

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "TIGOR AND FRIENDS: KOTAK
MISTERI" DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING**

SKRIPSI



disusun oleh :

Tri Maryanto

08.11.2326

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “TIGOR AND FRIENDS: KOTAK
MISTERY” DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Tri Maryanto

08.11.2326

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI FILM KARTUN 2D "TIGOR AND FRIENDS:
MYSTERY BOX" DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING**

yang dipersiapkan dan di susun oleh :

Tri Maryanto

08.11.2326

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 28 Juni 2013

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Animasi Film Kartun 2D "Tigor And Friends: Mystery Box"

Dengan Teknik Digital Painting

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Maryanto

08.11.2326

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom

NIK. 190302008

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

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 Instansi 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, 24 Juli 2013

Tri Maryanto

08.11.2326

MOTTO

Dalam kehidupan, manusia

terkadang mudah mengeluh dan

menyerah pada keadaan. Tapi

dengan dorongan orang-orang yang

kita cintai disekitar kita, semangat

kita akan bangkit kembali dan

meraih kemenangan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ *Allah SWT beserta junjungan-Nya Nabi Besar Muhammad SAW.*
- ❖ *Bapak dan Ibu yang sangat saya cintai yang telah memberikan do'a, kasih sayang serta dukungan moral, spiritual dan material yang tak ternilai harganya.*
- ❖ *Kedua Kakaku: Mas Ary, Mba Dwi, yang selalu memberikan motivasi dan semangat sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan.*
- ❖ *Keluarga Besar Klayapan terima kasih atas bantuan dan dukungannya.*
- ❖ *Teman-teman S1-TI-G angkatan 2008, kangen kumpul-kumpul sama kalian semua.*
- ❖ *Teman-temanku semua yang telah memberikan support untuk saya, Thanks semua kalian best friends pokoknya.*
- ❖ **Thanks ALL.**

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK “AMIKOM”. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM”
Jogjakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku ketua jurusan Teknik Informatika
STMIK “AMIKOM” Jogjakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah
banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Jogjakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 26 Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

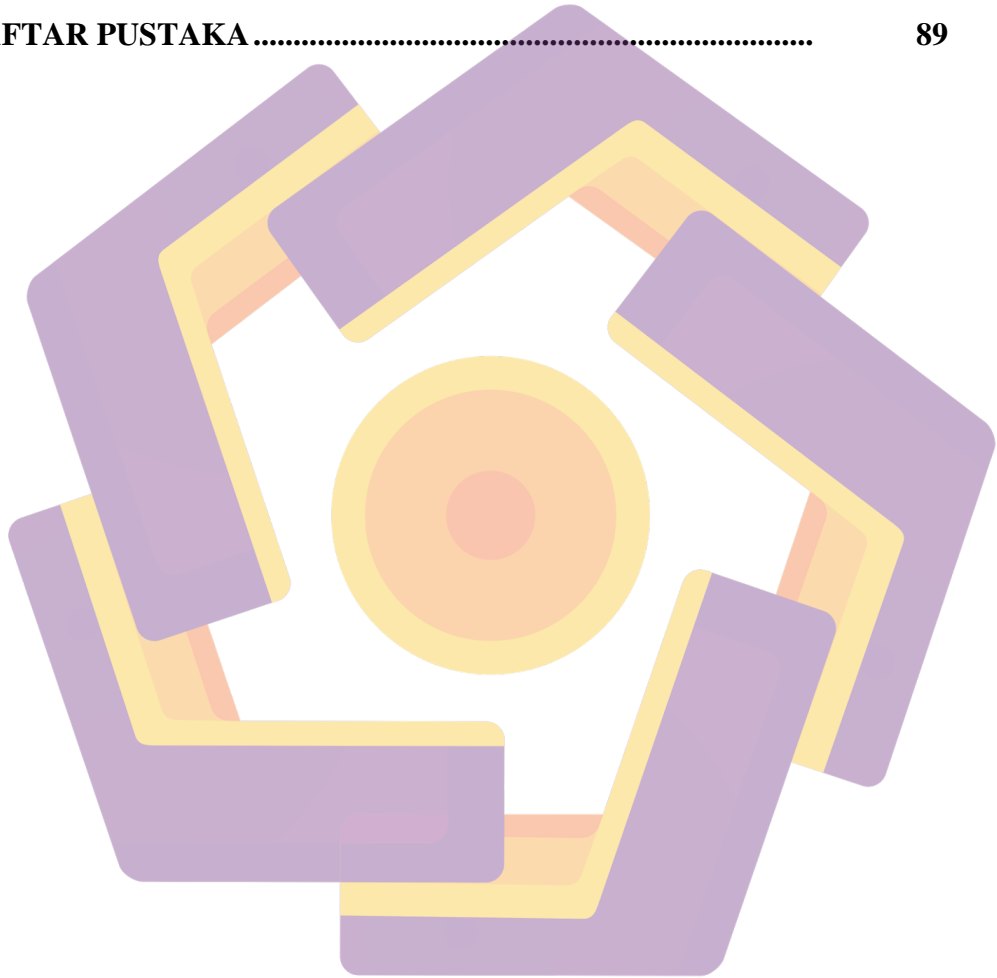
	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Penelitian.....	3
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Pengertian Animasi	7
2.2. Sejarah Animasi	7
2.3. Jenis Jenis Animasi	8
2.3.1. Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>).....	8
2.3.2. Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	9
2.3.3. Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>)	10
2.3.4. Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>)	11

2.3.5. Animasi Spile	11
2.3.6. Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>).....	12
2.3.7. Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>).....	13
2.3.8. <i>Computational Animation</i>	13
2.3.9. <i>Morphing</i>	14
2.4. Prinsip Animasi.....	14
2.4.1. <i>Squash dan Stretch</i>	14
2.4.2. <i>Anticipation</i>	14
2.4.3. <i>Staging</i>	15
2.4.4. <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	15
2.4.5. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	16
2.4.6. <i>Slow In and Slow Out</i>	16
2.4.7. <i>Arcs</i>	16
2.4.8. <i>Secondary Action</i>	17
2.4.9. <i>Timing</i>	17
2.4.10. <i>Exaggeration</i>	17
2.4.11. <i>Solid Drawing</i>	18
2.4.12. <i>Appeal</i>	19
2.5. Bentuk Film Animasi Berdasarkan Masa Putarnya	19
2.6. Kebutuhan Dasar Peralatan Animasi	20
2.6.1. <i>Drawing Table / Lightboxes</i>	20
2.6.2. <i>Decent Chair</i>	20
2.6.3. Desk Lighting.....	20
2.6.4. <i>Mirror</i> (Cermin).....	21
2.6.5. <i>Paper</i>	21
2.6.6. <i>Pencils</i>	21
2.6.7. <i>Eraser</i> (Penghapus Pensil)	21
2.6.8. <i>Punch / Peghole</i> (Pelubang Kertas)	21
2.6.9. <i>Pegbar</i>	21
2.6.10. <i>Scanner</i>	22
2.6.11. Komputer	22

2.6.12. Kamera (<i>Web Cam</i>).....	22
2.7. Kebutuhan Sumberdaya Manusia	22
2.7.1. Produser	23
2.7.2. Sutradara	23
2.7.3. <i>Scriptwriter / Screenwriter</i>	23
2.7.4. <i>Storyboard Artist</i>	23
2.7.5. <i>Drawing Artist</i>	24
2.7.6. <i>Coloring</i>	24
2.7.7. <i>Background Artist</i>	24
2.7.8. <i>Checker Dan Scannerman</i>	24
2.7.9. Editor.....	24
2.7.10. <i>Sound Editor</i>	25
2.7.11. <i>Talent</i>	25
2.8. Proses Pembuatan Animasi	25
2.9. Teknik Produksi Animasi.....	26
2.9.1. Teknik Vektor	26
2.9.2. <i>Hybrid Animation</i>	27
2.10. Pengertian Gambar Vektor dan Bitmap	28
2.10.1. Gambar Vektor (<i>Vektor Images</i>).....	28
2.10.2. Gambar Bitmap	29
2.11. Pengertian Digital Painting	30
2.11.1. Teknik Painting	30
2.11.2. Matte Painting	30
2.12. Istilah Istilah Dalam Film	31
2.13. Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	34
2.13.1. Adobe Flash CS4	34
2.13.2. Adobe Photoshop CS3	36
2.13.3. Adobe After Effects CS3	37
2.13.4. Adobe Premiere Pro CS3	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	40
3.1. Pra Produksi	40

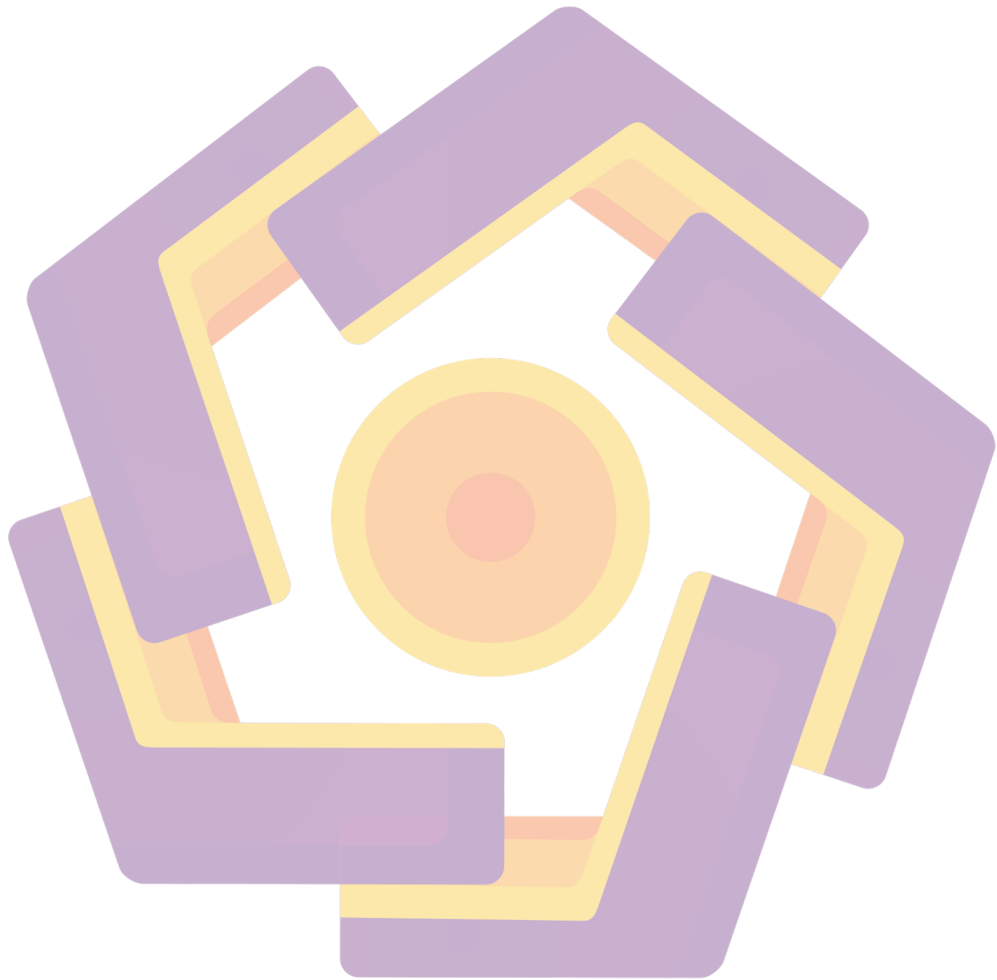
3.1.1.	Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.1.1.1.	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	40
3.1.1.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	41
3.1.1.3.	Kebutuhan Sumberdaya Manusia (Brainware)	42
3.1.2.	Perancangan Film Kartun.....	42
3.1.2.1.	Ide Dan Tema	42
3.1.2.2.	Logline	43
3.1.2.3.	Sinopsis	43
3.1.2.4.	Diagram Scene	46
3.1.2.5.	Perancangan Karakter	49
3.1.2.5.1	Tinjauan Design.....	49
3.1.2.5.2	Karakter	49
3.1.2.6.	Skenario.....	52
3.1.2.7.	Storyboard	58
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	68
4.1.	Produksi	68
4.1.1.	Skema Kerja Pembuatan	68
4.1.2.	Pembuatan Key Animation	69
4.1.3.	Inbetween Animation.....	70
4.1.4.	Pembuatan Background	70
4.1.5.	Coloring	72
4.1.6.	TimeShetting	73
4.1.7.	Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe Flash CS4	74
4.2.	Pasca Produksi	76
4.2.1.	Merekam Suara	76
4.2.2.	Memberikan Efek Suara.....	77
4.2.3.	Menambah Visual Effect.....	78
4.2.4.	Editing Dengan Adobe Premiere Pro	80
4.2.5.	Finishing.....	82
4.2.5.1.	Compositing	82
4.2.5.2.	Rendering	83

4.2.5.3.Konversi Ke CD.....	85
4.2.5.4.Cover Design dan Packaging	85
BAB V PENUTUP.....	87
5.1. Kesimpulan	87
5.2. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89



DAFTAR TABEL

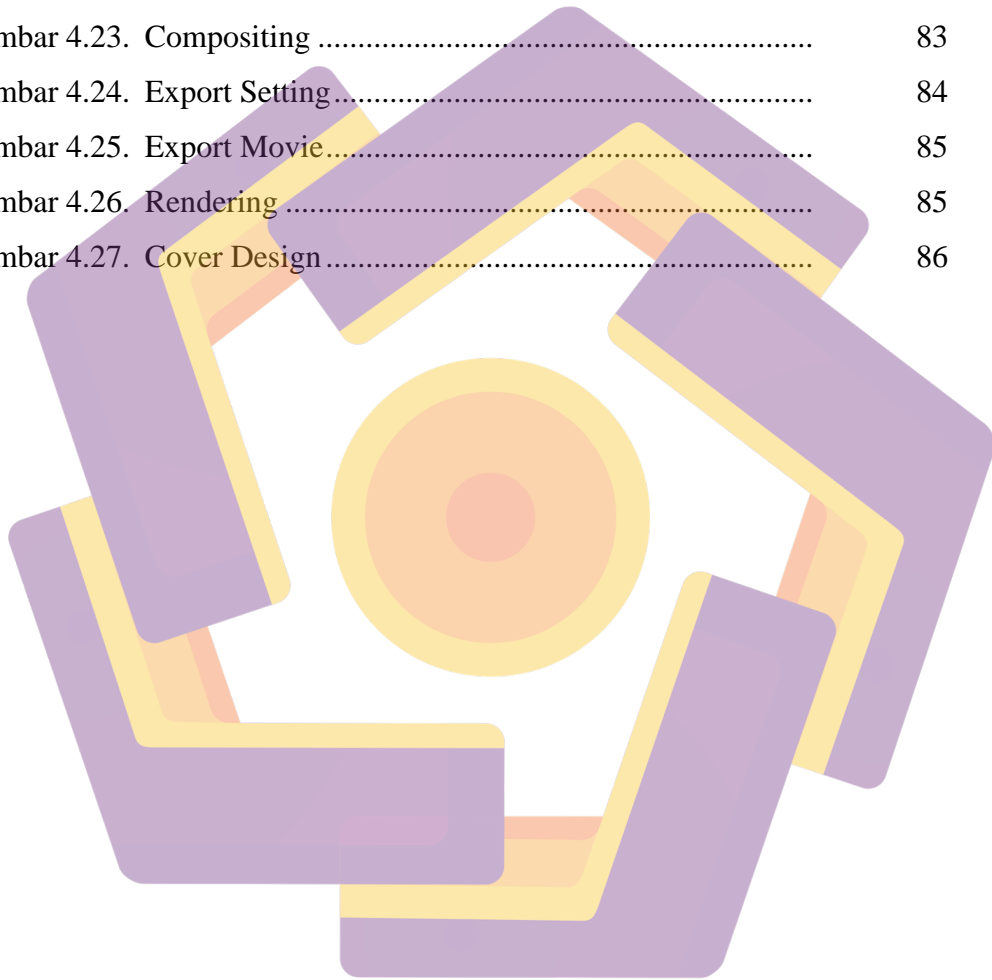
	Halaman
Tabel 3.1. Rincian Biaya <i>Software</i>	43



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. <i>Anticipation</i>	15
Gambar 2.2. <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	16
Gambar 2.3. <i>Exaggeration</i>	18
Gambar 2.4. <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2.5. Adobe Flash CS4	36
Gambar 2.6. Adobe Photoshop CS3	37
Gambar 2.7. Adobe After Effect CS3	38
Gambar 2.8. Adobe Premiere Pro CS3	39
Gambar 3.1. Diagram Scene	49
Gambar 3.2. Karakter Tigor	50
Gambar 3.3. Karakter Elco	51
Gambar 4.1. Skema Kerja Perancangan Film Kartun	68
Gambar 4.2. Model Sheet Karakter Tigor	69
Gambar 4.3. Key Animation A1 dan A2	69
Gambar 4.4. Inbetween Animation	70
Gambar 4.5. Background	71
Gambar 4.6. Background Warna Painting	72
Gambar 4.7. Fill Color	72
Gambar 4.8. Hasil Pewarnaan	73
Gambar 4.9. TimeShetting	74
Gambar 4.10. Document Propertis	74
Gambar 4.11. Background dan Foreground	75
Gambar 4.12. Export PNG	76
Gambar 4.13. Record	76
Gambar 4.14. Change Pitch	77
Gambar 4.15. New Composition	78
Gambar 4.16. Interpret Footage	79
Gambar 4.17. Timeline Adobe After Effects	79

Gambar 4.18. Window Effects and Presets	79
Gambar 4.19. Effects Controls	80
Gambar 4.20. Tampilan Awal Adobe Premiere Pro	80
Gambar 4.21. New Project	81
Gambar 4.22. Effect Cross Dissolve	82
Gambar 4.23. Compositing	83
Gambar 4.24. Export Setting	84
Gambar 4.25. Export Movie	85
Gambar 4.26. Rendering	85
Gambar 4.27. Cover Design	86



INTISARI

Tujuan pembuatan animasi 2D adalah untuk menghibur penonton yang menyaksikan film animasi ini, namun selain menghibur cerita dalam film animasi *Tigor And Friends: Misteri Box* ini dapat menyampaikan pesan “*Berfikir Sebelum Bertindak*”. Dengan perkembangan komputer saat ini, saya menyampaikan pesan tersebut dengan membuat film animasi 2D dengan menggunakan teknik digital painting.

Pembuatan film animasi 2D hampir sama dengan film kartun yang lainnya namun yang berbeda adalah alur cerita dan cara penyampaian film tersebut, dalam pembuatan film animasi 2D ini saya menggunakan ekspresi wajah dan sound FX untuk menyampaikan cerita dalam film ini. Sehingga penonton dapat berfikir ketika karakter 1 dan karakter 2 sedang berdialog tanpa menggunakan kata-kata namun hanya menggunakan ekspresi wajah dan sound FX.

Dalam pembuatan film animasi 2D ini saya menggunakan perangkat lunak Adobe Flash yang berguna untuk menggambar, mewarnai dan menggerak karakter, Sehingga dapat menghemat waktu saat membuat film animasi 2D.

Kata Kunci : Animasi 2D, Adobe Flash, Teknik Digital *Painting*.

ABSTRACT

The purpose of making 2D animation is to entertain the audience who watched the animated movie, but in addition entertaining story in the animated film Tigor And Friends: Mystery Box can convey the message "Think Before Acting". With the development of today's computers, I convey the message to make a 2D animated film using digital painting techniques.

Making 2D animation film is almost the same as the other cartoons that are different but the story line and how the delivery of the film, the filmmaking is my 2D animation using facial expressions and sound FX to convey the story in this film. So that the audience can think when the characters 1 and 2 characters are in dialogue without using words but only use facial expressions and sound FX.

In making this 2D animated film I use Adobe Flash software that is useful for drawing, coloring and dragging the character. So as to save time when creating 2D animated film.

Keywords: *2D Animation, Adobe Flash, Digital Painting Techniques.*

