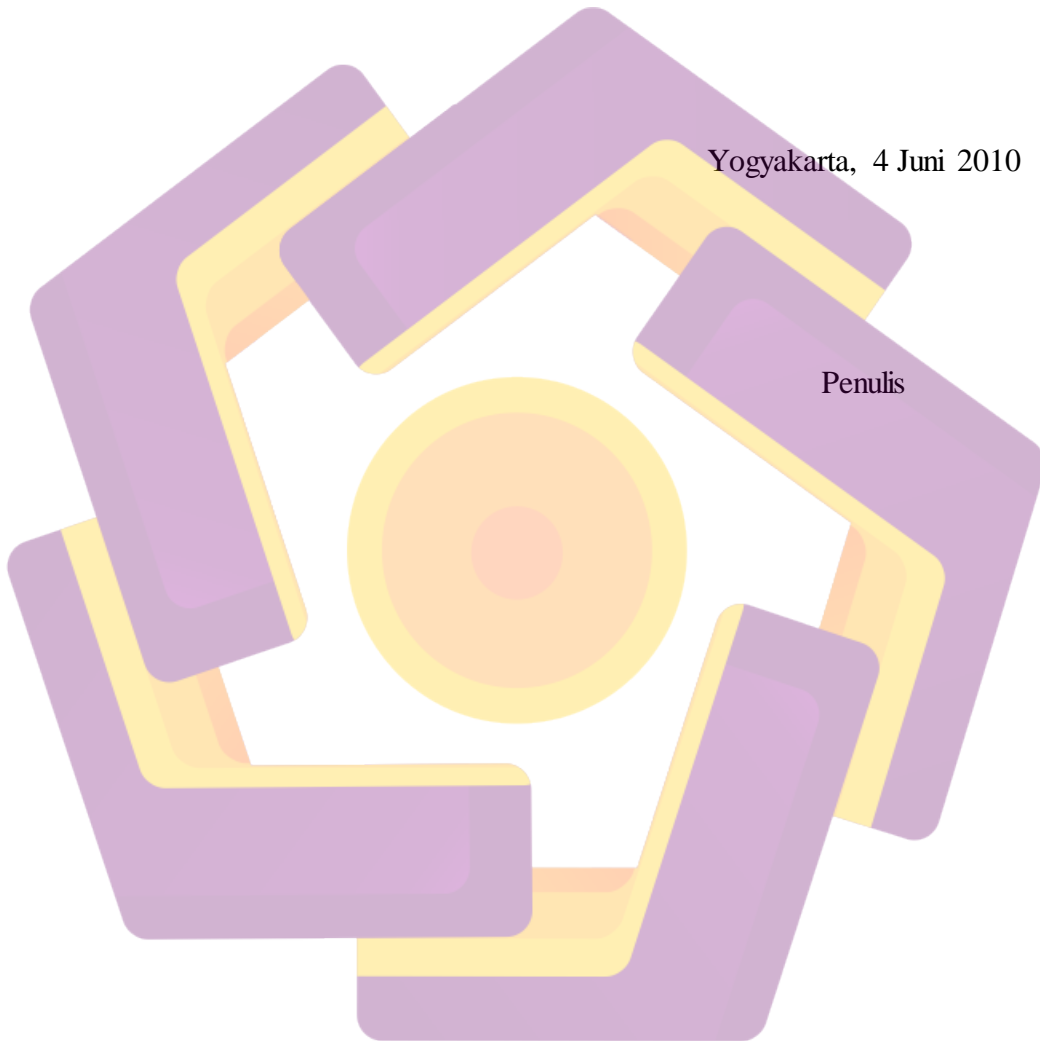
Akhir kata, semua saran dan kritik yang sifatnya membangun akan Penulis terima dengan kerendahan hati dan agar dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan dan wawasan kita semua, khususnya bagi teman-teman Teknik



Infomatika dan rekan-rekan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta di masa-masa  
mendatang.

Yogyakarta, 4 Juni 2010

Penulis



## DAFTAR ISI

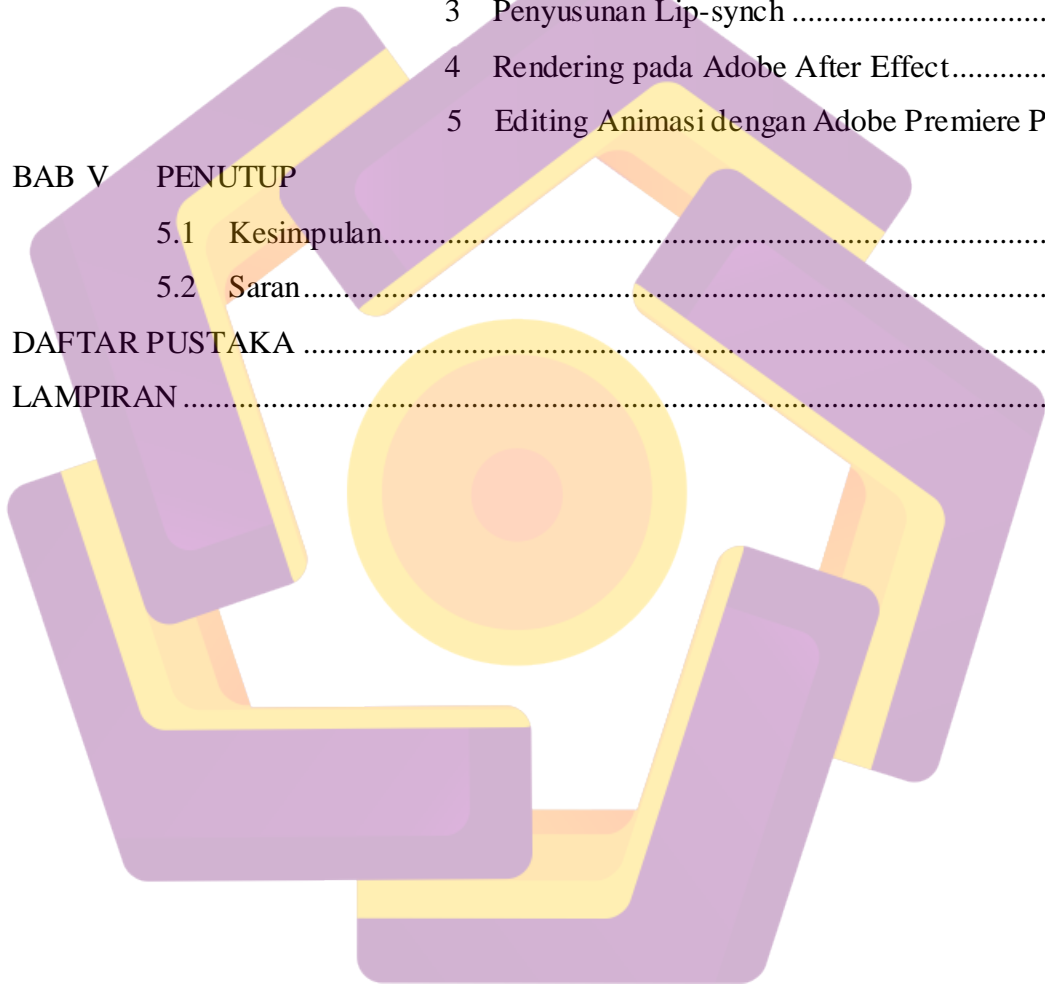
Halaman Judul.....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Halaman Pernyataan.....	v
Halaman Motto.....	vi
Halaman Persembahan.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Tabel.....	xviii
Intisari.....	xix
<i>Abstract</i> .....	xx
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A.    Latar Belakang Masalah.....	1
B.    Perumusan Masalah.....	2
C.    Batasan Masalah.....	3
D.    Tujuan dan Manfaat.....	3
E.    Metode Penelitian.....	4
F.    Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II    DASAR TEORI</b>	
2.1    Pengertian Animasi.....	7
2.2    Konsep Dasar Animasi.....	8
2.2.1    Sejarah Animasi.....	8
2.2.2    Animasi Klasik.....	9

2.2.3	Animasi Komputer .....	10
2.2.4	Jenis Animasi .....	10
2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	11
2.3.1	Produser.....	11
2.3.2	Sutradara.....	11
2.3.3	Scriptwriter/Screenwriter .....	12
2.3.4	Storyboard Artist.....	12
2.3.5	Drawing Artist.....	12
2.3.6	Coloring Artist.....	13
2.3.7	Background Artist .....	13
2.3.8	Checker dan Scannerman.....	13
2.3.9	Editor.....	13
2.3.10	Sound Editor.....	14
2.3.11	Talent.....	14
2.4	Peralatan Dasar Membuat Film Animasi Kartun.....	14
2.4.1	Pensil .....	14
2.4.2	Drawing Pen.....	14
2.4.3	Penghapus Pensil.....	15
2.4.4	Kertas .....	15
2.4.5	Penahan Kertas .....	16
2.4.6	Meja Gambar .....	16
2.4.7	Microphone/Headset .....	16
2.4.8	Scanner dan Kamera Digital .....	17
2.4.9	Komputer.....	17
2.4.10	Graphic Tablet.....	17
2.5	Prinsip Animasi.....	18
2.5.1	Squash and Stretch.....	18
2.5.2	Anticipation.....	18

2.5.3	Timing .....	18
2.5.4	Slow in and Slow out .....	19
2.5.5	Arcs .....	19
2.5.6	Follow Through and Overlapping Action .....	19
2.5.7	Secondary Action .....	19
2.5.8	Exaggeration.....	19
2.5.9	Staging.....	20
2.5.10	Straight Ahead Action and Pose to Pose .....	20
2.5.11	Appeal .....	20
2.5.12	Solid Drawing .....	20
2.6	Pewarnaan .....	21
2.6.1	Dasar Teori Warna .....	21
2.6.2	Kegunaan Teori Warna .....	22
2.6.3	Warna RGB dan CMYK .....	22
2.7	Sistem Televisi Dunia .....	23
2.7.1	Sistem NTSC .....	23
2.7.2	Sistem PAL dan SECAM.....	23
2.7.3	Sistem HDTV .....	24
2.8	Langkah- langkah Produksi Film Kartun.....	24
2.8.1	Pengelolaan Produksi.....	24
2.9	Perangkat Lunak dalam Pembuatan Film Animasi .....	41
2.9.1	Adobe After Effect 7.0 .....	41
2.9.2	Adobe Premiere Pro 2.0 .....	44
 <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>		
3.1	Ide .....	46
3.2	Tema.....	46
3.3	Logline .....	47
3.4	Sinopsis .....	47

3.5	Diagram Scene .....	50
3.6	Character Development .....	54
3.7	Membuat Storyboard .....	55
3.8	Analisis Kebutuhan Sistem .....	57
3.8.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	57
3.8.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	59
3.8.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	59
3.9	Analisis Biaya-Manfaat .....	60
3.9.1	Analisis Biaya .....	60
3.9.2	Analisis Manfaat .....	60
3.9.3	Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat .....	61
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>		
4.1	Identifikasi Masalah .....	66
4.2	Merancang Konsep .....	66
4.3	Merancang Isi .....	67
4.3.1	Pra Produksi .....	67
4.3.1.1	Membuat Desain Karakter .....	67
4.3.1.2	Desain Standar Properti dan Vegetasi .....	68
4.3.1.3	Merancang Warna Tokoh Karakter .....	69
4.3.2	Produksi .....	70
4.3.2.1	Gambar Key .....	70
4.3.2.2	Timing .....	72
4.3.2.3	Inbetween .....	72
4.3.2.4	Tracing .....	75
4.3.2.5	Background .....	75
4.3.3	Pasca Produksi .....	77
4.3.3.1	Pewarnaan .....	77
1	Pewarnaan Dasar .....	77

	2	Pewarnaan Bayangan .....	80
	3	Timesheeting.....	82
4.3.3.2		Editing.....	83
	1	Editing Animasi dengan Adobe Flash .....	83
	2	Editing Animasi dengan Adobe After Effect ..	85
	3	Penyusunan Lip-synch .....	89
	4	Rendering pada Adobe After Effect.....	90
	5	Editing Animasi dengan Adobe Premiere Pro	91
<b>BAB V PENUTUP</b>			
	5.1	Kesimpulan.....	95
	5.2	Saran.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>			<b>97</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>			<b>98</b>



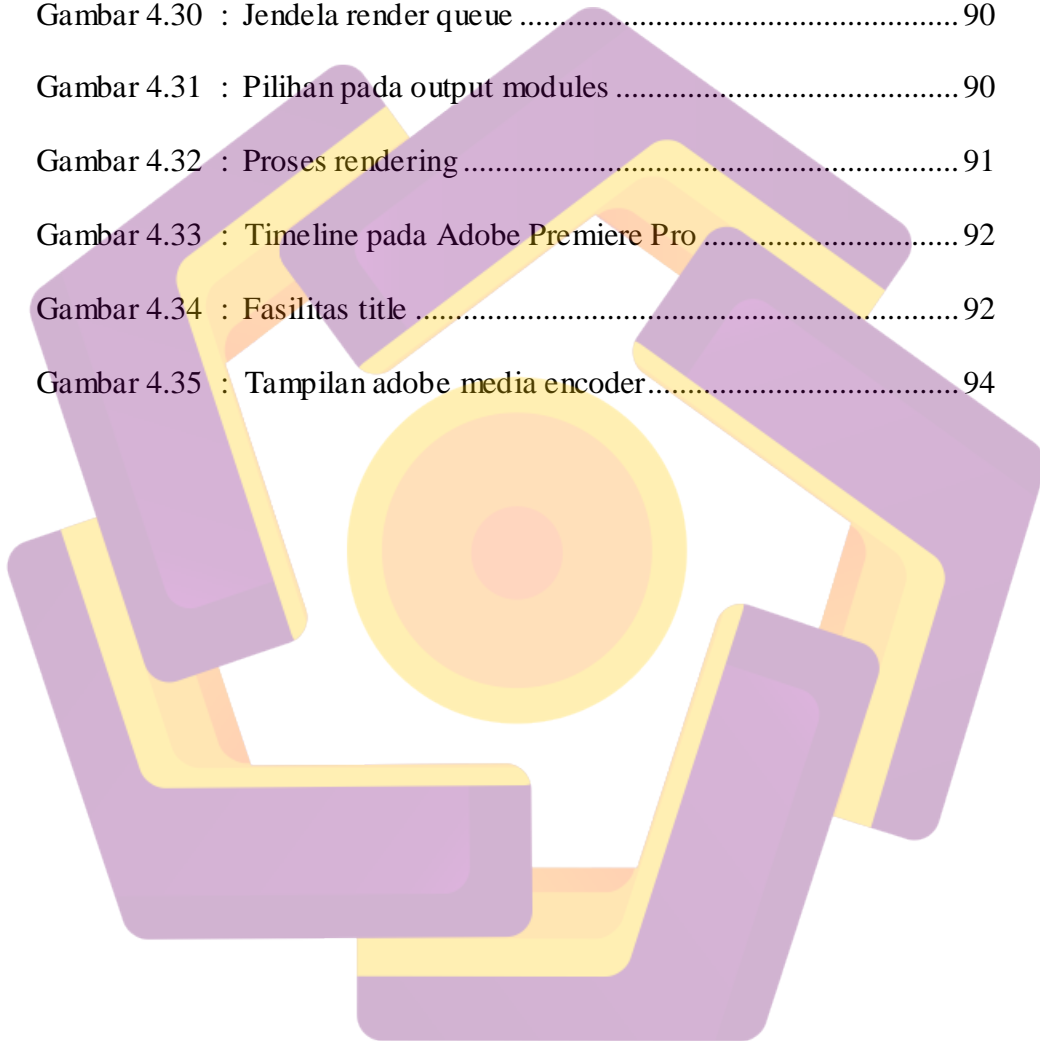
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Kertas Gambar.....	15
Gambar 2.2	: Alat Penjepit Kertas Gambar .....	16
Gambar 2.3	: Contoh Storyboard .....	30
Gambar 2.4	: Contoh Gambar Key.....	31
Gambar 2.5	: Time Mapping .....	32
Gambar 2.6	: Contoh Inbetween Unlimited .....	33
Gambar 2.7	: Contoh Inbetween Limited.....	34
Gambar 2.8	: Skema Dubbing Kering.....	40
Gambar 2.9	: Skema Dubbing Basah.....	41
Gambar 3.1	: Diagram Scene .....	50
Gambar 3.2	: Diagram Scene Little Girl .....	53
Gambar 3.3	: Gadis Kecil.....	54
Gambar 3.4	: Musisi Muda.....	55
Gambar 3.5	: Contoh Storyboard .....	56
Gambar 4.1	: Desain Karakter.....	68
Gambar 4.2	: Desain Standar Properti dan Vegetasi.....	69
Gambar 4.3	: Karakter dengan warna.....	70
Gambar 4.4	: Gambar Key .....	71
Gambar 4.5	: Penggabungan Gambar Key.....	71

Gambar 4.6	: Timing .....	72
Gambar 4.7	: Limited Inbetween.....	73
Gambar 4.8	: Ekspresi Mata.....	74
Gambar 4.9	: Import File.....	74
Gambar 4.10	: Project.....	74
Gambar 4.11	: Tracing .....	75
Gambar 4.12	: Background dan Foreground.....	76
Gambar 4.13	: Proses Tracing Menggunakan Vektor.....	78
Gambar 4.14	: Hasil Akhir Tracing.....	78
Gambar 4.15	: Hasil Akhir Pewarnaan Dasar .....	79
Gambar 4.16	: Meng-export Gambar menjadi file photoshop .....	79
Gambar 4.17	: Select layer kulit untuk diberi bayangan.....	80
Gambar 4.18	: Menu untuk mengubah brightness .....	80
Gambar 4.19	: Mengatur brightness.....	81
Gambar 4.20	: Hasil Pemberian Bayangan .....	81
Gambar 4.21	: Timesheet pada adobe after effect.....	82
Gambar 4.22	: Timesheet pada adobe after flash.....	82
Gambar 4.23	: Document Properties .....	84
Gambar 4.24	: Penyusunan Animasi .....	84
Gambar 4.25	: Jendela export movie.....	85
Gambar 4.26	: Composition settings .....	86

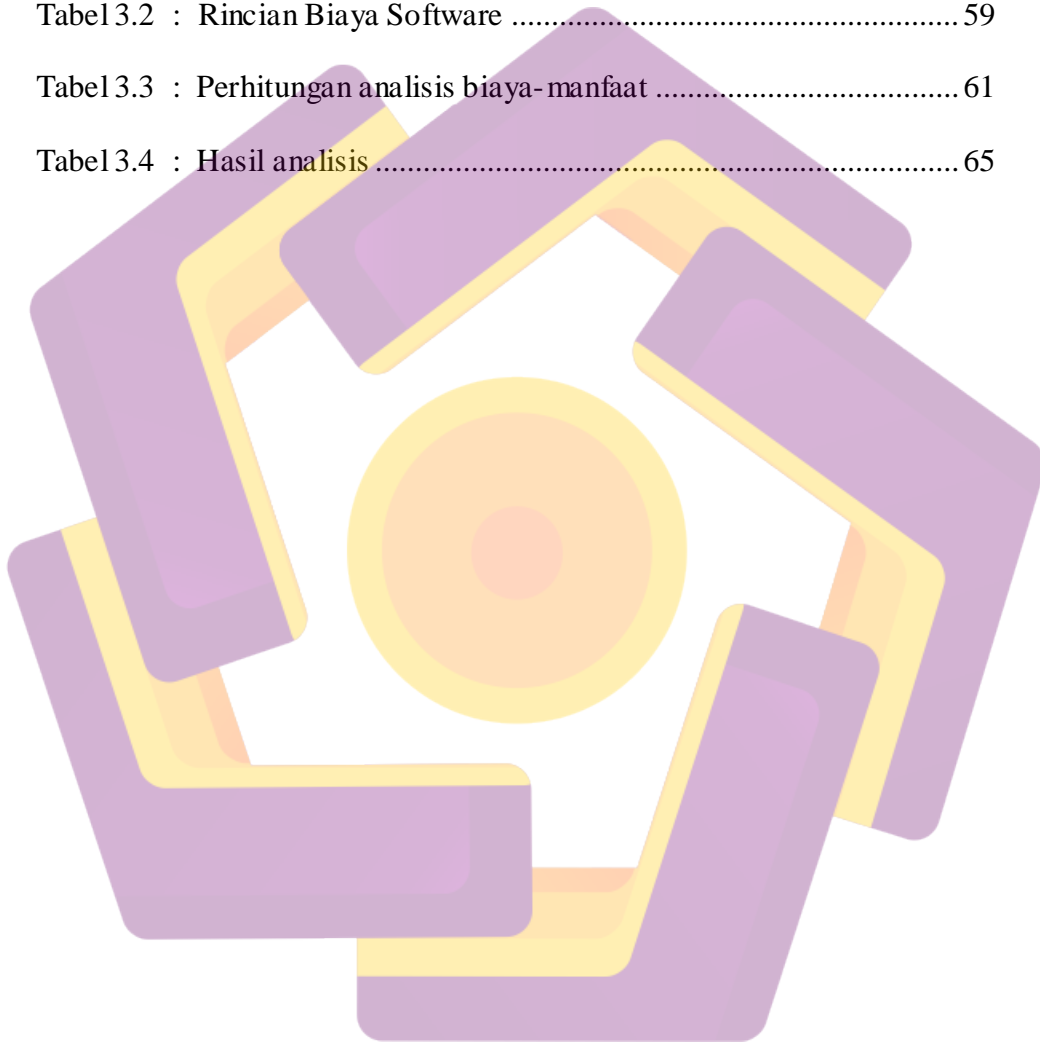


Gambar 4.27 : Proses penyusunan animasi pada After Effect gambar 1	87
Gambar 4.28 : Proses penyusunan animasi pada After Effect gambar 2	88
Gambar 4.29 : Proses penyusunan animasi pada After Effect gambar 3	89
Gambar 4.30 : Jendela render queue .....	90
Gambar 4.31 : Pilihan pada output modules .....	90
Gambar 4.32 : Proses rendering .....	91
Gambar 4.33 : Timeline pada Adobe Premiere Pro .....	92
Gambar 4.34 : Fasilitas title .....	92
Gambar 4.35 : Tampilan adobe media encoder.....	94



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Rincian Biaya Hardware .....	58
Tabel 3.2 : Rincian Biaya Software .....	59
Tabel 3.3 : Perhitungan analisis biaya- manfaat .....	61
Tabel 3.4 : Hasil analisis .....	65



## INTISARI

Perkembangan dari tahun ke tahun membuat dunia animasi mencapai jayanya saat film animasi tingkat tinggi yang spektakuler mampu menembus hollywood, hal ini membuktikan bahwa sekarang animasi sudah bukan hanya menjadi konsumsi anak – anak saja, tetapi dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Perkembangan *software* komputer pun saat ini sudah semakin maju. Dengan adanya *software* After Effect yang dikeluarkan oleh *Adobe* dapat memberikan efek – efek khusus pada film yang tidak perlu benar – benar dilakukan sehingga pembuatan film jadi lebih aman dan biaya produksi dapat lebih dipangkas, sebagai contoh bila pada suatu film ada adegan gedung meledak maka untuk pengambilan gambar adegan tersebut tidak perlu benar – benar meledakkan gedung, cukup menambah efek ledakan menggunakan *Adobe After Effect*. Untuk penggunaan *Adobe After Effect* pada film animasi pun sudah mulai berkembang. Efek – efek dalam suatu adegan yang sulit untuk digambar manual dapat menggunakan *software* tersebut dan hasilnya tentu akan lebih bagus. Berdasarkan latar belakang tersebut terdapat sebuah pertanyaan menarik: Bagaimana membuat film animasi 2D menggunakan *Adobe After Effect* yang dapat dinikmati oleh semua kalangan?

Pada skripsi ini, penulis mencoba untuk membuat film animasi 2 dimensi menggunakan *Adobe After Effect 7.0* melalui proses Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Diharapkan dapat membantu memajukan dunia animasi di Indonesia.

**Kata-kunci:** film animasi 2 dimensi, Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi

## ***ABSTRACT***

*Development by years make the world of animation reached its prime when the movie's spectacular high-level animated penetrate Hollywood, this proves that animation has now become not only the consumption of children only, but can be enjoyed by all people.*

*The development of computer software is now more advanced. With the software After Effects which is released by Adobe to give effect - special effects in movies that do not need to correct - properly done so that the making of the film so much more secure and can further cut production's costs, for example when there are scenes in a film to capture the exploding building scene images are not absolutely necessary - the building really blow up, simply add effects using Adobe After Effects explosion. To use Adobe After Effects on an animated film also has begun to develop. Scenes that can be difficult to draw manually if using software and the results would be better. Based on this background, there is an interesting question: How to make 2D animation using Adobe After Effects that can be enjoyed by all people?*

*In this thesis, the author tries to create two-dimensional animation using Adobe After Effects 7.0 through the process of Pre-Production, Production, and Post Production. Expected to help advance the animation in Indonesia.*

***Keywords:*** *two-dimensional animation, Pre-Production, Production, Post Production*

