

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “COCO DAN EGI” MENGGUNAKAN
TEKNIK EXAGGERATION**

SKRIPSI



disusun oleh
Andri Erik Sulistio
12.11.6071

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**



**PEMBUATAN ANIMASI 2D “COCO DAN EGI” MENGGUNAKAN
TEKNIK EXAGGERATION**

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



disusun oleh
Andri Erik Sulistio
12.11.6071

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “COCO DAN EGI” MENGGUNAKAN
TEKNIK EXAGGERATION**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andri Erik Sulistio

12.11.6071

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada Tanggal 10 Agustus 2016

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom
190302187



PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI 2D “COCO DAN EGI” MENGGUNAKAN TEKNIK EXAGGERATION

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andri Erik Sulistio

12.11.6071

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 September 2016

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 skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 14 September 2016



12.11.6071



MOTTO

Man Jadda Wa Jadda”

Barang siapa yang bersungguh - sungguh akan mendapatkannya

“Allah mencintai pekerjaan yang apabila bekerja ia menyelesaikannya dengan baik”

(HR. Thabrani)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan jalan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Orang Tua Ayah dan Ibu saya yang selalu mendoakan dan mendukung penuh atas anaknya dalam menjalani perkuliahan hingga akhirnya dapat menyelesaikan kewajiban ini.
3. Aprilla Prima Sari, yang mensupport dan mengingatkan saya agar lebih giat lagi menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom sebagai pembimbing yang telah membantu saya dari awal sampai akhirnya menyelesaikan skripsi saya. Terima Kasih atas kritik, saran yang membangun sehingga saya dapat mendapatkan hasil yang memuaskan.
5. Untuk sahabat keluarga yang membantu, mendoakan dan mendukung selama skripsi yaitu Anjayyy Family serta anak kontrakan yang selalu menemani bermain DOTA sebagai penghilang stress saat menjalani skripsi. Terima kasih atas semuanya.
6. Kelas 12-SITI-05 sebagai keluarga yang bersama sama mengarungi perkuliahan selama 4 tahun ini dan seluruh pihak yang tidak dapat di sebutkan satu persatu.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan judul “Pembuatan Animasi 2D Coco dan Egi Menggunakan Teknik Exaggeration”. Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM Yogyakarta” Jurusan Teknik Informatika.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

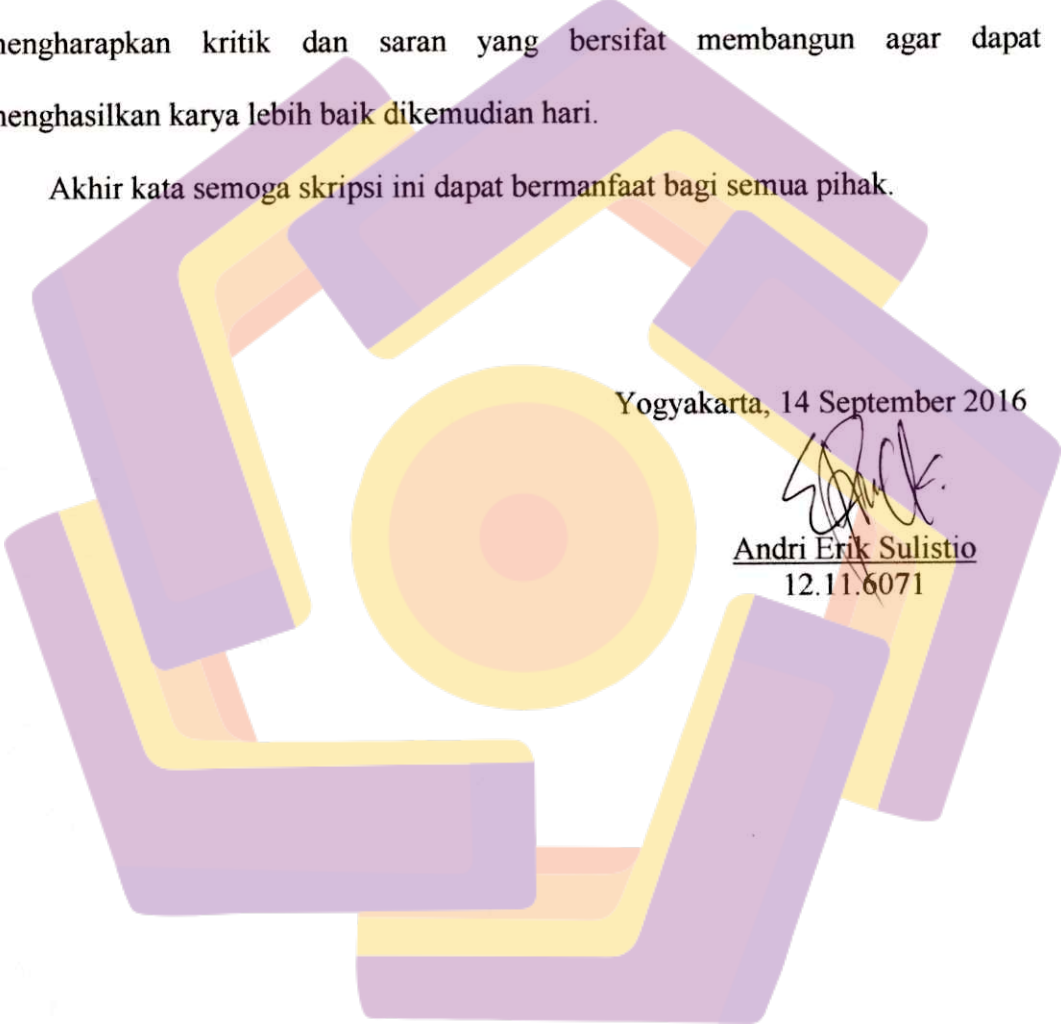
1. Allah SWT yang telah memberikan jalan keluar atas segala masalah yang saya hadapi dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas segala bimbingan dan ilmu pengetahuan yang telah diberikan.
5. Bapak Ibu Dosen dan seluruh staff serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan kemudahan-kemudahan selama menuntut ilmu.
6. Orang tua saya yang selalu memberikan dukungan semangat, do'a, moral dan material.



7. Seluruh teman-teman yang telah memberikan inspirasi dan membantu proses penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dapat menghasilkan karya lebih baik dikemudian hari.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.



Yogyakarta, 14 September 2016



Andri Erik Sulistio

12.11.6071

DAFTAR ISI

JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Pengertian Animasi	4
2.2 Prinsip - prinsip Animasi.....	5
2.2.1 <i>Squash And Stretch</i>	5
2.2.2 <i>Anticipation</i>	6
2.2.3 <i>Staging</i>	6
2.2.4 <i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	7
2.2.5 <i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	8
2.2.6 <i>Slow In – Slow Out</i>	9

2.2.7	<i>Arcs</i>	9
2.2.8	<i>Secondary Action</i>	10
2.2.9	<i>Timing</i>	10
2.2.10	<i>Exaggeration</i>	11
2.2.11	<i>Solid Drawing</i>	12
2.2.12	<i>Appeal</i>	12
2.3	Teknik Animasi.....	13
2.4	Film Animasi 2 Dimensi.....	13
2.4.1	Film Animasi sel (<i>Cell Technique</i>).....	13
2.4.2	Film Animasi potongan (<i>Cut Out Animation</i>)	13
2.4.3	Film Animasi Bayangan (<i>Silhouette Animation</i>).....	14
2.4.4	Film Animasi Kolase (<i>Collage Animation</i>).....	14
2.5	Film Animasi 3 Dimensi.....	14
2.5.1	Animasi Boneka (<i>Puppet Animation</i>)	14
2.5.2	Piksilasi (<i>Pixilation</i>).....	14
2.6	Proses Pembuatan Film Kartun.....	15
2.6.1	Pra Produksi.....	15
2.6.2	Produksi.....	16
2.6.3	Pasca Produksi.....	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		18
3.1	Analisis Sistem.....	18
3.1.1	Kebutuhan Perangkat keras (<i>Hardware</i>).....	18
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	18
3.2	Pra Produksi.....	19
3.2.1	Ide	19

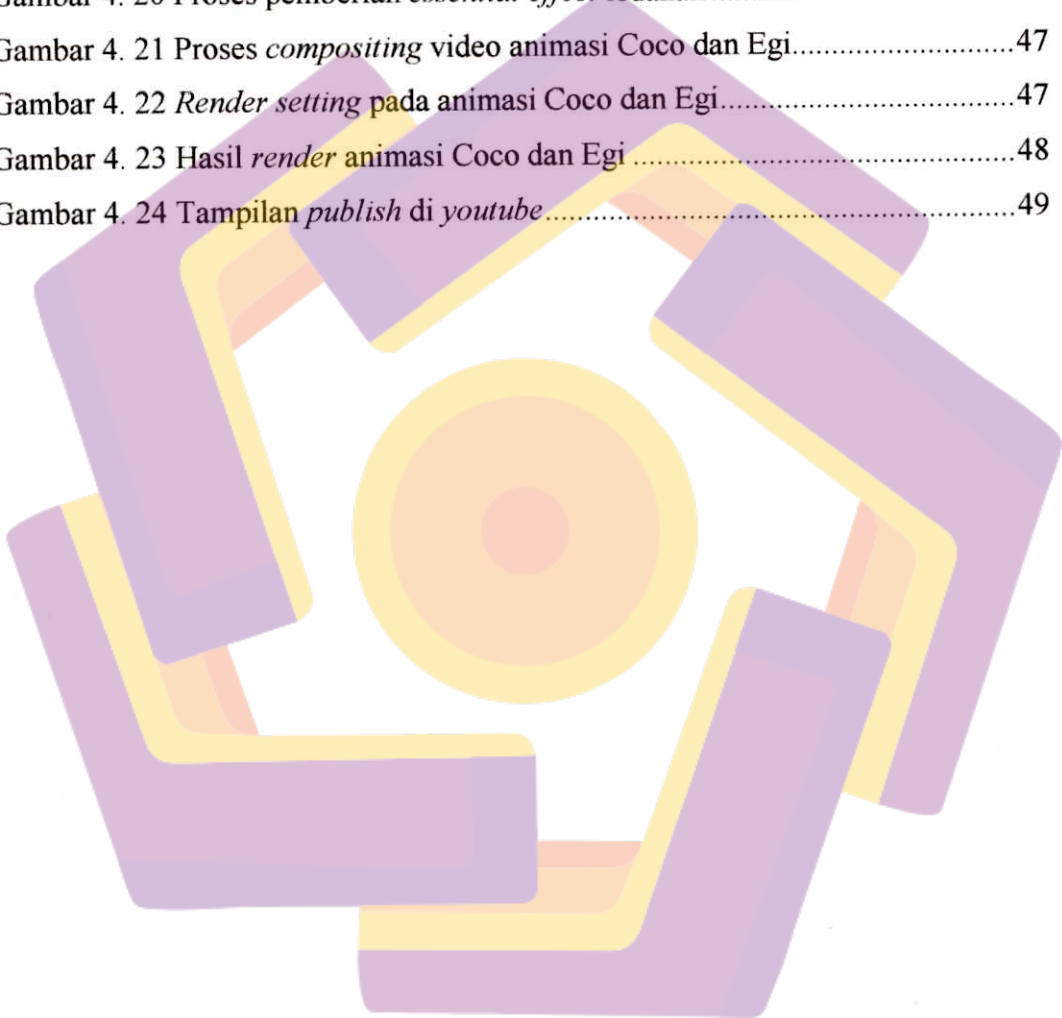
3.2.2	<i>Screenply / Script</i>	19
3.2.3	Pembuatan Karakter.....	24
3.2.4	<i>Storyboard</i>	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		32
4.1	Pembuatan Karakter.....	32
4.2	Pembuatan <i>Environment</i>	35
4.3	Proses Animasi.....	39
4.3.1	Animasi <i>Frame by Frame</i>	39
4.3.2	Animasi Dengan <i>Bones</i>	41
4.3.3	<i>Keyframe Animation</i>	43
4.3.4	Animasi 3D.....	45
4.4	Proses <i>Editing & Compositting</i>	45
4.5	<i>Rendering</i>	47
4.6	Pengecekan metode <i>Exeaggeration</i>	48
4.7	<i>Upload Youtube</i>	49
BAB V.....		50
5.1	Kesimpulan.....	50
5.2	Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....		52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Squash and Stretch</i>	5
Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i>	6
Gambar 2. 3 <i>Staging</i>	7
Gambar 2. 4 <i>Straight Ahead and pose to pose</i>	8
Gambar 2. 5 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	8
Gambar 2. 6 <i>Slow In – Slow Out</i>	9
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i>	10
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i>	10
Gambar 2. 9 <i>Timing</i>	11
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i>	11
Gambar 2. 11 <i>Solid Drawing</i>	12
Gambar 2. 12 <i>Appeal</i>	13
Gambar 3. 1 Sketsa Coco.....	24
Gambar 3. 2 Sketsa Egi.....	25
Gambar 3. 3 Sketsa Jin	26
Gambar 4. 1 Pembuatan karakter Coco menggunakan Adobe Photoshop CS6	32
Gambar 4. 2 Pembuatan karakter Egi menggunakan Adobe Photoshop CS 6	33
Gambar 4. 3 Pembuatan karakter Coco menggunakan Adobe Flash CS6.....	33
Gambar 4. 4 Pembuatan karakter Egi menggunakan Adobe Flash CS6	34
Gambar 4. 5 Pembuatan karakter Jin menggunakan Adobe Flash CS6	34
Gambar 4. 6 Pembuatan <i>background</i> dengan Adobe Photoshop CS6.....	35
Gambar 4. 7 Pembuatan <i>environment</i> lampu dengan Adobe Photoshop CS6.....	36
Gambar 4. 8 Pembuatan <i>environment</i> tangga dengan Adobe Photoshop CS6	36
Gambar 4. 9 Pembuatan <i>environment</i> tali dengan Adobe Photoshop CS6.....	37
Gambar 4. 10 Pembuatan <i>environment</i> roket dengan Adobe Photoshop CS6.....	37
Gambar 4. 11 <i>Environment</i> 2D tali dan tangga dengan Adobe Flash CS6.....	38
Gambar 4. 12 <i>Environment</i> 2D balon dengan Adobe Flash CS6	38
Gambar 4. 13 Pembuatan <i>environment</i> 3D dengan Autodesk Maya 2014	39
Gambar 4. 14 Proses pembuatan animasi <i>frame by frame</i>	40

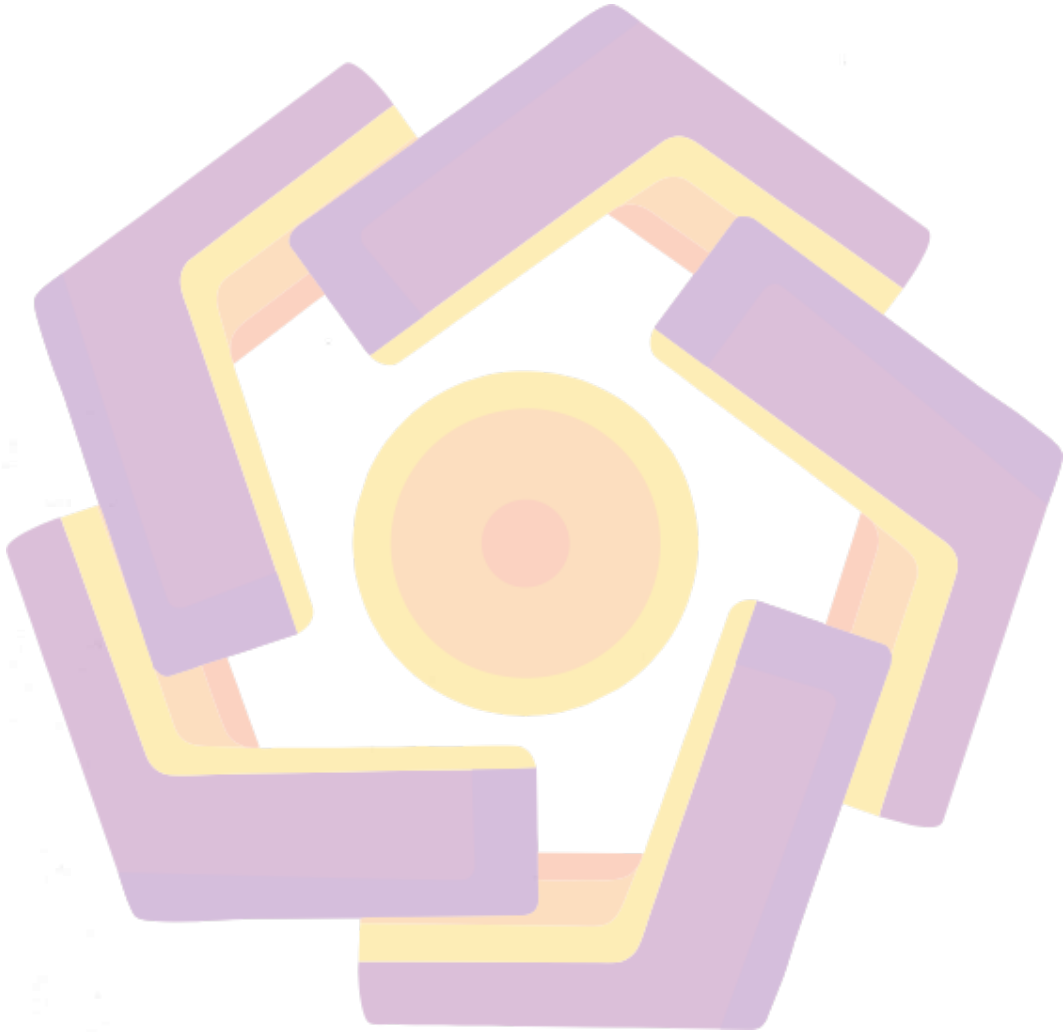


Gambar 4. 15 Proses pemasangan <i>bones</i> pada karakter Coco	42
Gambar 4. 16 Proses pemasangan <i>bones</i> pada karakter Egi	43
Gambar 4. 17 Proses <i>keyframe animation</i> pada gerakan roket terbang	44
Gambar 4. 18 Proses animasi perputaran lampu.....	45
Gambar 4. 19 Proses pemberian <i>essential effect</i> nyala api	46
Gambar 4. 20 Proses pemberian <i>essential effect</i> ledakan	46
Gambar 4. 21 Proses <i>compositing</i> video animasi Coco dan Egi.....	47
Gambar 4. 22 <i>Render setting</i> pada animasi Coco dan Egi.....	47
Gambar 4. 23 Hasil <i>render</i> animasi Coco dan Egi	48
Gambar 4. 24 Tampilan <i>publish</i> di <i>youtube</i>	49



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 *Storyboard*26



INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini sangat cepat sehingga menuntut kita untuk memperoleh informasi secara cepat dan mudah, salah satunya perfilman di bidang animasi yang mempermudah kita untuk menyampaikan sesuatu yang di bikin semenarik mungkin untuk memikat hati para penontonnya dengan salah satu bahkan beberapa teknik yang di diterapkan di animasi tersebut.

Teknik exaggeration merupakan upaya untuk mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Di buat sedemikian rupa sehingga terlihat sebagai bentuk ekstrimitas ekspresi tertentu dan biasanya untuk keperluan komedi.

Animasi “Coco dan Egi” di buat untuk memberikan beberapa informasi yang berupa saran, kritikan atau nasehat yang di buat dengan menonjolkan teknik animasi exaggeration di dalamnya.

Kata Kunci: Hiperbolis, Ekstrimitas, Ekspresi, Komedi.



ABSTRACT

Along with the development of technology, 2D cartoon film is now experiencing rapid growth. Cartoons are now arguably one of the gold mines in the world of entertainment and as a medium of entertainment and learning that is readily accepted by everyone.

Cut Out Animation is one of the techniques of making animation using several pieces of part of the character. Basically the cutting section on character figure consists of the head, neck, torso, two arms and two legs. However, the piece parts can be adapted to the needs of the story, can be made less than 7 pieces or more.

2D cartoon movie "Think Green Be Green" tells the story of a character named "Sora" is still the high school conducting environmental awareness in daily activities.

Keywords: *2D Cartoon Movie, Cut Out, Adobe Flash CS6, Adobe Premiere CS6, Paint Tool Sai*

