

**PEMBUATAN *FILM* ANIMASI 2D BERJUDUL “NGEBEL
INDAH” SEBAGAI MEDIA INFORMASI SALAH SATU
LOKASI WISATA ALAM DI PONOROGO MENGGUNAKAN
TEKNIK *CELL ANIMATION***

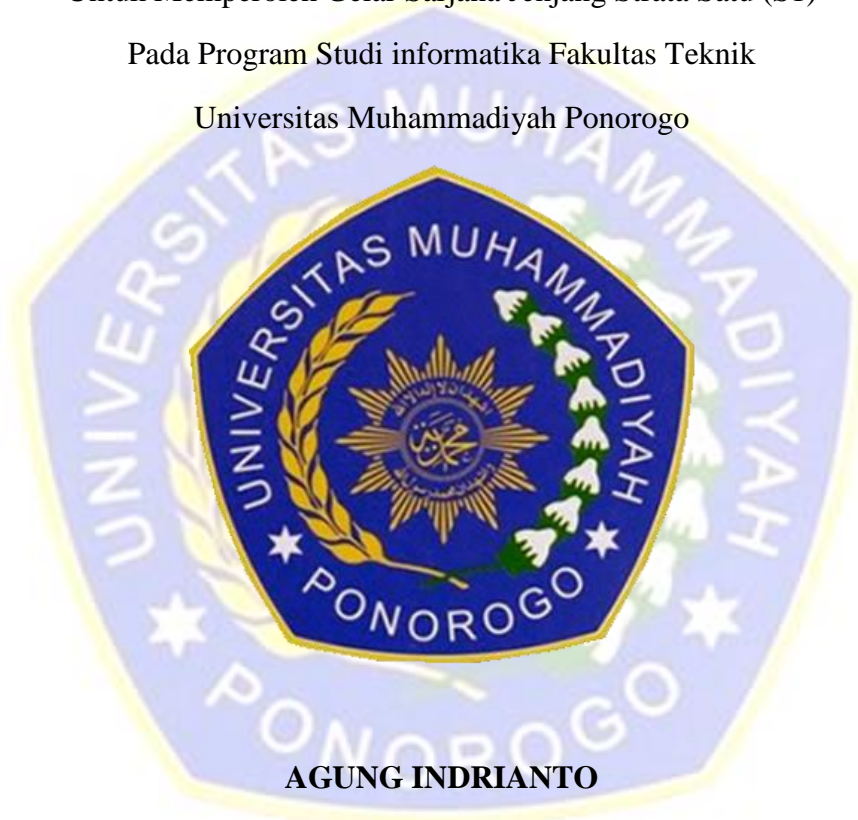
SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)

Pada Program Studi informatika Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Ponorogo



AGUNG INDRIANTO

11531080

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

2016

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : AGUNG INDRIANTO
NIM : 11531080
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pembuatan *Film* Animasi 2D Berjudul "Ngebel Indah"
Sebagai Media Informasi Salah Satu Lokasi Wisata Alam
Di Ponorogo Menggunakan Teknik *Cell Animation*

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk
melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana strata satu (S1)
pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo,

Menyetujui
Dosen Pembimbing,



(Munirah, S.Kom., M.T.)
NIK. 19791107 200912 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



(Ir. Aliyadi, M.M., M.Kom.)
NIK. 19640103 199009 12

**Ketua Program Studi
Teknik Informatika,**



(Munirah, S.Kom., M.T.)
NIK. 19791107 200912 13

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

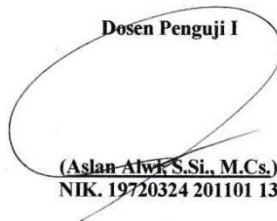
Nama : AGUNG INDRIANTO
NIM : 11531080
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pembuatan *Film* Animasi 2D Berjudul "Ngebel Indah"
Sebagai Media Informasi Salah Satu Lokasi Wisata Alam
Di Ponorogo Menggunakan Teknik *Cell Animation*

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan
Dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 02 Maret 2016
Nilai :

Dosen Penguji

Dosen Penguji I



(Aslan Alwi, S.Si., M.Cs.)
NIK. 19720324 201101 13

Dosen Penguji II



(Adi Fajaryanto, M.Kom.)
NIK. 19840924 200909 14

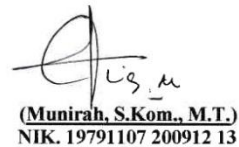
Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



(Ir. Alivadi, M.M., M.Kom.)
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi
Teknik Informatika,



(Munirah, S.Kom., M.T.)
NIK. 19791107 200912 13

**BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI**




1. Nama : AGUNG INDRIANTO
2. NIM : 11531080
3. Program Studi : INFORMATIKA
4. Fakultas : TEKNIK
5. Judul Skripsi :

Pembuatan *film* animasi 2D berjudul "NGEBEL INDAH" sebagai media informasi salah satu lokasi wisata alam di Ponorogo menggunakan teknik *CELL ANIMATION*

6. Dosen Pembimbing I : MUNIRAH,S.Kom,MT

7. Konsultasi :

8.

NO.	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
1.	10/11/2014	- pengajuan judul - Judul disesuaikan dg konsep yang diajukan	
2.	12/11/2014	- siap ujian proposal - ujian proposal - Penulisan, konsep tujuan diperkuat lagi	
3.	5 Mei 2015	- Penulisan dibenahi - Lanjut Bab 2.	

9. Tgl. Pengajuan : 10 Nov 2014

10. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 2014

Pembimbing,



(MUNIRAH,S.Kom,MT)

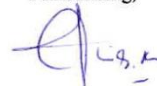
NIK. 19791107 200912 13

NO.	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
4.	25 Nov 2015	- Acc. Bab 1 - Acc. Bab 2	A
5.	10 Des 2015	Acc. Bab 3 Lanjut Bab 4	A
6.	6 Jan 2016	Bab 3, Tambahkan imple- mentasi DFD & flowchart nya.	A
7.	6 Jan 2016	Bab 5, Bukan kesimpulan dan saran tapi penutup	A
8.	25 Jan 2016	- BAB 3 Acc - Bab 4, Juduhnya dicek lg sesuai kan panduan. - Bab 5, Acc. - Daftar pustaka, benahi lagi - Abstrak, Acc.	A
9.	5 Feb 2016	- Bab 4, Acc. - Daftar pustaka Acc. - Demo Acc. Acc Ujian sidang.	A

Ponorogo,

2016

Pembimbing,



(MUNIRAH, S.Kom, MT)

NIK. 19791107 200912 13

MOTTO

"Apabila Anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka Anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri."

(Benyamin Franklin)



PERSEMBAHAN

1. Allah SWT yang telah banyak mencurahkan rahmat taufik, hidayah, serta nikmat yang tak terkira.
2. Seluruh Keluarga tercinta, kedua orang tua serta adik yang telah memberikan banyak dukungan dan doa untuk keberhasilan saya.
3. Teman-teman yang selalu mendukung saya, yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.



**PEMBUATAN *FILM* ANIMASI 2D BERJUDUL “NGEBEL
INDAH” SEBAGAI MEDIA INFORMASI SALAH SATU
LOKASI WISATA ALAM DI PONOROGO MENGGUNAKAN
TEKNIK *CELL ANIMATION***

AGUNG INDRIANTO

(11531080)

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah

Ponorogo

E-mail : gungshow.stage2@gmail.com

ABSTRAK

Animasi adalah salah satu hasil dari teknologi *multimedia* yang proses pembuatannya membutuhkan ketekunan dari seorang animator dan menggunakan teknik yang berbeda-beda.

Media informasi tentang wisata alam di kecamatan Ngebel dalam bentuk film animasi belum ada, serta kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai potensi wisata alam di kecamatan Ngebel.

Berdasarkan masalah diatas, dalam skripsi ini dibuatlah sebuah *film* animasi tentang wisata alam yang ada di kecamatan Ngebel, berbasis animasi 2 dimensi dengan menggunakan teknik *cell animation*.

Hasil akhir dari pembuatan *film* animasi berbasis 2 dimensi ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang hasil dari pembuatan animasi menggunakan teknik *cell animation* serta dapat memberikan hiburan serta wawasan kepada masyarakat tentang keindahan alam Ngebel.

Kata kunci: Animasi, *Cell Animation*, Ngebel Indah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena atas kehendak dan kuasa-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Satu (S1) di Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Skripsi ini dibuat dengan judul **Pembuatan *Film Animasi 2D* Berjudul “Ngebel Indah” Sebagai Media Informasi Salah Satu Lokasi Wisata Alam Di Ponorogo Menggunakan Teknik *Cell Animation***. Oleh karena itu, dalam penulisan skripsi ini, penulis berharap adanya kritik dan saran dari semua pihak, yang nantinya dipergunakan untuk menyempurnakan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang sudah membiayai kuliah hingga selesai.
2. Bapak dan ibu dosen yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi ini.
3. Semua teman-teman fakultas teknik, khususnya anak-anak TI-A.
4. Dan semua pihak yang telah ikut serta memberikan bantuan dan dukungan selama perancangan dan pembuatan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Ponorogo,

2016

Agung Indrianto

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	i
Halaman Berita Acara Ujian Skripsi.....	ii
Halaman Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	iii
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
a. Latar Belakang Masalah.....	1
b. Rumusan Masalah	2
c. Batasan Masalah.....	2
d. Tujuan Perancangan	3
e. Manfaat Perancangan	3
f. Sistematika Penulisan	4
BAB II : LANDASAN TEORI	
a. Definisi <i>Multimedia</i>	5
b. Animasi	6
1. Pengertian Animasi	6
2. Jenis-jenis Animasi	6
3. Prinsip Animasi.....	7
4. Teknik Pembuatan Animasi	9
c. Tahap Pembuatan Animasi	12
1. Tahap Pra-Produksi.....	12
2. Tahap Produksi	12
3. Tahap Post-Produksi	12
d. <i>Storyboard</i>	12
e. Perangkat Lunak (<i>software</i>) yang digunakan.....	13
1. <i>Anime Studio Pro 10</i>	13
2. <i>Adobe Premiere Pro</i>	13
3. <i>Windows 7</i>	13
BAB III : METODE PERANCANGAN	
a. Ide Perancangan	14
b. Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	14
1. Kebutuhan <i>Hardware</i>	14
2. Kebutuhan <i>Software</i>	15
c. Langkah-langkah Pembuatan Animasi	16
1. Tahap Pra-Produksi	17
2. Tahap Produksi	24
3. Tahap Post-Produksi	26
BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
a. Implementasi	28
b. Implementasi <i>Film</i> Animasi.....	28
c. Teknik Animasi.....	34

d. <i>Lypsinc Dan Backsound Film Animasi</i>	36
e. <i>Pengujian Film Animasi</i>	37
f. <i>Ending Cerita</i>	43
BAB V : PENUTUP	
a. <i>Kesimpulan</i>	44
b. <i>Saran</i>	44
DAFTAR PUSTAKA	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Flow Chart</i> Teknik <i>Cell Animation</i>	17
Gambar 3.2 Diagram <i>scene</i> “NGEBEL INDAH”	19
Gambar 3.3 Tokoh Bejo tampak samping.....	20
Gambar 3.4 Tokoh Bejo tampak depan.....	20
Gambar 3.5 Tokoh Bejo tampak belakang.....	20
Gambar 3.6 Proses menggambar.....	25
Gambar 3.7 Proses pewarnaan	26
Gambar 3.8 <i>Bone rigging</i>	26
Gambar 3.9 Animasi <i>timeline animaion/cell animation</i>	27
Gambar 3.10 <i>Editing</i> di <i>Adobe Premier Pro</i>	28
Gambar 3.11 Proses <i>rendering</i>	29
Gambar 4.1 Hasil <i>scene</i> 1.....	31
Gambar 4.2 Hasil <i>scene</i> 2.....	31
Gambar 4.3 Hasil <i>scene</i> 3.....	32
Gambar 4.4 Hasil <i>scene</i> 4.....	32
Gambar 4.5 Hasil <i>scene</i> 5.....	32
Gambar 4.6 Hasil <i>scene</i> 6.....	33
Gambar 4.7 Hasil <i>scene</i> 7.....	33
Gambar 4.8 Hasil <i>scene</i> 8.....	34
Gambar 4.9 Hasil <i>scene</i> 9.....	34
Gambar 4.10 Hasil <i>scene</i> 10.....	34
Gambar 4.11 Hasil <i>scene</i> 11.....	35
Gambar 4.12 Hasil <i>scene</i> 12.....	35
Gambar 4.13 Proses pemberian tulang.....	36
Gambar 4.14 <i>Add bone tool</i>	37
Gambar 4.15 <i>Manipulate bone tool</i>	37
Gambar 4.16 Menggerakkan karakter.....	37
Gambar 4.17 Proses <i>recording</i>	38
Gambar 4.18 Proses pemberian <i>backsound</i>	39
Gambar 4.19 Adegan pertama.....	39
Gambar 4.20 Adegan kedua.....	40
Gambar 4.21 Adegan ketiga.....	40
Gambar 4.22 Adegan keempat.....	41
Gambar 4.23 Adegan kelima.....	41
Gambar 4.24 Adegan keenam	42
Gambar 4.25 Adegan ketujuh	42
Gambar 4.26 Adegan kedelapan	43
Gambar 4.27 Adegan kesembilan	43
Gambar 4.28 Adegan kesepuluh	44
Gambar 4.29 Adegan kesebelas	44
Gambar 4.30 Adegan keduabelas.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Laptop <i>Asus x43u</i>	14
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i>	20

