

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK SILHOUETTE
ANIMATION DAN MORPHING ANIMATION “ABU NAWAS
MEMINDAHKAN ISTANA KE ATAS GUNUNG” DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS4**

SKRIPSI



disusun oleh :

Tedy Oktariansyah

09.12.3748

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

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK SILHOUETTE
ANIMATION DAN MORPHING ANIMATION “ABU NAWAS
MEMINDAHKAN ISTANA KE ATAS GUNUNG” DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS4**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada Jurusan Sistem Informasi



disusun oleh :

Tedy Oktariansyah

09.12.3748

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK SILHOUETTE
ANIMATION DAN MORPHING ANIMATION “ABU NAWAS
MEMINDAHKAN ISTANA KE ATAS GUNUNG” DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS4**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tedy Oktariansyah

09.12.3748

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 8 Mei 2013

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, MT

NIK.190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK SILHOUETTE ANIMATION DAN MORPHING ANIMATION “ABU NAWAS MEMINDAHKAN ISTANA KE ATAS GUNUNG” DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS4

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Tedy Oktariansyah
09.12.3748

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 15 April 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama penguji

Tanda Tangan

M.Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Mei 2013

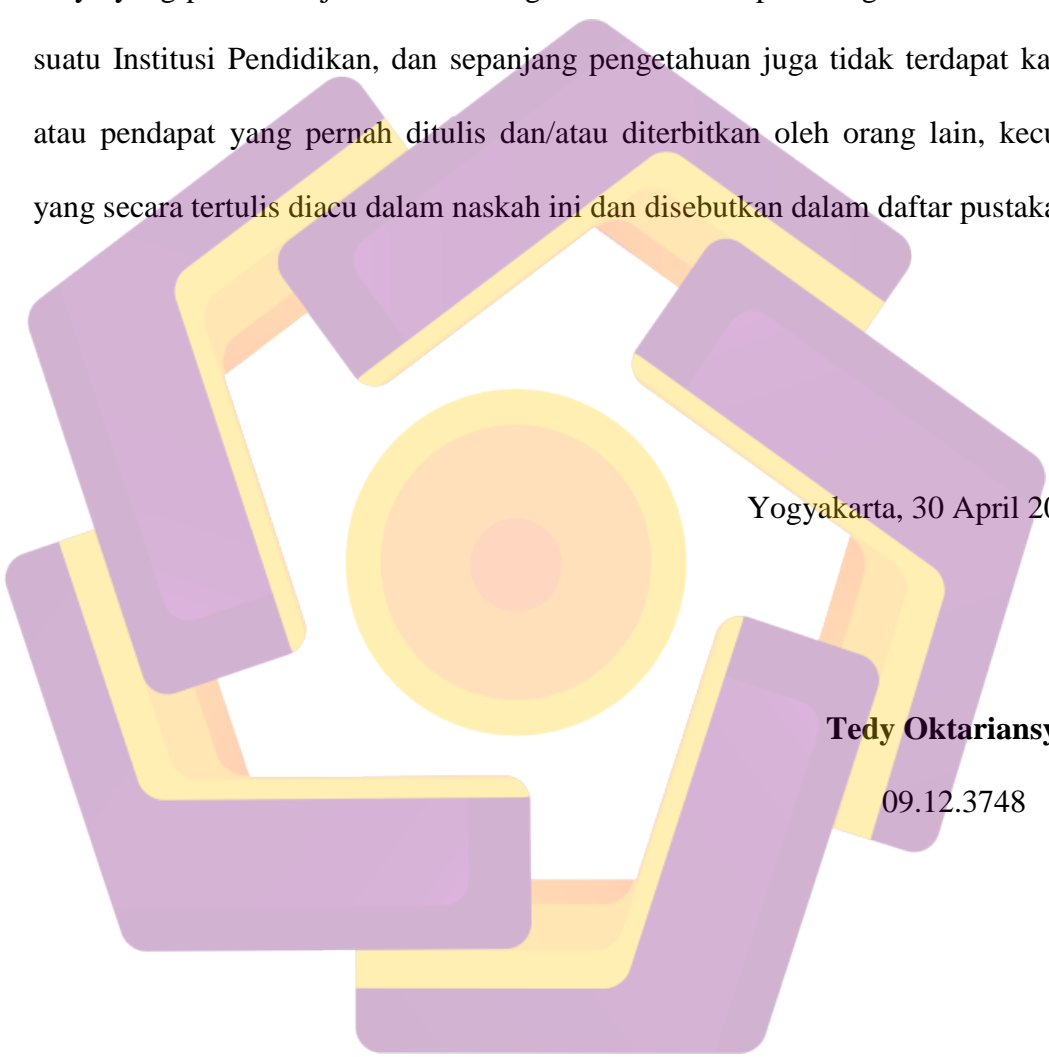
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan 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 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, 30 April 2013

Tedy Oktariansyah

09.12.3748

MOTTO

Wasiat Umar bin Al-Khattab :

- Jika engkau menemukan cela pada seseorang dan engkau hendak mencacinya, maka cacilah dirimu. Karena celamu lebih banyak darinya.
- Bila engkau hendak memenuhi seseorang, maka musuhilah perutmu dahulu. Karena tidak ada musuh yang lebih berbahaya kepadamu selain perut.
- Bila engkau hendak memuji seseorang, pujilah Allah Swt. Karena tiada seorang manusia pun lebih banyak dalam memberi kepadamu dan lebih santun lembut kepadamu selain Allah Subhanahu Wa Ta'ala.
- Jika engkau ingin meninggalkan sesuatu, maka tinggalkanlah kesenangan dunia. Sebab apabila engkau meninggalkannya, berarti engkau terpuji.
- Bila engkau bersiap-siap untuk sesuatu, maka bersiaplah untuk mati. Karena jika engkau tidak bersiap untuk mati, engkau akan menderita, rugi, dan penuh penyesalan.
- Bila engkau ingin menuntut sesuatu, maka tuntutlah akhirat. Karena engkau tidak akan memperoleh kecuali dengan mencarinya.

PERSEMBAHAN

Ucapan terima kasih yang tak terkira untuk:

- Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala berkat, nikmat, rahmat, kasih sayang serta petunjuk yang selalu dilimpahkan untuk kemudahan dalam menuntut ilmu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom, Yogyakarta.
- Sholawat serta salam selalu tercurah kepada tauladan sepanjang masa, Nabi Muhammad Sallallahu Alayhi Wasallam, beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang senantiasa istiqomah dalam sunnahnya hingga akhir jaman.
- Jazaahumullaahu khairan kepada teman-teman kelas 09-12-04 dan seluruh angkatan sistem informasi 2009 atas segala ilmu dan diskusi-diskusi yang telah banyak membantu dan kebersamai selama menempuh ilmu pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom, Yogyakarta.
- Ayahanda Sairun bin Yahasin dan Ibunda Tini Wati binti Mukhtar tercinta, terima kasih yang tak terhingga atas doa, semangat, kasih sayang, pengorbanan, peringatan, dan ketulusannya dalam mendampingi menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala senantiasa melimpahkan rahmat dan ridho-Nya kepada keduanya. Serta kepada adik-adik tercinta Atika Widiastuti, dan Okta Redo Akbar.

- Jazaakallaahu khairan katsiran kepada Kyai Sunarto selaku ketua Pondok Pesantren Borgol Thoyyibah Raden Paku Kyai Sunarto yang selalu memberikan ilmu dan bimbingan dalam meningkatkan ketabahan dan keikhlasan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Jazaahumullaahu khairan kepada teman-teman Pondok Pesantren Borgol Thoyyibah Raden Paku Kyai Sunarto yang telah memberi keceriaan dalam kepenatan begitu banyak pelajaran dan berkah dari pertemuan kita, istiqomah, dan semoga ukhuwah ini akan senantiasa kokoh hingga pertemuan kelak di surga-Nya.
- Jazaakillaahu khairan kepada Desy Widiastuti yang selalu mendampingi dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Saudara-saudari dalam “lingkaran kecil Illahi”, yang selalu memberikan keceriaan, doa, senyuman, dan kekuatan dalam bingkai ukhuwah. Kalian adalah sahabat-sahabat luar biasa sukses selalu dalam mengejar mimpi masing-masing.
- Dan kepada pihak-pihak lain yang telah begitu banyak membantu namun tidak dapat disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan sendiri.

Adapun Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan Skripsi hingga selesai.
4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.

5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan Skripsi ini.

Skripsi ini masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan selalu diharapkan sehingga dapat bermanfaat bagi diri sendiri, serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Permohonan maaf tak juga lupa kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhir kata, semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

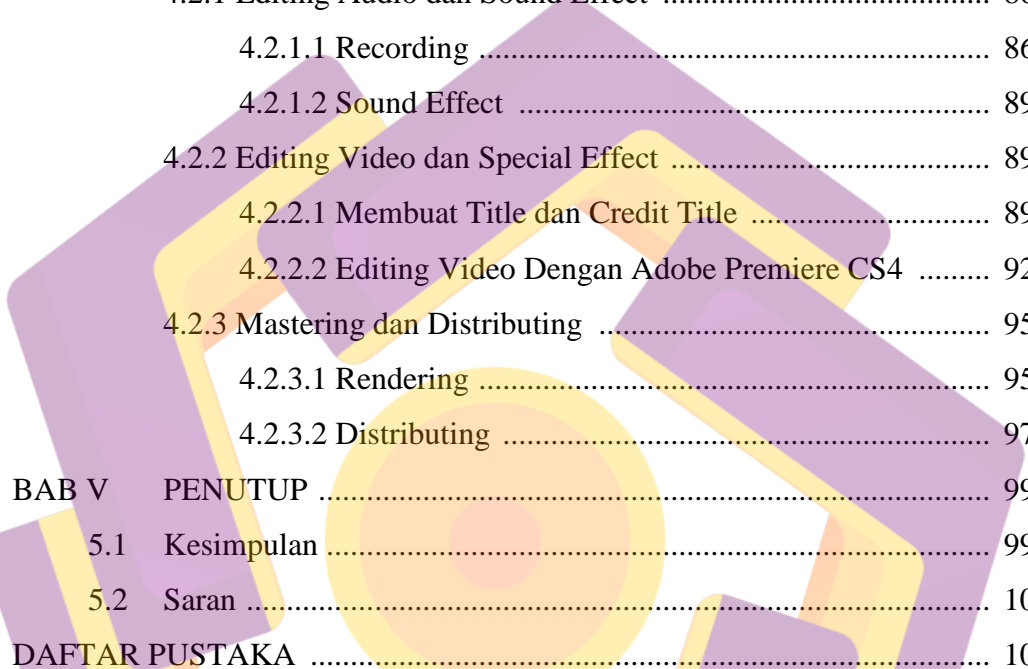
Yogyakarta, 30 April 2013

Tedy Oktariansyah

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian Animasi	8
2.2 Sejarah Film Animasi	8
2.3 Jenis – Jenis Film Animasi	9
2.4 Bentuk Film Animasi	11
2.5 Teknik – Teknik Film Animasi	12
2.5.1 Film Animasi Dwi – Matra (Flat Animation/2D)	12
2.5.2 Film Animasi Tri – Matra (Object Animation)	14
2.6 Teknik Silhouette dan Teknik Morphing	16
2.7 Prinsip – Prinsip Film Animasi	20

2.8	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	23
2.9	Mengenal Dasar Anatomi Manusia	26
2.10	Langkah – Langkah Produksi Film Animasi	27
	2.10.1 Tahap Pra Produksi	27
	2.10.2 Tahap Produksi	35
	2.10.3 Tahap Paska Produksi	39
2.11	Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	41
	2.11.1 Adobe Illustrator CS4	41
	2.11.2 Adobe Photoshop CS3	42
	2.11.3 Adobe Flash CS4	43
	2.11.4 Adobe Premiere CS4	43
	2.11.5 Adobe AfterEffects CS4	44
	2.11.6 Adobe Soundbooth CS4	45
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	47
3.1	Tahap Analisis Kebutuhan Sistem	47
	3.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	47
	3.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	48
	3.1.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)	48
3.2	Proses Pra Produksi	49
	3.2.1 Ide Cerita	49
	3.2.2 Tema	49
	3.2.3 Logline	49
	3.2.4 Sinopsis	50
	3.2.5 Diagram Scene	54
	3.2.6 Character Development	56
	3.2.7 Naskah (Screenplay/Script)	58
	3.2.8 Storyboard	64
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	68
4.1	Proses Produksi	68
	4.1.1 Drawing	68
	4.1.1.1 Pembuatan Character	68



4.1.1.2 Pembuatan Background	74
4.1.2 Pembuatan Key Animation	80
4.1.3 Pembuatan Inbetween Animation	81
4.1.4 Time Sheeting	84
4.2 Proses Paska Produksi	86
4.2.1 Editing Audio dan Sound Effect	86
4.2.1.1 Recording	86
4.2.1.2 Sound Effect	89
4.2.2 Editing Video dan Special Effect	89
4.2.2.1 Membuat Title dan Credit Title	89
4.2.2.2 Editing Video Dengan Adobe Premiere CS4	92
4.2.3 Mastering dan Distributing	95
4.2.3.1 Rendering	95
4.2.3.2 Distributing	97
BAB V PENUTUP	99
5.1 Kesimpulan	99
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	47
Tabel 3.2	Tabel Storyboard	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Cel Technique	13
Gambar 2.2	Cut out Animation	13
Gambar 2.3	Collage Animation	14
Gambar 2.4	Contoh Film Animasi Boneka	15
Gambar 2.5	Contoh Animasi Model Pada Rotasi Bola Dunia	15
Gambar 2.6	Contoh Animasi Pixilasi	16
Gambar 2.7	Lotte Reiniger Pelopor Film Animasi Silhouette	16
Gambar 2.8	Penari Balet Karya Lotte Reiniger	17
Gambar 2.9	Fairy Tale Karya Lotte Reiniger	18
Gambar 2.10	Anatomi Manusia	26
Gambar 2.11	Bone Tool Pada Adobe Flash CS4	26
Gambar 2.12	Contoh Diagram Scene	28
Gambar 2.13	Tom Dalam Sketsa	30
Gambar 2.14	Tom Dengan Warna	30
Gambar 2.15	Contoh Storyboard 3 Kolom	35
Gambar 2.16	Contoh Storyboard Dengan Gambar Sederhana	35
Gambar 2.17	Pergerakan Suatu Bola	36
Gambar 2.18	Pewarnaan Pada Karakter	38
Gambar 2.19	Proses dan Jenis Dubbing	40
Gambar 2.20	Tampilan Adobe Illustrator CS4.....	42
Gambar 2.21	Tampilan Adobe Photoshop CS3	42
Gambar 2.22	Tampilan Adobe Flash CS4	43
Gambar 2.23	Tampilan Adobe Premiere CS4	44
Gambar 2.24	Tampilan Adobe After Effects CS4	45
Gambar 2.25	Tampilan Adobe Soundbooth CS4	46
Gambar 3.1	Diagram Scene	56
Gambar 3.2	Abu Nawas	57
Gambar 3.3	Baginda Raja Harun Ar-Rasyid	58
Gambar 4.1	Proses Produksi	68
Gambar 4.2	Document Properties Adobe Illustrator CS4	69

Gambar 4.3	Pen Tool Adobe Illustrator CS4	70
Gambar 4.4	Save As Properties Adobe Illustrator CS4	71
Gambar 4.5	Folder Penyimpanan Karakter	71
Gambar 4.6	Character Abu Nawas	72
Gambar 4.7	Character Baginda Raja Harun Ar-Rasyid	72
Gambar 4.8	Character Pengawal Kerajaan	73
Gambar 4.9	Character Penduduk	73
Gambar 4.10	Background	74
Gambar 4.11	Background + Foreground	74
Gambar 4.12	Document Properties Adobe Photoshop CS3	75
Gambar 4.13	Pen Tool dan Brush Tool Adobe Photoshop CS3	76
Gambar 4.14	Folder Penyimpanan File Background	76
Gambar 4.15	Background (Tempat) Abu Nawas dan Pengawal	76
Gambar 4.16	Background Abu Nawas dan Raja	76
Gambar 4.17	Background Abu Nawas Ke Kerajaan	78
Gambar 4.18	Background Kerajaan	78
Gambar 4.19	Background Penduduk Berkumpul	78
Gambar 4.20	Background Raja Membaca	79
Gambar 4.21	Background Raja Memberi Perintah	79
Gambar 4.22	Background Sapi Untuk Abu Nawas	79
Gambar 4.23	Key Animation Dengan Walk Cycle Adobe Flash CS4	80
Gambar 4.24	Import File Adobe Flash CS4	81
Gambar 4.25	Break Apart Objek Adobe Flash CS4	82
Gambar 4.26	Bone Tool Adobe Flash CS4	82
Gambar 4.27	Gambar Awal Shape Tween	83
Gambar 4.28	Gambar Akhir Shape Tween	83
Gambar 4.29	Proses Morphing Menggunakan Shape Tween	84
Gambar 4.30	Document Properties Adobe Flash CS4	85
Gambar 4.31	Action/Adegan Dengan Background & Foreground	85
Gambar 4.32	Export .Mov (Quick Time)	86
Gambar 4.33	Record Properties Adobe Soundbooth CS4	87

Gambar 4.34	Cleaning Up Audio Adobe Soundbooth CS4	88
Gambar 4.35	Noise Properties Adobe Soundbooth CS4	88
Gambar 4.36	Save As Adobe Sounbooth CS4	89
Gambar 4.37	Composition Settings Adobe After Effects CS4	90
Gambar 4.38	Toggle Character Adobe After Effects CS4	90
Gambar 4.39	Support File Preset Adobe After Effects CS4	91
Gambar 4.40	Render Queue Adobe After Effects CS4.....	91
Gambar 4.41	Folder File Credit Title	92
Gambar 4.42	Tampilan Awal Adobe Premiere Pro CS4	93
Gambar 4.43	New Project Presets Adobe Premiere Pro CS4	93
Gambar 4.44	Time Line Adobe Premiere Pro CS4	94
Gambar 4.45	Effect Transitions Adobe Premiere Pro S4	94
Gambar 4.46	Render Sequence Adobe Premiere Pro CS4	95
Gambar 4.47	Export Setting Adobe Premiere Pro CS4	96
Gambar 4.48	Adobe Media Encoder	97
Gambar 4.49	Xilisoft HD Video Converter	98

INTISARI

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang ditampilkan itu berubah beraturan dan bergantian. Sehingga pengertian film animasi adalah gambar bergerak yang terdiri dari beberapa gambar mati (*Still images*) yang saling berkorelasi. Pada mulanya pembuatan animasi membutuhkan banyak sekali lembaran-lembaran kertas gambar (*Frames*) yang kemudian diputar sehingga memunculkan efek serangkaian gambar yang bergerak (*Sequence*).

Pada kebanyakan masalah dalam pembuatan film animasi 2D seorang *animator* terlalu sempit dalam memperhatikan prinsip-prinsip dalam animasi seperti, *Anticipation*, *Slow-In and Slow-Out*, serta *Secondary Action* seperti gerakan-gerakan pendukung dalam gerakan utama, padahal dalam prinsip-prinsip animasi terdapat *Follow Through and Overlapping Action* yang berarti bergerak mengikuti hukum alam, dan masih ada *Appeal* bahwa film animasi 2D harus memiliki daya tarik tertentu secara jelas, bisa ditunjukan pada pembuatan bentuk karakter, atau gerak karakter dalam cerita film animasi 2D tersebut.

Penelitian ini bertujuan bagaimana membuat sebuah film animasi 2D dengan menggunakan teknik animasi *silhouette* dan animasi *morphing*, yang bertujuan menyempurnakan gerakan halus pada gerakan karakter pada saat karakter berubah dari bentuk pertama yang kemudian mengubah dirinya menjadi bentuk yang lain. Dengan konsep tersebut maka dibuatlah penelitian ini yang berjudul “PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK SILHOUETTE ANIMATION DAN MORPHING ANIMATION ABU NAWAS MEMINDAHKAN ISTANA KE ATAS GUNUNG DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS4”

Katakunci : Animasi, *Frame*, 2D, Gambar.

ABSTRACT

Animation itself comes from the Latin "anima" which means soul, life, spirit. While the character is a person, animal or other tangible objects set forth in the form of 2D and 3D images. so that animated characters can be interpreted as containing an image object as if alive, due to the collection of the displayed image is changed irregularly and alternately. So understanding the animated film is a moving image that consists of several pictures of dead (Still images) are correlated with each other. In the beginning of animation requires a lot of sheets of drawing paper (Frames) is then rotated so that raises the effect of a series of moving images (Sequence).

In the majority of problems in the manufacture of a 2D animated film animator too narrow in regard to the principles in animation like, Anticipation, Slow-In and Slow-Out, as well as Secondary Action movements supporting the main motion, whereas in animation principles contained follow Through and Overlapping Action, which means moving to follow the laws of nature, and there is still a 2D animated movie appeal that the appeal should have a clearly defined, can be shown in the form of character creation, or the motion of a character in the story is a 2D animated film.

This study aims to how to make a 2D animated movie using silhouette animation techniques and animation morphing, which aims to enhance the smooth movement on character movement when changing character of the first form is then transformed himself into another form. Then be made with the concept of this study entitled "2D ANIMATION FILM MAKING TECHNIQUES WITH SILHOUETTE ANIMATION AND MORPHING ANIMATION ABU NAWAS MOVE THE PALACE TO THE MOUNTAIN WITH ADOBE FLASH CS4"

Keywords : *Animation, Frame, 2D, Picture.*