

**PERANCANGAN SQUASH & STRETCH PADA FILM ANIMASI 2D
BERJUDUL "SEDIKIT NAMUN BANYAK"**

SKRIPSI



disusun oleh

Fatkhu Rozak

12.11.6488

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKAS
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN SQUASH & STRETCH PADA FILM ANIMASI 2D
BERJUDUL "SEDIKIT NAMUN BANYAK"**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Fatkhu Rozak

12.11.6488

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SQUASH & STRETCH PADA FILM ANIMASI 2D
BERJUDUL "SEDIKIT NAMUN BANYAK"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fatkhu Rozak

12.11.6488

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 Mei 2016

Dosen Pembimbing,



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

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SQUASH & STRETCH PADA FILM ANIMASI 2D
BERJUDUL "SEDIKIT NAMUN BANYAK"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fatkhu Rozak

12.11.6488

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juni 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192


Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302105

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal, 25 Juni 2016

KEJUA SIMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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

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, 23 Juni 2016

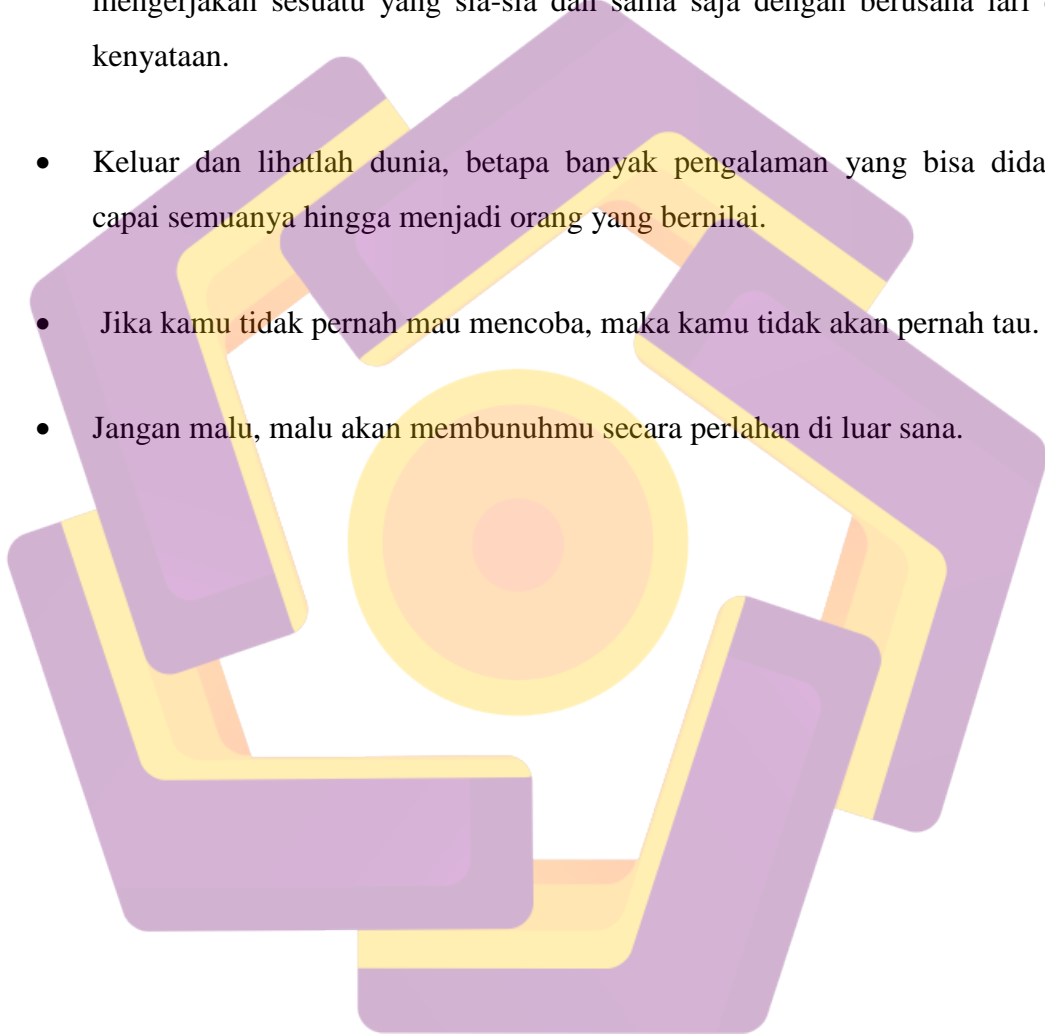


Fatkhuz Rozak

NIM. 12.11.6488

MOTTO

- Ciptakan suatu karya setiap harinya, apapun itu.
- Tidak fokus pada tujuan yang didepan mata, akan menghabiskan waktu untuk mengerjakan sesuatu yang sia-sia dan sama saja dengan berusaha lari dari kenyataan.
- Keluar dan lihatlah dunia, betapa banyak pengalaman yang bisa didapat, capai semuanya hingga menjadi orang yang bernilai.
- Jika kamu tidak pernah mau mencoba, maka kamu tidak akan pernah tau.
- Jangan malu, malu akan membunuhmu secara perlahan di luar sana.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah sholawat dan salam atas Rasulullah, keluarga, para sahabat, dan segenap pengikutnya hingga akhir zaman. Segala puji milik Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah dan taufik-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Kedua orang tua saya untuk Bapak dan Mamak yang saya cintai dan hormati yang selalu memberikan kasih sayang dan kepercayaan serta doa kepada saya agar bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Saya persembahkan skripsi ini untuk Bapak dan Mamak saya.
- Untuk Mbak saya Leni Setiani dan Adik saya Andre Setiawan tercinta terimakasih atas dukungan dan semangatnya karena kalian berdua saya bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
- Untuk keluarga senasib seperantauan bang Bew, Momoy, Ach, Peb, Cuur, Baonk, Barkon, Ridwan Loyo, Wagiman, Tomlek, Mboel, Pitax, Dek Rini dan Teman-Teman Kelas 12-S1-TI yang pernah terlibat kerjasama atau tidak, terimakasih atas support yang kalian berikan kepada saya, That's Cool Like Daddy.
- Untuk Keluarga NU54NTARA, Terimakasih Sudah memberikan dorongan semangat yang begitu besar kepada saya hingga skripsi ini selesai, serta pengalaman dan pelajaran yang kalian berikan kepada saya.

- Untuk Kerabat, Sahabat, Saudara saya ‘coLtay, Nden, Kucluk, Yudhex, Dank, Beken, Momo, Betaw, Bocor, Odi, Deno semuanya yg tidak bisa saya sebut satu persatu. Terimakasih atas semua yang kalian berikan.
- Terakhir Untuk Seseorang yang selalu membumbui hari-hari saya dengan semangat dan canda tawa hingga Skripsi ini bisa berjalan dengan lancar, terimakasih juga doa yang selalu disertainya untuk saya, Terimakasih Georledy Sinthia Bengen.
- Serta STMIK AMIKOM YOGYAKARTA tempat saya belajar menimba ilmu, para Dosen dan juga Mahasiswa-mahasiswanya karena memberikan saya banyak pengetahuan baru yang belum pernah saya dapatkan sebelumnya.

Untuk semua pihak yang telah mendoakan, berkontribusi dan mendukung saya sampai saat ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih banyak yang sebesar – besarnya.

KATA PENGANTAR

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

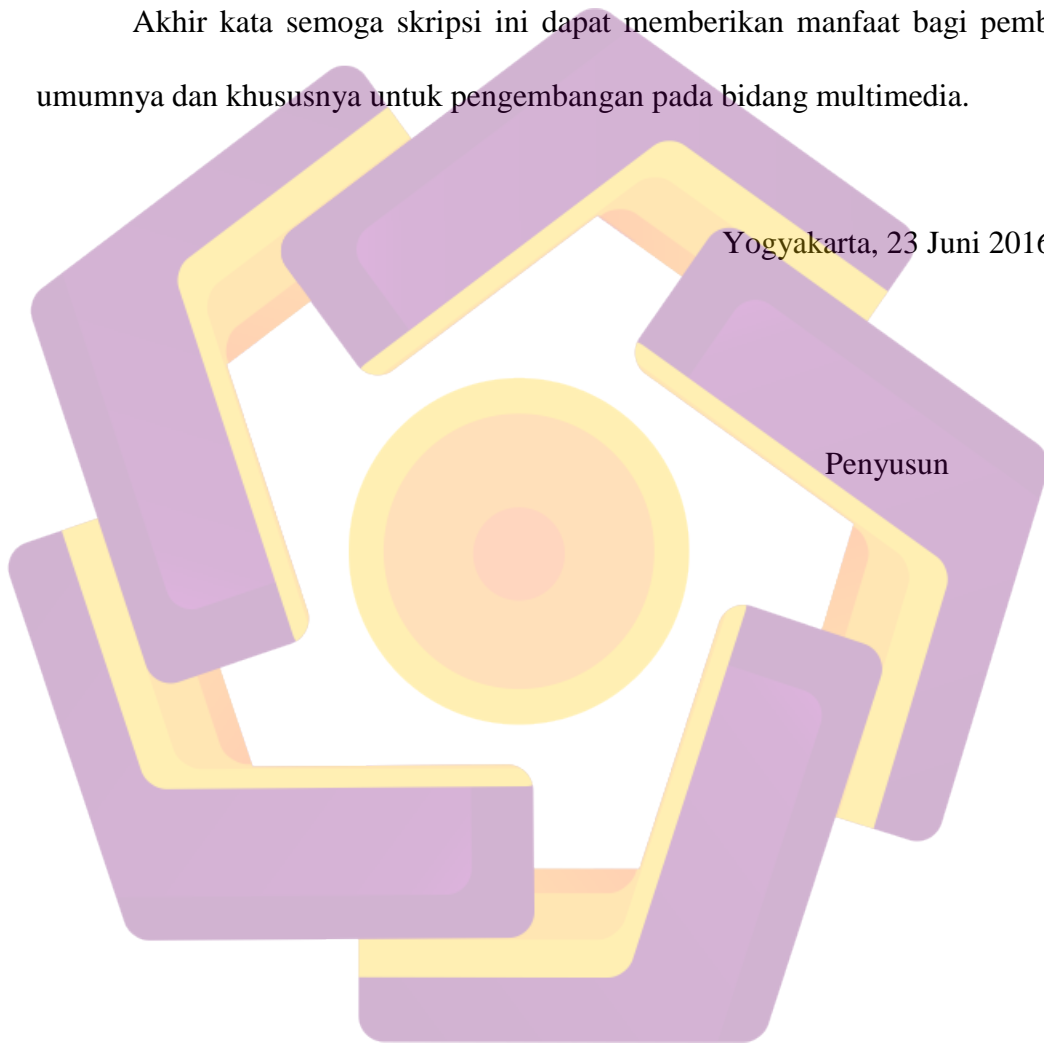
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan masukan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman senasib seperantauan dan seperjuangan selama ini yang luar biasa semangatnya.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 23 Juni 2016

Penyusun

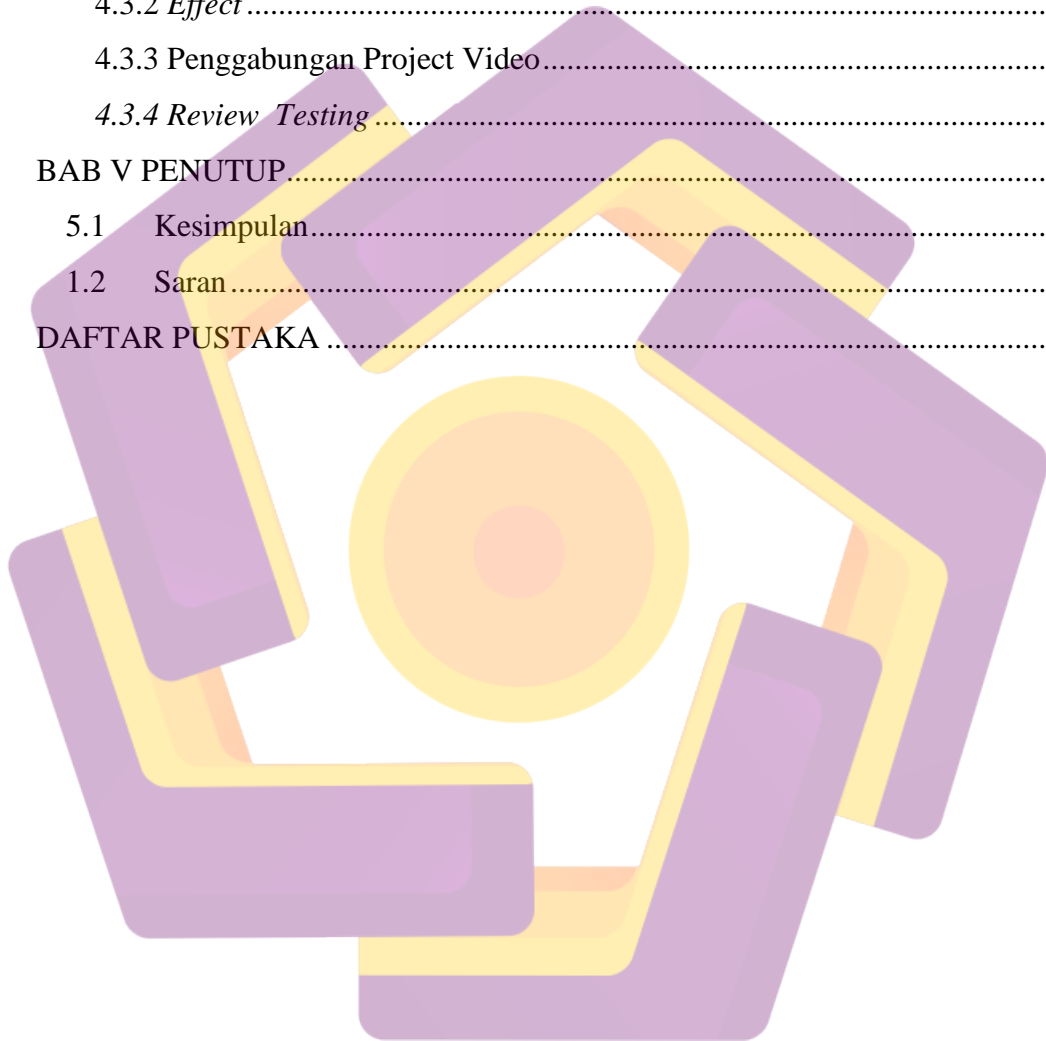


DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMANMOTO	v
HALAMANPERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABLE.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
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 Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.1.1 Studi Pustaka.....	4
1.5.1.2 Observasi.....	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan dan Pembuatan	4
1.5.3.1 Pencarian Ide.....	4
1.5.3.2 Penentuan Tema	5
1.5.3.3 Pembuatan Plot	5
1.5.3.4 Sinopsis	5
1.5.3.5 <i>Screenplay</i>	5
1.5.3.6 Pembuatan <i>Storyboard</i>	6

1.5.4	Metode Testing	6
1.5.5	Metode Implementasi	6
1.5.5.1	Pra-Produksi	6
1.5.5.2	Produksi	6
1.5.5.3	Pasca Produksi	7
1.6	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Konsep Dasar	10
2.2.1	Pengertian Animasi	10
2.2.2	Jenis-Jenis Animasi.....	11
2.3	Tahap Produksi.....	19
2.3.3	Pra Produksi	20
2.3.4	Produksi	24
2.3.5	Pasca Produksi	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
3.1	Tinjauan Umum.....	25
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.3	Analisis Kelayakan.....	30
3.4	Perancangan Film Kartun.....	31
3.4.1	Pra Produksi Film Kartun.....	31
3.4.1.1	Konsep Dan Ide	31
3.4.1.2	Tema.....	31
3.4.1.3	Logline.....	31
3.4.1.4	Sinopsis.....	32
3.4.1.5	Naskah dan Skript.....	34
3.4.1.6	Desain Karakter	36
3.4.1.7	<i>Storyboard</i>	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Skema Pembuatan Film Animasi Sedikit Namun Banyak.....	46
4.2	Proses Produksi	46

4.2.1	<i>Digital Painting</i>	46
4.2.2	<i>Background</i>	49
4.2.3	<i>Coloring</i>	50
4.3	Pasca Produksi.....	51
4.3.1	Proses Animasi	51
4.3.2	<i>Effect</i>	55
4.3.3	Penggabungan Project Video.....	58
4.3.4	<i>Review Testing</i>	61
BAB V PENUTUP.....		63
5.1	Kesimpulan.....	63
1.2	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA		65



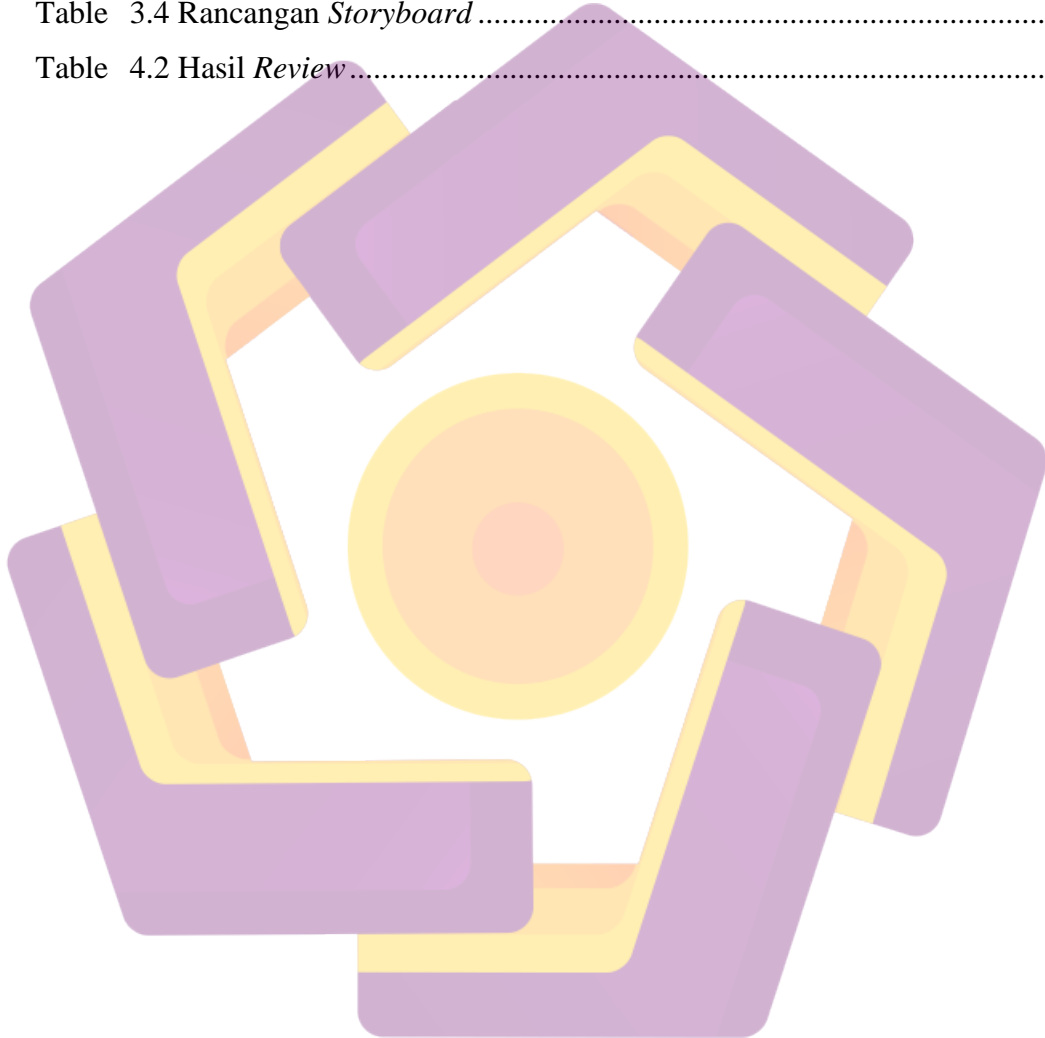
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Squash & Stretch</i>	15
Gambar 2.2	<i>Anticipation</i>	15
Gambar 2.3	<i>Stagging</i>	15
Gambar 2.4	<i>Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose</i>	16
Gambar 2.5	<i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	16
Gambar 2.6	<i>Slow in Slow Out</i>	17
Gambar 2.7	<i>Arcs</i>	17
Gamabr 2.8	<i>Secondary Action</i>	17
Gambar 2.9	<i>Timing</i>	18
Gambar 2.10	<i>Exageration</i>	18
Gambar 2.11	<i>Solid Draw</i>	19
Gambar 2.12	<i>Apeal</i>	19
Gambar 2.13	<i>Thumbnail Storyboard</i>	22
Gambar 2.14	<i>Rough Storyboard</i>	23
Gambar 2.15	<i>Clean Up Storyboard</i>	24
Gambar 3.1	Cuplikan teknik <i>Squash & Stretch</i> pada film <i>Teen Titan Go!</i>	26
Gambar 3.2	Cuplikan teknik <i>Squash & Stretch</i> pada film <i>Tom and Jerry</i>	26
Gambar 3.3	Naskah/Skript <i>Celtx</i> film animasi	35
Gambar 3.4	Naskah/Skript <i>Celtx</i> film animasi	35
Gambar 3.5	Naskah/Skript <i>Celtx</i> film animasi	36
Gambar 3.6	<i>Design</i> karakter si air	36
Gambar 3.7	<i>Design</i> karakter rumput layu	37
Gambar 4.1	Skema Proses Pembuatan film animasi	45
Gambar 4.2	Tampilan awal membuata project baru pada <i>Adobe Illustrator CS6</i>	46
Gambar 4.3	Tampilan proses menggambar	47
Gambar 4.4	Tampilan proses menggambar menggunakan <i>Brush tool</i>	47
Gambar 4.5	Tampilan awal membuat project baru pada <i>Painttool SAI</i>	48
Gambar 4.6	Tampilan proses menggambar <i>background</i> pada <i>Painttool SAI</i>	48
Gambar 4.7	Tampilan proses menggambar <i>Magic wand</i> pada <i>Painttool SAI</i>	49

Gambar 4.8	Tampilan proses menggambar <i>background</i> setelah diwarnai.....	50
Gambar 4.9	Tampilan awal pada <i>Toonboom Stage</i>	51
Gambar 4.10	Tampilan saat import file kedalam <i>Toonboom Stage</i>	51
Gambar 4.11	Tampilan saat membuat pola.....	52
Gambar 4.12	Tampilan saat <i>Insert Frame</i>	52
Gambar 4.13	Tampilan saat <i>Add Peg</i>	53
Gambar 4.14	Tampilan bentuk pertama berukuran 7x5.....	54
Gambar 4.15	Tampilan bentuk kedua berukuran 7x3	54
Gambar 4.16	Tampilan bentuk ketiga berukuran 5x3	55
Gambar 4.17	Tampilan bentuk ke empat berukuran 3x4	55
Gambar 4.18	Tampilan bentuk kelima berukuran 5x3	56
Gambar 4.19	Tampilan bentuk ke enam berukuran 3x4	56
Gambar 4.20	Tampilan saat <i>Rendering</i>	57
Gambar 4.21	Tampilan awal membuat <i>project</i> baru <i>Adobe After Effect CS6</i>	58
Gambar 4.22	Tampilan <i>import file</i> pada <i>Adobe After Effect CS6</i>	58
Gambar 4.23	Tampilan <i>asset project</i> pada lembar kerja <i>layers</i>	59
Gambar 4.24	Tampilan <i>setting lens flare effect</i> pada <i>Adobe After Effect CS6</i>	59
Gambar 4.25	Tampilan <i>rendering</i> pada <i>Adobe After Effect CS6</i>	60
Gambar 4.26	Tampilan <i>setting sequence</i>	61
Gambar 4.27	Tampilan <i>drag scene</i>	61
Gambar 4.28	Tampilan <i>sound</i>	62
Gambar 4.29	Tampilan <i>format video render</i>	62
Gambar 4.30	Tampilan Proses <i>rendering</i>	63

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Rincian Biaya <i>Hardware</i> Yang Digunakan	28
Table 3.2 Rincian <i>Software</i> Yang Digunakan	28
Table 3.3 Rincian Biaya Sumber Daya Yang DI Pekerjakan.....	29
Table 3.4 Rancangan <i>Storyboard</i>	37
Table 4.2 Hasil <i>Review</i>	64



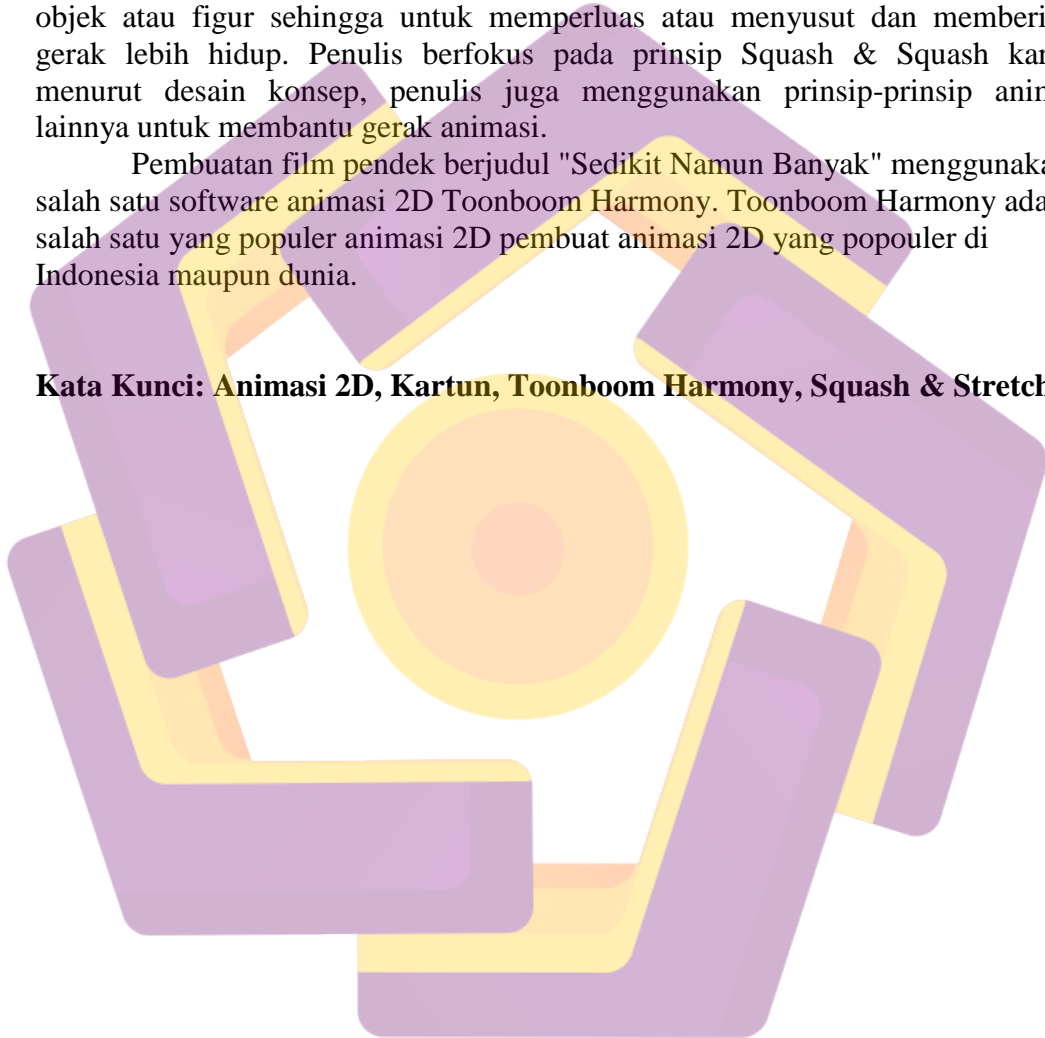
INTISARI

Sebagai animator pemula penulis melakukan penelitian di film pendek animasi 2D dengan penerapan teknik Squash & Stretch. Pada dasarnya untuk menjadi seorang animator harus memahami prinsip-prinsip dasar animasi, karena prinsip-prinsip dasar dari animasi adalah kunci dalam membuat film animasi.

Squash & Stretch adalah upaya untuk meningkatkan efek th lentur pada objek atau figur sehingga untuk memperluas atau menyusut dan memberikan gerak lebih hidup. Penulis berfokus pada prinsip Squash & Squash karena menurut desain konsep, penulis juga menggunakan prinsip-prinsip animasi lainnya untuk membantu gerak animasi.

Pembuatan film pendek berjudul "Sedikit Namun Banyak" menggunakan salah satu software animasi 2D Toonboom Harmony. Toonboom Harmony adalah salah satu yang populer animasi 2D pembuat animasi 2D yang populer di Indonesia maupun dunia.

Kata Kunci: Animasi 2D, Kartun, Toonboom Harmony, Squash & Stretch



ABSTRACT

As a novice animator authors conducted a study in 2D animation short film with the application of techniques Squash & Stretch. Basically to be an animator must understand the basic principles of animation, because the basic principles of animation is the key in making animated films.

Squash & Stretch is an effort to increase the effect of bending on the object or figure so as to expand or shrink and give a more lively motion. The author focuses to the principle Squash & Stretch because according to the design of the concept, the authors also use other animation principles to help motion animation.

Making a short film titled "little but a lot" of using one of the 2D animation software toonboom harmony. Toonboom Harmony is one of the software maker's popular 2D animation Indonesia and the world.

Keywords: Animation 2D, Cartoon, Toonboom Harmony, Squash & Stretch

