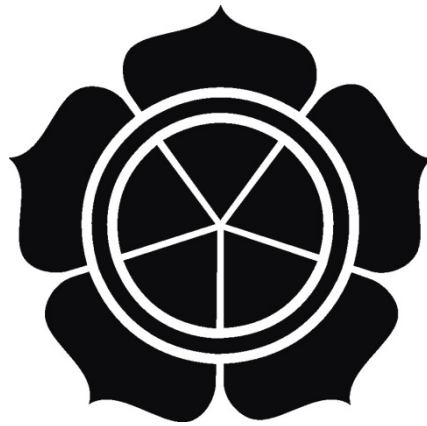


**PERANCANGAN ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN PERPADUAN
METODE HYBRID & TEKNIK VEKTOR**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Agus Supriadi

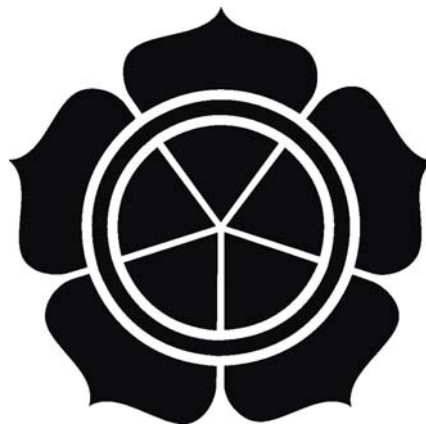
06.11.1094

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN ANIMASI 2D DENGAN PERPADUAN METODE
HYBRID & TEKNIK VEKTOR**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Agus Supriadi

06.11.1094

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Animasi 2 Dimensi Dengan Perpaduan
Metode Hybrid dan Teknik Vektor**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Supriadi

06.11.1094

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Mei 2010

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Animasi 2 Dimensi Dengan Perpaduan
Metode Hybrid dan Teknik Vektor
yang dipersiapkan dan disusun oleh**

Agus Supriadi

06.11.1094

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Mei 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

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

**Ema Utami, S.Si, M.Kom.
NIK. 190302037**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Mei 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

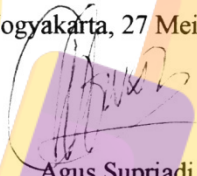


**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001**

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, 27 Mei 2010


Agus Supriadi

06.11.1094

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya kecil ini ku persembahkan kepada pihak-pihak terkait dan orang-orang tercinta yang telah membimbing dan menuntun ku sehingga menjadi seperti sekarang ini. Terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada:

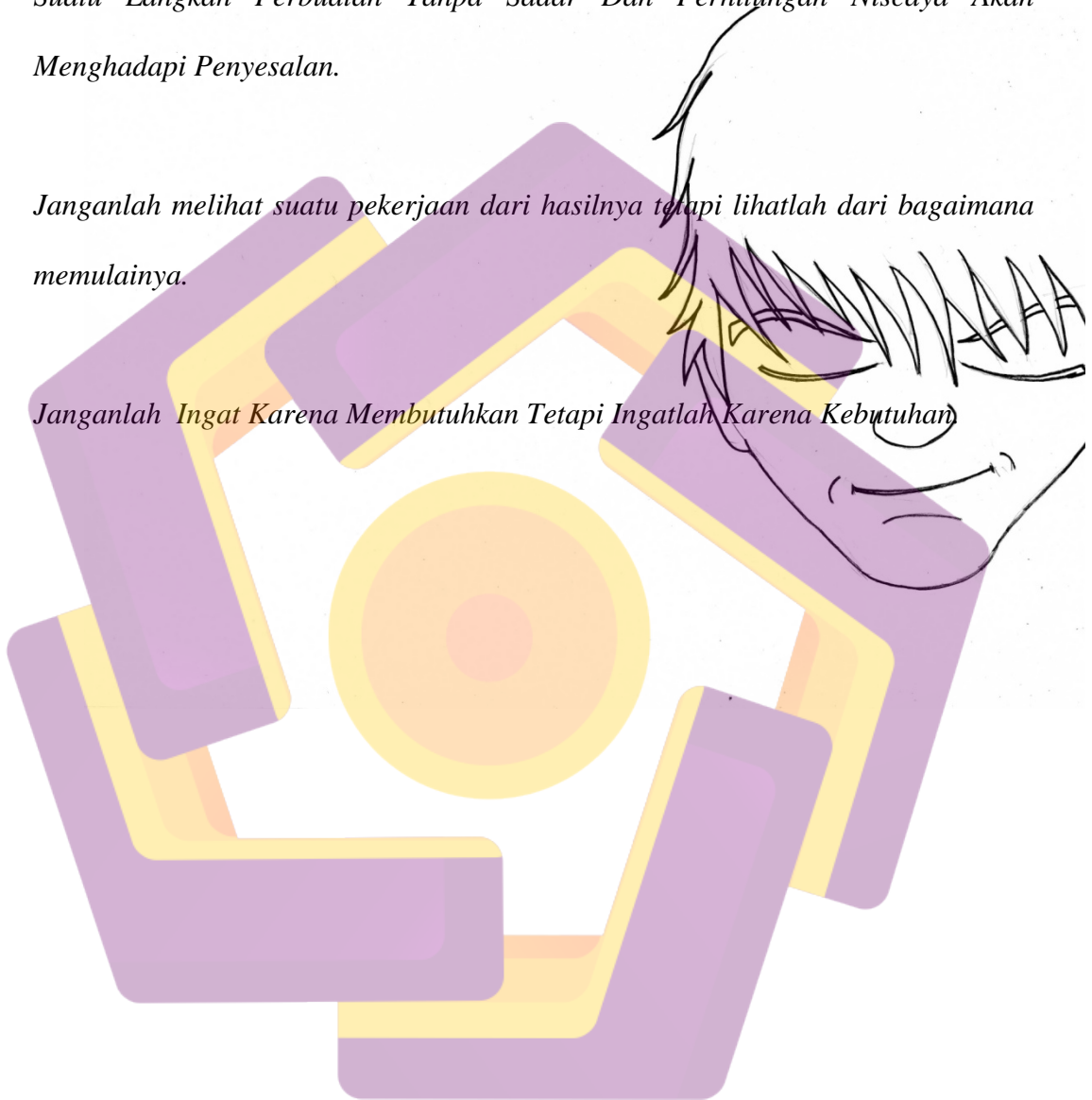
- Allah SWT, terima kasih atas karunia HIDUP yang indah ini.
- Nabi Muhammad SAW pribadi Islami yang tak lekang oleh waktu.
- Teristimewa untuk Bapak Dan Ibuku tercinta, yang tak henti-hentinya menyayangiku, mendukung dan mendoakanku sepanjang waktu.
- Kakak-kakakku (mbak Lisa, mbak Lesli, mbak Rina, mas Kasdi, mas Har, mas Husin) dan adikku tercinta (Taufiq Hidayat) beserta segenap keluargaku lainnya.
- Pak Amir Sofyan Fatah, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih atas waktu yang diberikan ditengah-tengah kesibukan bapak untuk membimbing dan mengarahkan saya menjadi lebih baik.
- Kekasihku Riri Lestari, untuk perhatian dan kasih sayangmu.
- Teman-teman K76 Family & Friends :Wahid, Tya, Ivan (makasih buat pinjaman laptopnya), Unie, Tutut (makasih buat pinjaman komputernya), Arda, Ketut, Agung, Karin, Ahmat Tri & Mas Budi (makasih buat saran dan Kritiknya).
- Teman-teman S1TI-B 2006, Futsal TI-B 2006, sukses buat kalian semua dan terima kasih untuk semangatnya.
- My Guitar, terima kasih kau telah mengobati kejenuhanku.
- Teman-teman lainnya baik di dunia maya maupun nyata yang tidak bisa disebutkan satu per satu, Terima kasih semuanya.

MOTTO

Suatu Langkah Perbuatan Tanpa Sadar Dan Perhitungan Niscaya Akan Menghadapi Penyesalan.

Janganlah melihat suatu pekerjaan dari hasilnya tetapi lihatlah dari bagaimana memulainya.

Janganlah Ingat Karena Membutuhkan Tetapi Ingatlah Karena Kebutuhan



KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan atas rahmat Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi dengan judul **“Perancangan Animasi 2 Dimensi dengan Perpaduan Metode Hybrid & Teknik Vector”**.

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 :

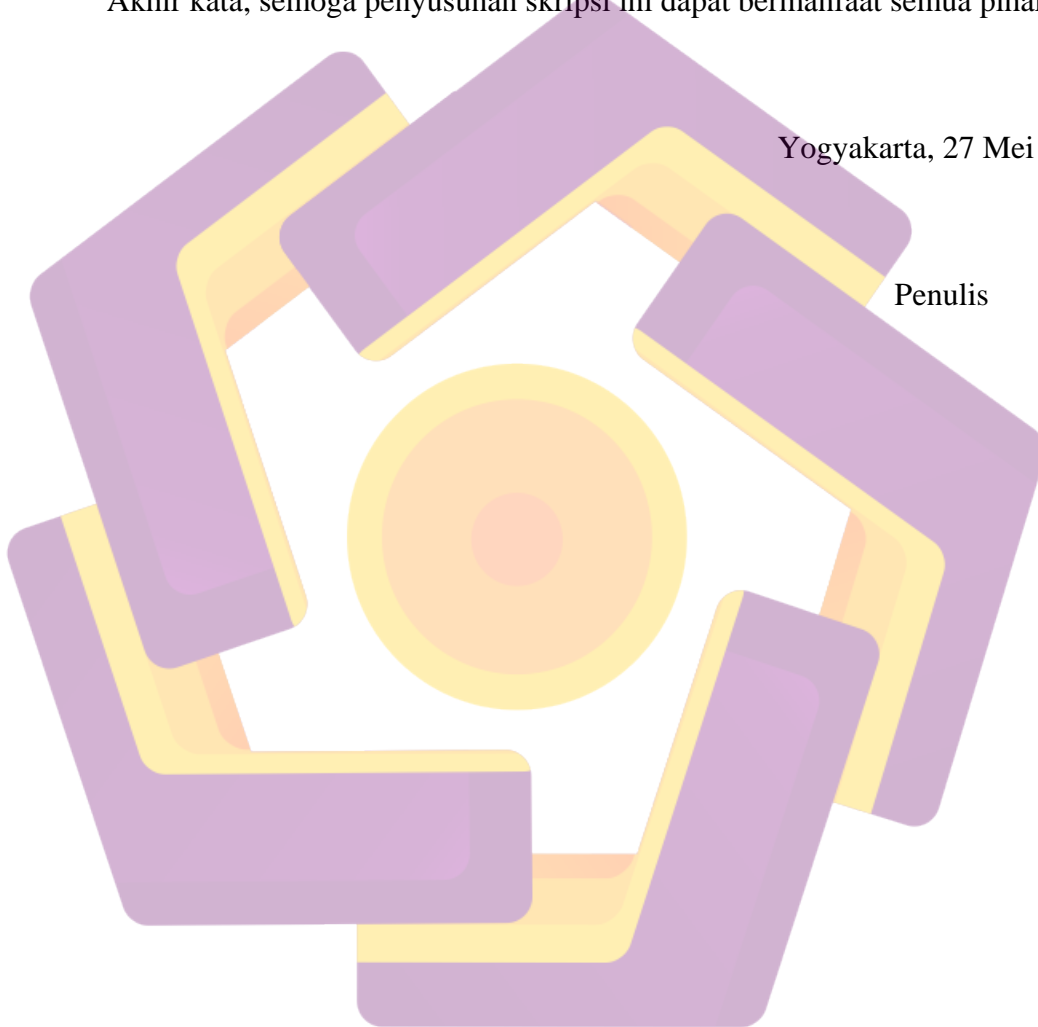
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
3. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
5. Orang tua adik dan kakak-kakak 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, 27 Mei 2010

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRAKSI	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4

BAB II. DASAR TEORI

2.1 Pengertian Animasi	6
2.2 Perkembangan Dunia Animasi	6
2.3 Prinsip Animasi	7
2.3.1 Squash & Scretch	7
2.3.2 Anticipation	8
2.3.3 Staggering	8
2.3.4 Straight Ahead & Pose to Pose	9
2.3.5 Follow through & Overlapping Action	9
2.3.6 Slow in Slow Out	10
2.3.7 Arcs	10
2.3.8 Secondary Action	10
2.3.9 Timing	11
2.3.10 Exaggeration	11
2.3.11 Solid Drawing	12
2.3.12 Appeal	12
2.4 Teknik Animasi	13
2.4.1 Stop Motion	13
2.4.2 Teknik Digital	14
2.4.3 Hybrid	15
2.4.4 Rotoscoping & Motion Capture	15
2.4.5 Animatronic	16
2.5 Proses Produksi	16

2.5.1 Pra Produksi	16
2.5.2 Produksi.....	18
2.5.3 Post Produksi.....	20
2.6 Perangkat yang dibutuhkan	20
2.6.1 Perangkat Keras (Hardware)	20
2.6.2 Perangkat Lunak (Software)	21

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Perancangan	26
3.1.1 Menentukan Ide Cerita	26
3.1.2 Menentukan Tema Cerita	27
3.1.3 Logline	27
3.1.4 Sinopsis	27
3.1.5 Skenario Diagram.....	29
3.1.6 Perancangan Karakter / Penokohan.....	30
3.1.8 Story Board	34
3.1.9 Properti dan Latar Tempat	36
3.2 Analisis Teknik dan Kebutuhan Perangkat	38
3.2.1 Analisis Teknik Perancangan.....	38
3.2.1.1 Hybrid Animation.....	39
3.2.1.2 Teknik Vektor	40
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat	41
3.2.2.1 Perangkat Keras (Hardware).....	41

3.2.2.2 Perangkat Lunak (Software)	42
--	----

BAB IV. PEMBAHASAN

4.1 Penerapan Teknik	45
4.1.1 Penerapan Teknik Hybrid	45
4.1.2 Penerapan Teknik Vektor	45
4.2 Produksi	46
4.2.1 Menggambar	46
4.2.2 Scanning	49
4.2.3 Membuat Background & Properti Pendukung	51
4.2.4 Clean Up	53
4.2.5 Coloring	55
4.2.6 Perancangan Animasi	58
4.2.7 Composing	60
4.3 Post Produksi	63
4.3.1 Editing Video & Sound FX	63
4.3.2 Finishing	65
4.4 Testing	67

BAB V. PENUTUP

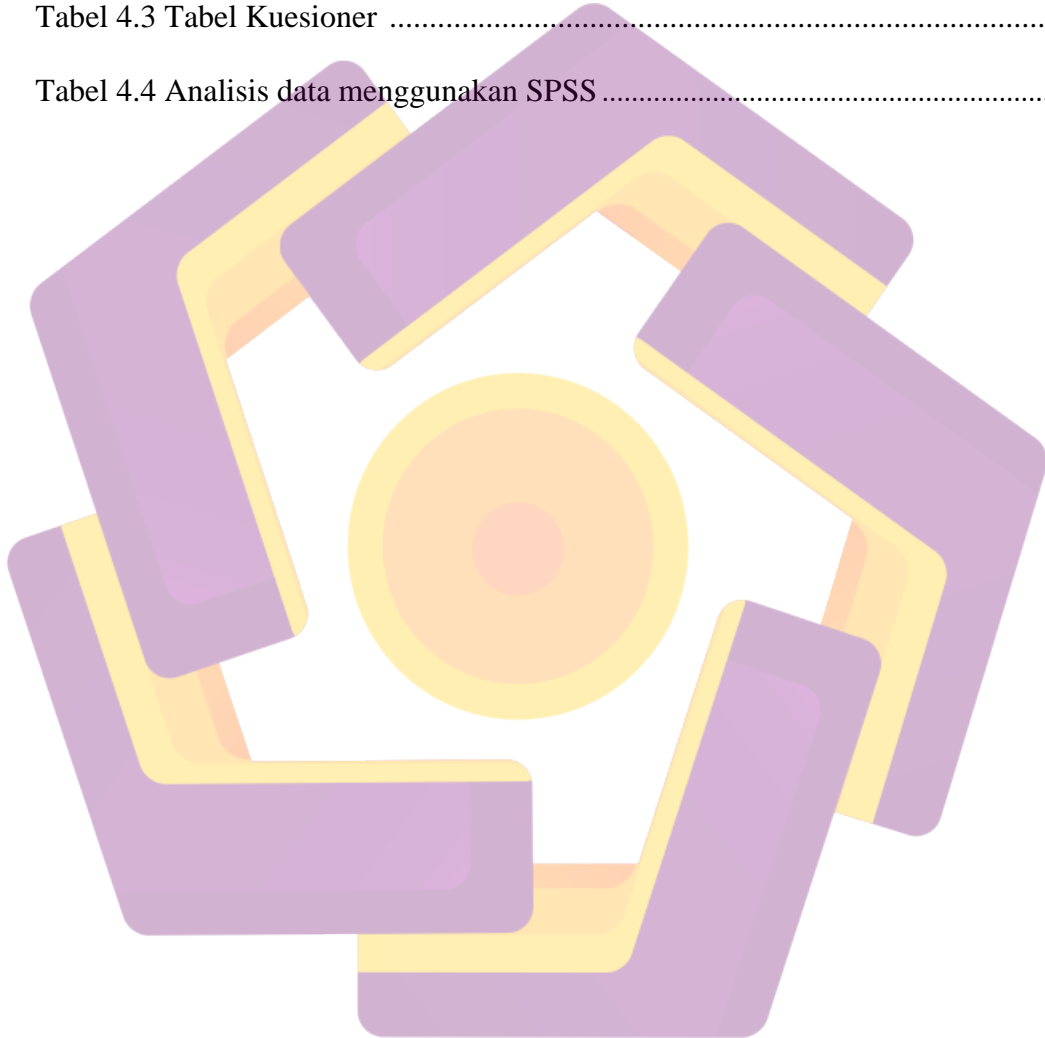
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tool dan Fungsi dalam Pembuatan Gambar Vector	52
Tabel 4.2 Tool yang digunakan dalam Pewarnaan	57
Tabel 4.3 Tabel Kuesioner	68
Tabel 4.4 Analisis data menggunakan SPSS	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gerakan Squash & Scretch.....	7
Gambar 2.2 Gerakan Anticipation	8
Gambar 2.3 Gerakan Staging	8
Gambar 2.4 Gerakan Straigh A head Action & Pose to pose	9
Gambar 2.5 Gerakan Follow Through & Overlapping Action	9
Gambar 2.6 Gerakan Slow in Slow Out.....	10
Gambar 2.7 Gerakan Secondary Action.....	11
Gambar 2.8 Gerakan Exaggeration.....	11
Gambar 2.9 Gambar Solid Drawing.....	12
Gambar 2.10 Appeal	12
Gambar 2.11 Adobe Photoshop Cs3 interface	22
Gambar 2.12 Adobe Illustrator Cs3 interface	23
Gambar 2.13 Adobe Flash Cs3 interface	23
Gambar 2.14 Adobe After Effect Cs3 interface.....	24
Gambar 2.15 Adobe Premiere Pro Cs3 interface.....	25
Gambar 3.1 Skenario Diagram.....	29
Gambar 3.2 Dirnt	30
Gambar 3.3 Nicotine	31
Gambar 3.4 Tar	33
Gambar 3.5 Perbandingan Proporsional ketiganya.....	34
Gambar 3.6 Cuplikan Story Board.....	35

Gambar 3.7 Korek Gas.....	36
Gambar 3.8 Jam Tangan	36
Gambar 3.9 Telepon Seluler	37
Gambar 3.10 Kamar Kost	37
Gambar 3.11 Dalam Goa	38
Gambar 4.1 Gambar dasar Dirnt pada cut 08.....	47
Gambar 4.2 Gambar awal key.....	48
Gambar 4.3 Gambar akhir key	48
Gambar 4.4 In between	49
Gambar 4.5 Kotak dialog pada saat memindai	51
Gambar 4.6 Background dengan menggunakan teknik Vektor	52
Gambar 4.7 Properti dengan menggunakan teknik Vektor	53
Gambar 4.8 Gambar hasil scan dasar	54
Gambar 4. 9 Tampilan menu curve	54
Gambar 4.10 Gambar awal dan hasil clean up	55
Gambar 4.11 Gambar awal sebelum diberi warna	56
Gambar 4.12 Gambar awal sesudah diberi warna	57
Gambar 4.13 Keyframe pada Adobe Flash Cs3.....	59
Gambar 4. 14 Tampilan objek yang akan digeser	59
Gambar 4.15 Pengaturan komposisi awal pada Adobe After Effect Cs3	60
Gambar 4.16 Import source objek kedalam layer	61
Gambar 4.17 Perancangan keyframe pada Adobe After Effect Cs3.....	62
Gambar 4.18 Proses awal Render	63

Gambar 4.19 Pembuatan lembar kerja pada Adobe Premiere Pro	64
Gambar 4.20 Pengaturan lainnya pada Adobe Premiere Pro	64
Gambar 4.21 Proses import file ke dalam layer video	65
Gambar 4.22 Proses ekspor file	67



INTISARI

Pada Perancangan Proyek Skripsi ini berkonsep pada teknik animasi 2 dimensi yakni Hybrid dan Vektor. Hybrid yang menggunakan teknik menggambar secara manual pada media kertas dan kemudian diolah secara terkomputerisasi (Semi Komputer). Dipadukan dengan Teknik Vektor, yang seluruh pengerjaannya berdasarkan komputer. Kedua teknik ini bekerja berdasarkan latar belakang grafik yang berbeda yakni: Hybrid dengan grafis *Bitmap* dan Vektor dengan grafis *Vector*. Keduanya bekerja berdasarkan kapasitasnya masing-masing mulai dari proses pembuatan background, perancangan animasi hingga pembuatan properti pendukung. Namun dengan perbedaan tersebut, keduanya terbukti dapat dipadukan membentuk sebuah animasi 2 dimensi yang berjudul “The Smoking Hero”. Sekian, atas perhatiannya, Terima kasih.

Kata Kunci : Hybrid, *Vektor*, Grafis *Bitmap*, Grafis *Vector*.



ABSTRACT

This Project has a concept that using 2D Animation technique like; Hybrid & Vector Technique. Hybrid with concepts drawing by hand and then using computer (Semi computerized), has merged by Vector (Full Computerized). Although these techniques, working with different principal. Hybrid is working with Bitmap based & then Vector technique by Vector based. All of them have worked with its capability, ex.: for making all of background, Arranging Animation model, even making object properties. Even though have many differences, these techniques have been proved with 2D Animation Product, with the title “The smoking hero.” Thanks for your attention.

Keywords: Hybrid, *Vector technique*, *Bitmap*, *Vector*.

