

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D
“PAIJO DAN BROKEN”**

SKRIPSI



disusun oleh

Charolus S.C. Lowa Sada

07.12.2712

**JURUSAN SISTEM INFORMASI (S1)
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D
“PAIJO DAN BROKEN”**

Skripsi

Disusun Sebagai Persyaratan Kelulusan
Jenjang Sarjana S1 Jurusan Sistem Informasi
STMIK AMIKOM Yogyakarta



disusun oleh

Charolus S.C. Lowa Sada

07.12.2712

**JURUSAN SISTEM INFORMASI (S1)
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Perancangan Film Animasi 2D

“Paijo dan Broken”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Charolus S.C. Lowa Sada

07.12.2712

telah disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Agustus 2011

Dosen Pembimbing



M.Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Film Animasi 2D

“Paijo dan Broken”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Charolus S.C.Lowa Sada
07.12.2712

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Nopember 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, MM
NIK.190302029



Krisnawati, S. Si. MT
NIK.190302038

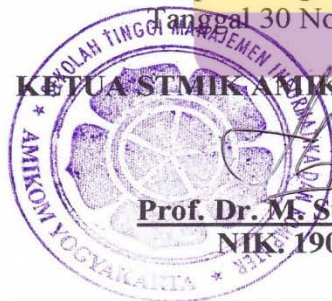


Hanif Al Fatta, M. Kom
NIK.190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Nopember 2011

KEPUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Charolus S.C Lowa Sada**

NIM : **07.12.2712**

Jurusan : **Sistem Informasi**

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 disuatu instansi pendidikan dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Yogyakarta, 24 Agustus 2011

Charolus S.C Lowa Sada

07.12.2712

MOTTO

Salah satu cara untuk berhasil adalah belajar dari kegagalan. Dengan kegagalan, kita tahu cara untuk bisa berhasil. Tidak ada orang yang berhasil kalau belum pernah gagal. Persoalannya, kita tidak cukup waktu untuk belajar semua kegagalan. Maka cara yang terpendek untuk keberhasilan adalah belajar dari kegagalan orang lain. Dalam meniru cara-cara yang terbukti telah berhasil, terkadang kita dihadapkan pada satu sisi, dimana kita merasa bukan diri kita, karena apa yang kita tiru tidak sesuai dengan kebiasaan kita sebelumnya.

Untuk menjadikan kita bisa menerima yang bukan diri kita, adalah dengan membiasakan perilaku kita sesuai dengan yang kita tiru, dan itu bisa dilakukan kalau kita melakukan dari yang kecil dan sederhana. Kalau kita meniru yang kecil dan dilakukan se-sering mungkin, maka itu akan menjadi kebiasaan kita, dan kebiasaan yang dilakukan dengan konsisten akan menjadikannya sebagai pribadi kita. Maka kalau kita ingin meniru satu pribadi yang terbukti baik dan berhasil, maka lakukanlah dari yang kecil dan sederhana dari yang Anda sukai dari pribadi tersebut. "Menirulah dengan tulus. Karena hanya dengan peniruan yang tak terhambat di hati - Anda akan lebih mudah mencapai kesetaraan dengan kualitas yang Anda harapkan itu".

MARIO TEGUH

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk segala rahmat dan anugerah yang diberikan kepada saya. Lewat sesama Engkau menunjukkan kasih dan sayang kepada saya. Tuhan Yesus Memberkati kita semua.

Ku Persembahkan Karya ini untuk :

- Ayah dan Mama yang telah memberikan dukungan baik materi maupun moril. Terima kasih untuk semua pengorbanan yang Ayah dan Mama telah berikan.
- Ka Erson dan Ka Sefni untuk segala bentuk dukungannya. Terima kasih banyak.
- Teman – teman kos “SEMBADA” Ka Rifal, Ka Arlen, Osby Panjaitan, Ino Patrisno, Ama Bay, Baken Bay, Holo, Ardy Umbu Laya, Nando Rumbit, Echon, Ikson, Leksi. Terima kasih banyak untuk motivasi dan dukungannya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus atas segala rahmat dan karunianya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul :

“ PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “PAIJO DAN BROKEN” ”.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Penulis berharap agar Skripsi ini bisa memberikan gambaran dan acuan yang nyata bagi pembaca mengenai bagaimana merancang sebuah film animasi.

Sebagai ucapan rasa syukur dan terimakasih yang tak terhingga, karena keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan dorongan serta bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu Penyusun Mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. M. Suyanto selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM “ Yogyakarta.
2. Bapak M.Rudyanto Arief.MT, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Bambang Sudaryatno,Drs, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK “ AMIKOM “ Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk penulis, serta staf dan karyawan bagian jurusan

Sistem Informasi yang telah membantu penulis mendapatkan surat izin untuk penulisan skripsi ini.

5. Ayah dan Mama tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa bagi penulis.
6. Ka'e Erson dan Ka'e Sefni untuk Motivasi dan dukungannya
7. Teman – teman kos “SEMBADA”, Ka'e Ryfal Bajo, Ka'e Arlen Nenoliu, Ama Bay, Osby Panjaitan, Ino Patrisno, Baken Bay untuk Motivasi dan dukungannya.

Penyusun menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari isi, bahasa maupun dari cara penyajiannya, oleh karena itu kritik dan saran dari berbagai pihak sangat penulis harapkan melalui alamat sa.ya46@rocketmail.com.

Penyusun mengharapkan semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipakai sebagai bahan referensi yang memberikan wawasan luas dalam bidang perancangan animasi film kartun.

Yogyakarta, 23 Juni 2008

Charolus S.C.L Sada

DAFTAR ISI

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

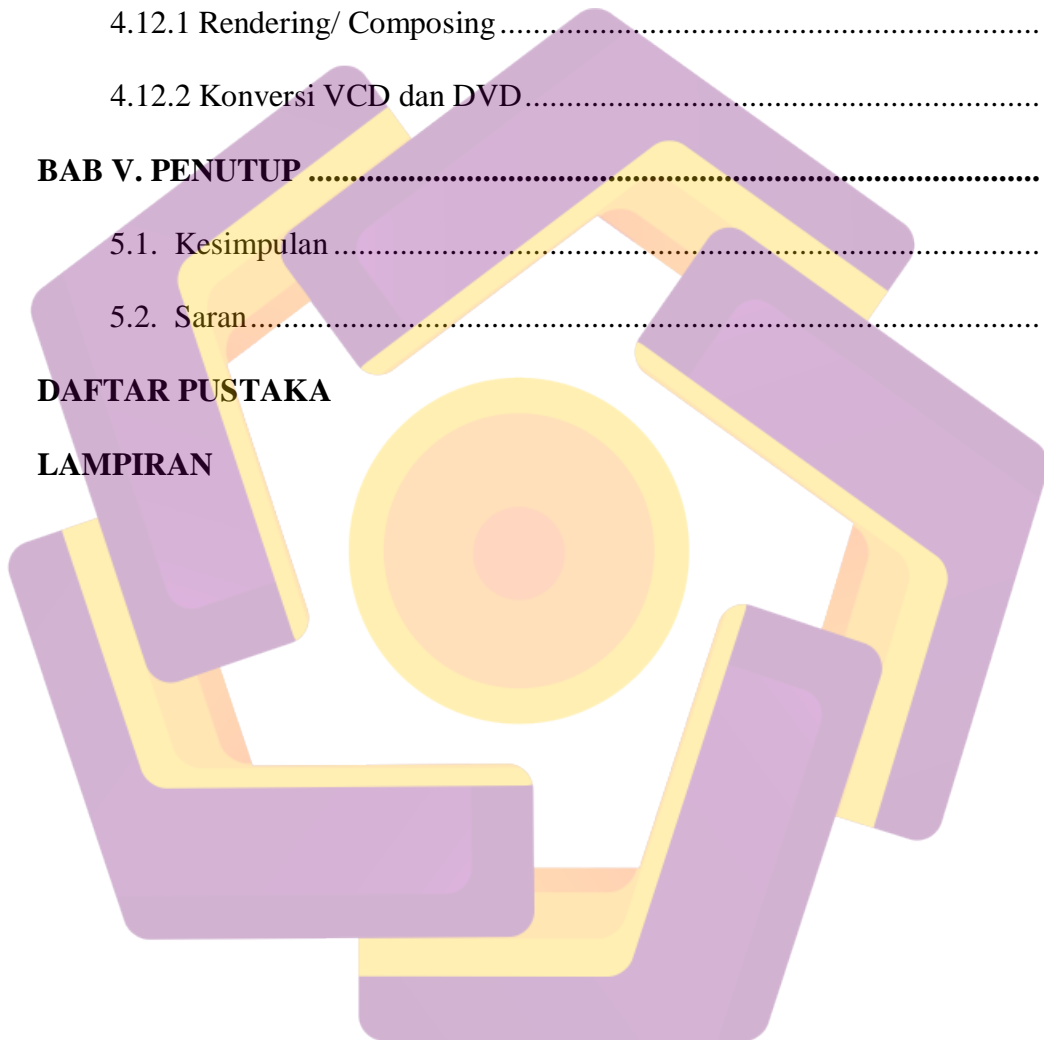
BAB II. DASAR TEORI.....	6
2.1. Pengertian Multimedia	6
2.2. Elemen Multimedia	7
2.3. Konsep Dasar Animasi	9
2.3.1 Pengertian Animasi.....	9
2.3.2 Teknik-Teknik Animasi	9
2.3.3 Prinsip Animasi	13
2.3.4 Peralatan Dasar Pembuatan Film Kartun	20
2.3.5 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	23
2.3.6 Tahapan Pembuatan Film Karun	26
2.4. Software Yang Digunakan.....	31
2.4.1 Adobe Flash.....	31
2.4.2 Adobe Photoshop CS3	31
2.4.3 Adobe After Effect	32
2.4.4 Adobe Audition	33
2.4.5 Adobe Premiere Pro.....	34
2.5. Standar Video.....	35

BAB III. PERANCANGAN.....	37
3.1. Ide.....	37
3.2. Tema.....	37
3.3. Logline.....	37
3.4. Sinopsis.....	38
3.5. Diagram Scene.....	40
3.6. Standar Character Model Sheet.....	44
3.7. Naskah (Script/Screenplay).....	50
3.8. Dope Sheet.....	53
3.9. Storyboard.....	53
BAB IV. PEMBAHASAN.....	55
4.1. Drawing.....	55
4.1.1 Membuat Gambar Key.....	55
4.1.2 Gambar Inbetween.....	56
4.1.3 Proses Cleaning (Inker).....	57
4.2. Proses Scaning.....	58
4.3. Proses Tracing Menggunakan Adobe Flash.....	59
4.4. Proses Pewarnaan Character Dengan Adobe Flash.....	62
4.5. Proses Prinsip Animasi Exaggeration.....	66
4.6. Pembuatan Background Dengan Photoshop CS3.....	70
4.7. Menggabung Animasi Dan Background Pada Adobe Flash.....	72
4.8. Mengedit Movie Dengan Adobe After Effects.....	77

4.9. Mengedit Movie Dengan Adobe Premiere Pro.....	82
4.10. Lip-Synch (Gerakan Mulut atau Bibir)	84
4.11. Proses Dubbing Menggunakan Adobe Audition	86
4.12. Pasca Produksi	91
4.12.1 Rendering/ Composing.....	91
4.12.2 Konversi VCD dan DVD.....	94
BAB V. PENUTUP	95
5.1. Kesimpulan	95
5.2. Saran.....	96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	7
Gambar 2.2 Animasi Squash and Stretch	13
Gambar 2.3 Animasi Anticipation.....	14
Gambar 2.4 Animasi Staging	14
Gambar 2.5 Animasi Straight Ahead Action And Pose To Pose	15
Gambar 2.6 Animasi Follow Through And Overlapping Action.....	15
Gambar 2.7 Animasi Slow In Slow Out	16
Gambar 2.8 Animasi Arcs.....	16
Gambar 2.9 Animasi Secondary Action	17
Gambar 2.10 Animasi Timing.....	18
Gambar 2.11 Animasi Exaggeration.....	18
Gambar 2.12 Animasi Solid Drawing.....	19
Gambar 2.13 Animasi Appeal.....	20
Gambar 2.14 Tampilan Adobe Flash.....	31
Gambar 2.15 Tampilan Adobe Photoshop.....	32
Gambar 2.16 Tampilan Adobe After Effect.....	33
Gambar 2.17 Tampilan Adobe Audition	33
Gambar 2.18 Tampilan Adobe Premiere	34
Gambar 3.1 Diagram Scene Paijo dan Broken.....	43

Gambar 3.2 Standar Character Model Sheet.....	44
Gambar 3.3 Perbandingan Tinggi Karakter	45
Gambar 3.4 Paijo Dalam Sketsa.....	46
Gambar 3.5 Paijo dengan warna.....	47
Gambar 3.6 Broken dalam sketsa.....	48
Gambar 3.7 Broken dengan warna	48
Gambar 4.1 Key Animation Paijo dan Broken	56
Gambar 4.2 Animasi Limited.....	56
Gambar 4.3 Proses Inker.....	57
Gambar 4.4 Tampilan Scan HP Deskjet F2420	58
Gambar 4.5 Gambar yang telah discan.....	59
Gambar 4.6 Dokumen Properties	60
Gambar 4.7 Gambar yang belum ditrace	60
Gambar 4.8 Gambar yang telah ditrace	61
Gambar 4.9 Broken.....	62
Gambar 4.10 Gambar yang telah ditrace	63
Gambar 4.11 Tampilan Fill Color	63
Gambar 4.12 Broken dengan warna dasar	64
Gambar 4.13 Broken dengan warna shadow.....	65
Gambar 4.14 Broken setelah diberi warna.....	65
Gambar 4.15 Layer baru	66
Gambar 4.16 Lingkaran Ukuran Kecil	67
Gambar 4.17 Lingkaran sedikit lebih besar	67

Gambar 4.18 Lingkaran ukuran besar.....	68
Gambar 4.19 Lingkaran ukuran besar.....	69
Gambar 4.20 Lingkaran ukuran paling besar	69
Gambar 4.21 Background dan Setting Film Paijo dan Broken	70
Gambar 4.22 Setting background.....	71
Gambar 4.23 Fasilitas brush tool.....	71
Gambar 4.24 Background	72
Gambar 4.25 Objek Animasi.....	73
Gambar 4.26 Layer Baru.....	73
Gambar 4.27 Nama Layer	74
Gambar 4.28 Tukar Posisi Layer.....	74
Gambar 4.29 Hasil Penggabungan	75
Gambar 4.30 Hasil Penggabungan objek animasi.....	75
Gambar 4.31 Windows Export AVI.....	76
Gambar 4.32 Video Compression	77
Gambar 4.33 Durasi movie	78
Gambar 4.34 Drag movie.....	78
Gambar 4.35 Properti animasi.....	79
Gambar 4.36 Animasi scale	80
Gambar 4.37 Animasi position.....	80
Gambar 4.38 Time marker	81
Gambar 4.39 Posisi movie	81
Gambar 4.40 Time Control	81

Gambar 4.41 Drag movie ke timeline.....	83
Gambar 4.42 Tombol Play	83
Gambar 4.43 kotak Clip Speed/ Duration.....	83
Gambar 4.44 Sirkulasi Perubahan Gerak Mulut	85
Gambar 4.45 9 Standar Phonetic	86
Gambar 4.46 New session.....	87
Gambar 4.47 Drag Movie	88
Gambar 4.48 Arm Track for Recording.....	88
Gambar 4.49 Tombol Record.....	89
Gambar 4.50 Seleksi noise.....	89
Gambar 4.51 Kotak Noise Reduction.....	90
Gambar 4.52 Jendela Render Queue	92
Gambar 4.53 Mengatur properti Render Queue.....	92
Gambar 4.54 Klik format option	93
Gambar 4.55 Tanda centang pada pilihan Audio Output	93

INTISARI

Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton dapat merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang dapat menyajikan gambar bergerak hasil rekaman kegiatan makhluk hidup, manusia atau hewan. Dibandingkan dengan gambar foto yang diam atau tidak bergerak, animasi lebih disukai karena dapat membangkitkan antusiasme dan emosi penonton. Hampir semua media seperti televisi, film, komputer sudah menggunakan teknik-teknik animasi.

Perancangan film kartun “PAIJO DAN BROKEN” dengan menggunakan *Prinsip Exaggeration*. *Exaggeration* merupakan salah satu prinsip animasi dari ke 12 prinsip animasi yang diterapkan dalam proses membuat film animasi yang digunakan untuk membuat gerakan pengembangan dari gerakan normal. Biasanya, gerakan-gerakan itu digunakan untuk memberi kesan yang menyangatkan atau untuk mendukung sebuah kelucuan. Secara garis besar proses pembuatan film animasi melalui beberapa tahapan proses yang harus dilewati, yaitu: persiapan kebutuhan dasar berupa peralatan dan sumber daya manusia, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Penulis memilih prinsip *Exaggeration* karena lebih mudah dan menarik dan dapat menyingkat waktu pengerjaan.

Penulis merasa bahwa prospek perfilman animasi di Indonesia sangat menjanjikan dan mempunyai peluang yang besar untuk berkembang dan bersaing dengan Negara-negara lain. Animasi telah menjadi sebuah informasi yang menarik dan kreatif dan banyak disukai oleh pencinta film, dan tentunya tercipta banyak peluang kerja. Selain itu keragaman dan kekayaan budaya Indonesia sebagai nilai tambah untuk diangkat sebagai cerita animasi.

Kata Kunci : Exaggeration, Animasi 2D

ABSTRACT

Animation is a technique to show the images in sequence until the audience can feel there is a motion illusion for images performed. Animation was known universal since the television was popular who can show motion from images the result from human activity record or animal activity record.compared with images photo or not motion images,animation more liked because can evoke audience enthusiasm and emotion. almost all media, like television,film,computer already use animation techniques.

Making kartun movie "PAIJO AND BROKEN" using Exaggeration principle.Exaggeration is one of 12 animation principle that applied in process to make animation movie who used to make a expanding motion from normal motion.usually, this motions used to give an effect that to intensify orto support a hilarity.process to make animation movie through several phase of process have to passed over,namely: preparation of basically necessity like equipment and human resource,pre production , production, and after production. an author choose Exaggeration principle because more easy and interesting and can shorten term of working on.

An author feel that the prospect of animation movie in indonesia is very pledge and have a big opportunity to grow and compete with the other countries. animation already become an interesting and creative information and more liked from film lovers, and certainly created more job opportunity. moreover diversity and wealth indonesian culture as additional value to carried as animation story.

Keywords: Exaggeration,2D Animation