

**PENERAPAN TEKNIK SILHOUETTE ANIMATION DALAM ANIMASI  
PENDEK BERJUDUL DEAREST**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Muhamad Nurdin**  
**13.12.7288**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PENERAPAN TEKNIK SILHOUETTE ANIMATION DALAM ANIMASI  
PENDEK BERJUDUL DEAREST**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Muhamad Nurdin**

**13.12.7288**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

#### **PENERAPAN TEKNIK SILHOUETTE ANIMATION DALAM ANIMASI PENDEK BERJUDUL "DEAREST"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhamad Nurdin**

**13.12.7288**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 November 2017

Dosen pembimbing,

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.**  
**NIK.190302107**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PENERAPAN TEKNIK SILHOUETTE ANIMATION DALAM ANIMASI PENDEK BERJUDUL “DEAREST”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhamad Nurdin**

**13.12.7288**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Februari 2018

#### Susunan Dewan Penguji

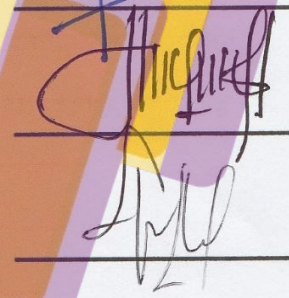
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.**  
**NIK. 190302107**

**Hartatik, S.T., M. Cs.**  
**NIK. 190302232**

**Bety Wulan Sari, M.Kom.**  
**NIK. 190302254**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Juli 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**

## 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.

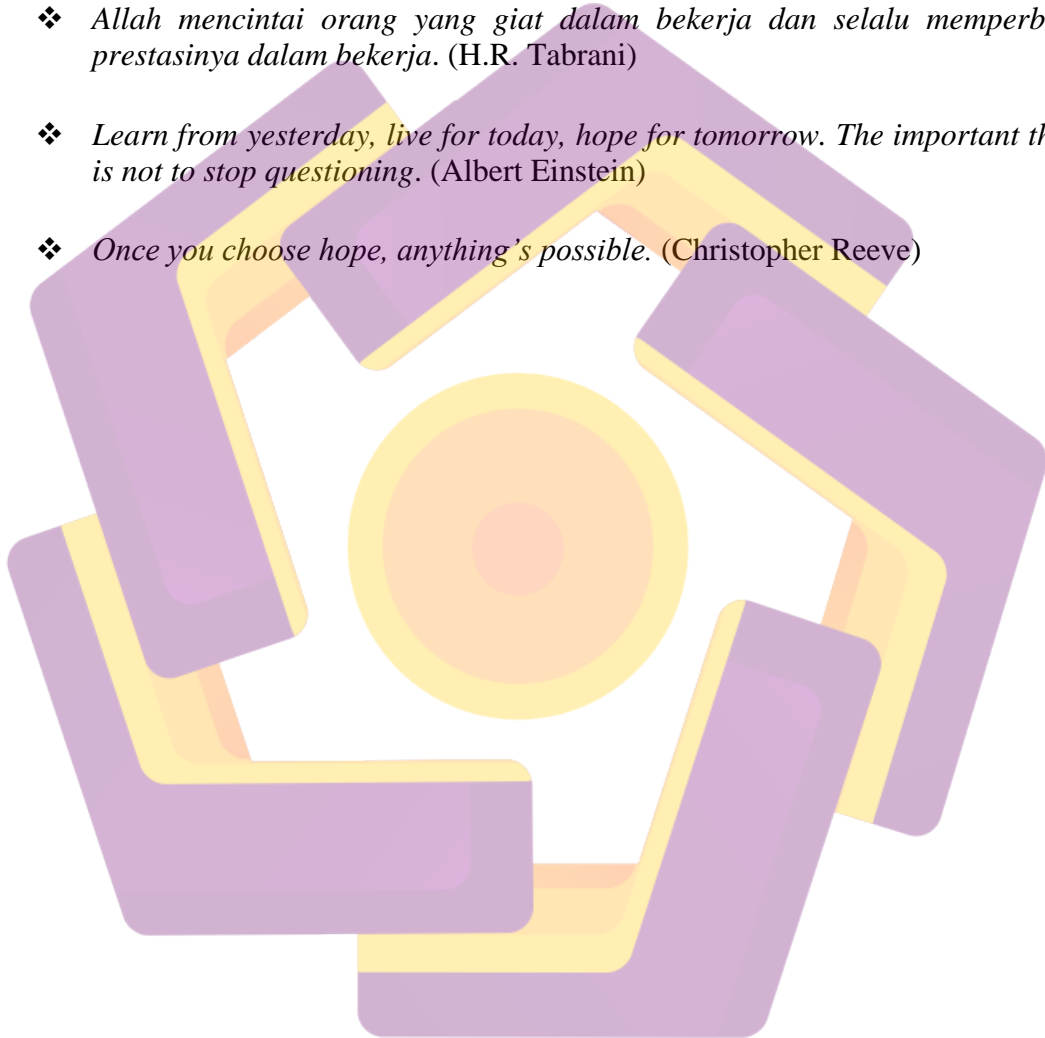
Yogyakarta, 24 juli 2018



Muhamad Nurdin  
NIM. 13.12.7288

## MOTTO

- ❖ *Do or not to do, there is no try.* (Master Yoda)
- ❖ *Allah mencintai orang yang giat dalam bekerja dan selalu memperbaiki prestasinya dalam bekerja.* (H.R. Tabrani)
- ❖ *Learn from yesterday, live for today, hope for tomorrow. The important thing is not to stop questioning.* (Albert Einstein)
- ❖ *Once you choose hope, anything's possible.* (Christopher Reeve)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur *alhamdulillah* kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta bimbingan-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada semua pihak yang telah membantu dan yang telah terlibat dalam penyelesaian skripsi ini. Persembahan peneliti berikan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia serta kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ayahanda dan ibunda Subki Sunandar dan Nurhayati yang tanpa lelah mendoakan, memberi nasihat, dorongan dan segala hal yang telah diberikan kepada saya baik berupa materi maupun non materi.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan membantu hingga akhirnya skripsi ini berhasil diselesaikan.
4. Semua sahabat-sahabat kontrakan, Ediwin, Ikhwan Zaky, Bayu Putrawan, Dio Octa Sadewa, Ilham Maulana, Ihsan Pandu, Arianto Lolongan, Ikrom Syadzali, Yehezkiel dan teman-teman yang lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Kepada kalian terima kasih atas kebersamaan, bantuan, masukan, motivasi, dukungan dan segala hal yang telah dilewati bersama yang tidak akan pernah dilupakan.
5. Semua teman-teman seperjuangan kelas 13 S1-SI 03 Universitas Amikom Yogyakarta, terimakasih atas kebersamaan yang telah dilalui, berbagi berbagai hal yang tidak akan terlupakan.

6. Semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.





## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum wr.wb*


Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan teknik silhouette animation dalam animasi pendek berjudul “Dearest” ”. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW, semua keluarga, sahabat serta teman-teman seperjuangan. Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak baik berupa materi maupun non materi. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Ibu Hartatik, S.T, M.Cs dan ibu Bety Wulan Sari, M.Kom selaku dosen penguji.
5. Seluruh dosen dan staff Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membimbing, memberi motivasi dan ilmu selama proses perkuliahan.
6. Orang tua yang telah sabar mendoakan, menasehati, memberi motivasi serta dukungan baik secara materi mau pun non materi.
7. Seluruh keluarga yang telah membantu secara materi maupun non materi.
8. Sahabat kontrakan yang telah bersedia meluangkan waktu serta tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan kelas 13 S1-SI 03 Universitas Amikom Yogyakarta.
10. Semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi yang tidak penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi materi maupun penyajian tulisan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna menyempurnakan penulisan ini dan semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

*Wassalamu'alaikum wr,wb*

Yogyakarta, 24 juli 2018

  
Muhamad Nurdin

## DAFTAR ISI

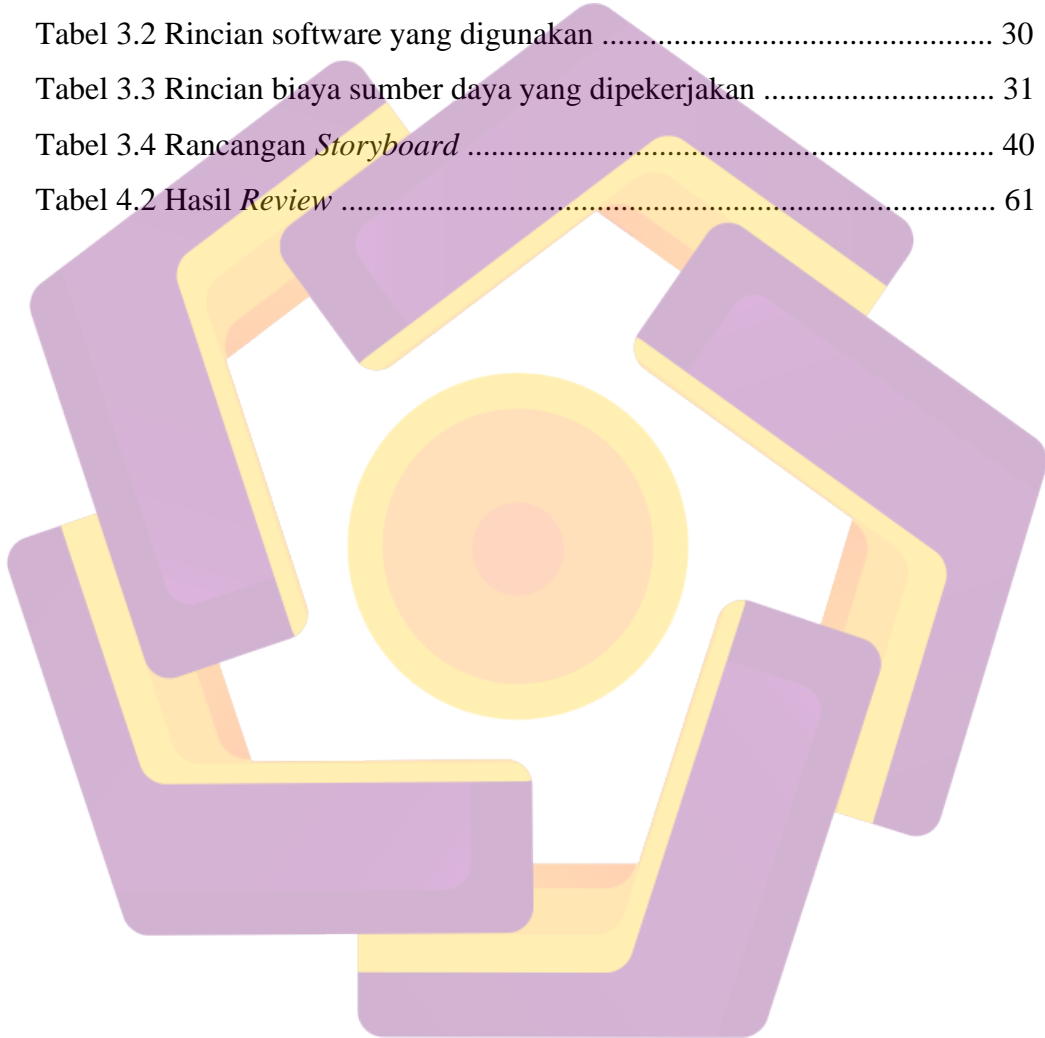
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABLE.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.1.1 Studi Pustaka.....	4
1.5.1.2 Observasi.....	5
1.5.2 Metode Analisis .....	5
1.5.3 Metode Perancangan dan Pembuatan .....	5
1.5.3.1 Pencarian Ide.....	5
1.5.3.2 Penentuan Tema.....	5
1.5.3.3 Pembuatan Plot .....	5

1.5.3.4	Sinopsis .....	6
1.5.3.5	<i>Screenplay</i> .....	6
1.5.3.6	Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	6
1.5.4	Metode Testing .....	6
1.5.5	Metode Implementasi .....	7
1.5.5.1	Pra-Produksi .....	7
1.5.5.2	Produksi .....	7
1.5.5.3	Pasca Produksi .....	7
1.6	Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II</b>	<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	9
2.2	Konsep Dasar .....	11
2.2.1	Pengertian Animasi .....	11
2.2.2	Jenis-Jenis Animasi .....	12
2.2.3	Prinsip Animasi .....	16
2.3	Tahap Produksi .....	21
2.3.3	Pra Produksi .....	22
2.3.4	Produksi .....	26
2.3.5	Pasca Produksi .....	26
2.4	Software Yang digunakan .....	27
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>28</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	28
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	30
3.3	Analisis Kelayakan .....	33
3.4	Perancangan Film Kartun .....	35
3.4.1	Pra Produksi Film Kartun .....	35
3.4.1.1	Konsep Dan Ide .....	35
3.4.1.2	Tema .....	35
3.4.1.3	Logline .....	35
3.4.1.4	Sinopsis .....	35

3.4.1.5	Naskah dan Skript.....	38
3.4.1.6	Desain Karakter .....	40
3.4.1.7	<i>Storyboard</i> .....	42
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>47</b>
4.1	Skema Pembuatan Film Animasi <i>Dearest</i> .....	47
4.2	Proses Produksi .....	48
4.2.1	<i>Digital Painting</i> .....	48
4.2.2	<i>Background</i> .....	49
4.2.3	<i>Coloring</i> .....	51
4.3	Pasca Produksi.....	53
4.3.1	Proses Animasi .....	53
4.3.2	Sound Editing dan Penggabungan Project Video .....	59
4.3.4	<i>Review Testing</i> .....	63
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>66</b>
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rincian tabel persamaan dan perbedaan .....	10
Tabel 3.1 Rincian biaya hardware yang digunakan .....	30
Tabel 3.2 Rincian software yang digunakan .....	30
Tabel 3.3 Rincian biaya sumber daya yang dipekerjakan .....	31
Tabel 3.4 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	40
Tabel 4.2 Hasil <i>Review</i> .....	61



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Squash &amp; Stretch</i> .....	16
Gambar 2.2	<i>Anticipation</i> .....	16
Gambar 2.3	<i>Stagging</i> .....	17
Gambar 2.4	<i>Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose</i> .....	17
Gambar 2.5	<i>Follow-Through and Overlapping Action</i> .....	18
Gambar 2.6	<i>Slow in Slow Out</i> .....	18
Gambar 2.7	<i>Arcs</i> .....	19
Gambar 2.8	<i>Secondary Action</i> .....	19
Gambar 2.9	<i>Timing</i> .....	20
Gambar 2.10	<i>Exageration</i> .....	20
Gambar 2.11	<i>Solid Draw</i> .....	21
Gambar 2.12	<i>Apeal</i> .....	21
Gambar 2.13	<i>Thumbnail Storyboard</i> .....	24
Gambar 2.14	<i>Rough Storyboard</i> .....	25
Gambar 2.15	<i>Clean Up Storyboard</i> .....	26
Gambar 3.1	Cuplikan Penerapan <i>Sillhouette Technique</i> dalam <i>Limbo</i> .....	28
Gambar 3.2	Cuplikan teknik <i>Sillhouette Technique</i> dalam <i>Harry Potter</i> .....	28
Gambar 3.3	Naskah/Skript <i>Celtx</i> film animasi.....	37
Gambar 3.4	Naskah/Skript <i>Celtx</i> film animasi.....	37
Gambar 3.5	Naskah/Skript <i>Celtx</i> film animasi.....	38
Gambar 3.6	Naskah/Skript <i>Celtx</i> film animasi.....	38
Gambar 3.7	<i>Design</i> karakter si penyihir.....	39
Gambar 3.8	<i>Design</i> karakter sahabat si penyihir.....	39
Gambar 3.9	<i>Design</i> karakter pria misterius.....	40
Gambar 4.1	Skema Proses Pembuatan film animasi.....	44
Gambar 4.2	Tampilan <i>Project Settings</i> baru pada <i>anime studio pro 11</i> .....	45
Gambar 4.3	Tampilan proses menggambar menggunakan <i>Anime Studio</i> .....	46
Gambar 4.4	Tampilan <i>Layer Window</i> pada <i>Anime Studio</i> .....	47

Gambar 4.5	Tampilan rancangan gambar menggunakan <i>add point tool</i> .....	48
Gambar 4.6	Tampilan swatches atau palet.....	49
Gambar 4.7	Tampilan bidang yang telah diwarnai dengan <i>paint bucket tools</i> ....	49
Gambar 4.8	Tampilan <i>Project Settings</i> pada <i>anime studio pro 11</i> .....	50
Gambar 4.9	Tampilan menu import pada <i>anime studio pro 11</i> .....	51
Gambar 4.10	Tampilan <i>Add Bone layer</i> .....	51
Gambar 4.11	Tampilan drag and drop vector <i>layer</i> kedalam <i>bone layer</i> .....	52
Gambar 4.12	Tampilan Menu fungsi <i>bone tool</i> .....	52
Gambar 4.13	Tampilan objek sesudah ditambahkan <i>bone structure</i> .....	53
Gambar 4.14	Tampilan <i>bone</i> yang sudah di <i>bind</i> kedalam <i>vector layer</i> .....	54
Gambar 4.15	Tampilan karakter yang sudah dapat digerakkan.....	55
Gambar 4.16	Tampilan <i>export file</i> .....	56
Gambar 4.17	Tampilan <i>sequence setting</i> pada <i>adobe premiere cs6</i> .....	57
Gambar 4.18	Tampilan <i>drag scene</i> .....	58
Gambar 4.19	Tampilan <i>sound</i> .....	58
Gambar 4.20	Tampilan <i>Transition effect control</i> .....	59
Gambar 4.21	Tampilan format video render.....	59
Gambar 4.22	Tampilan <i>proses rendering</i> .....	60



## INTISARI

Sebagai animator pemula, penulis ingin mengimplementasikan salah satu teknik animasi yaitu *Silhouette Animation* atau disebut juga animasi bayangan dalam sebuah animasi 2D pendek berjudul *Dearest*. Kendati teknik ini berusia cukup tua, namun penulis yakin bahwa teknik ini masih layak dan masih bisa diterima di zaman modern, karena banyak pelaku industri perfilman dan juga periklanan masih memakai teknik ini.

Untuk mendapatkan hasil maksimal dalam penerapan sistem *Bone Structure* sendiri, penulis menggunakan *software* Anime Studio Pro 11 yang memang memiliki kapabilitas dalam memfasilitasi penulis dengan beragam tool yang sangat membantu dalam menyelesaikan animasi siluet 2D berjudul “Dearest” ini.

Dengan diterapkannya kembali teknik ini penulis berkeinginan untuk melihat kembali talenta-talenta baru yang dapat mengimplimentasikan teknik ini pada bidang maupun medium kreatif lain, karena penulis yakin meskipun teknik ini sudah terhitung usang, namun masih ada tempat atau media lain yang dapat kita terapkan agar tetap dapat menikmati *Sillhouete Animation* yang berkualitas.

Kata Kunci: Animasi, Silhouette Animation, Animasi 2D, Animasi Siluet

## ABSTRACT

*As a novice animator, the author wants to implement one animation technique that is Silhouette Animation or also called shadow animation in a short 2D animation called Dearest. although the technique is quite old, the authors believe that this technique is still feasible and still acceptable in modern times, as many film industry and advertising actors still use this technique.*

*To get maximum results in the application of Bone Structure system itself, the author uses Anime Studio Pro 11 software that does have the capability in facilitating the author with a variety of tools that are very helpful in solving 2D silhouette animation titled "Dearest" is.*

*By re-implementing this technique the writer is eager to look back at new talents that can implement this technique in other creative fields or mediums, because the authors believe that although this technique is already obsolete, but there are still places or other media that we can apply in order to stay enjoy quality Silhouette Animation.*

**Keywords:** *Animation, Silhouette Animation, 2D Animation, Silhouette Animation.*

