

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “THE ELEPHANT”
DENGAN MENERAPKAN 12 PRINSIP ANIMASI**

SKRIPSI



Disusun oleh

Upras Hanif Marfuah

15.22.1730

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “THE ELEPHANT”
DENGAN MENERAPKAN 12 PRINSIP ANIMASI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Upras Hanif Marfuah

15.22.1730

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI "THE ELEPHANT" DENGAN MENERAPKAN 12 PRINSIP ANIMASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Upras Hanif Marfuah

15.22.1730

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Mei 2017

Dosen Pembimbing,



Melwin Syahrizal, S.Kom., M.Eng

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI "THE ELEPHANT" DENGAN MENERAPKAN 12 PRINSIP ANIMASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Upras Hanif Marfuah

15.22.1730

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 9 Juni 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Andika Agus Slameto, M.Kom
NIK. 190302109

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302052



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Juni 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

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 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, 15 Juni 2017



anif Marfuah
15.22.1730

MOTTO

“Kesuksesan yang kita dapatkan saat ini mungkin bukan karena kehebatan kita namun bisa saja karena kekuatan doa dari orangtua kita”

(EHS-Campusmagz)

“Segala sesuatu yang dipegang/ditangani oleh orang yang bukan ahli dibidang tersebut, maka timbullah kehancuran”

(Mr. Dibyo)

“terkadang apa yang kita inginkan, walau kita berusaha keras untuk mendapatkannya, terkadang takdir berkehendak lain, tapi tak apa jangan menyerah karena suatu hari nanti Allah akan menggantinya di keinginanmu yang lain”

(U.Hanif.M)

“jika kau ingin hidup dan cinta, maka kau harus siap merasakan sakit. Jangan lagi menempatkan rasa sakit sebagai perusak hidupmu, berdamailah dengan kesakitan itu. Kau harus bangun,-rasakan sakit itu-hadapi-dan menangkan! Maka kau tumbuh jadi orang kuat & bijaksana”

(isigood-Dyah L Fardisa)

“kebahagiaan bukan saat memiliki sesuatu, tapi kebahagiaan terletak pada saat proses kita mendapatkan sesuatu”

(anonym)

“semoga orang yang membaca skripsi ini diberikan kemudahan dalam hal apapun.

Amin”

(UHM)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dari karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi “The Elephant” Dengan Menerapkan 12 Prinsip Animasi. Tidak lupa shalawat serta salam untuk Rasulullah Muhammad SAW yang telah memberikan teladan sebaik-baiknya teladan. Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Ayah dan Ibu tercinta atas segala doa, semangat dan dukungan yang selalu diberikan.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom.,M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen Animasi yang selalu memberikan saran dan masukan dalam pembuatan skripsi.
4. Sahabat-sahabatku mbokdhe Omen, Aulia, Mbak Vina, Mbak Eni, Kak Jo, Ambar, Agustin, Erlina, dan Mbak Lita yang telah banyak memberi masukan serta selalu menghiburku sepanjang menempuh skripsi dan perkuliahan. Kalian luar biasa.
5. Sahabatku Rosdiana, Mbak Bunga yang telah menemaniku dalam perjalanan menempuh gelar Sarjana. Kalian luar biasa.
6. Serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini terimakasih banyak.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi “The Elephant” Dengan Menerapkan 12 Prinsip Animasi”.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

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

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanti, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati. S.Si., M.T, selaku dekan fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng, selaku dosen pembimbing.
4. Kedua orangtua yang selalu memberikan semangat 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 penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka penulis menerima kritik dan saran dari pembaca, guna perbaikan pada masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semuanya.

Amin.

Yogyakarta, 15 Juni 2017

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.4.1 Maksud Penelitian.....	2
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis	3
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Pengertian Animasi 2 Dimensi	8
2.3 12 Prinsip Dasar Animasi	9
2.3.1 <i>Anticipation</i>	9

2.3.2	<i>Squash dan Stretch</i>	10
2.3.3	<i>Staging</i>	10
2.3.4	<i>Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose</i>	11
2.3.5	<i>Follow-through dan Overlapping Action</i>	11
2.3.6	<i>Slow In – Slow Out</i>	12
2.3.7	<i>Arcs</i>	13
2.3.8	<i>Secondary Action</i>	13
2.3.9	<i>Timing</i>	14
2.3.10	<i>Exaggeration</i>	15
2.3.11	<i>Solid Drawing</i>	15
2.3.12	<i>Appeal</i>	16
2.4	Teknik Animasi	17
2.4.1	Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>)	17
2.4.2	Animasi <i>Frame</i>	17
2.4.3	Animasi <i>Sprite</i>	17
2.4.4	Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>)	18
2.4.5	Animasi <i>Spline</i>	18
2.4.6	Animasi Vektor	18
2.4.7	Animasi Karakter	18
2.4.8	<i>Computational Animation</i>	19
2.4.9	<i>Morphing</i>	19
2.5	Proses Pembuatan Animasi	19
2.5.1	Pra Produksi	19
2.5.1.1	Konsep / Ide Cerita	19
2.5.1.2	Tema	20
2.5.1.3	Sinopsis	20
2.5.1.4	Pembuatan Karakter	21
2.5.1.5	Scenplay / Script	21
2.5.1.6	Pembuatan <i>Storyboard</i>	21
2.5.2	Tahap Produksi	21
2.5.2.1	Pembuatan Karakter	21

2.5.2.2	Pembuatan <i>Background</i>	22
2.5.2.3	<i>Coloring</i>	22
2.5.2.4	<i>Lip-synch</i>	22
2.5.3	Pasca Produksi	23
2.5.3.1	<i>Sound dan Dubbing</i>	23
2.5.3.2	<i>Editing</i>	23
2.5.3.3	<i>Rendering</i>	23
2.6	Video.....	23
2.6.1	Macam Format Video	24
2.6.1.1	NTSC System.....	24
2.6.1.2	PAL.....	24
2.6.1.3	HDTV	24
2.6.1.4	SECAM.....	25
2.6.2	Teknik Bidikan Kamera	25
2.6.2.1	<i>Extreme Close Up (ECU)</i>	25
2.6.2.2	<i>Close Up (CU)</i>	25
2.6.2.3	<i>Medium Close Up (MCU)</i>	26
2.6.2.4	<i>Medium Shot (MS)</i>	27
2.6.2.5	<i>Long Shot (LS)</i>	27
2.6.2.6	<i>Very Long Shot (VLS)</i>	28
2.6.2.7	<i>Two Shot dan Group Shot</i>	28
2.6.2.8	<i>Point Of View (POV)</i>	29
2.6.2.9	<i>Cut dan Cut Away (CA)</i>	29
2.6.3	Gerakan Kamera	30
2.6.3.1	<i>Pan (Panning)</i>	30
2.6.3.2	<i>Tilting</i>	30
2.6.3.3	<i>Tracking</i>	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31
3.1	Tinjauan Umum	31
3.2	Analisis Masalah.....	32
3.2.1	Kelemahan	34

3.2.2	Solusi Yang di Tawarkan.....	34
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	35
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	35
3.3.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	36
3.4	Perancangan Film Animasi.....	37
3.4.1	Ide Cerita.....	37
3.4.2	Tema.....	38
3.4.3	<i>Logline</i>	38
3.4.4	Desain Karakter.....	38
3.4.5	Desain <i>Background</i>	42
3.4.6	<i>Screenplay / Script</i>	43
3.4.7	<i>Storyboard</i>	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		44
4.1	Produksi.....	44
4.1.1	Alur Produksi.....	44
4.1.2	Drawing.....	45
4.1.2.1	<i>Drawing Karakter</i>	45
4.1.2.2	<i>Drawing Background</i>	51
4.1.3	<i>Coloring</i>	52
4.1.3.1	<i>Coloring Karakter</i>	52
4.1.3.2	<i>Coloring Background</i>	55
4.1.3.3	<i>Export Gambar</i>	61
4.1.4	Penggabungan Karakter dan <i>Background</i>	64
4.1.5	<i>Animating</i>	66
4.2	Proses Produksi.....	68
4.2.1	<i>Editing Audio</i>	68
4.2.2	<i>Compositing</i>	68
4.2.3	<i>Final Export</i>	71
4.3	<i>Testing</i>	72
4.4	Implementasi.....	76

BAB V PENUTUP	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matrik SWOT	33
Tabel 3.2 Software yang digunakan.....	35
Tabel 3.3 Sumber Daya Manusia.....	36
Tabel 3.5 Tabel Desain Karakter	38
Tabel 4.1 Hasil Uji Prinsip-prinsip Animasi.....	72



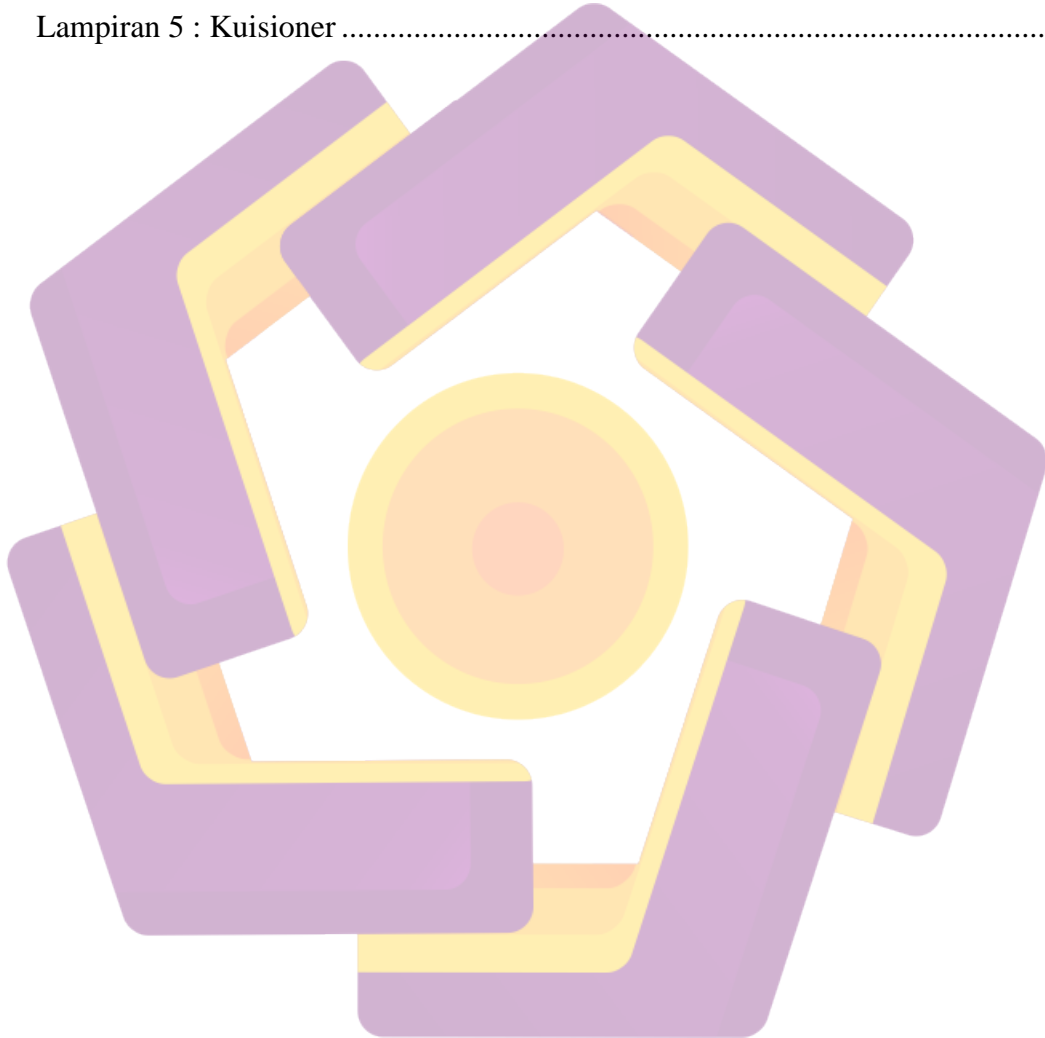
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Karakter Morphle	4
Gambar 1.2 Karakter Morphle Berubah Menjadi Gajah	4
Gambar 1.3 Morphle Saat Menyemprotkan Air	5
Gambar 1.4 Dua Bandit jahat.....	5
Gambar 3.1 Tahapan pembuatan film 2D.....	32
Gambar 3.2 Rancangan <i>Background</i>	42
Gambar 4.1 Skema pembuatan film animasi “The Elephant”	44
Gambar 4.2 Halaman Awal Adobe Photoshop CS6	45
Gambar 4.3 Ukuran Kanvas.....	46
Gambar 4.4 <i>New Layer</i>	47
Gambar 4.5 <i>Setting Pencil dan Ukuran</i>	48
Gambar 4.6 Sketsa Dasar 1	48
Gambar 4.7 Sketsa Dasar 2	49
Gambar 4.8 Gerakan Awal.....	49
Gambar 4.9 Gerakan Akhir.....	50
Gambar 4.10 Gerakan <i>Inbetween</i>	51
Gambar 4.11 Gambar <i>Background</i>	51
Gambar 4.12 Duplikat Gambar.....	52
Gambar 4.13 Pilih Warna pada <i>Swatches</i>	53
Gambar 4.14 Pilih Warna pada <i>Set Foreground Color</i>	53
Gambar 4.15 Perbandingan Warna	54
Gambar 4.16 Mewarnai Karakter	54
Gambar 4.17 Pilih Gambar	55
Gambar 4.18 <i>Filter Gallery</i>	56
Gambar 4.19 <i>Artistic Cut Out</i>	56
Gambar 4.20 <i>Rectangular Marquee</i>	57
Gambar 4.21 <i>Layer Via Cut</i>	57
Gambar 4.22 Gabung dan Susun Gambar.....	58
Gambar 4.23 <i>Rectangular Marquee</i>	58
Gambar 4.24 <i>Indicates Layer Visibility</i>	59

Gambar 4.25 Warna Langit.....	59
Gambar 4.26 Aktifkan <i>Indicates Layer Visibility</i>	60
Gambar 4.27 Pindahkan Layer Langit	60
Gambar 4.28 <i>Save As</i>	61
Gambar 4.29 Tipe PNG	61
Gambar 4.30 Gambar Hugo Warna	62
Gambar 4.31 Gambar Micko Warna.....	62
Gambar 4.32 Gambar Wana Warna.....	62
Gambar 4.33 Gambar Dimbi Warna.....	63
Gambar 4.34 Gambar <i>Background</i> Sabana.....	63
Gambar 4.35 Gambar <i>Background</i> Dalam Hutan.....	63
Gambar 4.36 Gambar <i>Background</i> Pinggir Jurang.....	64
Gambar 4.37 Karakter dan <i>Background</i>	65
Gambar 4.38 <i>Sequence Frame</i> Animasi	65
Gambar 4.39 Ukuran Layar Pada Adobe Flash CS6	66
Gambar 4.40 Gambar Yang Sudah Di <i>Import</i>	67
Gambar 4.41 Proses <i>Export</i> Awal Animasi	67
Gambar 4.42 Proses <i>Editing</i> Audio	68
Gambar 4.43 Tampilan Awal Adobe Premiere CS6.....	69
Gambar 4.44 Pilihan Tempat Menyimpan <i>Project</i>	69
Gambar 4.45 <i>Setting</i> Parameter Ukuran Video.....	70
Gambar 4.46 Gambar Proses <i>Editing</i> Adobe Premiere CS6.....	71
Gambar 4.47 Proses <i>Export</i> Akhir	72
Gambar 4.48 Film Diputar Dengan HD Youtube	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : <i>Screenplay/Script</i>	1
Lampiran 2 : <i>Storyboard</i>	5
Lampiran 3 : Unggahan di Youtube.....	16
Lampiran 4 : Komentar Youtube	17
Lampiran 5 : Kuisisioner	23



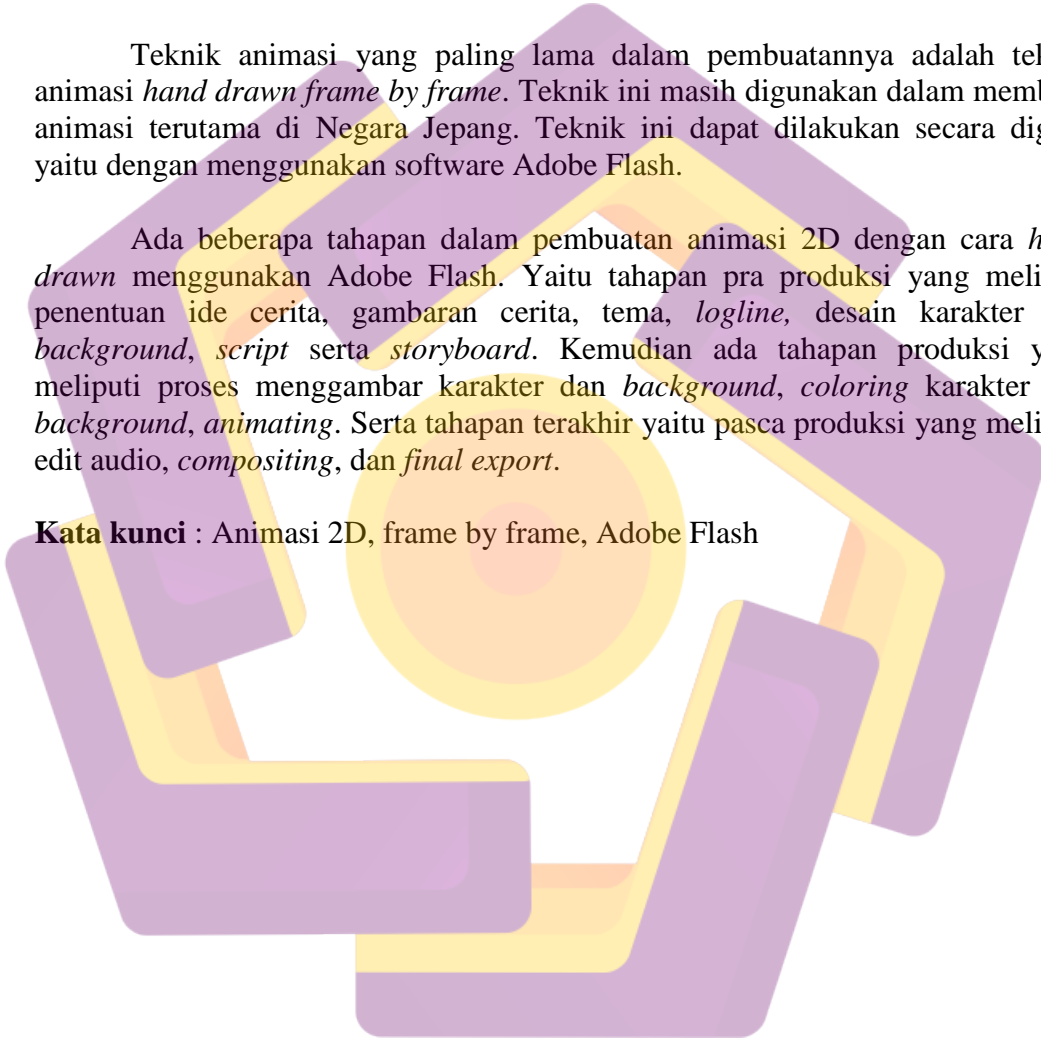
INTISARI

Film animasi bisa ditonton melalui berbagai media, salah satunya Youtube. Pembuatan animasi dapat dilakukan dengan berbagai teknik seperti menggambar satu per satu di kertas kemudian dijadikan satu atau dengan digital yaitu menggunakan software. Beberapa software yang dapat digunakan untuk membuat animasi antara lain : Adobe Flash, Toon Boom, Macromedia Flash.

Teknik animasi yang paling lama dalam pembuatannya adalah teknik animasi *hand drawn frame by frame*. Teknik ini masih digunakan dalam membuat animasi terutama di Negara Jepang. Teknik ini dapat dilakukan secara digital yaitu dengan menggunakan software Adobe Flash.

Ada beberapa tahapan dalam pembuatan animasi 2D dengan cara *hand drawn* menggunakan Adobe Flash. Yaitu tahapan pra produksi yang meliputi penentuan ide cerita, gambaran cerita, tema, *logline*, desain karakter dan *background*, *script* serta *storyboard*. Kemudian ada tahapan produksi yang meliputi proses menggambar karakter dan *background*, *coloring* karakter dan *background*, *animating*. Serta tahapan terakhir yaitu pasca produksi yang meliputi edit audio, *compositing*, dan *final export*.

Kata kunci : Animasi 2D, frame by frame, Adobe Flash



ABSTRACT

Animation movie can be watched by various media, one of them is Youtube. The making of animation can be done with various technique as drawing one by one in paper and then unite it or with digital technique using software. There are some software that are used to create animation among others Adobe Flash, Toon Boom, Macromedia Flash.

The longest creating animation technique is hand drawn frame by frame. This technique still be used to create animation especially in Japan. This technique can be used by digital and using Adobe Flash Software.

There are some steps in making of animation 2D with hand drawn frame by frame using Adobe Flash. That are pre-production include determine idea of story, overview story, theme, logline, design of character and background, script, and storyboard. And then production include process of drawing character & background, coloring character and background, and animating. The last phases post-production include editing audio, compositing, and final export.

Keywords : *Animation 2D, frame by frame, Adobe Flash*

