

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN
ANIMASI 2 DIMENSI “ SI HOJA “**

SKRIPSI



disusun oleh
Alfian Nugroho
16.21.1005

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN
ANIMASI 2 DIMENSI “ SI HOJA “**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Alfian Nugroho

16.21.1005

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN
ANIMASI 2 DIMENSI “ SI HOJA “**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfian Nugroho

16.21.1005

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Januari 2018

Dosen Pembimbing,



Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2 DIMENSI “ SI HOJA “

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfian Nugroho

16.21.1005

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Mei 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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, 15 Agustus 2018



Alfian Nugroho

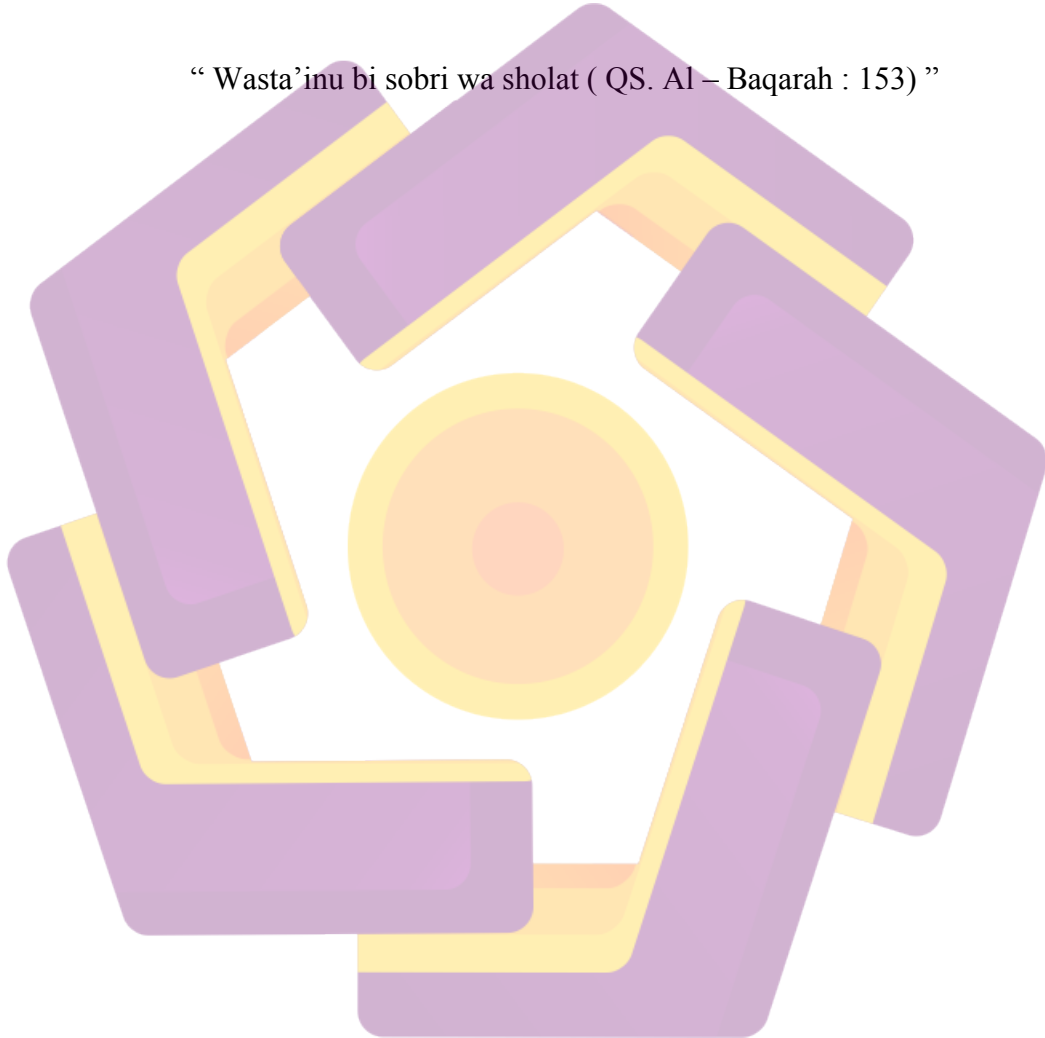
NIM. 16.21.1005

MOTTO

“Manusia yang baik adalah manusia yang bermanfaat untuk seluruh makhluk”

“Kesuksesan dan kebahagiaan hanya dalam amal agama yang sempurna”

“ Wasta’inu bi sobri wa sholat (QS. Al – Baqarah : 153) ”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Subhanallahu wata'ala dengan segala rahmat dan hidayahNya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan Rahmat, Hidayah serta Ridhonya sehingga segala urusanku diberikan kemudahan serta kelancaran.
2. Kedua Orangtua, Ibu Jumiati dan Bapak Widi Sanyoto yang selalu melimpahkan kasih sayang, support serta doa yang tiada henti hingga sekarang yang selalu menjadi jalan akan kesuksesanku.
3. Keluarga Widi Sanyoto yang selalu melimpahkan kasih sayang serta doa untukku, berkat doa dan restunya disetiap urusanku sehingga selalu diberi kelancaran.
4. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, berkat bimbingan serta kesabaran beliau sehingga skripsi ini terselesaikan dengan cepat dan mendapatkan hasil yang terbaik.
5. Terima kasih untuk Iqbal, Redi, Fikri, Surya, Dia, Vatana, Iwan, Sule, Rojak, Achmad, Septa, Joko, Arif, Tuti, Ganang, Anis, dan semua teman – teman yang mensupport saya yang tidak bisa sebutkan semuanya..

KATA PENGANTAR

Bismillahirrokhmaanirokhim. Alhamdulillahirobbil ‘alamiin segala puji bagi Allah SWT serta junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, atas limpahan Rahmat serta Hidayah-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “SI HOJA”” dapat terselesaikan dengan baik. Laporan skripsi ini merupakan syarat utama bagi penulis untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer.

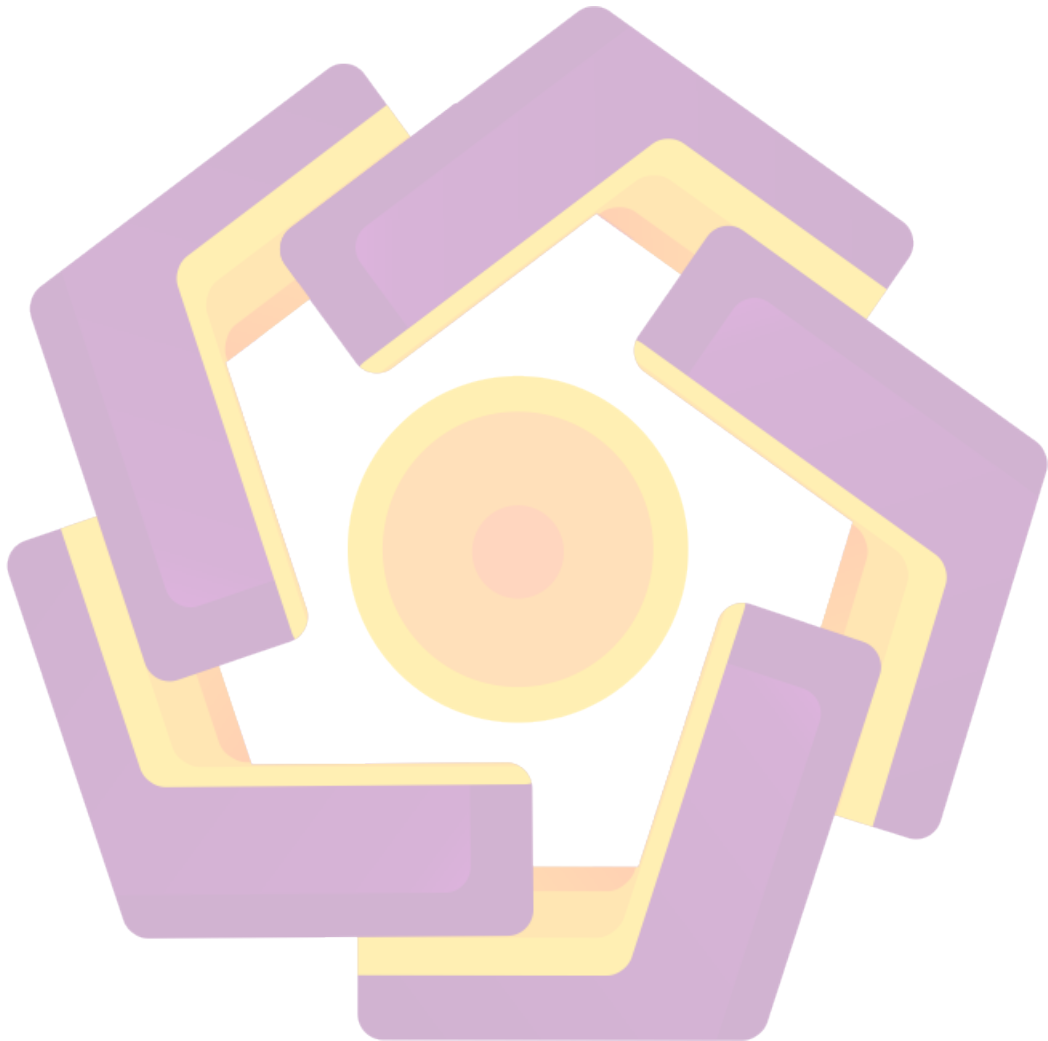
Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, berkat bimbingan serta kesabaran beliau sehingga skripsi ini terselesaikan dan mendapatkan hasil yang terbaik.

Tidak ada gading yang tak retak. Begitupun dengan laporan Tugas Akhir ini yang masih jauh dari kata sempurna. Karena sesungguhnya kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Semoga kritik dan saran yang diberikan dapat membantu penulis untuk melengkapi kekurangan yang ada serta dapat membangun lebih baik lagi. Semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya. Aamiin.

Yogyakarta, 14 Maret 2018

Alfian Nugroho
16.21.1005



DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian	2
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis	3
1.5.3 Metode Perancangan dan Pembuatan.....	3
1.5.4 Metode Testing	5
1.5.5 Metode Implementasi.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar	9
2.2.1 Pengertian Animasi	9

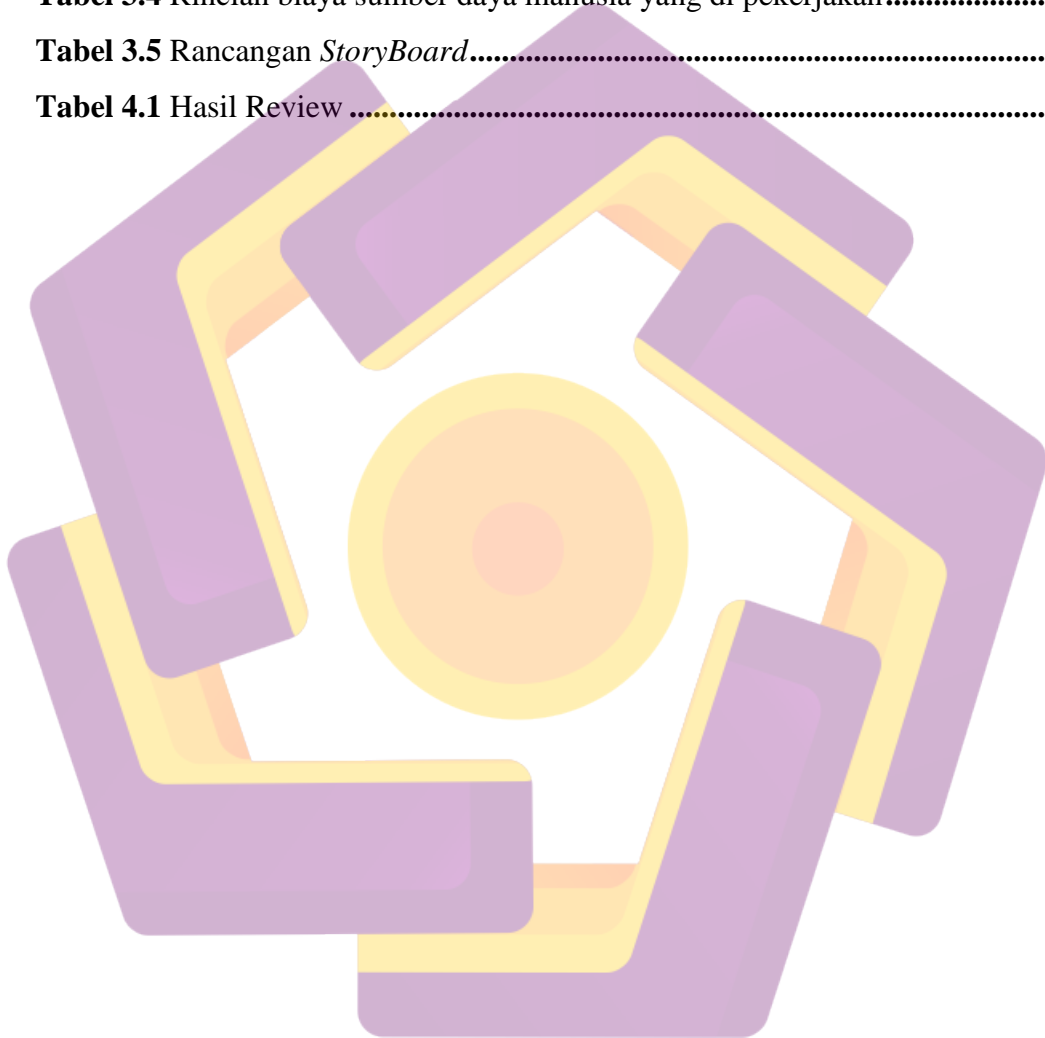
2.2.2	Jenis-Jenis Animasi.....	10
2.2.3	Prinsip Animasi.....	13
2.3	Tahap Produksi	20
2.3.1	Pra Produksi	20
2.3.2	Produksi	25
2.3.3	Pasca Produksi	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		26
3.1	Tinjauan Umum	26
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	28
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	28
3.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	29
3.3	Analisis Kelayakan	30
3.3.1	Kelayakan Hukum.....	30
3.3.2	Kelayakan Operasional	30
3.3.3	Kelayakan Teknis.....	31
3.4	Perancangan Film Kartun.....	31
3.4.1	Pra Produksi Film Kartun	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		42
3.1	Skema Pembuatan Film Animasi Si Hoja.....	42
3.2	Proses Produksi.....	43
3.2.1	Digital Painting	43
3.2.2	Background.....	45
3.2.3	Coloring	47
3.3	Pasca Produksi	48
3.3.1	Proses Animasi.....	48
3.3.2	Penggabungan Project Video	52
3.3.3	<i>Review Testing</i>	56
BAB V PENUTUP.....		59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran	59

DAFTAR PUSTAKA 61



DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Rincian <i>Hardware</i> yang digunakan.....	28
Tabel 3.3 Rincian <i>Software</i> yang digunakan.....	29
Tabel 3.4 Rincian biaya sumber daya manusia yang di pekerjaan.....	29
Tabel 3.5 Rancangan <i>Storyboard</i>	39
Tabel 4.1 Hasil Review	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Squash And Stretch</i>	14
Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i>	14
Gambar 2. 3 <i>Staging</i>	15
Gambar 2. 4 <i>Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose</i>	15
Gambar 2. 5 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	16
Gambar 2. 6 <i>Slow In-Slow Out</i>	16
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i>	17
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i>	17
Gambar 2. 9 <i>Timing</i>	18
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i>	19
Gambar 2. 11 <i>Solid Drawing</i>	19
Gambar 2. 13 <i>Appeal</i>	20
Gambar 2.2 <i>Thumbnail Storyboard</i>	23
Gambar 2.3 <i>Rough Storyboard</i>	24
Gambar 2.4 <i>Clean Up Storyboard</i>	24
Gambar 3.1 Cuplikan teknik <i>Anticipations</i> pada film <i>Popeye the Sailor : Shuteye Popeye</i>	27
Gambar 3.3 Naskah/Skript <i>Celtx</i> film animasi	34
Gambar 3.4 Naskah/Skript <i>Celtx</i> film animasi	35
Gambar 3.5 Naskah/Skript <i>Celtx</i> film animasi	35
Gambar 3.6 Naskah/Skript <i>Celtx</i> film animasi	36
Gambar 3.7 Naskah/Skript <i>Celtx</i> film animasi	36
Gambar 3.8 Naskah/Skript <i>Celtx</i> film animasi	37
Gambar 3.9 Naskah/Skript <i>Celtx</i> film animasi	37
Gambar 3.10 <i>Design karakter Si Hoja</i>	38
Gambar 3.11 <i>Design karakter Si Penolong, Penjual dan Teman Lama Hoja</i>	38
Gambar 4.1 Skema proses pembuatan film animasi “Si Hoja”	42
Gambar 4.2 tampilan awal membuat project baru pada <i>CorelDRAW X7</i>	43
Gambar 4.3 Tampilan proses menggambar	44

Gambar 4.3 Tampilan proses menggambar menggunakan <i>Freehand tool</i>	45
Gambar 4.4 Tampilan project baru untuk menggambar <i>background</i> pada <i>CorelDRAW X7</i>	46
Gambar 4.5 Tampilan proses gambar <i>background</i> pada <i>CorelDRAW X7</i>	47
Gambar 4.6 Tampilan proses coloring pada <i>CorelDRAW X7</i>	48
Gambar 4.7 Tampilan <i>New Compositions</i> pada <i>After Effect CS6</i>	49
Gambar 4.8 Tampilan saat <i>import</i> file kedalam jendela <i>Project</i>	50
Gambar 4.9 Tampilan saat menggunakan <i>puppet pin tools</i>	51
Gambar 4.10 Tampilan saat <i>Insert Frame</i>	51
Gambar 4.11 Tampilan saat mengatur <i>frame by frame</i>	52
Gambar 4.17 Tampilan rendering pada <i>Adobe After Effect CS6</i>	52
Gambar 4.18 Tampilan <i>Setting Sequence</i>	53
Gambar 4.19 Tampilan <i>Drag Scene</i>	54
Gambar 4.20 Tampilan <i>DragSound Dubbing</i> karakter	54
Gambar 4.20 Tampilan <i>edit set gain</i>	54
Gambar 4.21 Tampilan <i>format video render</i>	55
Gambar 4.21 Tampilan Proses <i>Rendering</i>	56

INTISARI

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan.

Video Animasi ini berisikan informasi animasi 2d pada informasi dengan berbasis multimedia agar animasi yang di buat tersebut dapat tersampaikan. Damelan Jawa Sleman perlu adanya strategi baru dalam penyampaian kepada masyarakat cara mempromosikan pentingnya daur ulang, kepada masyarakat nantinya akan lebih mudah untuk memahaminya.

Dalam Pembuatan Video animasi, penulis menggunakan media Corel Draw X6, Adobe After Effect, Adobe Premier, Adobe Audition dan Adobe Photoshop

Kata Kunci : Damelan Jawa, Video Animasi, Animasi 2d, Multimedia, Corel Draw X6, Adobe after effect, Adobe premier, Adobe audition, Adobe Photoshop

ABSTRACT

Animation is a picture of a set of objects (drawings) arranged regularly following the flow of movement that has been determined on every increase in the time count that occurs. The image or object mentioned in the above definition may be a human, animal, or writing image.

This animated video contains 2d animation information about multimedia-based information for created animations that can be sent. Damelan Java Sleman needs a new strategy in delivering to the community how to promote the importance of recycling, so that people more easily understand it.

In creating Video animation, the author uses Corel Draw X6 media, Adobe After Effect, Adobe Premier, Adobe Audition and Adobe Photoshop

Keywords: *Java Damelan, Video Animation, 2d Animation, Multimedia, Corel Draw X6, Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Audition, Adobe Photoshop.*