

**PERANCANGAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK
PEMBUATAN ANIMASI TRADISIONAL DENGAN
JUDUL “ KEBANGKITAN ”**

SKRIPSI



disusun oleh

Fani Supratmanta

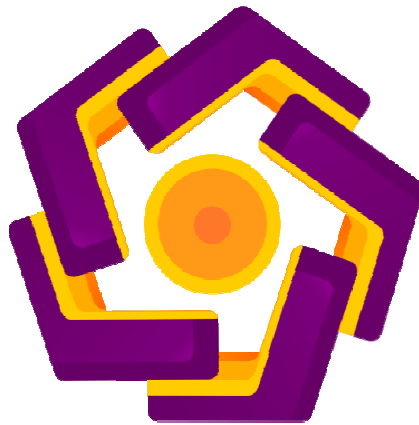
09.11.2974

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK
PEMBUATAN ANIMASI TRADISIONAL DENGAN
JUDUL “ KEBANGKITAN ”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Fani Supratmanta

09.11.2974

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK
PEMBUATAN ANIMASI TRADISIONAL DENGAN
JUDUL “ KEBANGKITAN ”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pani Supratmanta

09.11.2974

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Februari 2013

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK
PEMBUATAN ANIMASI TRADISIONAL DENGAN
JUDUL “ KEBANGKITAN ”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fani Supratmanta

09.11.2974

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Desember 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Joko Dwi Santosa, M.Kom
NIK. 190302181

Tonny Hidayat, M. Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Maret 2017

DEKAMUNITAS ILMU KOMPUTER



Kusnandi, S.Si, M.T.
NIK. 5700302038

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 1 Maret 2017



Fani Supriatama

NIM. 09.11.2974

MOTTO

“ Bergeraklah agar kamu mengerti dan dapat melihat dunia ”

(Anonim)

“Di balik kesulitan pasti ada titik balik kebangkitan”

(Anonim)

“Jangan berhenti meskipun bergerak di lumpur hingga kamu menemukan dataran yang dapat di pijak”

(Anonim)

“Hiduplah seperti busur panah yang di lepaskan yang akan menuju targetnya”

(Anonim)

“Jangan sesali kesalahan yang di lakukan dahulu perbaiki dan yakinlah kamu dapat berubah”

(Anonim)

“Apabila di dalam diri seseorang masih ada rasa malu dan takut untuk berbuat suatu kebaikan, maka jaminan bagi orang tersebut adalah tidak akan bertemunya ia dengan kemajuan ”

(Ir. Soekarno)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Perancangan Animasi 2D Menggunakan Teknik Pembuatan Animasi Tradisional Dengan Judul “ Kebangkitan ” “. Sholawat serta salam kepada Rasullullah Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan syafaatnya serta tauladannya bagi kita semua. Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu serta keluarga yang selalu memberikan semangat doa dan dukungan agar skripsi ini dapat selesai.
2. Bapak Prof. Dr Muhammad Suyanto, MM selaku pimpinan STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan Dosen Animasi pada teori yang penulis ikuti.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
4. Teman – teman seperjuangan yang selalu menyemangati dan memberikan dukungan untuk terselesaikannya skripsi ini.
5. Serta berbagai pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Animasi 2D Menggunakan Teknik Pembuatan Animasi Tradisional Dengan Judul “Kebangkitan”.

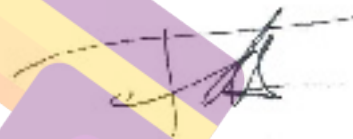
Adapun tujuan penulisan skripsi ini yaitu disusun sebagai tugas akhir guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelara Strata-1 Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Dalam pembuatan laporan ini penulis tidak lepas dari dukungan serta bantuan dari beberapa pihak maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr Muhammad Suyanto, MM selaku pimpinan STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Bapak Sudarmawan, MT, Selaku ketua jurusan Teknik Informatika STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
4. Kedua Orangtua dan Keluarga yang selalu ada memberi semangat dan doa agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman yang selalu ada memberikan dukungan serta bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kekurangannya. Oleh karena itu, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kesalahan dan kekurangan, baik yang disengaja atau yang tidak disengaja. Dengan segala keterbatasan ini, penulis tetap berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 1 Maret 2017



Fani Suprarmanta

NIM. 09.11.2974

DAFTAR ISI

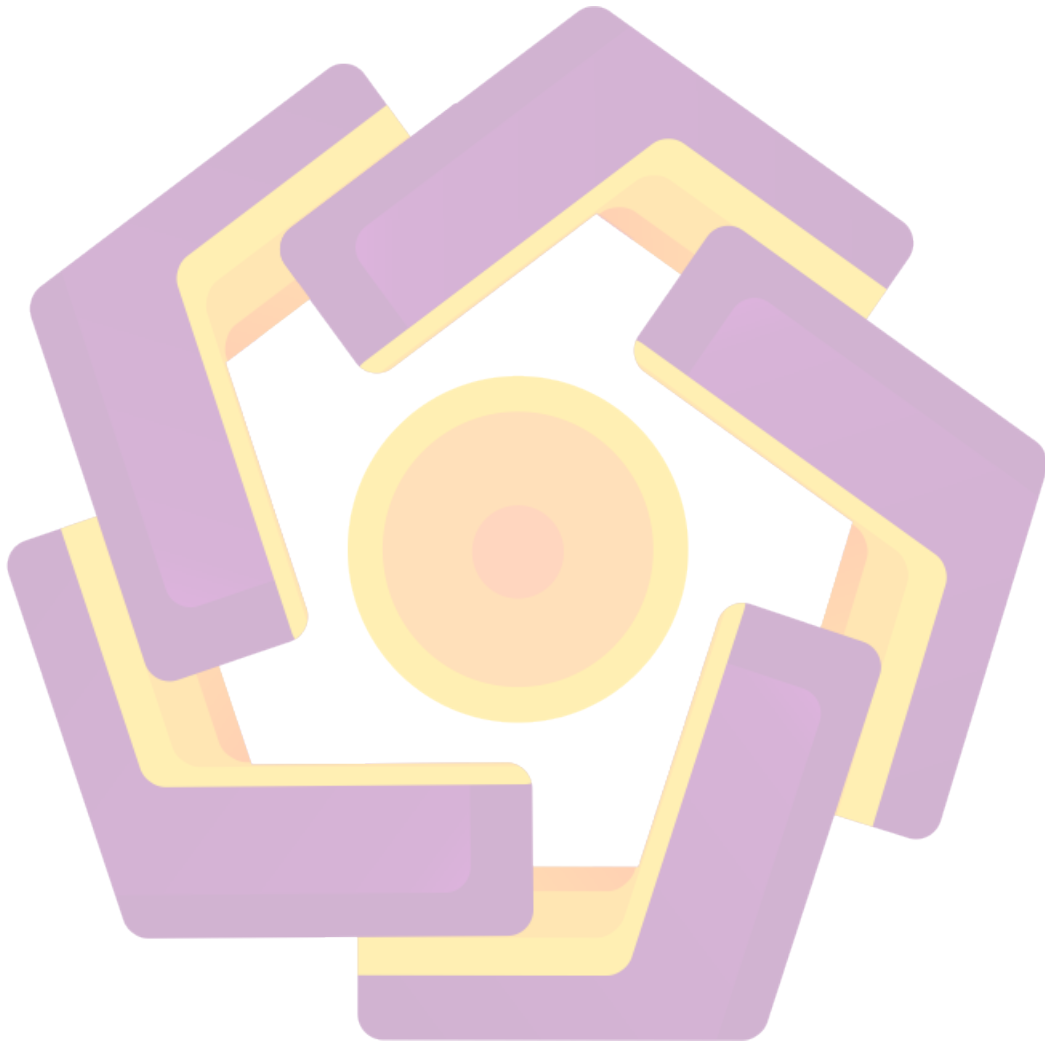
| | |
|--|-------|
| COVER..... | i |
| LEMBAR JUDUL | ii |
| PERSETUJUAN | iii |
| PENGESAHAN | iv |
| PERNYATAAN..... | v |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN..... | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| INTISARI..... | xviii |
| <i>ABSTRACT</i> | xix |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 1 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.3.1. Pra Produksi | 2 |
| 1.3.2. Produksi | 2 |
| 1.3.3. Pasca Produksi | 2 |
| 1.4. Maksud & Tujuan..... | 3 |
| 1.4.1. Maksud Penulisan | 3 |
| 1.4.2. Tujuan Penulisan..... | 3 |
| 1.5 Metode Penelitian Animasi 2D Tradisional | 4 |
| 1.5.1 Pengamatan (<i>Observasi</i>) | 4 |
| 1.5.2 <i>Metode Study Literatur</i> | 4 |
| 1.5.3 Penelitian Kepustakaan (<i>Library Research</i>) | 4 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |

| | | |
|------------------------------------|---|----|
| 2.1 | Tinjauan Pustaka | 7 |
| 2.2 | Animasi | 8 |
| 2.3 | Sejarah Animasi | 9 |
| 2.4 | Sejarah Animasi Indonesia | 11 |
| 2.5 | Jenis - jenis Animasi | 12 |
| 2.5.1 | 2D Animasi | 12 |
| 2.5.2 | 3D animasi | 15 |
| 2.5.3 | <i>Stop Motion Animation</i> | 15 |
| 2.6 | 12 Prinsip Animasi | 16 |
| 2.6.1 | <i>Solid Drawing</i> | 16 |
| 2.6.2 | <i>Timing & Spacing</i> | 17 |
| 2.6.3 | <i>Squash & Stretch</i> | 17 |
| 2.6.4 | <i>Anticipation</i> | 18 |
| 2.6.5 | <i>Slow In and Slow Out</i> | 18 |
| 2.6.6 | <i>Arcs</i> | 19 |
| 2.6.7 | <i>Secondary Action</i> | 20 |
| 2.6.8 | <i>Follow Through and Overlapping Action</i> | 20 |
| 2.6.9 | <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> | 21 |
| 2.6.10 | <i>Staging</i> | 22 |
| 2.6.11 | <i>Appeal</i> | 23 |
| 2.6.12 | <i>Exaggeration</i> | 23 |
| 2.7 | Tahapan Perancangan 2D Animasi Tradisional | 24 |
| 2.7.1 | Pra Produksi | 24 |
| 2.7.2 | Produksi | 24 |
| 2.7.3 | Pasca Produksi | 24 |
| BAB III ANALISIS PERANCANGAN | | 42 |
| 3.1 | Tinjauan Umum | 42 |
| 3.2 | Analisis Multimedia | 43 |
| 3.2.1 | Analisis Kebutuhan | 43 |
| 3.2.2 | Analisis Masalah | 45 |
| 3.2.3 | Analisis Biaya | 45 |

| | | |
|---|---|----|
| 3.3 | Pra Produksi..... | 48 |
| 3.3.1 | Ide Cerita..... | 48 |
| 3.3.2 | Tema Cerita..... | 48 |
| 3.3.3 | <i>Logline</i> | 48 |
| 3.3.4 | Sinopsis | 49 |
| 3.3.5 | <i>Diagram Scene</i> | 51 |
| 3.3.6 | <i>Character Development</i> | 53 |
| 3.3.7 | Script cerita..... | 57 |
| 3.3.8 | <i>Storyboard</i> | 59 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | | 61 |
| 4.1 | Produksi..... | 61 |
| 4.1.1 | <i>Drawing</i> | 62 |
| 4.1.2 | <i>Background & Foreground</i> | 66 |
| 4.1.3 | <i>Coloring</i> | 68 |
| 4.1.4 | <i>Lip-Sync & Editing sound</i> | 70 |
| 4.1.5 | Penganimasian | 73 |
| 4.1.6 | <i>Effect</i> | 81 |
| 4.2 | Pasca Produksi..... | 83 |
| 4.2.1 | Editing dan Penggabungan Film..... | 83 |
| 4.2.2 | <i>Rendering</i> | 86 |
| 4.2.3 | <i>Burning</i> | 89 |
| BAB V KESIMPULAN..... | | 91 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 91 |
| 5.2 | Saran..... | 92 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 93 |
| LAMPIRAN..... | | 1 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Rincian biaya <i>Hardware</i> | 46 |
| Tabel 3.2 Rincian biaya <i>Software</i> | 47 |
| Tabel 3.3 Rincian biaya Lain-Lain..... | 47 |



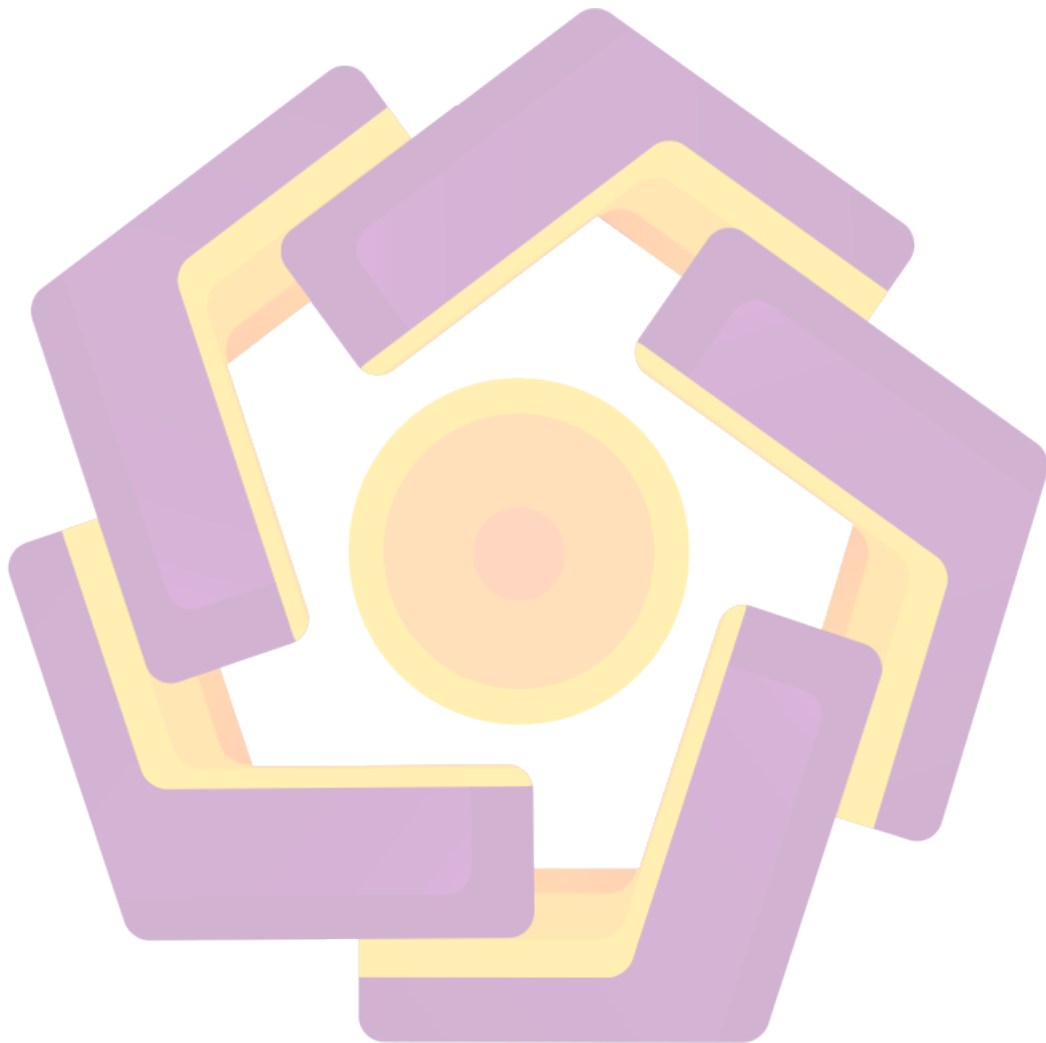
DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Lukisan pada dinding goa di spanyol..... | 9 |
| Gambar 2.2 Lukisan dinding manusia | 10 |
| Gambar 2.3 Gambar <i>Batle of Surabaya</i> | 11 |
| Gambar 2.4 2D Animasi Tradisional | 14 |
| Gambar 2.5 <i>Solid Drawing</i> | 16 |
| Gambar 2.6 <i>Timing & Spacing</i> | 17 |
| Gambar 2.7 <i>Squash & Stretch</i> | 18 |
| Gambar 2.8 <i>Anticipation</i> | 18 |
| Gambar 2.9 <i>Slow In and Slow Out</i> | 19 |
| Gambar 2.10 <i>Arcs</i> | 19 |
| Gambar 2.11 <i>Secondary Action</i> | 20 |
| Gambar 2.12 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> | 21 |
| Gambar 2.13 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> | 22 |
| Gambar 2.14 <i>Staging</i> | 22 |
| Gambar 2.15 <i>Appeal</i> | 23 |
| Gambar 2.16 <i>Exaggeration</i> | 24 |
| Gambar 2.17 Tahapan Produksi Perancangan Animasi 2D Tradisional menggunakan teknik pembuatan animasi Tradisional dengan judul “Kebangkitan” | 25 |
| Gambar 2.18 Contoh <i>Diagram Scene</i> | 28 |
| Gambar 2.19 <i>Standard Karakter Model Sheet</i> | 29 |
| Gambar 2.20 Tampilan <i>software Celtx</i> | 30 |
| Gambar 2.21 Penjelasan <i>Background & foreground</i> | 36 |
| Gambar 2.22 Tampilan Audition 1.5 | 37 |
| Gambar 2.23 Tampilan <i>Lip-sync</i> gerak bibir | 37 |
| Gambar 2.24 Tampilan After Effect CS3 | 39 |
| Gambar 2.25 Tampilan Adobe Premiere Pro CS3 | 39 |
| Gambar 2.26 Tampilan <i>Software Nero 8</i> | 41 |
| Gambar 3.1 Diagram Scene | 52 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.2 Proses Sketsa Karakter Ali | 53 |
| Gambar 3.3 Proses penggambaran dengan CorelDraw X5 | 54 |
| Gambar 3.4 Tokoh Karakter Utama | 54 |
| Gambar 3.5 Tokoh Pendamping Karakter Utama | 55 |
| Gambar 3.6 Tokoh Guru | 56 |
| Gambar 3.7 screen shot penggambaran pada Adobe flash CS3 | 57 |
| Gambar 3.8 <i>Screen shot software celtx</i> | 57 |
| Gambar 3.9 Potongan Lembar pertama Script cerita “Kebangkitan” (Script cerita lengkap pada Lampiran) | 58 |
| Gambar 3.10 Potongan Sketsa <i>Storyboard</i> page1 “ Kebangkitan” | 59 |
| Gambar 3.11 Potongan Sketsa <i>Storyboard</i> page2 “ Kebangkitan” | 60 |
| Gambar 4.1 Alur tahapan produksi | 61 |
| Gambar 4.2 Proses <i>Scan</i> gambar kualitas 200 dpi | 62 |
| Gambar 4.3 Gambar Sketsa Karakter Ali | 62 |
| Gambar 4.4 Gambar pengaturan <i>new page</i> | 63 |
| Gambar 4.5 Contoh gambar Karakter Coreldraw X5 | 63 |
| Gambar 4.6 Contoh gambar Karakter Adobe Flash CS3 | 64 |
| Gambar 4.7 Gambar key pada Adobe Flash CS3 | 64 |
| Gambar 4.8 Gambar <i>Frame by frame</i> gerak karakter berjalan | 65 |
| Gambar 4.9 Gambar <i>Cut out animation</i> pada Adobe Flash CS3 | 65 |
| Gambar 4. 10 Komposisi ukuran yang di gunakan untuk <i>Background & Foreground</i> | 66 |
| Gambar 4.11 Proses place Gambar | 66 |
| Gambar 4.12 <i>Place</i> Gambar | 67 |
| Gambar 4.13 Proses penggambaran dan hasil akhir | 67 |
| Gambar 4.14 <i>Palete</i> warna Adobe Flash CS3 dan CorelDraw X5 | 68 |
| Gambar 4.15 Gambar Pada Adobe Flash CS3 hasil akhir | 69 |
| Gambar 4.16 Gambar <i>shading background</i> | 69 |
| Gambar 4.17 Alat dan <i>software</i> yang di gunakan untuk lip-sync dan <i>editing sound</i> | 70 |
| Gambar 4.18 Pengaturan <i>set as devault communication device</i> | 71 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.19 Perekaman <i>dubing voice</i> | 71 |
| Gambar 4.20 <i>Editing</i> menghilangkan <i>noice</i> | 71 |
| Gambar 4.21 Pengaturan <i>Editing Noice</i> pada <i>noice reduction</i> | 72 |
| Gambar 4.22 vokal yang di gunakan untuk <i>lip-sync</i> | 73 |
| Gambar 4.23 Penyesuaian gerak bibir dengan <i>audio vocal</i> | 73 |
| Gambar 4 .24 Pengaturan <i>new page</i> | 74 |
| Gambar 4.25 <i>Import to Library</i> | 74 |
| Gambar 4.26 Penyusunan gambar pada tahapan Animasi 2D Tradisional..... | 75 |
| Gambar 4.27 <i>frame by frame</i> | 76 |
| Gambar 4.28 <i>Animasi montion tween</i> | 76 |
| Gambar 4.29 Penerapan <i>Arcs</i> | 77 |
| Gambar 4.30 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> | 78 |
| Gambar 4.31 <i>Staging</i> | 79 |
| Gambar 4.32 <i>Apeal</i> | 80 |
| Gambar 4.33 <i>Anticipation</i> | 80 |
| Gambar 4.34 <i>New Compositing</i> | 81 |
| Gambar 4.35 Pemberian <i>Effect</i> | 81 |
| Gambar 4.36 Pemberian <i>Effect</i> | 82 |
| Gambar 4.37 Tahapan Pasca Produksi..... | 83 |
| Gambar 4.38 <i>New Project</i> | 84 |
| Gambar 4 .39 Ukuran Compositing | 84 |
| Gambar 4.40 <i>Import file</i> | 85 |
| Gambar 4.41 Urutan video, <i>audio</i> dan <i>Image pada timeline sequence</i> | 85 |
| Gambar 4.42 langkah pengurangan <i>audio</i> | 86 |
| Gambar 4.43 Pengaturan pengurangan <i>audio</i> pada <i>audiogain</i> | 86 |
| Gambar 4.44 <i>export file</i> untuk pengaturan <i>rendering</i> | 87 |
| Gambar 4.45 <i>export seting H.26</i> | 87 |
| Gambar 4.46 <i>export seting</i> Ukuran video | 88 |
| Gambar 4.47 <i>Export seting video noice reduction</i> | 88 |

Gambar 4.48 *Export seting atur frame rate*89
Gambar 4.49 Proses *burning data data DVD*90



INTISARI

Film kartun pada dasarnya juga mempunyai teknik-teknik pembuatan tersendiri, banyak teknik pembuatan film kartun salah satunya adalah “ *traditional animation* ”. Teknik animasi yang mengacu pada awal animasi kartun di kembangkan.

Salah satu pembuatan film kartun yang penerapannya menggunakan animasi tradisional adalah film “ *pinokio* ” yang di produksi oleh Walt Disney dan masih banyak lagi. Pada era ini teknik animasi 2D tradisional ini sudah banyak mengalami perkembangan pada teknologi pembuatannya dan dapat di kerjakan menggunakan *software* pada komputer. Penulis ingin merancang suatu film animasi tradisional yang berjudul “Kebangkitan” penerapannya menggunakan *frame by frame* pada *Software* Adobe Flash CS3.

Hasil dari penelitian dan penyusunan skripsi yang berjudul “perancangan animasi 2D menggunakan teknik pembuatan animasi tradisional dengan judul “kebangkitan” ini adalah sebuah film animasi yang di rancang menggunakan teknik animasi 2D tradisional. Yang pembuatannya tetap sama dengan menggunakan tumpukan layer gambar akan tetapi media yang di gunakan untuk pembuatannya yang di ganti menggunakan *frame by frame* pada *software* Adobe Flash CS3. Di harapkan dari penelitian ini bertujuan menjadi tolak ukur kemampuan penulis dari penerapan teory yang di berikan semasa perkuliahan serta menjadi tolak ukur kreatifitas dalam pembuatan film animasi serta untuk mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang seni grafis dalam sebuah perancangan film animasi juga dapat di jadikan referensi bagi pihak yang berkepentingan.

Kata Kunci : Traditional animation, Frame by Frame, Adobe Flash CS3, Cell Animation, 2D animation.

ABSTRACT

Cartoon movie basically also has its own manufacturing techniques, many of the techniques of making cartoon movie one is "traditional animation". The animation technique which refers to the early animated cartoons in develop.

One of the cartoon movie making its application using traditional animation is the movie "Pinocchio" which is in production by Walt Disney and many more. In this era of the traditional 2D animation techniques is already a lot of experience of developments in the technology of its production and can be used to do using the software on your computer. The author would like to design a traditional animated film entitled "resurrection" application to use frame by frame on the Software Adobe Flash CS3.

The results of the research and the preparation of a thesis entitled " Designing 2D animation a using technique of making traditional animation with the title "Resurrection" "this is an animated in 2D animation techniques using the architecture of traditional. That of making the same using the pile layer image will be but the media in use for reproduction in punitive use frame by frame on the software Adobe Flash CS3. Expect of this research aims to become a benchmark of the ability of applying an attribute theory given during the lectures as well as become a benchmark of creativity in making animated films, as well as to develop themselves and open up new knowledge in accordance with insights into the field of graphic arts in an animated design can also be set as a reference for stakeholders.

Keywords -: *Traditional animation, Frame by Frame, Adobe Flash CS3, Cell Animation, 2D animation.*