

**MEMBUAT FILM ANIMASI 2D “CULUN” MENGGUNAKAN TEKNIK  
CHARACTER LAYOUT DAN CHARACTER LIBRARY**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Arif Wijayanto**

**07.11.1519**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEMBUAT FILM ANIMASI 2D “CULUN” MENGGUNAKAN TEKNIK  
CHARACTER LAYOUT DAN CHARACTER LIBRARY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arif Wijayanto**

**07.11.1519**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Oktober 2010

**Dosen Pembimbing,**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEMBUAT FILM ANIMASI 2D “CULUN” MENGGUNAKAN TEKNIK  
CHARACTER LAYOUT DAN CHARACTER LIBRARY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arif Wijayanto**

**07.11.1519**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Juli 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Bambang Sudaryatno, Drs, MM**  
**NIK. 190302029**

**Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom**  
**NIK.**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Juli 2011

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

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, 23 Juli 2011

**Arif Wijayanto**  
**07.11.1519**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah – Nya dan shalawat serta salam semoga terlimpahkan selalu kepada Rasulullah SAW. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Ayah - Bunda tercinta, adik - adik ku dan keluarga besar ku yang selalu mengiringi langkah ku dengan do'a dan segala dukungannya.
2. Semua teman – teman yang mengisi hari – hari dengan suka cita, tawa canda dan segala kebahagiaan.
3. Seluruh Mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
4. Dan semua orang yang berminat pada animasi.

## MOTTO

Belajarliah dari kesalahan, jangan sampai melakukan kesalahan yang sama, jadikan kesalahan yang pernah terjadi sebagai guru terbaik untuk menjadi manusia yang lebih baik.

Belajarliah dari pengalaman, baik itu pengalaman mu, maupun pengalaman orang-orang di sekitarmu.

Nasihat adalah sesuatu yang sangat berharga, simak dan resapi semua nasihat yang kau dapat! Tak perduli dari siapa nasihat itu kau dapat.

Hiburilah semua orang selagi kau bisa, karena tak selamanya kau bisa bertemu dengan mereka.

Usahakan untuk tidak membuat kesalahan, karena kesalahan sekecil apa pun akan selalu diingat orang lain, sedangkan kebaikan sebesar apapun akan mudah dilupakan hanya karena kesalahan tadi.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah – Nya dan shalawat serta salam semoga terlimpahkan selalu kepada Rasulullah SAW, sehingga penulisan laporan skripsi dengan judul **“Membuat Film Animasi 2D “CULUN” Menggunakan Teknik Character Layout dan Character Library”** dapat selesai tepat pada waktunya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, dorongan, kerjasama maupun bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

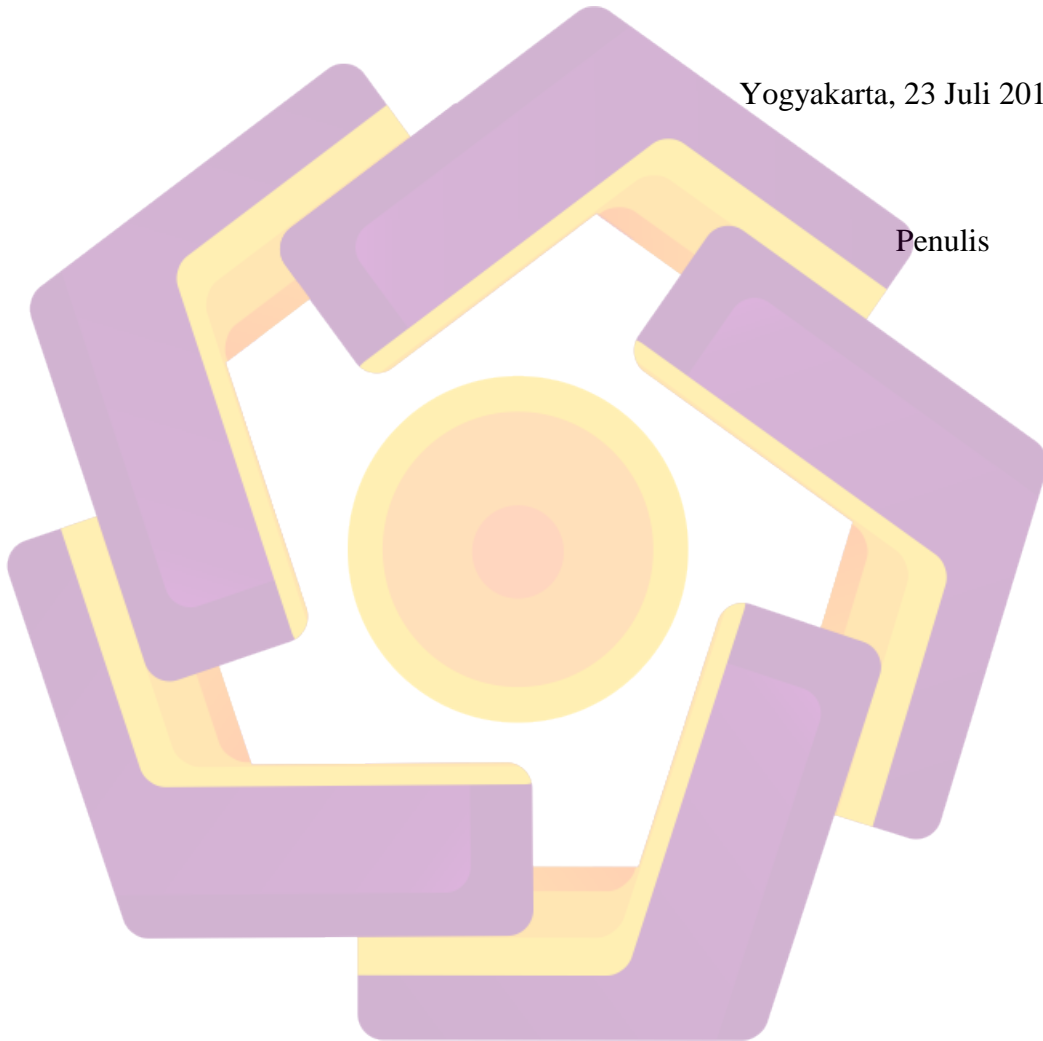
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
3. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
5. Orang tua dan saudara – saudara ku yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan laporan skripsi.
6. Teman-teman serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat semua pihak.

Yogyakarta, 23 Juli 2011

Penulis





## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR SINGKATAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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 Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4

## **BAB II DASAR TEORI**


2.1	Multimedia .....	6
2.1.1	Devinisi Multimedia .....	6
2.1.2	Objek-Objek Multimedia.....	6
2.2	Animasi .....	8
2.2.1	Definisi Animasi.....	8
2.2.2	Jenis Animasi.....	8
2.2.2.1	Animasi Berdasarkan Proses Pembuatannya.....	8
2.2.2.2	Animasi Berdasarkan Media yang Digunakan .....	10
2.2.3	Teknik Animasi Karakter .....	11
2.2.4	Prinsip Animasi .....	14
2.2.5	Perkembangan Animasi Indonesia .....	20
2.3	Teknik Shot Kamera (Camera Framing).....	23
2.3.1	Pembingkaiian Kamera.....	23
2.3.2	Sudut Kamera (Camera Angles).....	27
2.3.3	Perpindahan Kamera (Camera Movement).....	30
2.4	Macam Cerita Berdasarkan Alurnya .....	33
2.5	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	33
2.6	Peralatan yang Digunakan.....	36
2.7	Proses Pembuatan Animasi .....	38
2.8	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	42

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

3.1 Perancangan .....	45
3.1.1 Idea .....	45
3.1.2 Tema .....	45
3.1.3 Logline.....	46
3.1.4 Sinopsis.....	46
3.1.5 Diagram Scene.....	47
3.1.6 Character Development .....	48
3.1.7 Storyboard .....	51
3.2 Analisis Teknik dan Kebutuhan Perangkat .....	52
3.2.1 Analisis Teknik.....	52
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat.....	53
3.2.2.1 Perangkat Keras .....	54
3.2.2.2 Perangkat Lunak .....	54

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

4.1 Penerapan Teknik.....	56
4.1.1 Teknik Character Library .....	56
4.1.2 Teknik Character Layout .....	57
4.2 Produksi.....	58
4.2.1 Membuat Karakter.....	58
4.2.2 Membuat Character Library / Pemotongan Karakter .....	59



4.2.3	Coloring / Pewarnaan Karakter .....	61
4.2.4	Penganimasian Karakter / Tokoh Film .....	63
4.2.5	Pembuatan Background .....	67
4.3	Pasca Produksi .....	70
4.3.1	Composing .....	70
4.3.2	Editing dan Sound Effect .....	73
4.3.3	Finishing .....	75
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>		
5.1	Kesimpulan .....	77
5.2	Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>80</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>81</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 perbandingan 2D (kiri) dan 3D (kanan) .....	10
Gambar 2.2 Teknik Character Layout.....	11
Gambar 2.3 Teknik Character Library .....	12
Gambar 2.4 Teknik Character Library Pada Wajah.....	12
Gambar 2.5 Contoh Squash and Stretch .....	14
Gambar 2.6 Contoh Gerakan Anticipation.....	14
Gambar 2.7 Contoh Staging .....	15
Gambar 2.8 Contoh Straight Ahead and pose to pose .....	15
Gambar 2.9 Contoh Gerakan Follow Trough & Over Lapping Action .....	16
Gambar 2.10 Contoh Slow in-Slow out .....	16
Gambar 2.11 Contoh Gerakan Arcs .....	17
Gambar 2.12 Contoh Gerakan Secondary Action.....	17
Gambar 2.13 Mulut Menganga Yang Berlebihan Adalah Salah Satu Contoh Exaggeration .....	18
Gambar 2.14 Contoh Solid Drawing.....	18
Gambar 2.15 Film Animasi Kreasi Anak Bangsa.....	22
Gambar 2.16 Extreme Close Up .....	23
Gambar 2.17 Very Close Up.....	23
Gambar 2.18 Big Close Up .....	24

Gambar 2.19 Close Up.....	24
Gambar 2.20 Medium Close Up .....	25
Gambar 2.21 Mid-Shot .....	25
Gambar 2.22 Three Quarter Shot.....	26
Gambar 2.23 Full-Length Shot .....	26
Gambar 2.24 Long Shot.....	27
Gambar 2.25 High Angle .....	27
Gambar 2.26 Low Angle.....	28
Gambar 2.27 Eye-Level Shot.....	28
Gambar 2.28 Bird’s Eye View .....	29
Gambar 2.29 Over the Shoulder Shot .....	29
Gambar 2.30 Pan.....	30
Gambar 2.31 Ped.....	30
Gambar 2.32 Tilt .....	31
Gambar 2.33 Dolly.....	31
Gambar 2.34 Truck .....	32
Gambar 2.35 Arc.....	32
Gambar 2.36 LightBoxes .....	36
Gambar 3.1 Diagram Scene “CULUN” .....	48
Gambar 3.2 Karakter “Culun”.....	49
Gambar 3.3 Karakter Pak Kumis .....	50

Gambar 3.4	Karakter Kambing .....	50
Gambar 3.5	Storyboard “CULUN” .....	52
Gambar 3.6	Character Library si Culun Tampak Dari Depan .....	53
Gambar 3.7	Contoh Character Layout .....	53
Gambar 4.1	Character Library si Culun Tampak Muka .....	56
Gambar 4.2	Berbagai Posisi Pembuatan Character Library .....	57
Gambar 4.3	Lightbox dan Contoh Gambar Character Layout .....	57
Gambar 4.4	Sketsa Karakter yang Telah diScan .....	58
Gambar 4.5	Hasil Editing Pada Adobe Illustrator .....	59
Gambar 4.6	Proses Pemotongan Gambar Pada Adobe Illustrator .....	60
Gambar 4.7	Pemberian Garis Lengkung Tambahan .....	60
Gambar 4.8	Potongan Lengkap Posisi Hadap Depan .....	60
Gambar 4.9	Pewarnaan Dengan Layer Brbeda .....	61
Gambar 4.10	Pengaturan Stroke .....	62
Gambar 4.11	Gambar Setelah Dibuatkan Gradasi .....	62
Gambar 4.12	Pengaturan Document Properties .....	63
Gambar 4.13	Potongan Gambar yang Telah Disusun Dengan Benar .....	64
Gambar 4.14	Mengatur Titik Tengah .....	64
Gambar 4.15	Peletakan Bone Tool .....	65
Gambar 4.16	Pose Gerakan Pada Tangan Pada Setiap Keyframe .....	65
Gambar 4.17	Gerakan Tangan Pada Sisi yang Lain .....	66

Gambar 4.18 Classic Tween Gerakan Kaki .....	66
Gambar 4.19 Gerakan Kaki yang Telah Disesuaikan .....	67
Gambar 4.20 Contoh Background .....	68
Gambar 4.21 Setting Canvas Adobe Photoshop .....	68
Gambar 4.22 Background Pohon .....	69
Gambar 4.23 Composition Setting Adobe After Effect .....	71
Gambar 4.24 Susunan File Setelah Diatur Letak dan Ukuran .....	71
Gambar 4.25 Pengaturan Keyframe .....	72
Gambar 4.26 AVI Setting .....	72
Gambar 4.27 Compression Setting .....	73
Gambar 4.28 Pengaturan General Pada New Sequence.....	74
Gambar 4.29 Import dan Drag ke Timeline .....	75
Gambar 4.30 Pengaturan Export Setting.....	76



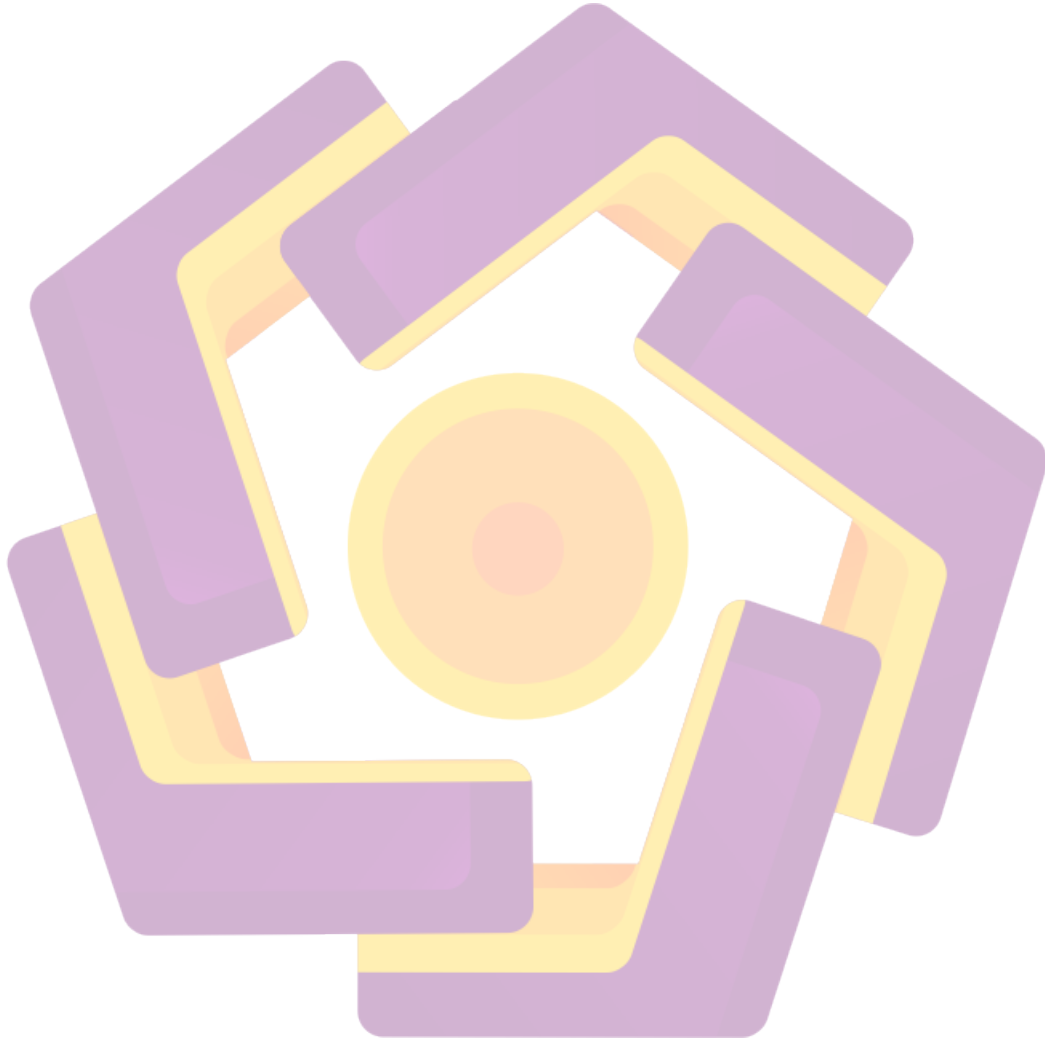
## DAFTAR SINGKATAN



2 D	: 2 Dimensi
3 D	: 3 Dimensi
AVI	: Audio Video Interleave
BCU	: Big Close Up
CU	: Close Up
DV	: Digital Video
ECU	: Extreme Close Up
EXT	: External
FCU	: Full Close Up
FLV	: Flash Video
FLS	: Full-Length Shot
INT	: Internal
JPEG	: Joint Photographic Experts Group
L.S.	: Long Shoot
MCU	: Medium Close Up
MLS	: Medium Long Shot
MPEG	: Motion Picture Experts Group
MS	: Medium Shot
PAL	: Phase Alternating Lite
PC	: Personal Computer
PNG	: Portable Network Graphics
VCD	: Compact Disc Digital Video
VCU	: Very Close Up

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Story Board .....	81
B. SCREENPLAY/SCRIPT .....	93



## INTISARI

Dalam dunia animasi, animasi merupakan media yang banyak digunakan dalam berbagai hal, salah satunya digunakan dalam dunia film 2D. Film animasi 2D dapat digunakan sebagai media penyampaian budi pekerti yang cukup efektif bagi anak-anak. Banyak hal yang anda perlukan untuk membuat sebuah film animasi 2D, salah satunya adalah penggunaan teknik animasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan. Namun anda pasti bingung jika harus menentukan teknik yang tepat dari sekian banyak teknik yang ada. Dengan memilih teknik animasi yang tepat, maka film animasi dapat diproduksi lebih cepat dan menarik dimata anak-anak.

Teknik *Character Library* dan *Character Layout* merupakan pilihan yang tepat, dengan teknik *Character Library*, maka film animasi 2D “CULUN” ini dapat diproduksi lebih cepat, sedangkan teknik *Character Layout* dapat digunakan sebagai pelengkap agar animasi sedikit terlihat berbeda sehingga akan terlihat lebih menarik. Dengan menggabungkan kedua teknik tersebut, diharapkan dapat diproduksi sebuah film animasi yang mengandung nilai budi pekerti dan menarik bagi anak-anak.

Dari hasil Penggabungan teknik *Character Library* dan *Character Layout* dapat dihasilkan sebuah film animasi pendek yang cukup menarik, walaupun persiapan dalam penerapan teknik *Character Library* memakan waktu yang cukup lama, namun setelah persiapan itu selesai, dapat dilakukan produksi film yang lebih cepat. Film animasi 2D “CULUN” ini digarap dengan teknik *Character Library* sebagai teknik dominan, diselingi dengan penggunaan Teknik *Character Layout* pada bagian animasi yang sedikit kemunculannya dalam film, sehingga produksi film lebih efektif.

**Kata Kunci :** Teknik animasi karakter, *Character Library*, *Character Layout*.

## ABSTRACT

*In the world of animation, the animation is a medium that is widely used in various ways, one of which is used in the 2D film. 2D animation film can be used as a medium for delivering the most effective manners for children. Many things you need to make a 2D animated film, one of which is the appropriate use of animation techniques and in accordance with needs. But you must be confuse if you should determine the proper technique of the many techniques that exist. By choosing the appropriate animation techniques, the animated film can be produced more quickly and interest in the eyes of children.*

*Technique Character Library and Character Layout is a popular choice, with techniques Character Library, then this 2D animation film “CULUN” can be produced more quickly, while the Character Layout techniques can be used as a complement to the animation looks a little different so it will look more attractive. By combining these two techniques, it expected to produce an animated film that contains the value of manners and interest for children.*

*From the combining of techniques Character Library and Character Layout can be produced a quite interesting short animated film, although the preparation in the application of Character Library takes a long time, but after the preparation was complete, the film production can be done more quickly. This 2D animation film “CULUN” produced with Character Library technique as the dominant technique, interspersed with the use of Character Layout technique at the little appearance of part animation in the film, it caused film production more effectively.*

**Keywords :** *Character Animation Technique, Character Library, Character Layout.*