

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D "OOII" DENGAN MENERAPKAN  
PRINSIP ANIMASI EXAGGERATION**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Dony Afrianto**

**08.12.3108**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D "OOII" DENGAN MENERAPKAN  
PRINSIP ANIMASI EXAGGERATION**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Dony Afrianto**

**08.12.3108**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D "OOII" DENGAN MENERAPKAN  
PRINSIP ANIMASI EXAGGERATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dony Afrianto**

**08.12.3108**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Juni 2013

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D "OOII" DENGAN MENERAPKAN  
PRINSIP ANIMASI EXAGGERATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dony Afrianto**

**08.12.3108**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Mei 2013

**Susunan Dewan Penguji**

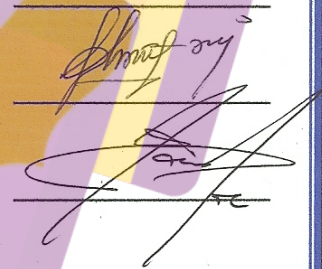
**Nama Penguji**

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

**Dhani Ariatmanto, M.Kom  
NIK. 190302197**

**Tonny Hidayat, M.Kom  
NIK. 190302182**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 28 Mei 2013

**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 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, 4 Juni 2013

Dony Afrianto

NIM. 08.12.3108

## MOTTO

- *Sebisa mungkin bahagiakan orang lain yang kau kenal dan mengenalmu*
- *Keluarga adalah hal yang utama, tanpa mereka kita tidak akan sampai pada titik ini*
- *Jika kau pernah berpikir untuk berhenti dan menyerah, jangan dengarkan karena itu adalah bisikan yang akan menggagalkanmu untuk mencapai tujuan*
- *Setiap orang mempunyai keunikan dan keahlian masing-masing, jangan sekali-kali merendahkan diri karena Allah SWT menciptakan setiap manusia sempurna dengan cara-Nya*
- *Bermimpilah, karena mimpi adalah hal yang membuat hidup kita mempunyai tujuan.*
- *Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. (QS Al Baqarah [2] : 286).*

## PERSEMBAHAN

*Skripsi ini ku persembahkan untuk :*

- *Keluarga yang paling kucintai dan kubanggakan.*
- *Sailah Fiyanti (Alm), Ibu terhebat dan satu-satunya wanita yang paling kucintai sampai saat ini.*
- *Samino Briyanto, Ayah yang paling pengertian dan orang yang tidak ingin aku kecawakan seumur hidup.*
- *Doan Adhi Chandra, Kakak dan sahabat yang membuatku terinspirasi akan jalan hidup dan kegigihannya menjalani rintangan.*
- *Dendi Andrian, Kakak dan sahabat yang membuatku tak patah semangat dan menyadarkanku akan sebuah arti hidup*
- *Teman sekaligus sahabat terbaik yang selalu ada disaat senang dan susah, Adit, Galih, Akbar, Heru, Wicak, Bindut, Tama, Icha, Niken, Endah,, dan seluruh teman-teman lainnya, terima kasih atas dukungan dan doanya.*

## KATA PENGANTAR

**Assallamu'allaikum Wr. Wb.**

Alhamdulillahrabbi'lalamin, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT dengan segala rahmad, hidayah dan karunia-Nya, atas terselesaikannya laporan skripsi ini yang berjudul "**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D "OOII" DENGAN MENERAPKAN PRINSIP ANIMASI EXAGGERATION**" dengan baik dan lancar.

Laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan untuk menyelesaikan program studi Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Penulis berharap agar laporan skripsi ini dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi pembaca tentang pembuatan film animasi 2D.

Penyusunan dan pembuatan skripsi ini tak lepas dari bantuan banyak pihak secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak dengan rasa hormat kepada :

1. Allah SWT yang telah meberikan rahmat, hidayah dan nikmat-Nya yang tidak terhitung hingga saat ini dan memberi kesempatan untuk mengemban tanggung jawab sebagai mahasiswa dan seorang anak.
2. Bapak Prof. Muhammad Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus ungu tercinta ini.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.kom selaku dosen pembimbing yang membantu mengarahkan, membimbing dengan baik dan memberikan solusi yang tepat disetiap permasalahan penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen selaku dosen/staf pengajar STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan



pengalaman yang berharga selama proses belajar mengajar berlangsung.

5. Keluarga, Orang tua (Sailah Fiyanti, Samino Briyanto) dan kakak-kakakku (Doan Adhi Chandra, Dendi Andrian), terima kasih atas perhatian kalian semua sebagai motivasiku.
6. Teman-teman S1-SI-F 2008 semuanya yang tak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih teman. Semoga persahabatan kita tetap terjaga hingga tua nanti.
7. Serta semua pihak terkait yang membantu dan bekerjasama dalam penyusunan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar laporan skripsi ini dapat lebih baik dan sempurna.

Yogyakarta, 4 Juni 2013

Penulis

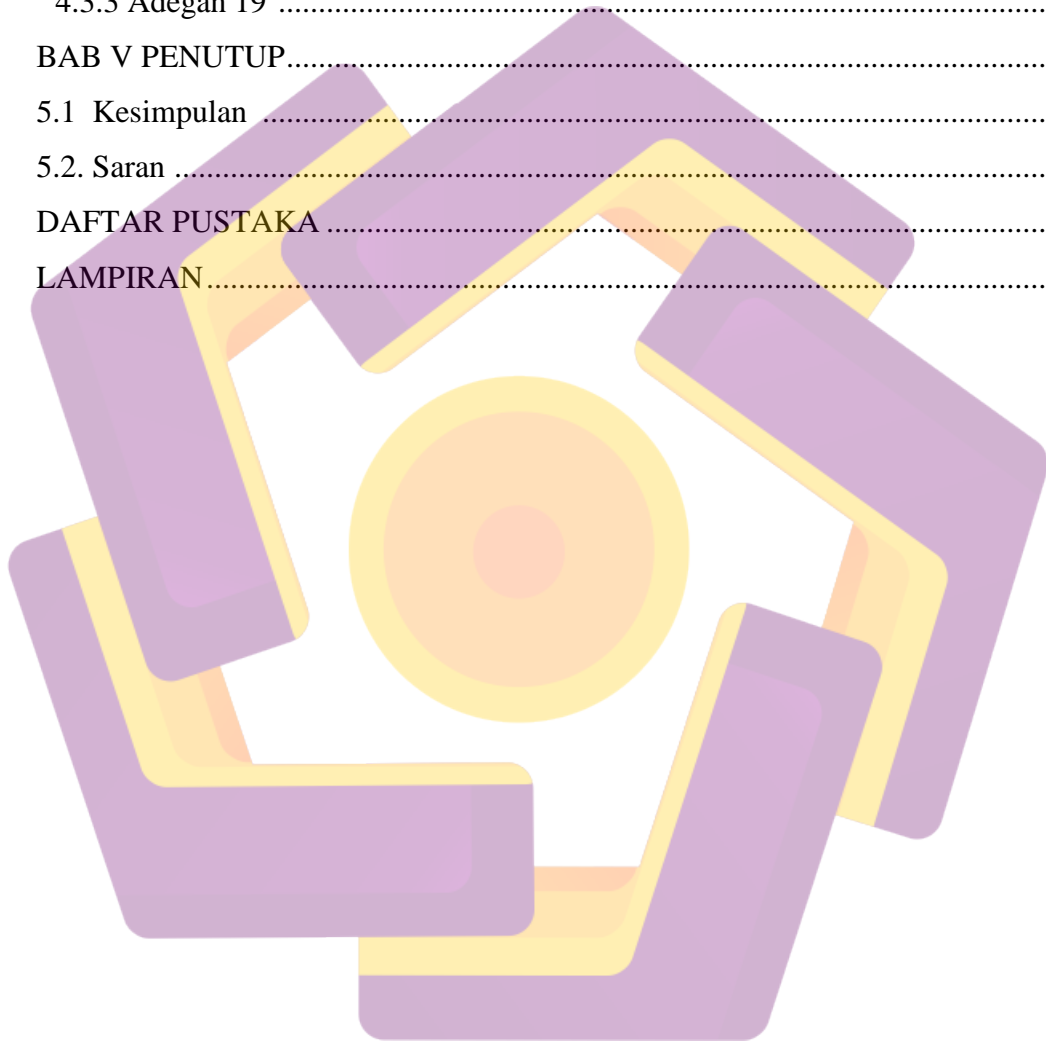
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Studi Literatur .....	4
1.6.2 Metode Kepustakaan (Lybrary) .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia .....	7
2.1.2 Pentingnya Multimedia .....	8
2.2 Animasi .....	8
2.2.1 Pengertian Animasi .....	8

2.2.2 Jenis Animasi .....	9
2.2.2.1 Animasi Sel (Cell Animation) .....	9
2.2.2.2 Animasi Frame (Frame Animation) .....	10
2.2.2.3 Animasi Sprite (Sprite Animation) .....	10
2.2.2.4 Animasi Lintasan (Path Animation) .....	11
2.2.2.5 Animasi Spline .....	12
2.2.2.6 Animasi Vektor (Vector Animation) .....	12
2.2.2.7 Animasi Karakter (Character Animation) .....	12
2.2.2.8 Computational Animation .....	13
2.2.2.9 Perubahan Bentuk (Morphing) .....	13
2.2.3 Prinsip-Prinsip Animasi .....	13
2.2.3.1 Tekan dan Tarik (Squash and Stretch) .....	14
2.2.3.2 Antisipasi (Anticipation) .....	14
2.2.3.3 Staging .....	14
2.2.3.4 Straight-Head Action dan Pose-to-Pose .....	14
2.2.3.5 Follow-Trough dan Overlapping Action .....	15
2.2.3.6 Slow In-Slow Out .....	15
2.2.3.7 Arcs .....	16
2.2.3.8 Secondary Action .....	16
2.2.3.9 Waktu (Timing) .....	16
2.2.3.10 Exaggeration .....	17
2.2.3.11 Solid Drawing .....	17
2.2.3.12 Appeal .....	17
2.2.4 Animasi Hybrid .....	18
2.3 Proses Pembuatan Film Animasi 2D .....	18
2.3.1 Ide .....	18
2.3.2 Pengumpulan Dana dan Tim Kerja .....	18
2.3.3 Naskah dan Storyboard .....	19
2.3.4 Proses Produksi .....	19
2.3.4.1 Perekaman Dialog dan Narasi .....	19
2.3.4.2 Animasi Gerak .....	19

2.3.4.3 Line Test Editing .....	20
2.3.4.4 Inking dan Pewarnaan .....	20
2.3.4.5 Penyuntingan Animasi .....	20
2.3.4.6 Lip Sync Editing .....	20
2.3.5 Proses Penduplikasian .....	21
2.4 Ekspresi Wajah .....	21
2.5 Perangkat Lunak yang Digunakan .....	22
2.5.1 Adobe Flash CS5 .....	22
2.5.2 Adobe Photoshop CS5 .....	22
2.5.3 Audacity 2.0 .....	23
2.5.4 Adobe Premiere CS5 .....	24
<b>BAB III PERANCANGAN</b> .....	<b>25</b>
3.1 Ide .....	25
3.2 Tema .....	25
3.3 Logline .....	26
3.4 Sinopsis .....	26
3.5 Diagram Scene .....	29
3.6 Pengembangan Karakter .....	31
3.7 Naskah (Script/Screenplay).....	34
3.8 Membuat Storyboard .....	35
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>39</b>
4.1 Proses Produksi .....	39
4.1.1 Perekaman Dialog dan Narasi .....	39
4.1.2 Animasi Gerak .....	40
4.1.3 Line Test Editing .....	41
4.1.4 Inking dan Pewarnaan .....	42
4.1.5 Penyuntingan Animasi .....	43
4.1.5.1 Import .....	44
4.1.5.2 Animasi .....	44
4.1.5.3 Timesheeting .....	45
4.1.5.4 Efek Suara .....	46

4.1.6 Lip Sync .....	46
4.2 Proses Penduplikasian .....	48
4.3 Penerapan Exaggeration .....	50
4.3.1 Adegan 3 .....	50
4.3.2 Adegan 11 .....	51
4.3.3 Adegan 19 .....	52
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>53</b>
5.1 Kesimpulan .....	54
5.2. Saran .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>57</b>



## DAFTAR TABEL

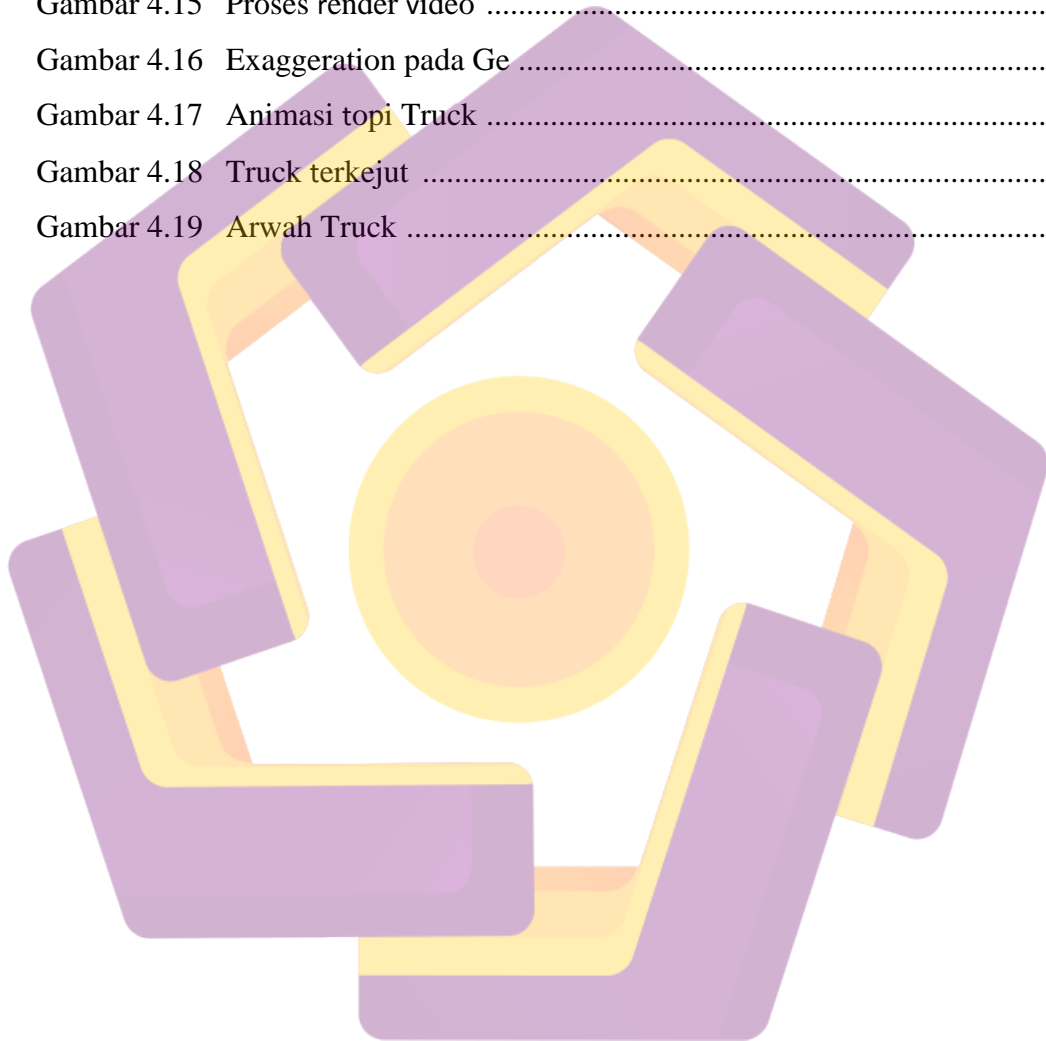
Tabel 3.1	<i>Storyboard</i> film animasi <i>hybrid</i> 2D "OOii!!" .....	36
-----------	--	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Cell animation .....	9
Gambar 2.2	Ilustrasi frame animation .....	10
Gambar 2.3	Contoh sprite animation .....	11
Gambar 2.4	Animasi karakter pada suatu lintasan .....	11
Gambar 2.5	Gerakan dalam animasi karakter .....	13
Gambar 2.6	Contoh anticipation .....	14
Gambar 2.7	Gambar yang bisa digunakan berulang-ulang .....	15
Gambar 2.8	Pergerakan bola .....	16
Gambar 2.9	Exaggeration .....	17
Gambar 2.10	Ekspresi Wajah .....	22
Gambar 2.11	Adobe Flash CS5 .....	23
Gambar 2.12	Adobe Photoshop Cs5 .....	23
Gambar 2.13	Audacity 2.0 .....	24
Gambar 2.14	Adobe Premiere CS5 .....	24
Gambar 3.1	Diagram Scene .....	30
Gambar 3.2	Pak Sam .....	31
Gambar 3.3	Baggy .....	32
Gambar 3.4	Ge .....	32
Gambar 3.5	Truck .....	33
Gambar 3.6	Scene 3, 11 dan 19 .....	37
Gambar 4.1	Situs <a href="http://soundbible.com">soundbible.com</a> .....	39
Gambar 4.2	Proses pengolahan suara pada Audacity 2.0 .....	40
Gambar 4.3	Ekspresi Truck dan Baggy .....	41
Gambar 4.4	Bagian tubuh untuk line test editing .....	41
Gambar 4.5	Proses inking dan coloring .....	42
Gambar 4.6	Bagian tubuh per layer .....	43
Gambar 4.7	Proses import .....	44
Gambar 4.8	Proses animasi .....	45
Gambar 4.9	Proses <i>timesheeting</i> .....	45

Gambar 4.10	Pemberian efek suara .....	46
Gambar 4.11	Mulut untuk proses lip sync .....	47
Gambar 4.12	Proses lip sync .....	47
Gambar 4.13	Proses import video.....	48
Gambar 4.14	Proses memasukan video ke timeline .....	49
Gambar 4.15	Proses render video .....	50
Gambar 4.16	Exaggeration pada Ge .....	51
Gambar 4.17	Animasi topi Truck .....	52
Gambar 4.18	Truck terkejut .....	53
Gambar 4.19	Arwah Truck .....	53





## INTISARI

Komunikasi adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan, tidak hanya manusia, hewan juga melakukan dengan caranya sendiri. Komunikasi sendiri berfungsi untuk menyampaikan informasi dari satu makhluk ke makhluk lain yang sebagian besar antar satu jenis makhluk hidup. Jenis komunikasi sendiri dipisahkan menjadi dua jenis yaitu verbal (diucapkan) dan nonverbal (tidak diucapkan)

Facial expression (ekspresi wajah) merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal yang secara sengaja atau tidak sengaja adalah alat komunikasi yang paling sering manusia pakai. Ekspresi wajah merupakan salah satu kunci penting dalam penyampaian informasi antar manusia. Di dunia perfilman, ekspresi wajah adalah salah satu kunci penentu kesuksesan suatu film. Ekspresi wajah bisa menguatkan suatu suasana dalam film yang dialami oleh karakter atau pemeran dalam film tersebut tanpa harus ada musik latar yang membantunya.

Dengan demikian laporan ini akan berisi tentang pembuatan film berjudul "OOii!!" adalah film animasi 2D hybrid yang bercerita tentang komedi tiga remaja dan satu orang dewasa yang menghadapi masalah sehari-hari di jaman sekarang. Film ini akan menerapkan salah satu dari dua belas prinsip animasi yaitu exaggeration (berlebihan) dalam memperlihatkan ekspresi wajah para karakter dalam film ini.

**Kata kunci :** Komunikasi, Animasi 2D, Ekspresi Wajah

## **ABSTRACT**

*Communication is a very important thing in life, not just humans, animals also perform in their own way. Communication itself serves to convey information from one creature to another creature which most among the living species. This type of communication itself is separated into two types, namely verbal (spoken) and nonverbal (unspoken)*

*Facial expression is a form of nonverbal communication that intentionally or unintentionally is a communication tool that people use most often. Facial expression is one important key in the delivery of information between people. In the world of cinema, facial expression is one of the key determinants of the success of a movie. Facial expressions can strengthen an atmosphere in the film that experienced by the characters or the actors in the film without any background music that helped.*

*Thus this report will be about making a movie called "OOii!!" is a 2D animated film hybrid comedy that tells the story of three teens and one adult who face the day-to-day problems of today. This movie will implement one of the twelve principles of animation that Exaggeration in showing facial expressions of the characters in this film.*

**Keywords** : Communication, 2D Animation, Facial Expression