

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA
MEKANISME PEMBUATAN TABUNGAN REKENING
DI BPR SHINTA DAYA DENGAN TEKNIK
CHARACTER RIGGING**

SKRIPSI



disusun oleh

Arifian Bayu Perdana

11.12.5749

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA
MEKANISME PEMBUATAN TABUNGAN REKENING
DI BPR SHINTA DAYA DENGAN TEKNIK
CHARACTER RIGGING**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Arifian Bayu Perdana

11.12.5749

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA
MEKANISME PEMBUATAN TABUNGAN REKENING
DI BPR SHINTA DAYA DENGAN TEKNIK
CHARACTER RIGGING**

yang disusun oleh

Arifian Bayu Perdana

11.12.5749

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Desember 2015

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA
MEKANISME PEMBUATAN TABUNGAN REKUNING
DI BPR SHINTA DAYA DENGAN TEKNIK
CHARACTER RIGGING**

yang disusun oleh

Arifian Bayu Perdana

11.12.5749

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 24 November 2015

KETUA SEMBAK 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, 1 Desember 2015

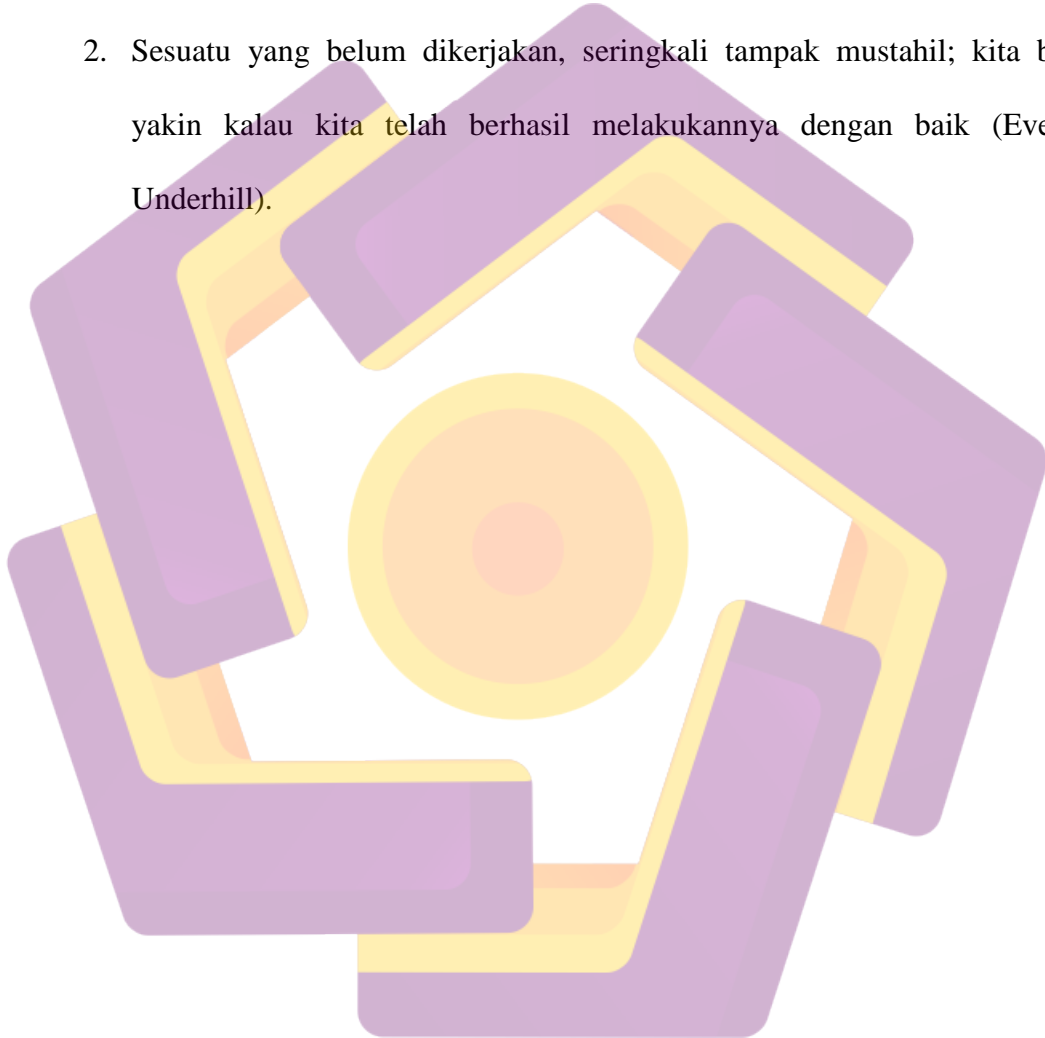


Arifian Bayu Perrdana

NIM. 11.12.5749

MOTTO

1. Ketika anda mengalami kegagalan, maka segeralah mulai kembali bermimpi dan mimpikanlah mimpi baru. "Soichiro Honda"
2. Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik (Evelyn Underhill).



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Serta doa dan dukungan dari berbagai pihak yang tidak terkira besarnya.

Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

Kedua orang tua tercinta yang selama ini selalu memberi doa, semangat dan dukungan serta kasih sayang yang begitu besarnya dan adik terkasih yang banyak memberikan candatawa.

Kepada saudara, teman, dan sahabat, terimakasih untuk segala dukungan, pengalaman, pelajaran, tawa dan candanya.

Dan juga untuk calon isteriku, Cindy Aditya, S.Akun yang banyak sekali memberikan semangat, dorongan, masukan, dan banyak lagi.

Setra teman-teman 11-S1SI-06, yang beberapa tahun belakangan ini banyak membagi tawa riangnya, semoga semua jalinan ini tetap terjaga sampai kapanpun dan untuk teman-teman kontrakan untuk semua tawa, kesenangan dan kekonyolannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan banyak rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA MEKANISME PEMBUATAN TABUNGAN REKENING DI BPR SHINTA DAYA DENGAN TEKNIK CHARACTER RIGGING”** dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak-banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak sekali masukan, bimbingan dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Segenap staf dosen dan karyawan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan banyak sekali ilmu pengetahuan dan pengalaman.
5. Bapak, Ibu, Adik dan segenap keluarga besar yang tidak henti-hentinya memberi doa dan kasih sayang.
6. Ilhamsyah Febta Danu Tama yang banyak sekali membantu untuk penyelesaian Animasinya.

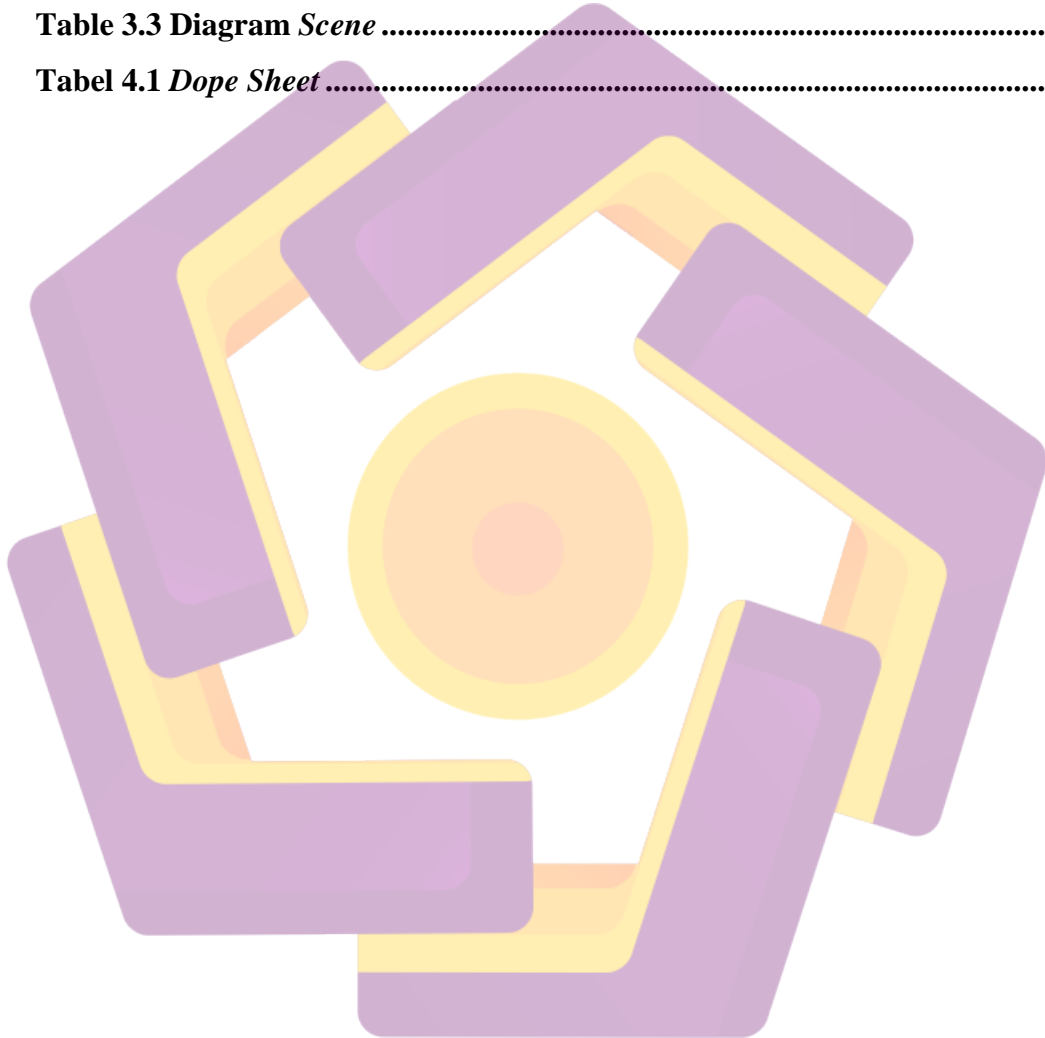
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Pengertian Animasi	9
2.2.2 Teknik dalam Animasi	9
2.2.3 Pinsip-prinsip Animasi.....	13
2.2.4 Jenis Animasi	18
2.3 Character Rigging.....	22

2.4	Langkah Membuat Animasi	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		40
3.1	Tinjauan Umum.....	40
3.2	Analisis Kebutuhan	41
3.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	41
3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	42
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	42
3.3	Langkah Membuat Animasi	43
3.3.1	Kebutuhan Dasar Peralatan Film Kartun	44
3.3.2	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	44
3.3.3	Cerita dan Naskah Film.....	44
3.3.4	Perancangan Storyboard.....	47
3.3.5	Standar Character Model Sheet, Layout & Sound Recorded.....	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		51
4.1	Dope Sheet	51
4.2	<i>Drawing</i>	53
4.3	Line test, Scanning, & Tracing.....	54
4.4	Background	55
4.5	Coloring.....	56
4.6	Lip-Synch	58
4.7	<i>Sound</i>	59
4.8	<i>Editing</i>	59
4.9	Testing dan Implementasi	77
4.9.1	Testing.....	77
4.9.2	Implementasi	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	41
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	42
Table 3.3 Diagram Scene	46
Tabel 4.1 Dope Sheet	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Anticipation</i>	14
Gambar 2.2 Contoh Orang Berlari	15
Gambar 2.3 Gerakan <i>Circular</i> (Melingkar)	16
Gambar 2.4 Contoh <i>Exaggeration</i>	17
Gambar 2.5 Contoh <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2.6 Pembuatan <i>Cell Animasi</i>	19
Gambar 2.7 <i>Claymotion</i>	20
Gambar 2.8 <i>Cut-out Animation</i>	20
Gambar 2.9 <i>Puppet Animation</i>	21
Gambar 2.10 Tampilan <i>Duik</i>	22
Gambar 2.11 Contoh <i>Inverse Kinetik (IK)</i>	23
Gambar 2.12 <i>Bones and Puppet Tool</i>	24
Gambar 2.13 <i>Autorig</i>	25
Gambar 2.14 <i>Rigging Tool</i>	25
Gambar 2.15 Animation Tool	26
Gambar 2.16 <i>Rotation Morph</i>	27
Gambar 2.17 <i>Diagram Scene</i>	30
Gambar 2.18 contoh karater	31
Gambar 2.19 Contoh <i>Storyboard</i>	35
Gambar 2.20 Contoh <i>Background</i>	37
Gambar 2.21 Standar <i>Phontentic</i>	38
Gambar 2.22 Tampilan <i>Soundforge</i>	39
Gambar 3.1 Karakter	47
Gambar 3.2 <i>storyboard</i>	48
Gambar 3.3 Ukuran Tubuh Proporsional	49
Gambar 3.4 <i>Layout Adegan</i>	49
Gambar 3.5 <i>Sound Recorded</i>	50
Gambar 4.1 Halaman <i>Project Adobe Illustrator</i>	53

Gambar 4.2 Pembuatan Karakter	54
Gambar 4.3 <i>Layer</i> Karakter	54
Gambar 4.4 Gambar mentah storyboard	55
Gambar 4.5 <i>background</i>	55
Gambar 4.6 <i>Layer Background</i>	56
Gambar 4.7 Tab Menu <i>Control Warna</i>	56
Gambar 4.8 Tab Menu <i>Tools</i>	57
Gambar 4.9 <i>Color Picker</i>	57
Gambar 4.10 <i>Lip-Synch</i>	58
Gambar 4.11 <i>Lip-Synch</i>	58
Gambar 4.12 <i>Pengolahan Sound</i>	59
Gambar 4.13 <i>Composition Setting Adobe After Effect</i>	60
Gambar 4.14 Tab Menu <i>Window (Duik)</i>	61
Gambar 4.15 <i>Duik</i>	61
Gambar 4.16 <i>Setting Import File</i>	62
Gambar 4.17 <i>Time Line After Effect</i>	63
Gambar 4.18 <i>Puppet Pin Tools</i>	63
Gambar 4.19 <i>Puppet Pin Tangan</i>	64
Gambar 4.20 <i>Rename Puppet Pin</i>	64
Gambar 4.21 <i>Bones Tangan</i>	65
Gambar 4.22 <i>Parent Bones Tangan</i>	65
Gambar 4.23 <i>Controller Tangan</i>	66
Gambar 4.24 <i>Selection Layer untuk buat Controller</i>	66
Gambar 4.25 <i>IK Creation</i>	66
Gambar 4.26 <i>Bones dan Controller Pada Kaki</i>	67
Gambar 4.27 <i>Puppet Pin Badan</i>	67
Gambar 4.28 <i>Bones Badan</i>	68
Gambar 4.29 <i>Controller Badan</i>	69
Gambar 4.30 <i>Bones Kepala</i>	69
Gambar 4.31 <i>Parenting Bones Bahu Lengan Ke Bones Bahu Badan</i>	70
Gambar 4.32 <i>Track Matte</i>	70

Gambar 4.33 Pupil Mata	71
Gambar 4.34 Pupil Mata Tampak Didalam Bola Mata	71
Gambar 4.35 <i>Controller</i> Kedua Kaki	72
Gambar 4.36 <i>Controller Sky</i> (karakter akan meloncat)	72
Gambar 4.37 <i>Controller Sky</i> (karakter meloncat)	73
Gambar 4.38 Background	73
Gambar 4.39 <i>Animating</i>	74
Gambar 4.40 Karakter Berpindah Tempat	74
Gambar 4.41 <i>Animating</i> Tangan	75
Gambar 4.42 Penggabungan dan Penyelarasan Narasi Dengan Animasi	75
Gambar 4.43 <i>Export Setting</i>	76
Gambar 4.44 <i>Export Setting (tab level)</i>	76
Gambar 4.45 Surat Keterangan dari BPR Shinta Daya	77
Gambar 4.44 implementasi 1	78
Gambar 4.45 implementasi 2	78



INTISARI

Multimedia mempunyai cakupan yang sangat luas, salah satunya pd dunia perbankan. Dalam hal ini penggunaan digital display sebagai media promosi dan pemahaman produk atau jasa baru kepada konsumen dan calon konsumen. Bagi instansi atau perusahaan itu sangatlah membantu dalam meningkatkan pendapatan.

Pada kasus ini, penulis melakukan penelitian di BPR Shinta Daya yang belum memiliki layanan digital display. Dalam hal ini, digital display untuk mekanisme pembuatan tabungan rekening. Untuk mempermudah pelanggan dan calon pelanggan memahami tata caranya, tanpa harus bertanya pada karyawan. Digital display tersebut dilengkapi dengan penjelasan dan tata cara seorang pelanggan melakukan tahap demi tahap pembukaan rekening tabungan.

Kata Kunci: digital display, mekanisme, tabungan rekening, multimedia, animasi 2D

ABSTRACT

Multimedia have a very wide of content, one of banking industry. In this case, digital display use such as a promote and knowlage media for their new product or services to them customers and prospective customers. For the instantion or company that is so helpful to stepup their income.

In this case, the writer doing a observation to BPR Shinta Daya who don't have digital service display. In this moment, digital display use for opened or created recening debit mekanism. To facilitate customers and prospective customers understand its operation, without having to ask the employees. This digital display is completly with explanation and how to a customer doing opened recening debit step by step.

Keyword: *digital display, mekanism, recening debit, advertising, multimedia, animation 2D*