

PERANCANGAN ANIMASI 2D PICK NICK DENGAN METODE

FRAME BY FRAME HAND DRAWN ANIMATION

SKRIPSI



disusun oleh

Imam Styawan

10.11.3833

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN ANIMASI 2D PICK NICK DENGAN METODE
FRAME BY FRAME HAND DRAWN ANIMATION**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Imam Styawan

10.11.3833

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 2D PICK NICK DENGAN METODE
FRAME BY FRAME HAND DRAWN ANIMATION**


Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Imam Styawan

10.11.3833

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Februari 2013

Dosen Pembimbing


Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 2D PICK NICK DENGAN METODE
FRAME BY FRAME HAND DRAWN ANIMATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Imam Styawan

10.11.3833

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Oktober 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

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

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Oktober 2013

KETUA STMK AMIKOM YOGYAKARTA




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

HALAMAN PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya (ASLI), dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Yogyakarta 20 Oktober 2013



IMAM STYAWAN
NIM. 10.11.3833

MOTTO

Kunci segala sesuatu adalah kesabaran. Anda mendapatkan ayam dengan menetaska telur... bukan dengan memecahkannya. (Arnold Glasow)

Jika Anda tidak dapat memasuki liang singa, Anda tidak dapat mengambil anak-anaknya (Peribahasa Jepang)

Hal paling membanggakan bukan banyaknya harta atau tingginya kedudukan kita, tapi besarnya manfaat yg bisa kita berikan buat orang lain (Awaluddin)

Belajar tanpa berpikir membuang energi, berpikir tanpa belajar itu berbahaya (Kong Hucu)

Daripada mencoba menjadi seorang yang sukses lebih baik mencoba menjadi seorang yang berarti (Albert Einstein)

Ingatlah bahwa layang-layang hanya dapat naik karena menentang angin bukan karena ikut angin (Intisari Kewiraswastaan)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan kesadaran hati, kupersembahkan Skripsi ini untuk:

1. Orang Tua tercinta. Terima kasih selama ini kalian telah membimbingku dari kecil hingga aku besar. Selalu memberi aku nasihat, dukungan moril dan materi yang tidak terhitung nilainya.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. yang telah mendirikan STIMIK AMIKOM Yogyakarta sehingga saya dapat kuliah disini dan mendapatkan gelar Sarjana.
3. Tonny Hidayat, M.Kom. yang telah menjadi dosen pembimbing saya serta membantu saya menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen di STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
5. Semua sahabatku di kelas S1-TI-04 2010.
6. Achmad Danu Sobirin yang sudah membantu proses dubbing, Terima kasih.

By :

Imam Styawan

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Puji syukur alhamdulillah penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah kepada setiap hamba-Nya yang beriman dan selalu berusaha. Shalawat serta salam tak lupa penyusun curahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan suri teladan mulia dalam menuntun ummatnya sampai pada zaman modern ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya Skripsi ini, penyusun tidak lupa mengucapkan terima kasih atas dukungan dan bimbingannya kepada:

1. ALLAH SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayahnya.
2. Orang Tua tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa.
3. Bapak Dr.H.M.Suyanto,MM. sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selaku Dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.

5. Segenap staf tenaga pengajar Akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
6. Sahabat seperjuanganku, semoga kerja sama kita ini tak pernah berakhir.
7. Teman-teman S1 TI 04 angkatan 2010 yang telah memberi support dan bantuan tambahan materi bagi Skripsi saya.
8. Semua pihak yang tidak dapat kami sebut satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya, dan penulis dengan senang hati akan menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi perkembangan teknologi dan informasi.

Yogyakarta, 20 Oktober 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Multimedia	6
2.2 Elemen Multimedia	7
2.3 Pengertian Animasi	8
2.4 Prinsip-prinsip Animasi	10
2.4.1 <i>Squash And Stretch</i>	10
2.4.2 <i>Anticipation</i>	11
2.4.3 <i>Staging</i>	11
2.4.4 <i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	12
2.4.5 <i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	12
2.4.6 <i>Slow In- Slow Out</i>	13

2.4.7 Arch	14
2.4.8 Secondary Action	14
2.4.9 Timing	14
2.4.10 Exaggeration	15
2.4.11 Solid Drawing	16
2.4.12 Appeal	16
2.5 Macam-macam Animasi	17
2.5.1 Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>)	17
2.5.2 Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>).....	18
2.5.3 Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>)	18
2.5.4 <i>Computational Animation</i>	19
2.5.5 Animasi Clay	19
2.5.6 Animasi Digital	20
2.6 Animasi 2D	20
2.7 Teknik Pembuatan Animasi	21
2.7.1 <i>Stop Motion</i>	21
2.7.2 <i>Traditional / Frame by Frame</i>	22
2.7.3 <i>Morphing</i>	22
2.7.4 Animasi Komputer	22
2.8 Langkah-langkah Pembuatan Animasi Kartun	23
2.8.1 Pra Produksi	23
2.8.1.1 Menentukan Tema	23
2.8.1.2 Membuat <i>Logline</i>	23
2.8.1.3 Penulisan Sinopsis.....	23
2.8.1.4 Pembuatan Karakter.....	24
2.8.1.5 <i>Storyboard</i>	24
2.8.2 Proses Produksi	25
2.8.2.1 <i>Drawing</i>	25
2.8.2.2 <i>Coloring</i>	25
2.8.2.3 <i>Background dan Foreground</i>	25
2.8.2.4 <i>Animating dan editing</i>	26

2.8.3 Pasca Produksi	27
2.9 Perangkat Lunak yang Digunakan (<i>software</i>)	27
2.9.1 Adobe Photoshop CS4	27
2.9.2 Adobe After Affects CS4	28
2.9.3 Adobe Premier Pro CS4	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	30
3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	31
3.3 Pra Produksi	31
3.3.1 Tema Film	32
3.3.2 Sinopsis	32
3.3.3 Pembuatan Karakter	36
3.3.4 Storyboard Film	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Produksi	40
4.1.1 <i>Drawing</i>	40
4.1.2 <i>Coloring</i>	42
4.1.3 <i>Editing</i>	43
4.2 Pasca Produksi	45
4.2.1 Pengisian Suara	45
4.2.2 Musik	45
4.2.3 <i>Finishing & Rendering</i>	46
4.3 Metode <i>Frame by Frame</i>	48
BAB V PENUTUP	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Animasi</i>	10
Gambar 2.2	<i>Squash and Stretch</i>	11
Gambar 2.3	<i>Anticipation</i>	12
Gambar 2.4	<i>Staging</i>	12
Gambar 2.5	<i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	13
Gambar 2.6	<i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	14
Gambar 2.7	<i>Slow In- Slow Out</i>	14
Gambar 2.8	<i>Arch</i>	15
Gambar 2.9	<i>Timing</i>	16
Gambar 2.10	<i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2.11	<i>Solid Drawing</i>	17
Gambar 2.12	<i>Appeal</i>	17
Gambar 2.13	<i>Background dan Foreground</i>	27
Gambar 2.14	<i>Adobe Photoshop CS4</i>	28
Gambar 2.15	<i>Adobe After Effects CS4</i>	29
Gambar 2.16	<i>Adobe Premier Pro CS4</i>	30
Gambar 3.1	<i>Karakter Nick</i>	37
Gambar 3.2	<i>Karakter Dony</i>	38
Gambar 3.3	<i>Storyboard</i>	39
Gambar 3.4	<i>Storyboard</i>	40
Gambar 4.1	<i>Tahap proses Produksi</i>	41
Gambar 4.2	<i>Drawing Menggunakan Pensil</i>	42
Gambar 4.3	<i>Tracing Gambar</i>	42
Gambar 4.4	<i>Coloring</i>	44
Gambar 4.5	<i>Editing</i>	45
Gambar 4.6	<i>Finishing</i>	48
Gambar 4.7	<i>Rendering</i>	48
Gambar 4.8	<i>Frame by frame drawing</i>	50

INTISARI

Perkembangan animasi pada saat ini sangat pesat dengan adanya teknologi computer yang sangat membantu, berbeda ketika dulu yang masih melakukan cara tradisional dengan menggambar satu persatu frame yang memerlukan waktu sangat lama, namun dibalik kekurangan itu ada kelebihan yang ada pada animasi jaman dulu yaitu lebih terlihat halus, baik itu gerakan maupun perpaduan warnanya.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut agar dalam pembuatan sebuah animasi menjadi sesingkat mungkin namun tanpa mengurangi kualitas dari sebuah animasi. Banyak pertelevisian yang saat ini menayangkan film animasi, maka dari itu animasi dapat menjadi sebuah peluang usaha bagi sebuah rumah produksi untuk mampu membuat animasi yang berkualitas.

Dalam pembuatan sebuah animasi tidak harus dengan teknologi yang canggih ataupun mahal, dengan teknologi yang seadanya disertai kreatifitas juga dapat menciptakan sebuah animasi yang berkualitas. Sebuah animasi yang bagus memiliki unsure hiburan serta pendidikan, dan lebih baik lagi jika terdapat pesan moral yang tersirat. Tak hanya mengandalkan kualitas gambar serta suara saja. Hal itu akan menambah nilai lebih pada sebuah animasi. Yang mampu mendongkrak minat para penonton untuk menyaksikannya. Berdasarkan hal diatas skripsi ini mengambil judul Perancangan Animasi 2d Pick Nick Dengan Metode Frame By Frame Digital Hand Drawn Animation

Kata kunci : frame by frame, animasi 2D, hand drawn

ABSTRACT

The development of animation at the moment very rapidly with the computer technology that is very helpful, different when that still do the traditional way by drawing one by one frame that takes a very long time, but there was an excess of deficiency are reversed in the past era namely more animated look fine, be it movement or color blend.

Technological developments growth demanded that in making an animation to be as brief as possible but without reducing the quality. Many of television, is currently airing an animated film, therefore the animation can be a business opportunity for a production house for being able to make quality animation.

In making an animation doesn't have to with a sophisticated or expensive technology, with technology that accompanied creativity potluck can also create an animation. An animation that is great entertainment as well as the elements possess education, and a moral message. It will add more value on an animation. Who is able to boost interest in the audience to witness it. Based on the above, this thesis thing take the title Picnic 2d Animation Designing With Frame By Frame Digital Hand Drawn Animation Method.

Keywords : *frame by frame, 2D animation, hand drawn*

