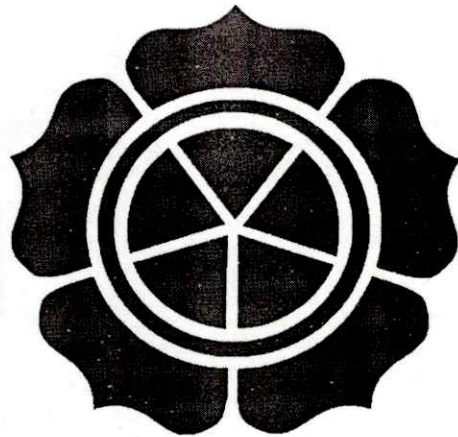


Perancangan Film Animasi 2D "Pill and John"

Dengan Menerapkan Visual Effect



disusun oleh :

Agus Dwi Prasetyo

10.11.4175

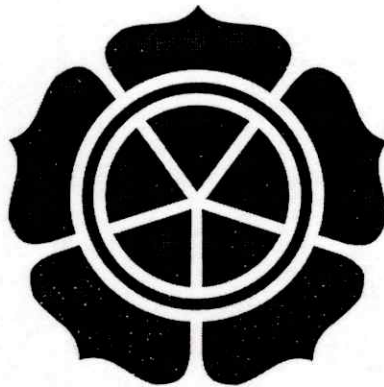
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

Perancangan Film Animasi 2D "Pill and John"

Dengan Menerapkan Visual Effect

SKRIPSI

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



disusun oleh

Agus Dwi Prasetyo

10.11.4175

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D "PILL AND JHON"

DENGAN MENERAPKAN VISUAL EFFECT

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Dwi Prasetyo

10.11.4175

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 03 Agustus 2015

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D "PILL AND JHON"
DENGAN MENERAPKAN VISUAL EFFECT**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Dwi Prasetyo

10.11.4175

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 03 september 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Kusnawi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302112

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 september 2015

KETUA 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 karya 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, 09 September 2015



Agus Dwi Prasetyo

10.11.4175

MOTTO

- La haula wala quwwata illa billahil `aliyil adzim.
- Jangan lupa bahagia
- Kamu tak bisa kembali ke masa lalu dan mengubah sebuah awal yang buruk, namun kamu bisa membuat akhir yang indah, mulai saat ini!
- Jika kamu benci drama dihidupmu, berhentilah jadi pemainnya.
- Belajarlah untuk menikmati dan mensyukuri segala yang Tuhan beri sekecil apapun itu.
- Still Alone And Having Fun

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat, limpahan karunia, serta hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa dunia ini hijrah dari zaman yang jahiliah, ke zaman yang penuh dengan ilmu. Pada kesempatan ini, penyusun juga tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua, Ibu (Sri) dan Bapak (Sugeng) serta adik (Nia) dan kakak (Angga) yang telah memberikan banyak dukungan baik moril maupun materil dan do'a, kasih sayang, perhatiannya untuk putra-mu ini.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan dan masukannya guna penyempurnaan skripsi ini.
3. Teman-teman seperjuangan dari kelas 10-S1TI-08, yang banyak memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas dukungan dan semangat kalian.
4. Teman-teman bob production yang memberikan pengalaman yang luar biasa hingga saat ini.
5. Penghuni Jambusari Cempedak 13 yang oye.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan Film Animasi 2D "PILL AND JHON" Dengan Menerapkan Visual Effect”, yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1 dalam bidang Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, penyusun mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna membantu skripsi ini menjadi lebih baik.

Pada kesempatan ini penyusun menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom. Selaku dosen pembimbing.
3. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya dengan do'a kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 september 2015

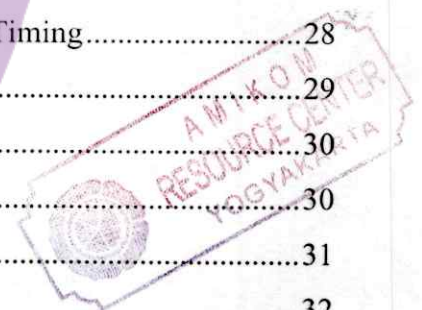
Penyusun



Daftar Isi

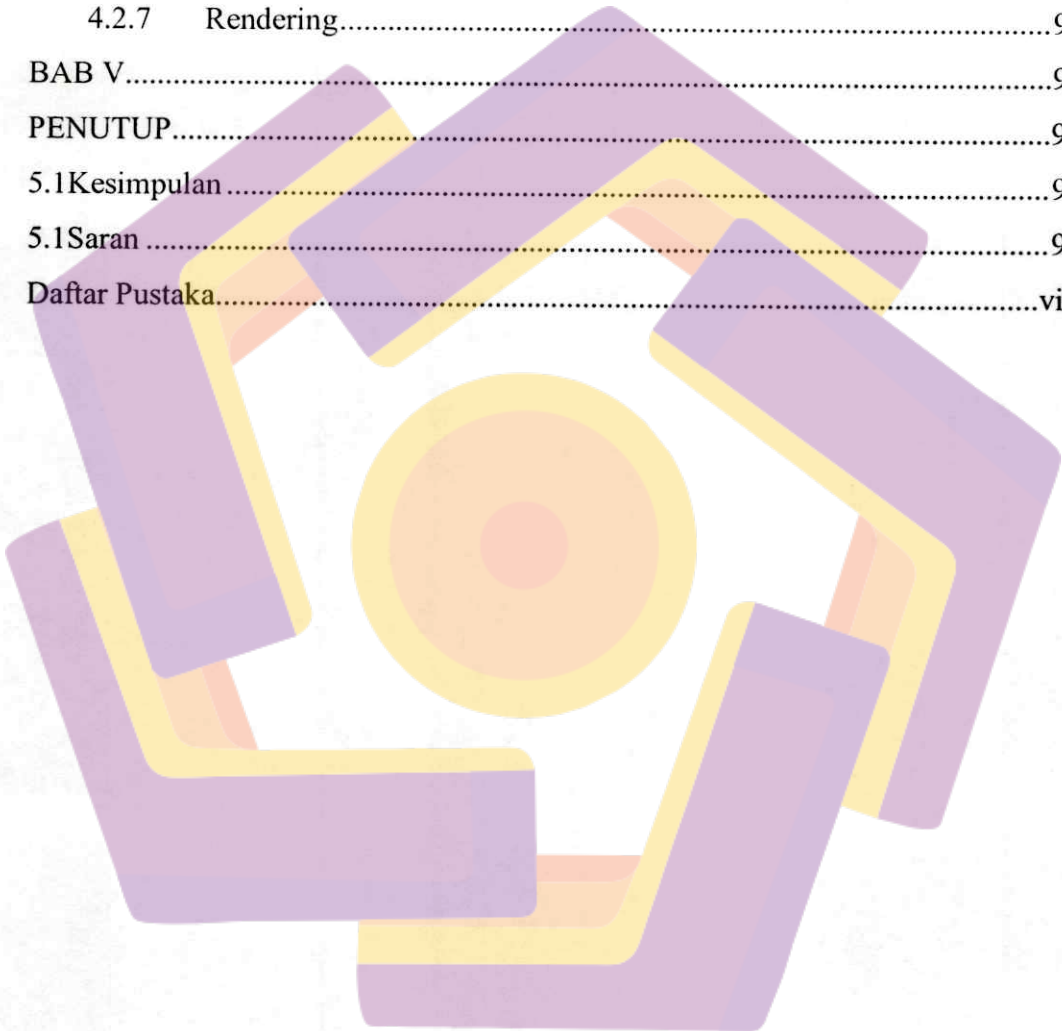
<u>HALAMAN JUDUL</u>	i
<u>HALAMAN PERSETUJUAN</u>	ii
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u>	iii
<u>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</u>	iv
<u>HALAMAN MOTTO</u>	v
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u>	vi
<u>KATA PENGANTAR</u>	vii
<u>DAFTAR ISI</u>	viii
<u>DAFTAR TABEL</u>	xii
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xiii
<u>DAFTAR DIAGRAM</u>	xv
<u>INTISARI</u>	xvi
<u>ABSTRACT</u>	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Pengertian Film	10
2.3 Pengertian Animasi	11
2.4 Sejarah Animasi	11
2.4.1 Sejarah Singkat Animasi	11

2.4.2	Perkembangan Animasi di Indonesia	14
2.5	Jenis-jenis dan Teknik Animasi	15
2.5.1	Bentuk Animasi	15
2.5.2	Jenis Animasi.....	16
a)	Animasi Sel (Cell Animation).....	16
b)	Animasi Frame.....	17
c)	Animasi Sprite.....	17
d)	Animasi Lintasan	17
e)	Animasi Spline.....	17
f)	Animasi Vektor	18
g)	Animasi Karakter	18
h)	Computational Animation.....	18
i)	Morphing.....	19
2.5.3	Teknik Animasi.....	19
2.6	Prinsip Animasi.....	21
2.6.1	Solid Drawing	22
2.6.2	Timing dan Spacing.....	23
2.6.3	Squash dan Stretch.....	24
2.6.4	Anticipation	25
2.6.5	Slow In and Slow Out.....	25
2.6.6	Arcs.....	26
2.6.7	Secondary Action.....	27
2.6.8	Follow Through and Overlapping Action Timing.....	28
2.6.9	Straight Ahead Action and Pose to Pose	29
2.6.10	Staging	30
2.6.11	Appeal.....	30
2.6.12	Exaggeration	31
2.7	Tahap Pengembangan Animasi	32
2.7.1	Ide Cerita.....	32
2.7.2	Sejarah Sebuah Cerita.....	32
2.7.3	Tema	33



2.7.4	Logline.....	33
2.7.5	Sinopsis.....	33
2.7.6	Diagram Scene.....	34
2.7.7	Screenplay / Script.....	35
2.7.8	Storyboard.....	36
2.7.9	Pembuatan Karakter.....	37
2.7.10	Background.....	38
2.7.11	Framing.....	38
2.7.12	Coloring.....	44
2.7.13	Lip-Synch.....	44
2.7.14	Sound.....	45
2.7.15	Editing.....	45
2.8	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	46
2.8.1	Adobe After Effect CS 3.....	46
2.8.2	Adobe Premiere Pro CS 3.....	60
BAB III.....		62
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		62
3.1	Tinjauan Umum.....	62
3.2	Analisis.....	64
3.2.1	Analisis SWOT.....	64
3.2.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	64
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	66
3.3	Perancangan.....	68
3.3.1	Pra Produksi.....	68
BAB IV.....		77
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		77
4.1	Implementasi.....	77
4.1.1	Uji Coba Film Animasi 2D.....	77
4.1.2	Pemeliharaan Sistem.....	79
4.2	Pembahasan.....	79
4.2.1	Proses Produksi.....	79

4.2.2	Penggambaran / Drawing.....	80
4.2.3	Pewarnaan.....	83
4.2.4	Background & Foreground.....	85
4.2.5	Pembuatan Animasi.....	87
4.2.6	Pemberian Audio.....	94
4.2.7	Rendering.....	95
BAB V.....		97
PENUTUP.....		97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.1	Saran.....	98
Daftar Pustaka.....		viii



Daftar Tabel

Tabel 2.1 Matrik Literatur Review dan Posisi Penelitian.....	8
Tabel 3.1 Rancangan Storyboard.....	72
Tabel 4.1 Review Testing.....	78



Daftar Gambar

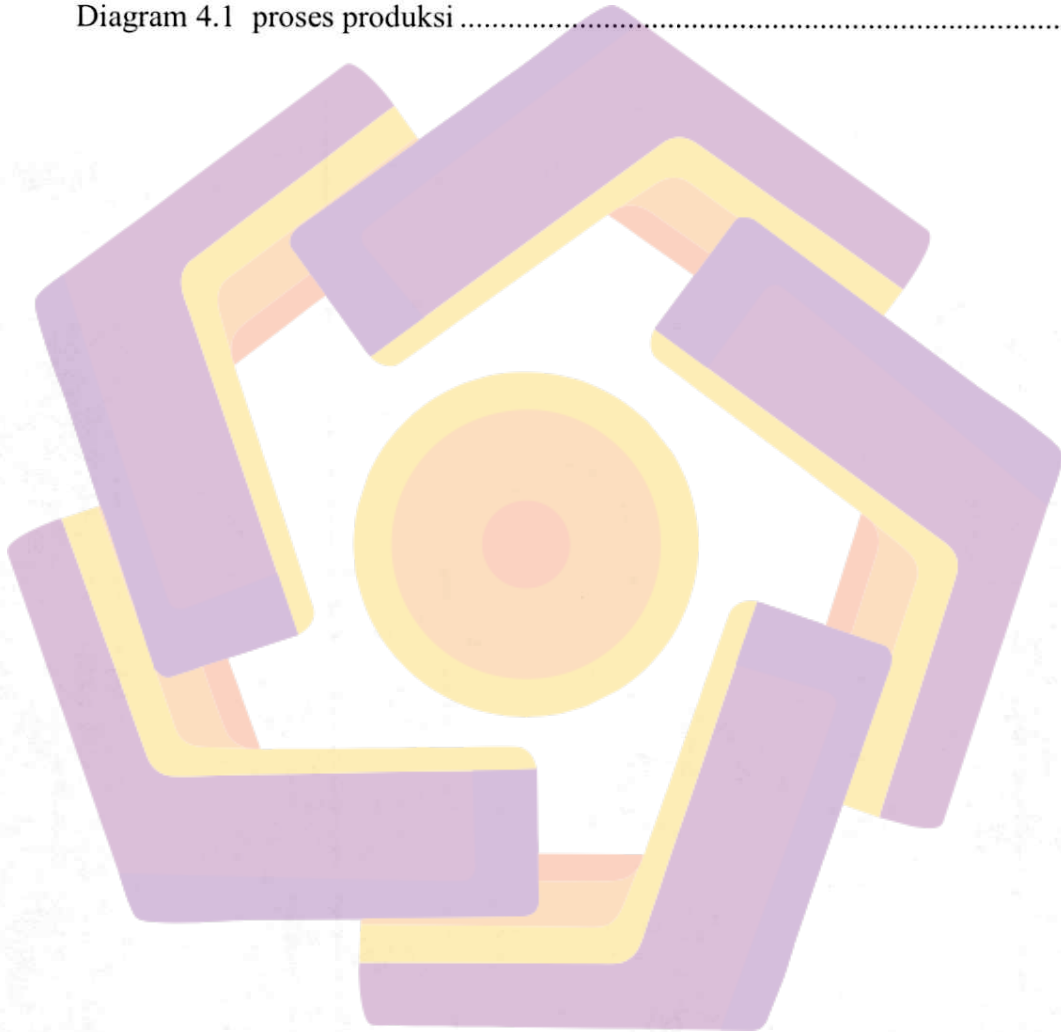
Gambar 2.1 Solid Drawing	22
Gambar 2.2 Timing and Spacing	23
Gambar 2.3 Squash and stretch pada ekspresi karakter	25
Gambar 2.4 Anticipation.....	25
Gambar 2.5 Slow in slow out.....	26
Gambar 2.6 Arcs	27
Gambar 2.7 Secondary action.....	28
Gambar 2.8 Follow Through and Overlapping Action Timing.....	29
Gambar 2.9 Straight Ahead Action and Pose to Pose Solid Drawing	30
Gambar 2.10 Staging	30
Gambar 2.11 contoh Appeal dalam animasi toy story.....	31
Gambar 2.12 Exaggeration	32
Gambar 2.13 Interface Adobe Effect CS 3	46
Gambar 2.14 Interface Adobe Premiere Pro CS 3.....	61
Gambar 4.2 Desain gambar tangan karakter dan background	81
Gambar 4.3 tracing Pill tampak depan di Corel Draw X6.....	82
Gambar 4.4 tracing Pill di Corel Draw X6	82
Gambar 4.5 tracing Jhon di Corel Draw X6	83
Gambar 4.6 penggambaran ulang background di Corel Draw X6	83
Gambar 4.7 Pewarnaan Karakter Pill tampak depan di Corel Draw X6	84
Gambar 4.8 Pewarnaan Karakter Pill tampak samping di Corel Draw X6	84
Gambar 4.9 Pewarnaan Karakter Jhon di Corel Draw X6.....	85
Gambar 4.10 Pewarnaan Background	86
Gambar 4.11 Foreground.....	86

Gambar 4.12 Hasil penggabungan.....	87
Gambar 4.12 Karakter Berjalan.....	88
Gambar 4.13 Pergerakan alis menggunakan efek cc bender	89
Gambar 4.14 Pergerakan mulut menggunakan efek cc bender	89
Gambar 4.15 Penganimasian bernafas menggunakan efek cc power pin.....	90
Gambar 4.16 Kelengkukan badan menggunakan efek cc bend it.....	91
Gambar 4.17 Explode gum menggunakan cc burn film	91
Gambar 4.18 Pill berubah warna menggunakan effect change to color	92
Gambar 4.19 Render awal dari film animasi pill and jhon.....	93
Gambar 4.20 Tampilan effects & presets.....	93
Gambar 4.21 Setelah terkena efect echo.....	94
Gambar 4.22 pemberian audio.....	95
Gambar 4.23 Tahap Rendering.....	96
Gambar 4.24 Setting Rendering.....	96



Daftar Diagram

Diagram 2.1 Format Diagram Scene	34
Diagram 2.2 Contoh diagram scene Petualangan Abdan	35
Diagram 3.1 WorkFlow Proses Produksi	63
Diagram 4.1 proses produksi	80



INTISARI

Perkembangan teknologi yang ada mendukung untuk menciptakan teknik teknik yang baru dalam pembuatan suatu video. Film kartun merupakan media informasi yang sangat populer saat ini, serta perkembangannya yang sangat begitu pesat dengan cerita yang berbagai macam. Setiap perkembangan yang baru pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Di dalam pembuatan sebuah film kartun terdapat beberapa tahapan pengerjaan. Tahapan pertama melakukan perancangan, tahapan ini terdiri dari suatu ide cerita, tema, sinopsis, character, membuat script, serta storyboard. Tahapan kedua yaitu pembuatan film kartun itu sendiri, ada menggambar, pewarnaan, animasi, sound atau suara dan editing.

Film kartun 2D “Pill And Jhon“ merupakan film cerita lucu, yang menceritakan tentang 2 ekor cacing yang tidak pernah akur yang mempunyai sifat yang berbeda. dalam film ini jhon mempunyai watak pamer dan pelit dan Pill mempunyai sifat baik hati dan tidak sombong. Film ini berupa film animasi 2D berdurasi singkat yang mempunyai pesan moral dan dibuat dengan menggunakan after effect . Film ini diharapkan dapat mengenalkan ke semua masyarakat.

Kata Kunci : Animasi 2D, *visual effect*, after effect



ABSTRACT

Supporting the development of existing technologies to create new techniques in the making of a video. Cartoons information media are very popular today, as well as its development is very rapid with stories of various kinds. Every new development that certainly has advantages and disadvantages of each.

In the manufacture of a cartoon, there are several stages of processing. The first stage to do the design, this stage consists of a story idea, a theme, a synopsis, character, create scripts and storyboards. The second stage is a cartoon film making itself, there are drawing, coloring, animation, sound or sound and editing.

2D cartoon movie "Pill And John" is a humorous story of the film, which tells the story of two worms that never got along that has the properties that the film berbeda. dalam Jhon has showrooms and stingy character and the Pill have a kind nature and not overbearing. This film is in the form of a 2D animation film that has a short duration and a moral message created using after effects. The film is expected to be introduced to all of society.

Keywords: *2D animation, visual effects, after-effects*