

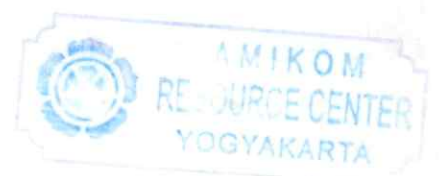
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “POPO and
BUMBUM” DENGAN TEKNIK KAMERA HOT MOVES
PADA ADOBE PHOTOSHOP CS5**

SKRIPSI



disusun oleh
Joshua Rio Prasetyadi
11.11.5079

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



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “POPO and
BUMBUM” DENGAN TEKNIK KAMERA HOT MOVES
PADA ADOBE PHOTOSHOP CS5**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Joshua Rio Prasetyadi

11.11.5079

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "POPO AND
BUMBUM" DENGAN TEKNIK KAMERA HOT MOVES
PADA ADOBE PHOTOSHOP CS5**

yang disusun oleh

Joshua Rio Prasetyadi

11.11.5079

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 Mei 2015

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D "POPO AND
BUMBUM" DENGAN TEKNIK KAMERA HOT MOVES
PADA ADOBE PHOTOSHOP CS5**

yang disusun oleh

Joshua Rio Prasetyadi

11.11.5079

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 08 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juni 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 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Juni 2015



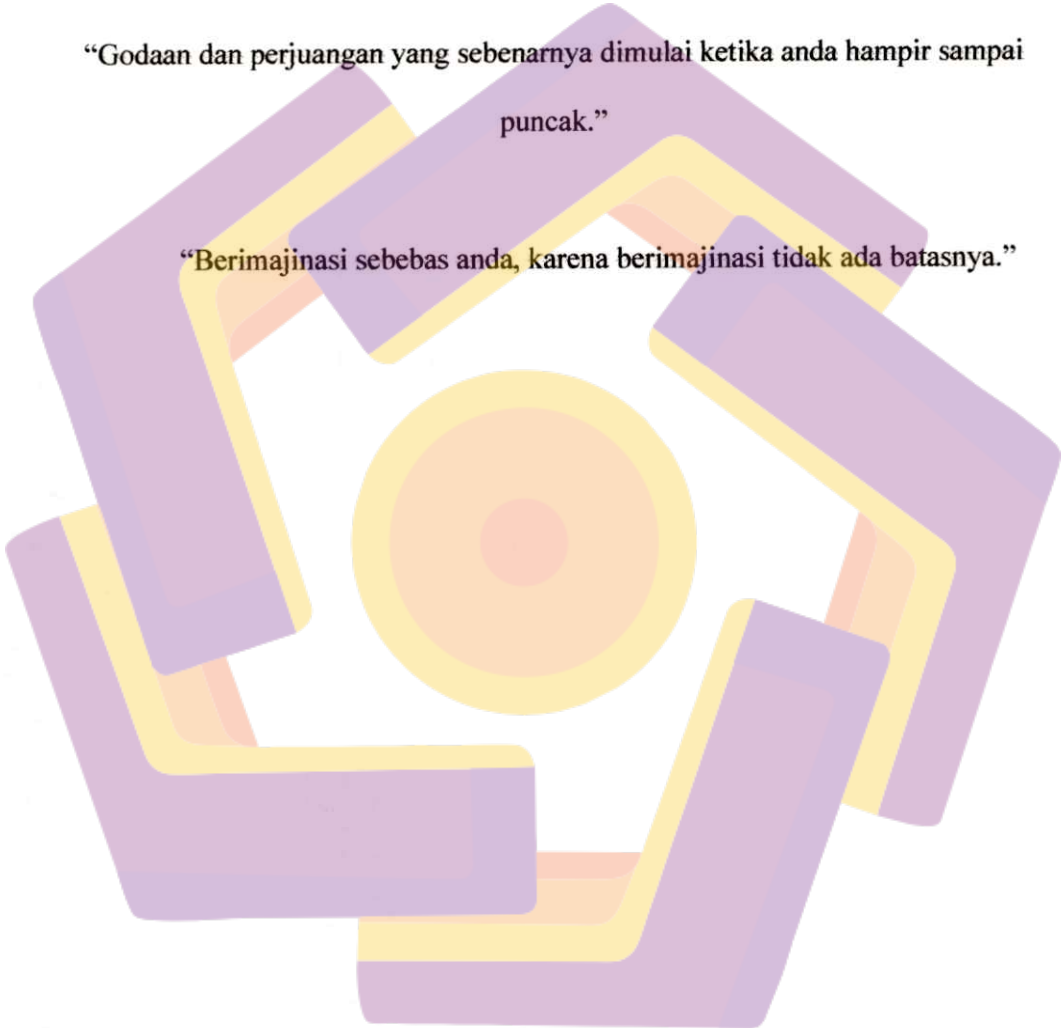
Joshua Rio Prasetyadi
NIM. 11.11.5079

MOTTO

“Nikmatilah proses yang kamu kerjakan saat ini. Proses yang telah kamu kerjakan sebanding dengan nilai yang akan kamu dapat.”

“Godaan dan perjuangan yang sebenarnya dimulai ketika anda hampir sampai puncak.”

“Berimajinasi sebebas anda, karena berimajinasi tidak ada batasnya.”



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Dan Pembuatan Film Animasi 2D “Popo and Bumbang” Dengan Menggunakan Teknik Kamera Hot Moves Pada Adobe Photoshop CS5.

Skripsi ini dengan bangga penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua dan kedua adik saya, Ibu Elvia Martha Muriasningrum dan Bapak Rochmat Ariadi, Yosafat Rakyantama Adhi, dan Jeremy Ray Faldi atas segala doa, dukungan, dan semangat yang terus diberikan kepada penulis.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak Adi Djayusman dari MSV Studio selaku narasumber yang turut membantu dalam penyusunan skripsi.
4. Ratih Indradyati, Apriyanto Pandu, Asilka Islamey, Rony Alkautsar, Mutmainah, teman seperjuangan ketika mengerjakan skripsi. Terimakasih atas dukungan, support, dan semangat , kebersamaan dan saling berbagi ilmu pengetahuan.
5. Keluarga besar kelas 11.S1-TI.07, “Kalian Sangat Luar Biasa”.
6. Serta seluruh pihak yang terlibat dan tidak dapat saya ucapkan satu persatu, Terima Kasih semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan kemuliannya, penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi yang berjudul Perancangan Dan Pembuatan Film Animasi 2D “Popo and Bumbum” Dengan Menggunakan Teknik Kamera Hot Moves Pada Adobe Photoshop CS5.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Srata-1 Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam pembuatan laporan ini penulis tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

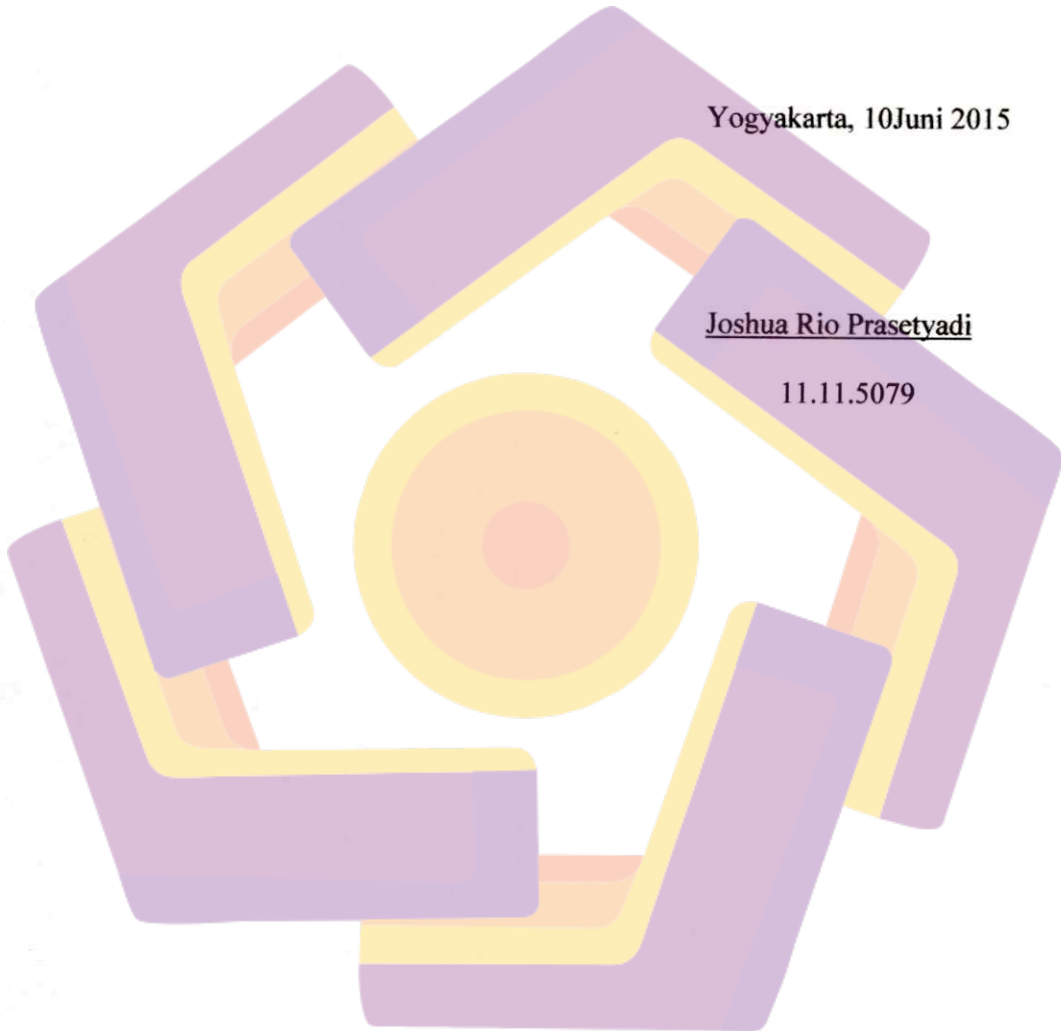
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT, selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Keluarga saya yang selalu memberikan semangat, motivasi serta dukungannya untuk menjalani kuliah serta menyelesaikan skripsi.
5. Teman - teman serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan maupun kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar bisa menjadi pembelajaran untuk penyusunan penelitian selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 10 Juni 2015

Joshua Rio Prasetyadi

11.11.5079



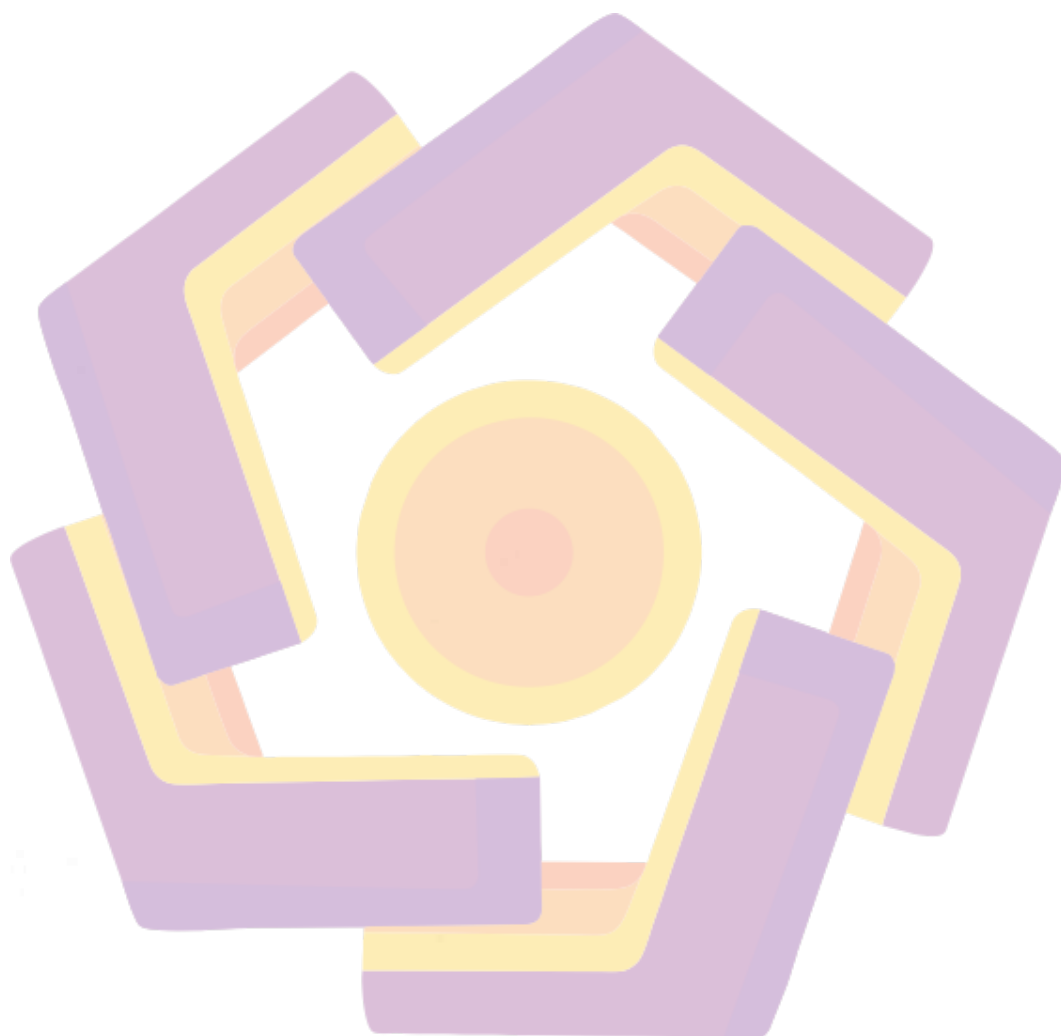
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Penelitian	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Analisis SWOT.....	7

2.2.1	<i>Strength</i> (kekuatan)	7
2.2.2	<i>Weakness</i> (kelemahan)	7
2.2.3	Opportunity (peluang)	8
2.2.4	<i>Threats</i> (ancaman)	8
2.3	Analisis Kebutuhan	8
2.3.1	Fungsional	8
2.3.2	Non Fungsional	9
2.4	Animasi 2D (2 dimensi)	9
2.5	Pengertian Animasi	10
2.5.1	Sejarah Animasi	10
2.5.2	Prinsip Dasar Animasi	13
2.5.3	Jenis Animasi	16
2.5.4	Teknik Animasi	18
2.6	Tahapan pembuatan animasi	19
2.8.1	PRAPRODUKSI	19
2.8.2	PRODUKSI	21
2.8.3	PASCAPRODUKSI	21
2.7	Standar Video	21
2.8	Teknik Kamera Hot Moves	22
2.10.1	Roll/ Dutch Tilt	22
2.10.2	Foreground Paralax	23
2.10.3	Back Paralax	23
BAB III		24
ANALISIS DAN PERANCANGAN		24
3.1	Deskripsi Umum	24

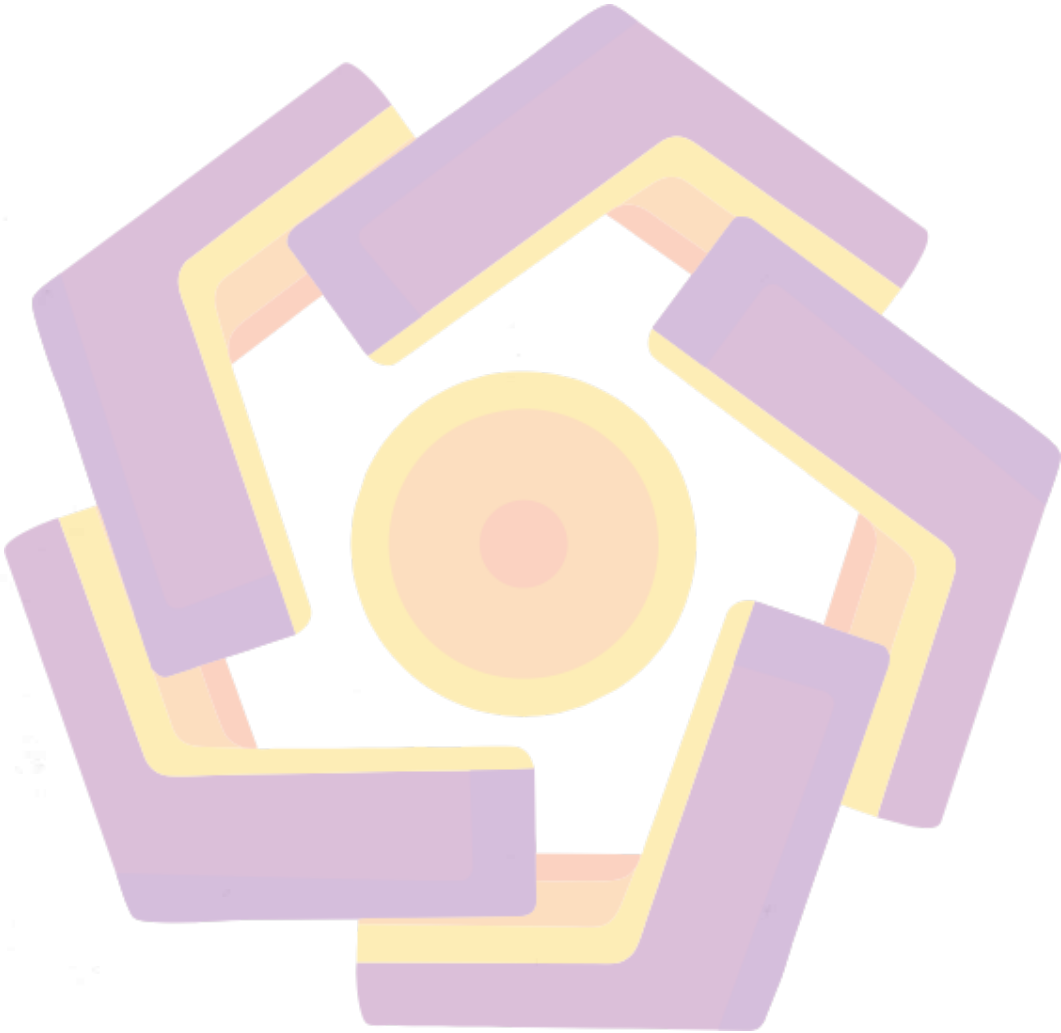
3.2	Analisis SWOT.....	24
3.3	Analisis Kebutuhan	26
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	26
3.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional	26
3.4	Pra Produksi	28
3.4.1	Konsep atau ide cerita	28
3.4.2	Riset	29
3.4.3	Pembangunan Karakter	30
3.4.4	Pembuatan Naskah	32
3.4.5	Storyboard	41
BAB IV	55
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	55
4.1	Produksi.....	55
4.1.1	Pembuatan 2D Karakter	55
4.1.2	Pembuatan background dan aset pendukung	56
4.1.3	Perancangan tata letak.....	61
4.1.4	Pembuatan animasi.....	61
4.1.5	Proses animatic.....	66
4.1.6	Menentukan angel kamera	67
4.1.7	Sound Producing	70
4.2	Pasca Produksi.....	70
4.2.1	Editing.....	70
4.2.2	Rendering	75
BAB V PENUTUP	77
5.1	Kesimpulan.....	77

5.2	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA		xviii
Lampiran		xx



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel SWOT	25
Tabel 3. 2 Storyboard.....	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Gambar Karakter Bumbum	56
Gambar 4. 2 Gambar Karakter Popo.....	56
Gambar 4. 3 Sketsa awal background.....	57
Gambar 4. 4 Proses coloring background	58
Gambar 4. 5 Proses coloring background	58
Gambar 4. 6 Gambar Background (<i>Wastafle</i>) setengah jadi.....	59
Gambar 4. 7 Gambar Botol Kecap.....	59
Gambar 4. 8 Gambar Mangkuk Ayam.....	60
Gambar 4. 9 Gambar Botol Sabun.....	60
Gambar 4. 10 Setting background wastafel (<i>final</i>)	61
Gambar 4. 11 Proses pengaturan awal lembar kerja pada Photoshop CS5.....	62
Gambar 4. 12 Tool Brush.....	63
Gambar 4. 13 Pemilihan Style Brush.....	63
Gambar 4. 14 Proses tracing pada animasi “Popo and Bumbum”	64
Gambar 4. 15 Proses coloring pada animasi “Popo and Bumbum”.....	65
Gambar 4. 16 Proses coloring pada animasi “Popo and Bumbum”.....	65
Gambar 4. 17 Proses menggabungkan karakter dan background pada animasi “Popo and Bumbum”	66
Gambar 4. 18 Proses Animatic sebelum coloring.....	66
Gambar 4. 19 Proses Penganimasian sesudah coloring	67
Gambar 4. 20 Teknik Kamera Hot Moves Roll/ Dutch Tilt pada animasi “Popo and Bumbum”	68

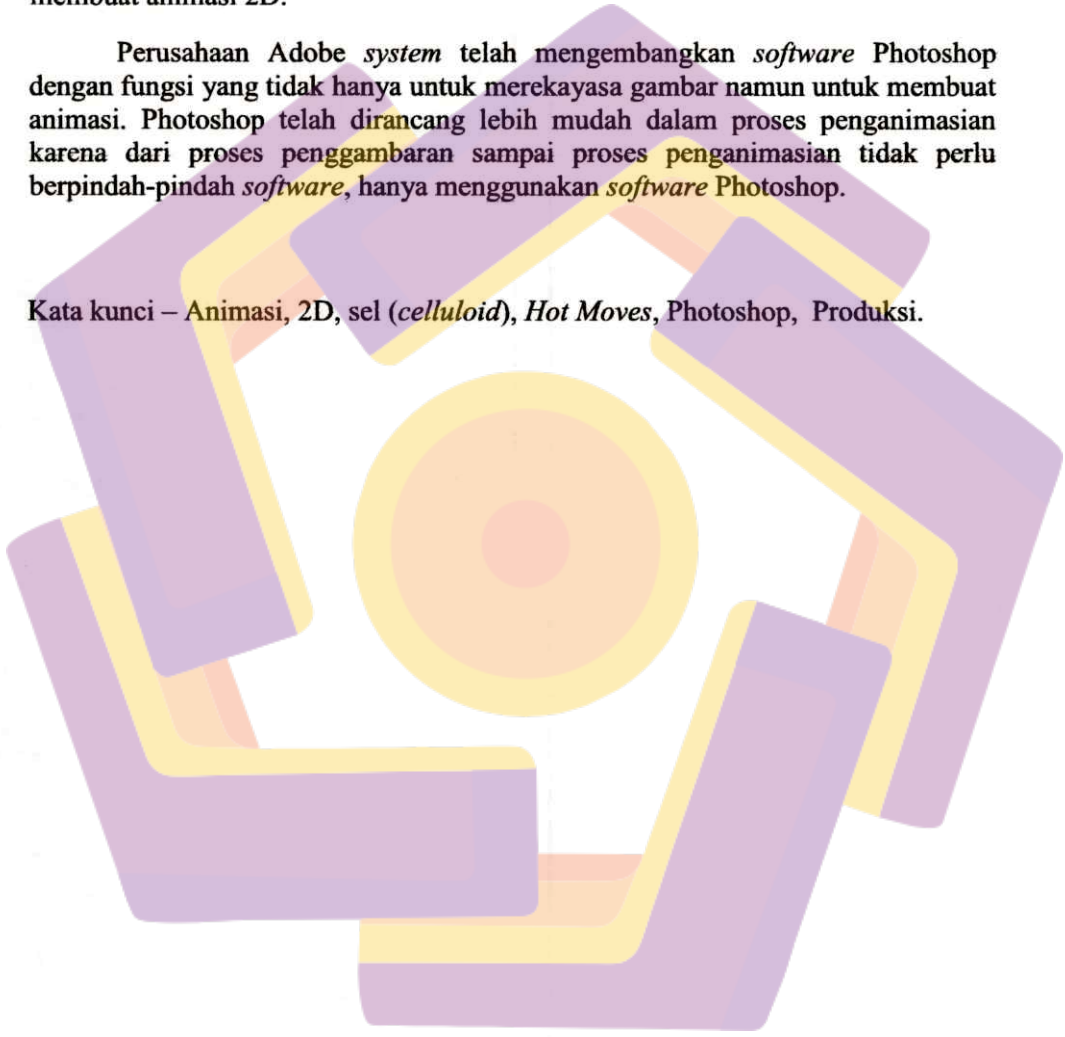
Gambar 4. 21 Teknik Kamera Moves Foreground Paralax (Dari sudut pandang Bumbum) pada animasi “Popo and Bumbum”	68
Gambar 4. 22 Teknik Kamera Moves Foreground Paralax (Dari sudut pandang Popo) pada animasi “Popo and Bumbum”	69
Gambar 4. 23 Teknik Kamera Hot Moves Back Paralax (kamera bergerak 180 derajat) pada animasi “Popo and Bumbum”	69
Gambar 4. 24 Proses Tampilan Awal Adobe Premiere Pro CS5.....	70
Gambar 4. 25 Proses Memberi Nama Project Adobe Premiere Pro CS5.	71
Gambar 4. 26 Proses Editing Menggunakan Adobe Premiere Pro CS5	73
Gambar 4. 27 Kolom file aset yang diimport untuk disatukan menjadi sebuah video pada Adobe Premiere Pro CS5.....	74
Gambar 4. 28 Proses Editing video dan sound pada Adobe Premiere Pro CS5 ...	74
Gambar 4. 29 Proses Export Menjadi Video Menggunakan Adobe Premiere Pro CS5.....	75

INTISARI

Animasi merupakan media baru untuk menyampaikan pesan yang dikemas secara lebih menarik. Dalam perkembangannya film animasi lebih diminati dari segi tampilan dan efek yang ditampilkan. Untuk membuat animasi dibutuhkan *software* khusus untuk pembuatannya, namun tidak semua animator pemula yang ingin membuat film animasi 2D memahami *software* yang digunakan untuk membuat animasi 2D.

Perusahaan Adobe system telah mengembangkan *software* Photoshop dengan fungsi yang tidak hanya untuk merencanakan gambar namun untuk membuat animasi. Photoshop telah dirancang lebih mudah dalam proses penganimasian karena dari proses penggambaran sampai proses penganimasian tidak perlu berpindah-pindah *software*, hanya menggunakan *software* Photoshop.

Kata kunci – Animasi, 2D, sel (*celluloid*), *Hot Moves*, Photoshop, Produksi.



ABSTRACT

Animation is a new media to deliver the message that packed more attractive. In the development of animated films more interesting in terms of appearance and the effect shown. To make the animation required specialized software for the manufacturing, yet not all beginner animators who want to make a 2D animation film to understand the software used to create 2D animation.

The Company has developed a system Adobe Photoshop software with functions to manipulate not only the image but to create animations. Photoshop has designed more easily in the process of making an animated because of the process until the process of creating an animated depiction does not need to move software, just using Photoshop software.

Keywords - Animation, 2D, cell (celluloid), Hot Moves, Photoshop, Production.

