

**PEMBUATAN ANIMASI 2D "BELAJAR HIRAGANA"
DENGAN PENDEKATAN PRINSIP ANIMASI
POSE TO POSE**

SKRIPSI



Disusun oleh

El Johan Kristama

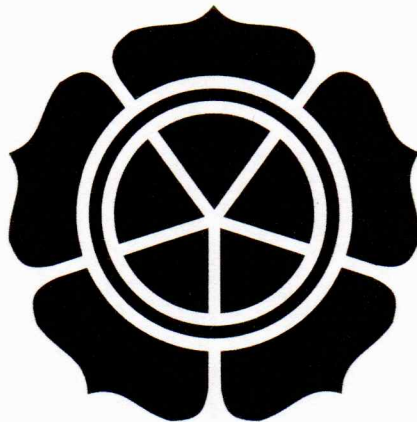
09.11.2906

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

**PEMBUATAN ANIMASI 2D "BELAJAR HIRAGANA"
DENGAN PENDEKATAN PRINSIP ANIMASI
POSE TO POSE**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

El Johan Kristama

09.11.2906

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D "BELAJAR HIRAGANA"
DENGAN PENDEKATAN PRINSIP ANIMASI
POSE TO POSE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

El Johan Kristama

09.11.2906

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 April 2015

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom.

NIK. 190302096

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN ANIMASI 2D "BELAJAR HIRAGANA"
DENGAN PENDEKATAN PRINSIP ANIMASI
POSE TO POSE

yang disusun oleh

El Johan Kristama

09.11.2906

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096



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



Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 September 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 8 Juni 2015



El Johan Kristama
09.11.2906

HALAMAN MOTTO

Cara terbaik untuk keluar dari suatu persoalan adalah memecahkannya

"Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh."

(Confusius)

"Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah." (Lessing)

"Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang." (Amsal 23:18)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terimakasih Tuhan, karena Engkau telah memberikan rahmat dan segala hal yang saya butuhkan sehingga membuat saya mampu menyelesaikan skripsi ini.

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

Ayah & Ibu

Bpk Paulus Darto dan Ibu Elisabeth Suparmi, Yang selalu memberikan perhatian, bimbingan, dorongan, doa, semangat dan kasih sayang yang berlimpah

Terima kasih atas Doa dan dukungan serta kata-kata semangat yang terus memotivasi

Saudara- saudara dan sahabat-sahabatku

Terima kasih atas Doa dan dukungan serta kata-kata semangat yang terus memotivasi

Seluruh kerabat MSV yang selalu mendukung, dan teman - teman terbaikku yang selalu memberikan motivasi dan bantuan.

Serta pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu

Teman-teman S1 TI-E angkatan 2009, terimakasih atas semangat kebersamaan dan terimakasih untuk bantuannya saat menjalani kuliah bersama.

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera,

Segala puji dan hormat penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan kasihNya serta rahmat dan pertolonganNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pembuatan Animasi 2D “Belajar Hiragana” Dengan Pendekatan Prinsip Animasi Pose to Pose

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya serta dengan penuh kesabaran, ketelitian dan kewibawaan untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

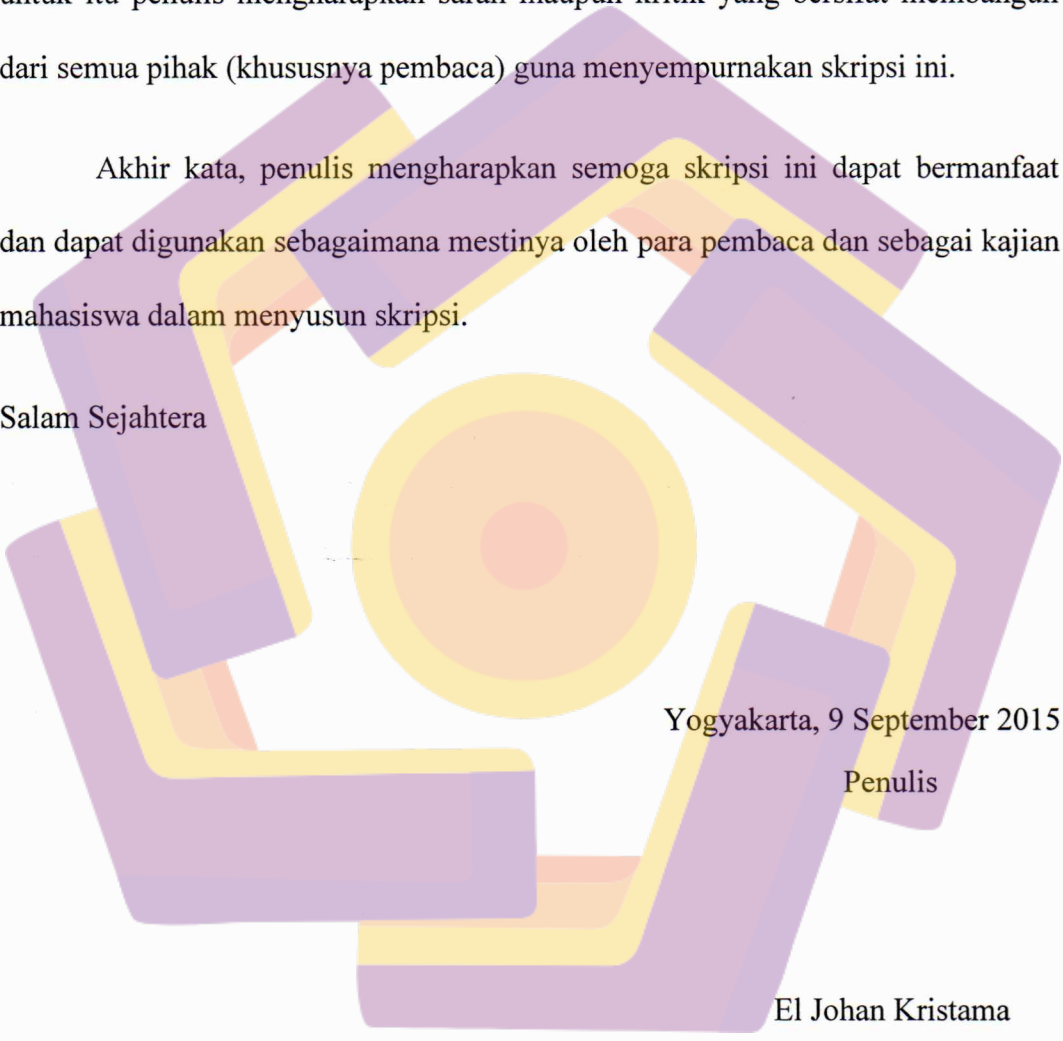
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT., selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika.
3. Staff dosen/pengajar yang telah memberikan pengajaran dan ilmu dengan penuh keikhlasan.
4. Kedua orang tua yang telah memberikan kasih sayang dan dukungan yang tak terhingga.

5. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Salam Sejahtera



Yogyakarta, 9 September 2015

Penulis

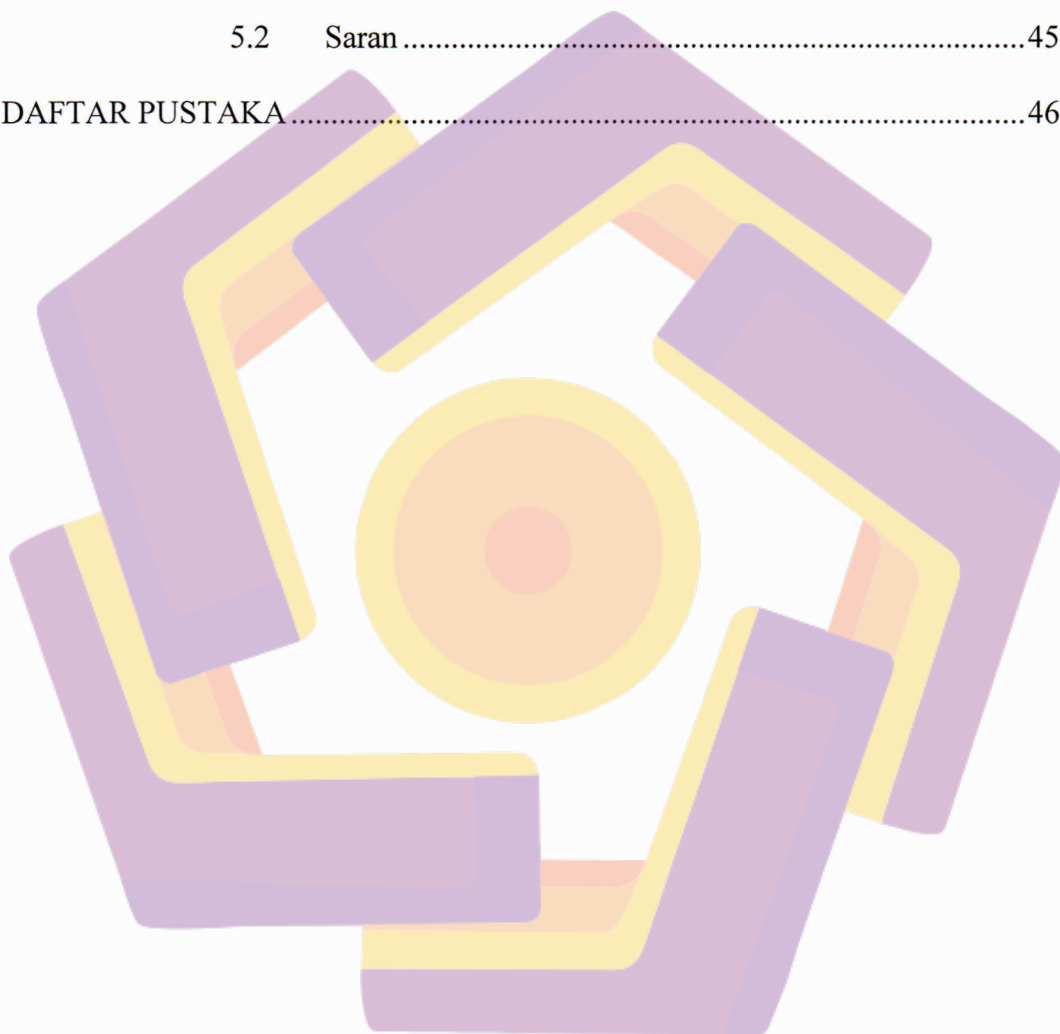
El Johan Kristama

DAFTAR ISI

BAB I	PENDAHULUAN	1
1.1.	Latar Belakang Masalah	1
1.2.	Rumusan Masalah.....	2
1.3.	Batasan Masalah	2
1.4.	Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5.	Metode Penelitian	4
1.5.1	Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2.	Metode Kepustakaan.....	4
1.5.3.	Metode Literatur	4
1.5.4.	Metode Observasi	4
1.6.	Sistematika Penulisan	5
BAB II	LANDASAN TEORI.....	7
2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
2.2	Konsep Dasar Film Animasi 2D.....	8
2.2.1	Pengertian Film.....	8
2.2.2	Pengertian Animasi 2D	8
2.2.3	12 Prinsip Animasi.....	9
2.2.4	Tehnik Pose to pose	11
2.3	Tahapan Proses Pembuatan Animasi 2 Dimensi	13
2.3.1	Pra Produksi	13
2.3.2	Produksi	14
2.3.3	Pasca Produksi	15
2.4	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	16
2.4.1.	Produser	16
2.4.2.	Sutradara	16

2.4.3. Scriptwriter / Screenwriter.....	17
2.4.4. Storyboard Artist	17
2.4.5. Drawing Artist	17
2.4.6. Coloring Artist.....	18
2.4.7. Background Artist.....	18
2.4.8. Checker	18
2.4.8. Editor	18
2.4.9. Sound Editor	19
2.4.10. Talent	19
2.5 Peralatan Dasar Pembuatan Film Kartun.....	19
2.5.1. Perangkat Keras	19
2.5.2. Perangkat Lunak	20
BAB III PERANCANGAN ANIMASI 2D.....	22
3.1 Pra Produksi.....	22
3.1.1. Ide Cerita.....	22
3.1.2. Sinopsis.....	23
3.1.3. Character Development	25
3.1.4. Naskah	27
3.1.5. Storyboard.....	28
3.1.6. Storyboard Animatic	31
3.2 Analisis Teknik dan kebutuhan Perangkat	31
3.2.1. Analisis Kebutuhan Perangkat	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1. Produksi.....	33
4.1.1. Background dan Foreground	33
4.1.2. Drawing	36
4.1.3 Coloring	40
4.1.4 Importing Audio pada Toonboom.....	39
4.1.5 Export Movie	41

4.2	Pasca Produksi.....	42
4.2.1	Editing dan Compositing.....	42
4.2.2	Rendering.....	42
BAB V	PENUTUP.....	45
5.1	Kesimpulan.....	44
5.2	Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46

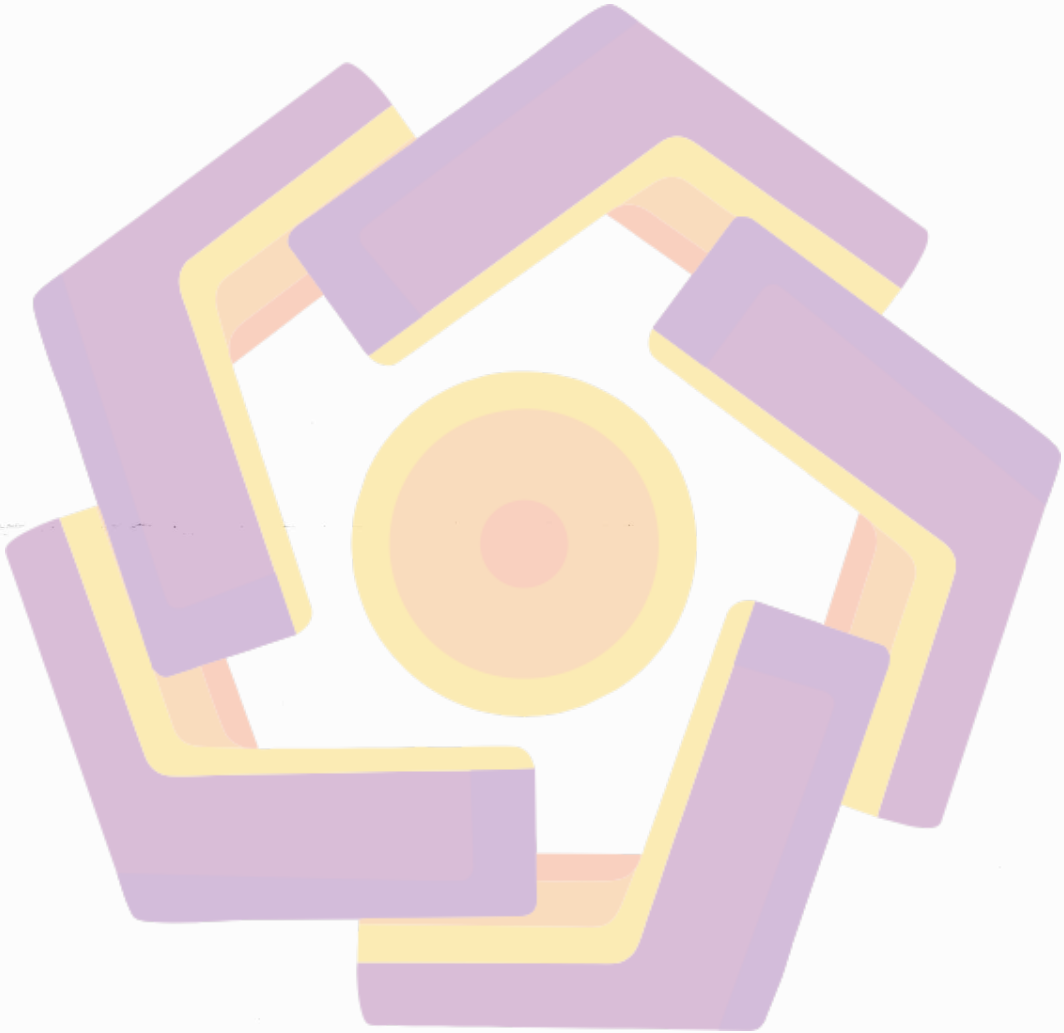


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pose to pose action	12
Gambar 2.1 Tampilan ToonBoom Harmony	21
Gambar 2.2 Adobe Illustrator Draw pada Ipad	21
Gambar 3.2 Sketsa karakter awal Milo	26
Gambar 4.1 Kumpulan Background yang dibuat pada komputer tablet	35
Gambar 4.2 Proses Import Gambar menjadi background.....	36
Gambar 4.3 Lembar kerja Background pada Toon Boom Harmony	37
Gambar 4.4 Tampilan Key pose	39
Gambar 4.5 Tools untuk mengaktifkan/menonaktifkan onion skin	39
Gambar 4.7 Colour Pallete pada Toon Boom harmony.....	40
Gambar 4.8 Langkah Import Sound pada Toon Boom Harmony.....	41
Gambar 4.9 Layer Sound pada Toon Boom Harmony.....	42
Gambar 4.10 Icon Sound pada toolbar Toon boom Harmony.....	42
Gambar 4.11 Export Movie	43
Gambar 4.12 Export Movie Setting	43

TABEL

Tabel Storyboard	29
------------------------	----



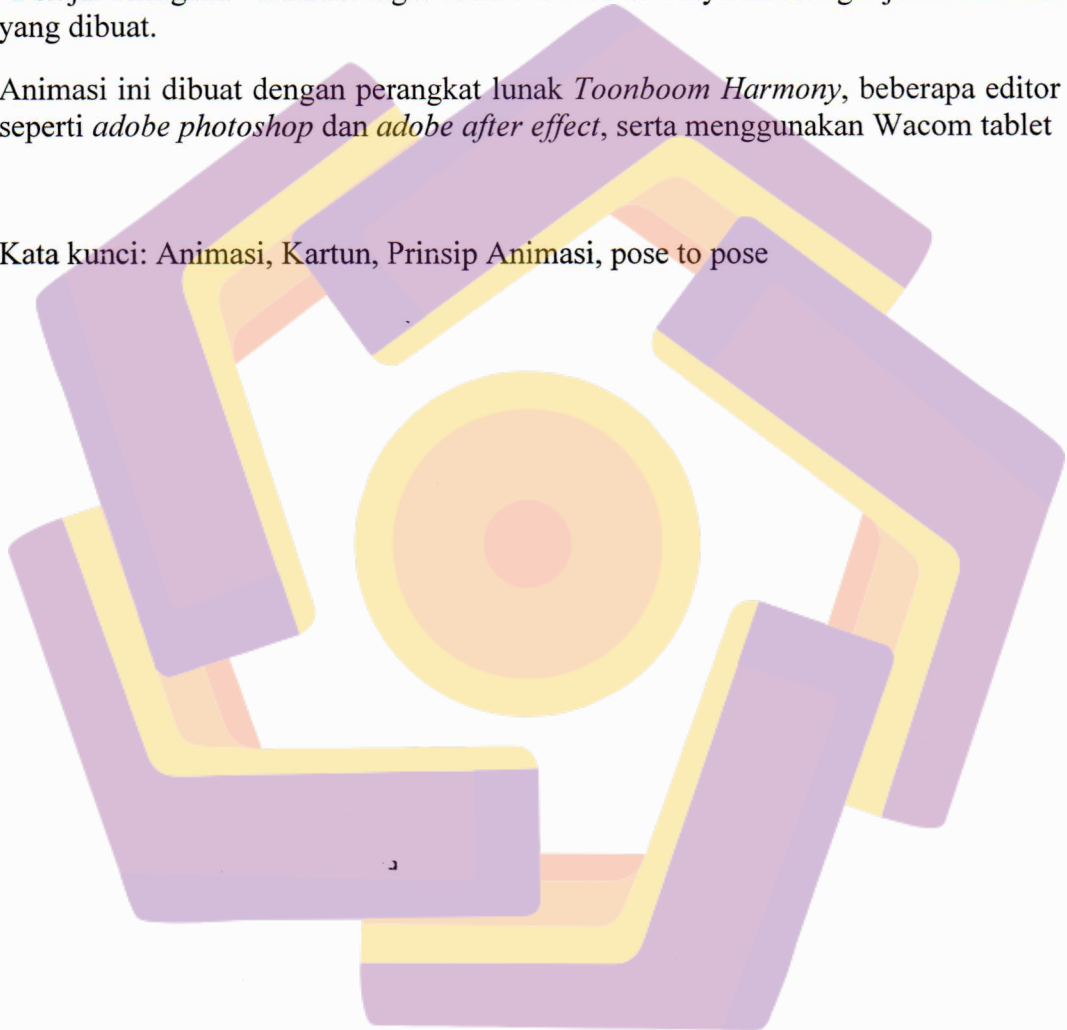
INTISARI

Ada 12 (dua belas) prinsip animasi yang harus diperhatikan didalam pembuatan film animasi yang baik, salah satunya adalah prinsip animasi "*Pose to pose & straight ahead*".

Tugas akhir ini bertujuan untuk mendeskripsikan prinsip animasi khususnya *pose to pose* didalam sebuah proses pembuatan animasi 2D (dua dimensi). kata "Belajar Hiragana" didalam tugas akhir ini sendiri hanyalah sebagai judul animasi yang dibuat.

Animasi ini dibuat dengan perangkat lunak *Toonboom Harmony*, beberapa editor seperti *adobe photoshop* dan *adobe after effect*, serta menggunakan Wacom tablet

Kata kunci: Animasi, Kartun, Prinsip Animasi, pose to pose



ABSTRACT

There are twelve (12) animation principles that should be considered in making a good animated movie, one of them is the principle of animation "pose to pose and straight ahead".

This thesis aims to describe the principles of animation in particular pose to pose in a process of making animated 2D (two-dimensional). the word " Belajar Hiragana" in this thesis itself is just as the title animation created.

This animation was created with software Toonboom Harmony, some software editors such as Adobe Photoshop and adobe after effect, and using a Wacom tablet

Keywords: Animation, Cartoon, Principles of Animation, pose to pose

