

**PERANCANGAN ANIMASI 2 DIMENSI “I’M HUNGRY”**

**DENGAN ANIMASI SEL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**M.Aldian Tauri**

**10.11.3629**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2015**

**PERANCANGAN ANIMASI 2 DIMENSI “I’M HUNGRY”**

**DENGAN ANIMASI SEL**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

para jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**M.Aldian Tsauri**

**10.11.3629**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN ANIMASI 2 DIMENSI “ I’M HUNGRY “  
DENGAN ANIMASI SEL**

yang dipersembahkan dan disusun oleh

**M. Aldian Tsauri  
10.11.3629**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 17 September 2013

**Dosen Pembimbing,**

**Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN ANIMASI 2 DIMENSI “ I’M HUNGRY “  
DENGAN ANIMASI SEL**

yang disusun oleh

**M. Aldian Tsauri**  
**10.11.3629**

telah dipertahankan di depan Dosen Penguji  
pada tanggal 29 Juni 2015

**Susunan Dewan Penguji**

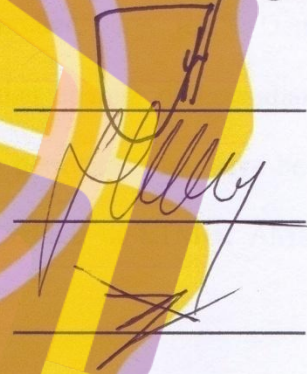
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P Kurniawan, M.kom**  
**NIK. 190302187**

**Hanif Al Fattah, M.kom**  
**NIK. 190302096**

**Amir Fatah Sofyan, M.kom**  
**NIK. 190302047**



Skripsi ini telah diterima salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 29 Agustus 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi tidak terdapat karya yang pernah di ajukan 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 atau di terbitkan 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, 2 September 2015



M.Aldian Tsauri

NIM. 10.11.3629

## MOTTO

Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak.

(Aldus Huxley)

Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikannya.

Anda tidak bisa mengubah orang lain, Anda harus menjadi perubahan yang Anda harapkan dari orang lain

(Mahatma Gandhi)

Barangsiapa merintis jalan mencari ilmu maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga.

(HR. Muslim)

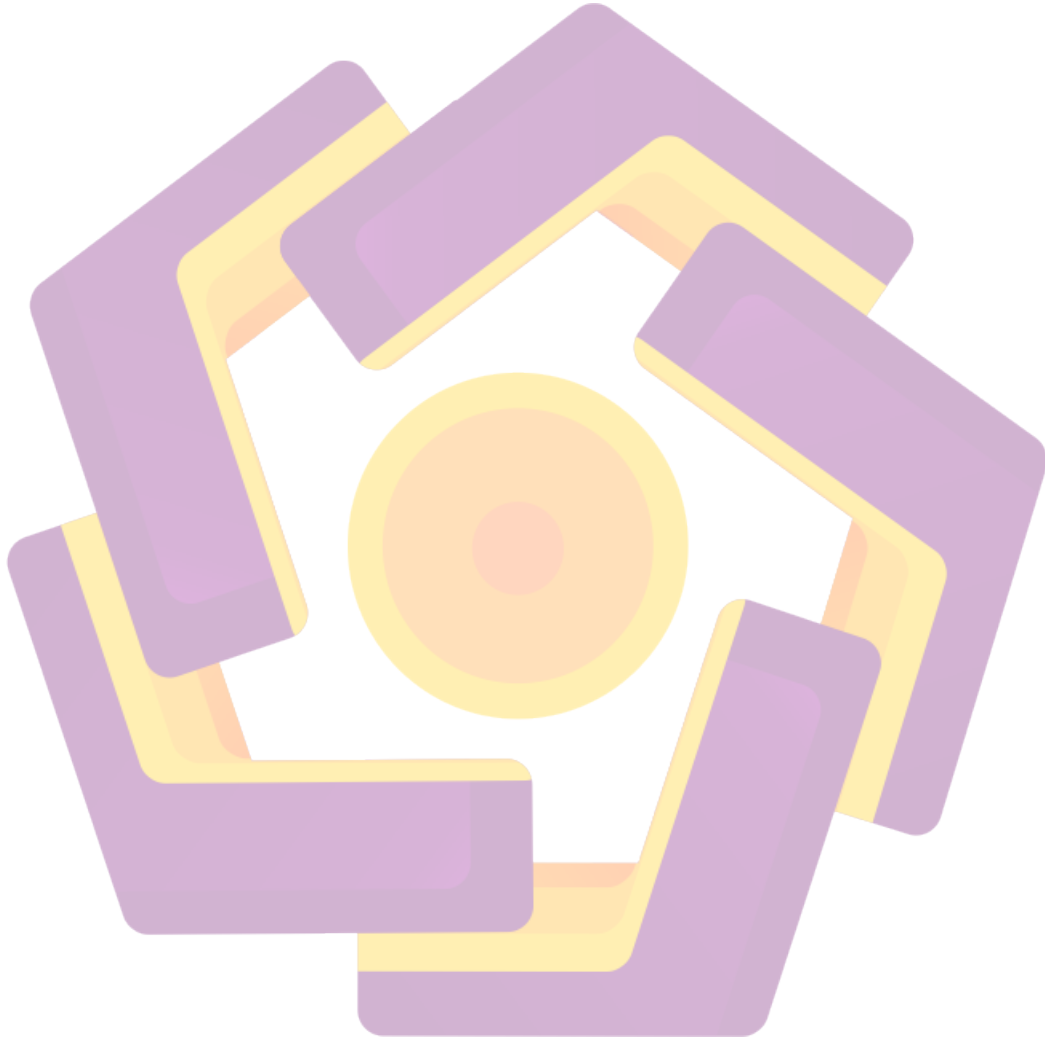
Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Segala puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, anugrah, kesehatan, rezeki, ilmu, kelancaran dan *hidayah* kasih sayangnya. Akhirnya skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan lancar. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua Orang tua saya, Alm Sofyan Tsauri dan Novi Damayanti. Terimakasih atas doa dan dukungan yang telah diberikan selama ini, sehingga putra ibu ini bisa menyelesaikan skripsi dengan baik dan lancar.
2. Adik saya Avisha yang selalu mendukung untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
3. Paman saya Yusuf Isamail yang telah membimbing dan mendukung saya juga merupakan sosok terpenting dalam hidup saya.
4. Keluarga besar saya yang selalu mendukung dan menasehati saya.
5. Insan Jati yang menjadi teman dekat saya, dan selalu membantu serta mendukung saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini
6. Asmoro Jati, Taufik Wicaksono, dan Ellin Nur Rachmawati yang bersedia menjadi koresponden untuk kuisisioner skripsi ini
7. Anak-anak 10 S1TI 02 yang menjadi teman seperjuangan selama masa kuliah dan semoga untuk seterusnya.

8. Arifin Nahsan dan Rijal Wahyudin teman seperjuangan dalam penyelesaian skripsi ini dari awal hingga selesai.
  9. MSV Pictures selaku responden kuesioner dalam penelitian ini.
  10. Semua yang pernah, masih dan akan selalu menjadi bagian dalam hidup saya.
- Terimakasih untuk kalian.





## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah. Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah kepada Nabi Muhammad Shalallahu 'Alaihi Wassalam, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya sampai akhir jaman, Amin.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Peneliti mengangkat judul “Perancangan Animasi 2 Dimensi “I’m Hungry” dengan Animasi Sel”.

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom dan Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen penguji pendadaran.
5. Bapak/Ibu dosen dan seluruh staf serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta.

6. Keluarga, kerabat, sahabat dan semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberi balasan yang berlipat ganda untuk semuanya. Amin.

Peneliti menyadari bahwa penelitian dan penyusunan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun peneliti terima dengan senang hati. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penelitian selanjutnya dan bagi masyarakat luas.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Yogyakarta, 2 September 2015

M.Aldian Tsauri

NIM. 10.11.3629

## DAFTAR ISI

|                                     |       |
|-------------------------------------|-------|
| HALAMAN JUDUL .....                 | ii    |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....            | iii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....            | iv    |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....   | v     |
| HALAMAN MOTO .....                  | vi    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....           | vii   |
| KATA PENGANTAR .....                | ix    |
| DAFTAR ISI .....                    | xi    |
| DAFTAR GAMBAR .....                 | xv    |
| DAFTAR TABEL .....                  | xviii |
| DAFTAR LAMPIRAN .....               | xix   |
| INTISARI .....                      | xxi   |
| ABSTRACT.....                       | xxii  |
| BAB I PENDAHULUAN .....             | 1     |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....    | 1     |
| 1.2 Rumusan Masalah .....           | 1     |
| 1.3 Batasan Masalah .....           | 2     |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....         | 2     |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....        | 2     |
| 1.6 Metode Penelitian .....         | 3     |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data ..... | 3     |
| 1.6.2 Metode Analisis .....         | 3     |
| 1.6.3 Metode Perancangan .....      | 3     |
| 1.6.4 Metode Pengembangan .....     | 3     |

|   |          |
|---|----------|
| 1.6.5 Metode Testing .....                                | 3        |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....                           | 4        |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....</b>   | <b>6</b> |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....                                | 6        |
| 2.2 Animasi .....   | 7        |
| 2.3 Sejarah Animasi .....                                 | 7        |
| 2.4 Animasi Sel (Cell Animation) .....                    | 10       |
| 2.4.1 Definisi Animasi Sel .....                          | 10       |
| 2.4.2 Cara Kerja Animasi Sel .....                        | 11       |
| 2.4.3 Perbandingan Animasi Sel Dulu Dengan Sekarang ..... | 12       |
| 2.5 Prinsip Animasi .....                                 | 13       |
| 2.5.1 Squash and Stretch .....                            | 13       |
| 2.5.2 Anticipation .....                                  | 13       |
| 2.5.3 Staging .....                                       | 14       |
| 2.5.4 Straight Ahead and Pose to Pose .....               | 14       |
| 2.5.5 Follow Trough and Overlapping Action .....          | 15       |
| 2.5.6 Slow In Slow Out .....                              | 15       |
| 2.5.7 Arcs .....  | 16       |
| 2.5.8 Secondary Action .....                              | 16       |
| 2.5.9 Timing .....  | 17       |
| 2.5.10 Exaggeration .....                                 | 17       |
| 2.5.11 Solid Drawing .....                                | 18       |
| 2.5.12 Appeal .....                                       | 18       |
| 2.6 Kebutuhan Dasar Peralatan Animasi .....               | 19       |
| 2.6.1 Pencils .....                                       | 19       |
| 2.6.2 Paper/Kertas .....                                  | 19       |
| 2.6.3 Eraser/Penghapus Pensil .....                       | 19       |
| 2.6.4 Drawing Table .....                                 | 20       |
| 2.6.5 Desk Lighting .....                                 | 20       |
| 2.6.6 Decent Chair .....                                  | 20       |
| 2.6.7 Pegbar .....  | 20       |
| 2.6.8 Mirror/Cermin .....                                 | 20       |
| 2.6.9 Scanner .....                                       | 21       |

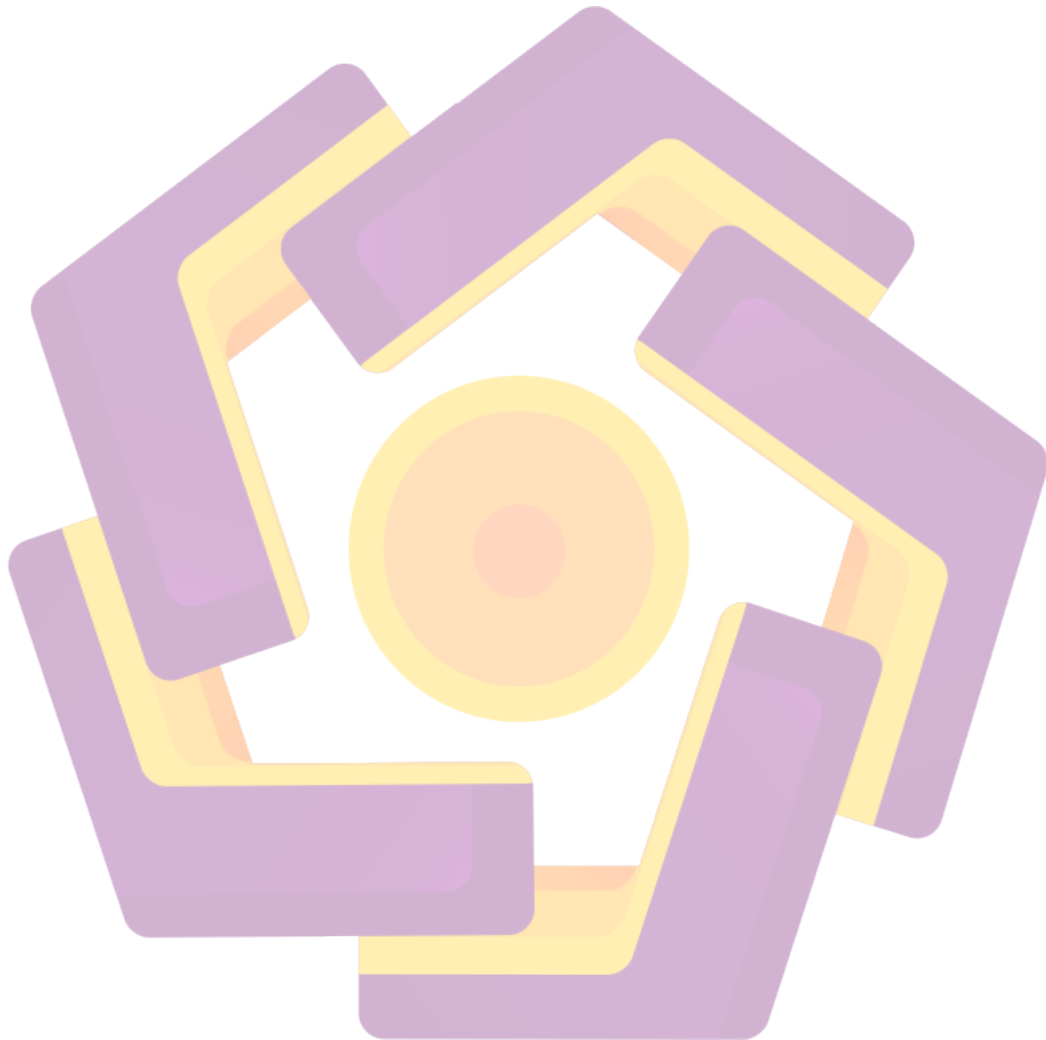
|   |   |           |
|---|---|-----------|
| 2.6.10  | Komputer .....  | 21        |
| 2.7   | Tahapan Proses Pembuatan Animasi .....                      | 21        |
| 2.7.1   | Pra Produksi .....  | 21        |
| 2.7.2   | Produksi .....  | 21        |
| 2.7.3   | Pasca Produksi .....  | 22        |
| 2.8   | Perangkat Lunak Yang Digunakan Dalam Pembuatan Animasi .... | 22        |
| 2.8.1   | Adobe Flash CS3 Profesional .....                           | 22        |
| 2.8.2   | Adobe After Effects CS3 .....                               | 23        |
| 2.8.3   | Adobe Soundbooth CS3 .....                                  | 23        |
| 2.8.4   | Adobe Premiere Pro CS3 .....                                | 24        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>   |   | <b>26</b> |
| 3.1   | Analisis Kebutuhan .....                                    | 26        |
| 3.1.1   | Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....                  | 26        |
| 3.1.2   | Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....                  | 27        |
| 3.1.3   | Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware) .....             | 27        |
| 3.2   | Perancangan Animasi .....                                   | 28        |
| 3.2.1   | Pra Produksi .....  | 28        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b> |   | <b>49</b> |
| 4.1   | Implementasi .....  | 49        |
| 4.2   | Skema Dalam Pembuatan Film Kartun .....                     | 49        |
| 4.3   | Produksi .....  | 50        |
| 4.3.1   | Drawing Object and Character .....                          | 50        |
| 4.3.2   | Scanning .....  | 50        |
| 4.3.3   | Coloring Object and Character .....                         | 51        |
| 4.3.4   | Background and Foreground .....                             | 54        |
| 4.3.5   | Animating .....   | 56        |
| 4.3.6   | Sound .....   | 58        |
| 4.3.7   | Editing .....   | 60        |
| 4.4   | Pasca Produksi .....  | 66        |
| 4.4.1   | Rendering .....   | 66        |
| 4.4.2   | Konversi ke VCD/DVD .....                                   | 67        |

BAB V PENUTUP ..... 68

    5.1 Kesimpulan ..... 69

    5.2 Saran ..... 70

DAFTAR PUSTAKA ..... xxii



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Thaumatrope .....                                   | 8  |
| Gambar 2.2 Praxinoscope .....                                  | 9  |
| Gambar 2.3 Animasi <i>Cell</i> .....                           | 11 |
| Gambar 2.4 <i>Squash and Stretch</i> .....                     | 13 |
| Gambar 2.5 <i>Anticipation</i> .....                           | 14 |
| Gambar 2.6 <i>Staging</i> .....                                | 14 |
| Gambar 2.7 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> ..... | 15 |
| Gambar 2.8 <i>Follow through and Overlapping Action</i> .....  | 15 |
| Gambar 2.9 <i>Slow In Slow Out</i> .....                       | 16 |
| Gambar 2.10 <i>Arcs</i> .....                                  | 16 |
| Gambar 2.11 <i>Secondary Action</i> .....                      | 17 |
| Gambar 2.12 <i>Timing</i> .....                                | 17 |
| Gambar 2.13 <i>Exaggeration</i> .....                          | 18 |
| Gambar 2.14 <i>Solid Drawing</i> .....                         | 18 |
| Gambar 2.15 <i>Appeal</i> .....                                | 19 |
| Gambar 2.16 Adobe Flash CS3 Profesional .....                  | 22 |
| Gambar 2.17 Adobe After Effect CS3 .....                       | 23 |
| Gambar 2.18 Adobe Soundbooth CS3 .....                         | 24 |
| Gambar 2.19 Adobe Premiere Pro CS3 .....                       | 25 |
| Gambar 3.1 Sketsa Trashy .....                                 | 32 |
| Gambar 3.2 Sketsa Rudy .....                                   | 33 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.3 Sketsa Pak Tua .....                              | 34 |
| Gambar 4.1 Skema Pembuatan Animasi .....                     | 49 |
| Gambar 4.2 Hasil Scaning Trashy .....                        | 50 |
| Gambar 4.3 Tampilan Document Baru .....                      | 51 |
| Gambar 4.4 Tampilan Pengaturan dalam dokument .....          | 52 |
| Gamar 4.5 Tampilan Proses Tracing .....                      | 53 |
| Gambar 4.6 Tampilan Hasil Pewarnaan karakter Trashy .....    | 53 |
| Gambar 4.7 Tampilan Document baru .....                      | 54 |
| Gambar 4.8 Tampilan Setting Line Tool .....                  | 55 |
| Gambar 4.9 Tampilan Paint Bucket Tool .....                  | 55 |
| Gambar 4.10 Tampilan Membuat New Frame .....                 | 56 |
| Gambar 4.11 Tampilan Membuat New Key Frame .....             | 57 |
| Gambar 4.12 Tampilan Pengaturan Dalam Mengekspor Movie ..... | 58 |
| Gambar 4.13 Tampilan Proses Open File Suara .....            | 59 |
| Gambar 4.14 Tampilan Proses Pengeditan Suara .....           | 60 |
| Gambar 4.15 Tampilan Proses Penyimpanan File Suara .....     | 60 |
| Gambar 4.16 Tampilan Composition Setting .....               | 61 |
| Gambar 4.17 Tampilan Import File PNG Sequence .....          | 62 |
| Gambar 4.18 Tampilan Timeline .....                          | 62 |
| Gambar 4.19 Tampilan Editing After Effect .....              | 63 |
| Gambar 4.20 Tampilan Render Queue .....                      | 63 |
| Gambar 4.21 Tampilan Lokasi Penyimpanan File .....           | 63 |
| Gambar 4.22 Tampilan Render .....                            | 64 |



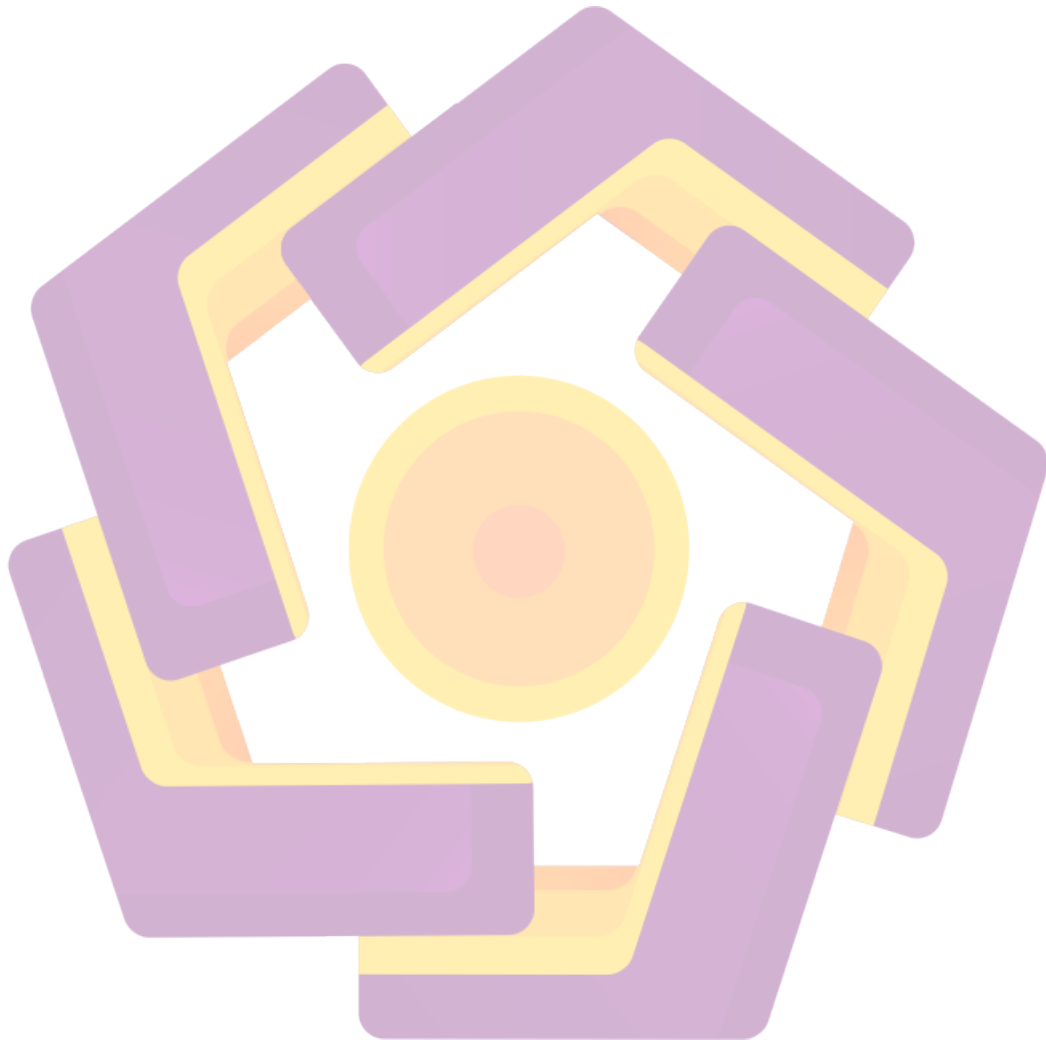
Gambar 4.23 Tampilan New Project Adobe Premiere .....64

Gambar 4.24 Tampilan Pencarian File Video .....65

Gambar 4.25 Tampilan Penambahan Effect Suara .....65

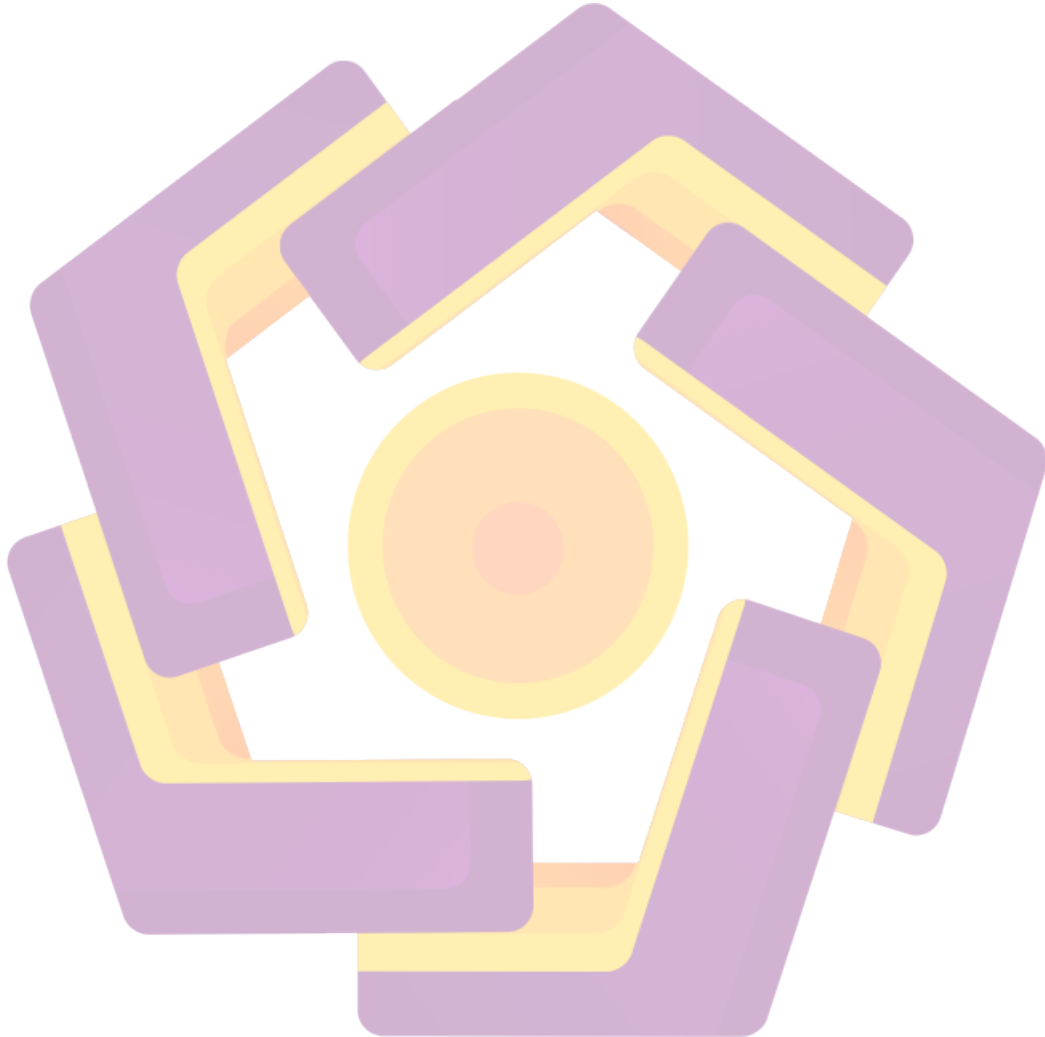
Gambar 4.26 Tampilan Pencarian File Premiere .....66

Gambar 4.27 Tampilan Penyimpanan File Video .....67



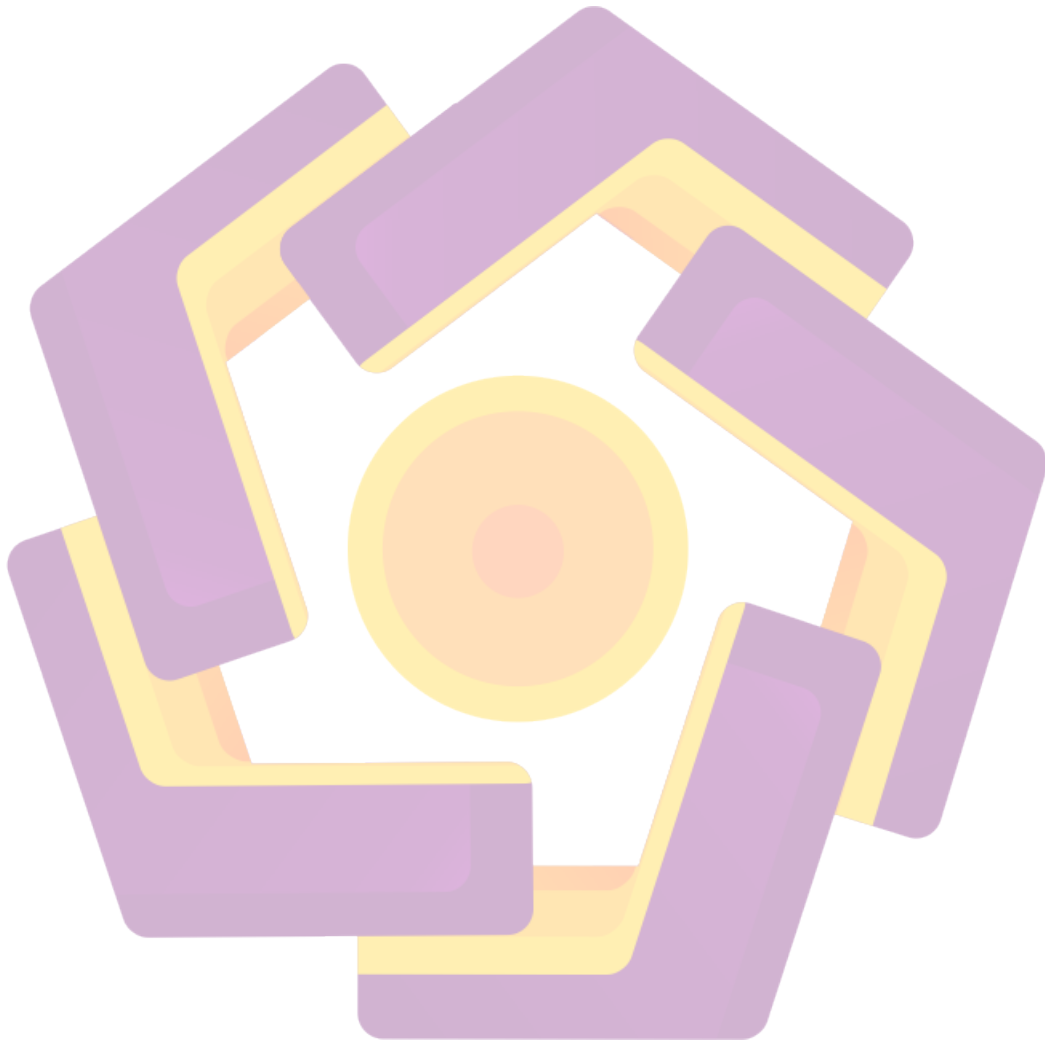
## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) ..... | 26 |
|--|----|



## DAFTAR LAMPIRAN

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Lampiran Foto Sampah.....  | 72 |
| Lampiran Kuisisioner ..... | 73 |



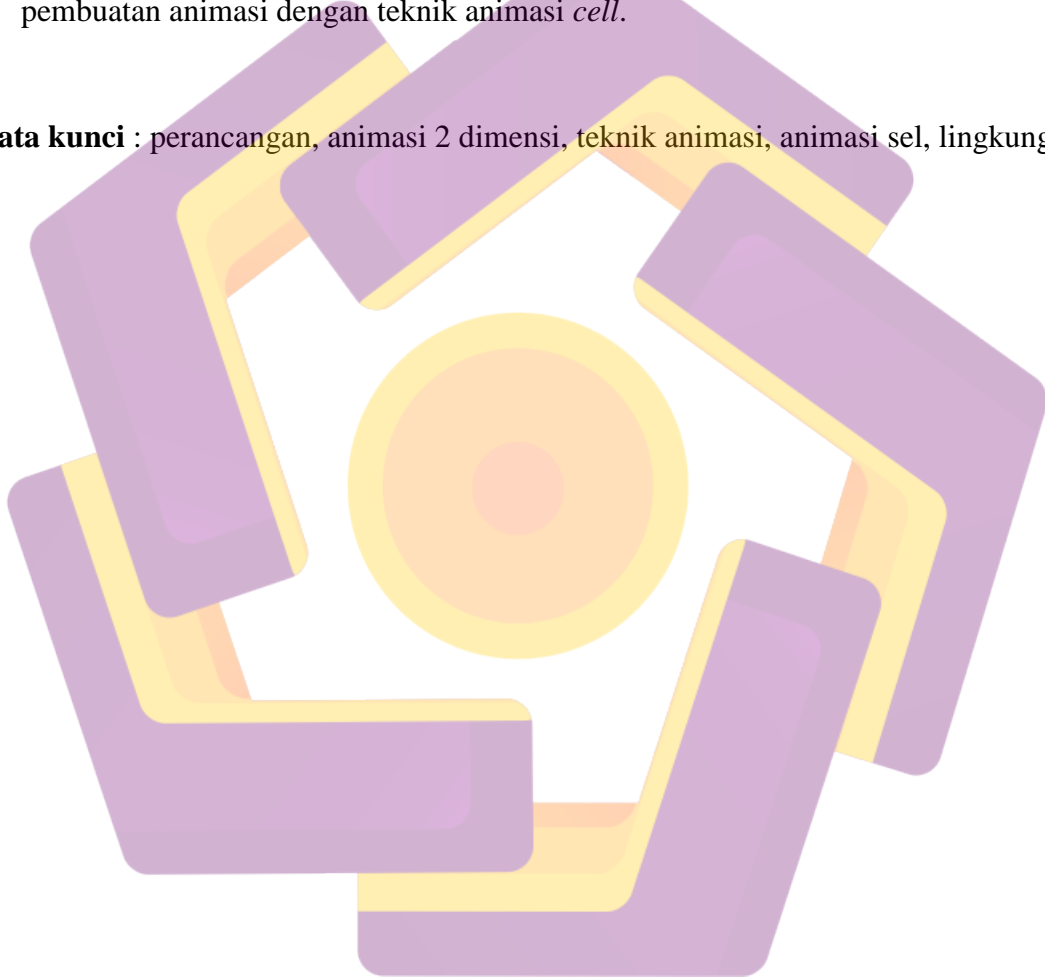
## INTISARI

Masyarakat memerlukan media yang dapat menginspirasi serta memberikan kesadaran terhadap masyarakat akan pentingnya menjaga serta melestarikan lingkungan yang ada di sekitarnya, salah satunya dengan video animasi.

Teknik-teknik dalam membuat animasi hingga saat ini terus menerus dikembangkan, salah satunya adalah teknik animasi sel, yang dulu dalam pengerjaannya masih menggunakan *celluloid* sekarang sudah digantikan dengan layer-layer digital pada *software*.

Dari uraian di atas maka penulis mengambil judul “PERANCANGAN ANIMASI 2D “I’M HUNGRY” DENGAN ANIMASI SEL“ yang bertemakan tentang kebersihan lingkungan sebagai salah satu tema untuk menjelaskan tentang pembuatan animasi dengan teknik animasi *cell*.

**Kata kunci :** perancangan, animasi 2 dimensi, teknik animasi, animasi sel, lingkungan



## **ABSTRACT**

*People need media that can inspire and giving public awareness about how importance of protecting and preserving the environment, one of them is using animated video.*

*Techniques of making animation until now continuously developed, one of which is the technique of cell animation, once the process is still using celluloid now been replaced with layers of digital software.*

*From description above, the researcher take the title "2D ANIMATION DESIGN" I'M HUNGRY "ANIMATION WITH CELL" which about cleanliness of the environment as one of the themes to explain about making animation with cell animation technique.*

**Keywords:** *design, 2D animation, animation technique, cell animation, environment*

