

LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN KE
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT



UNTAR
Universitas Tarumanagara

MENGGAMBAR ANIMASI PADA FLIPBOOK

Disusun oleh:
Ketua Tim

Budi Darmo, S.Sn., M.Ds. / 0331037806 / 10607003

Anggota:

Natasha Evelyne Samuel / 625190063

PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
DESEMBER 2022

Halaman Pengesahan
Laporan Pengabdian kepada Masyarakat

1. Judul PKM : Menggambar Animasi Pada Flipbook
2. Nama Mitra PKM : SMA Kristen Kalam Kudus II
3. Ketua Tim Pelaksana
 - A. Nama dan Gelar : Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.
 - B. NIDN/NIK : 0331037806 / 10607003
 - C. Jabatan/Gol. : Asistensi Ahli
 - D. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 - E. Fakultas : Seni Rupa dan Desain
 - F. Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual
 - G. Alamat Kantor : Jl. Letjen S. Parman no. 1
 - H. Nomor HP/Tlp : 08158829825
3. Anggota Tim PKM
 - A. Jumlah Mahasiswa : 1 orang
 - B. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Natasha Evelyne Samuel, 625190063
4. Lokasi Kegiatan Mitra : SMA Kristen Kalam Kudus II
 - A. Wilayah Mitra : Duri Kosambi, Cengkareng
 - B. Kabupaten/Kota : Jakarta Barat
 - C. Provinsi : Jakarta
5. Metode Pelaksanaan : Luring/~~Daring~~
5. Luaran yang dihasilkan : Hak Cipta Poster
6. Jangka Waktu Pelaksanaan : ~~Januari-Juni~~/Juli-Desember* (pilih salah satu)
7. Pendanaan : Rp. 3.000.000,-
Biaya yang disetujui

Jakarta, 3 Desember 2022

Menyetujui,
Ketua LPPM



Ir. Jap Tji Beng, Ph.D.
NIK:10381047

Ketua Pelaksana

Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.
NIDN 0331037805

BAB I Pendahuluan

A. Analisis Situasi

Saat ini, industri kreatif Indonesia sedang berkembang pesat. Perkembangan ini juga mendorong sekolah untuk mengajarkan pendidikan seni rupa dan desain sejak dini. Pendidikan ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya di SMA. Pendidikan seni rupa dan desain adalah salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang diwajibkan untuk siswa-siswi SMA Kristen Kalam Kudus II. Untuk pembelajaran ekstrakurikuler tersebut, SMA Kristen Kalam Kudus II bekerjasama dengan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara dalam menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler pendidikan seni dan desain. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam seni dan desain adalah dasar-dasar animasi. Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada awal penemuannya, animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"flip" atau di-jentik-kan sehingga muncul efek gambar bergerak. Namun saat ini, dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Tidak dapat dipungkiri bahwa dengan perkembangan teknologi memungkinkan pembuatan animasi menjadi sangat mudah. Namun sebelum membuat animasi, siswa perlu mengetahui teknik awal pembuatan animasi yaitu dengan menggambar animasi pada Flipbook.

B. Masalah Mitra

Siswa-siswi SMA Kristen Kalam Kudus II yang mengikuti kegiatan extra kurikuler memiliki minat dalam gambar yang dapat diterapkan dalam membuat animasi sederhana. Namun sebelum berbicara jauh tentang animasi dibutuhkan pengetahuan tentang pergerakan animasi sehingga nantinya pembuatan animasi menjadi lebih baik. Oleh karena itu diperlukan pembekalan tentang menggambar animasi pada Flipbook. Flipbook adalah kumpulan kertas yang diklip menjadi satu yang nantinya pada setiap kertasnya dapat digambar dengan gambar-gambar animasi. Flipbook yang sudah jadi kemudian dapat di"flip" atau dijentikkan sehingga gambar-gambar tersebut nantinya dapat terlihat seperti bergerak karena adanya ilusi optik yang terjadi. Kegiatan menggambar pada Flipbook ini dilaksanakan secara luring di SMA Kristen Kalam Kudus II.

Bab II Pelaksanaan

A. Deskripsi kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2022 oleh seorang dosen dan seorang mahasiswa. Dosen memaparkan materi tentang apa itu flipbook dalam animasi dan bagaimana menggambar animasi di dalam flipbook. Setelah pemaparan materi oleh dosen, kemudian dilanjutkan oleh mahasiswa dengan step by step penggambaran gambar-gambar animasi pada Flipbook. Materi pemaparan meliputi:

- a. Apa itu Flipbook.
- b. Bagaimana menggambar animasi pada Flipbook.
- c. Step by step menggambar gambar animasi pada Flipbook.
- d. Melakukan Flip pada Flipbook yang sudah tergambar.

B. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan secara luring di SMA Kristen Kalam Kudus II pada 14 Oktober 2022, jam 13.00 – 14.30 WIB. Kegiatan ini diawali dengan pemaparan materi terlebih dahulu kepada siswa-siswi SMA Kristen Kalam Kudus II tentang apa itu Flipbook, bagaimana menggambar animasi pada Flipbook, dan dilanjutkan dengan step by step menggambar gambar animasi pada Flipbook oleh mahasiswa dan melakukan Flip pada Flipbook yang sudah tergambar bersama-sama.

5. Lanjutkan Sequence (urutan) gambar.

Terus menggambar dan menambahkan gambar sampai Anda menyelesaikan urutannya. Semakin banyak halaman yang Anda sertakan, semakin halus animasi Anda.



UNTAR
Universitas Tarumanagara

STARS
CPA
UNTAR untuk INDONESIA

Materi Paparan Menggambar Animasi pada Flipbook.

(sumber: Budi Darmo, 2022)



Dosen menjelaskan bagaimana menggambar pada Flibook.



Siswa mencoba menggambar animasi pada Flipbook.



Foto bersama dengan siswa-siswa SMA Kristen Kalam Kudus II dengan karya animasi pada Flipbook.

C. Luaran

Luaran yang dihasilkan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat kali ini adalah Hak Cipta Poster berjudul: “Menggambar Animasi Pada Flipbook” dengan nomor sertifikat EC00202289881

Bab III Kesimpulan

Kegiatan extra kurikuler di sekolah berupa edukasi mengenai pendidikan seni rupa dan desain khususnya mengenai pengetahuan tentang animasi dapat diberikan secara berkala sejak masa SMA. Animasi sekarang ini banyak digunakan dalam perkembangan desain baik untuk promosi maupun untuk edukasi. Selain pengetahuan awal mengenai animasi tentang membuat Flipbook, para siswa juga harus mengetahui cara menggambar animasi pada Flipbook sebagai pengetahuan dasar mengenai pembuatan animasi. Menggambar animasi pada Flipbook merupakan salah satu dasar animasi yang digunakan dalam pembuatan animasi terutama mengetahui tentang pergerakan yang terjadi diantara gambar-gambar yang dibuat. Proses inilah yang nantinya dapat membekali para siswa untuk menggambar animasi dengan lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

- Bellmont, L. & Brink, E. (2016). *Animation Lab For Kids: Fun Project For Visual Storytelling And Making Art Movie*. Walter Foster Publishing.
- Docter, P. (2017). *Walt Disney Animation Studios The Archive Series Walt Disney's Nine More Old Men (Nine More Old Men: The Flipbooks)*. Animation Research Library.
- Hurtado, D. (2016). *Flipping Out: The Art Of Flip Book Animation*. Walter Foster Publishing.
- Johnston, O. & Thomas, F. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions.
- William, R. (2015). *The Non-Designer's Design Book Fourth Edition*. Peachpit Press.

LAMPIRAN

PERJANJIAN

PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT PROGRAM PKM100 PLUS 2022 – Periode 2 Nomor: PKM100Plus-2022-2-112-SPK-KLPPM/UNTAR/X/2022

1. Pada hari Senin tanggal 17 bulan Oktober Tahun 2022, yang bertanda tangan di bawah ini:

I Nama : Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D.
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Tarumanagara

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Pertama**.

II Nama : Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.
NIDN/NIDK : 0331037806
Fakultas : Fakultas Seni Rupa dan Desain

Bertindak untuk diri sendiri dan Anggota Tim Pengusul:

1. Nama : Natasha Evelyne Samuel
NIM : 625190063
2. Nama : -
NIM : -
3. Nama : -
NIM : -

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Kedua**.

2. Pihak Pertama menugaskan Pihak Kedua untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat atas nama Universitas Tarumanagara dengan:

Judul kegiatan : Menggambar Animasi Pada Flipbook

Nama mitra : SMA Kristen Kalam Kudus II

Tanggal kegiatan : 14 Oktober 2022

dengan biaya Rp3,000,000 (Tiga Juta Rupiah) dibebankan kepada anggaran Universitas Tarumanagara.

3. Lingkup pekerjaan dalam tugas ini adalah kegiatan sesuai dengan yang tertera dalam usulan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang diajukan oleh Pihak Kedua, dan telah disetujui oleh Pihak Pertama yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam surat tugas ini.

4. Pihak Kedua wajib menyerahkan laporan kegiatan dan luaran kegiatan selambat-lambatnya tanggal 31 Desember 2022, sesuai prosedur dan peraturan yang berlaku dengan format sesuai ketentuan.

Pihak Pertama



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D.

Pihak Kedua



Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.

Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

Menggambar Animasi pada Flipbook

SMA Kristen Kalam Kudus 2
14 Oktober 2022

Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga audience merasakan adanya *ilusi gerakan (motion)* pada gambar yang ditampilkan.



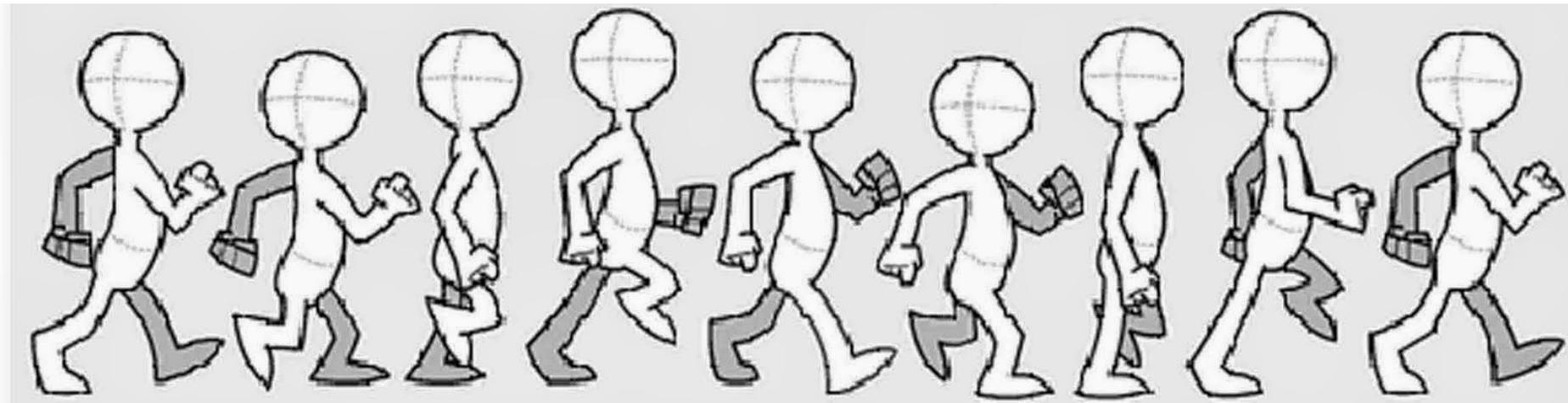
UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

Animasi -----> Animare
(latin)

*memberi hidup
(to give life to).*



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara visual oleh mata audience sehingga tidak harus perubahan yang terjadi merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah gerakan. Perubahan apapun seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah *animasi*.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

Animasi bukanlah seni menggambar sesuatu yang bergerak, namun merupakan seni gerakan yang digambarkan. Apa yang terjadi diantara frame yang satu dengan frame yang lain, lebih penting daripada apa yang terjadi didalam setiap frame.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

Animasi Flipbook menggunakan serangkaian gambar statis, yang maju secara bertahap dalam posisi dari satu halaman ke halaman berikutnya. Gambar-gambar ini kemudian menciptakan kesan gerakan saat Anda membolak-balik halaman secara berurutan.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

Contoh Animasi pada Flipbook



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

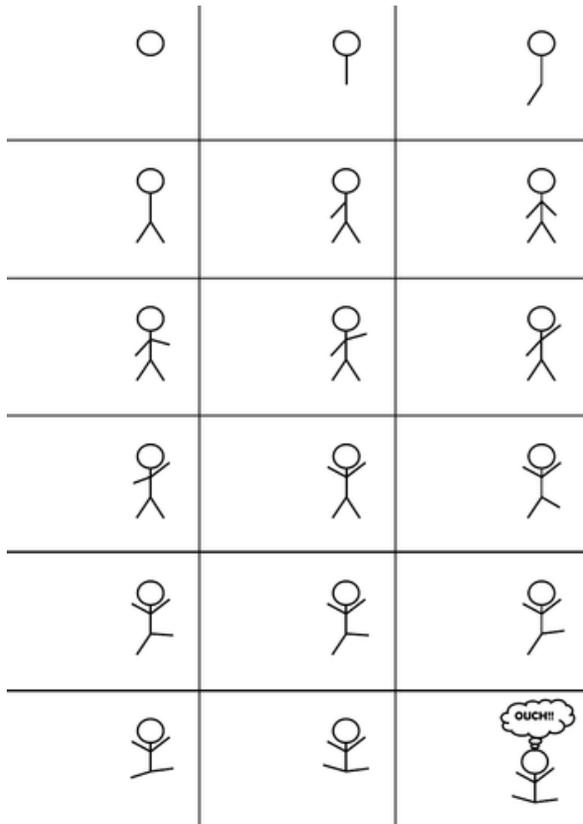
Animasi Flipbook sangat bervariasi dalam tingkat kompleksitas dari gambar yang sangat sederhana sampai dengan gambar yang sangat kompleks. Tergantung dari kreatifitas pembuatnya.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA



Gambar sederhana



Gambar detail dan kompleks



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

Bagaimanapun, esensi dari flipbook tetap sama. Seperti banyak bentuk animasi, mereka didasarkan pada ilusi optik yang disebut kegigihan penglihatan (persistence of vision).

Mata manusia hanya dapat memproses 10-12 gambar terpisah per detik. Ketika gambar muncul secara berurutan lebih cepat dari itu, otak kita akan menggabungkannya menjadi sesuatu aliran yang berkelanjutan.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

Bagaimana menggambar animasi pada flipbook:

1. Persiapkan bahannya.

Persiapkan setumpuk kertas (50-100 lembar) dengan ukuran bebas (atau ukuran 6 x 11 cm), pensil atau drawing pen, penjepit kertas, LED light jika ada.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

2. Persiapkan cerita yang akan dibuat.

Sebelum Anda mulai, penting untuk mengetahui apa yang Anda buat. Pikirkan tentang karakter, cerita, dan gaya flipbook Anda. Ini akan membantu membuat animasi yang lebih menarik dan konsisten.



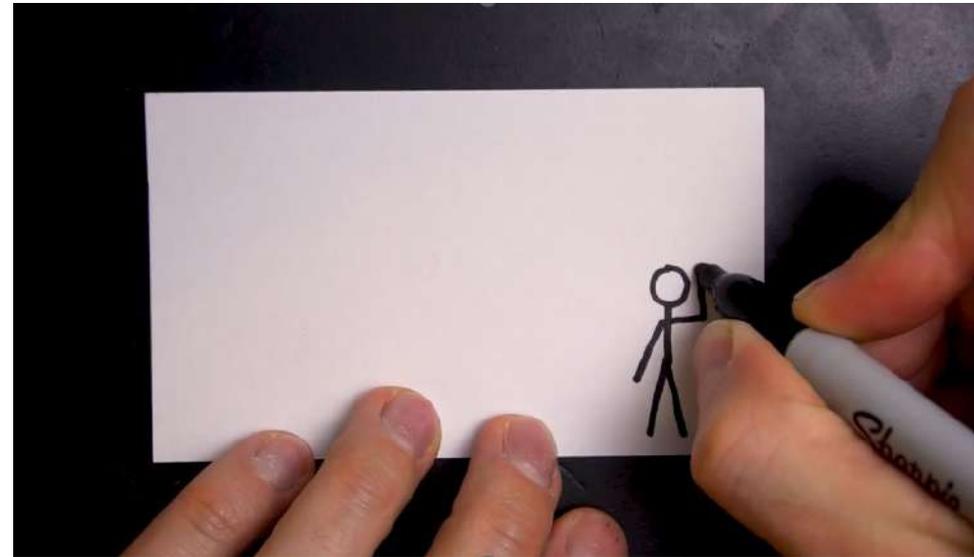
UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

3. Buat gambar pertama.

Mulailah membuat sketsa. Gambarlah gambar pertama Anda di halaman terakhir flipbook Anda. Karena flipbook paling baik dibalik dari belakang ke depan. Hal ini berlaku jika flipbook dalam keadaan terlepas, bukan dalam keadaan menjadi satu buku.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

4. Buat layer untuk gambar Anda.

Untuk melakukan ini, letakkan lembar kedua hingga terakhir Anda di atas ilustrasi pertama Anda (ingat — Anda bekerja dari belakang ke depan di sini).



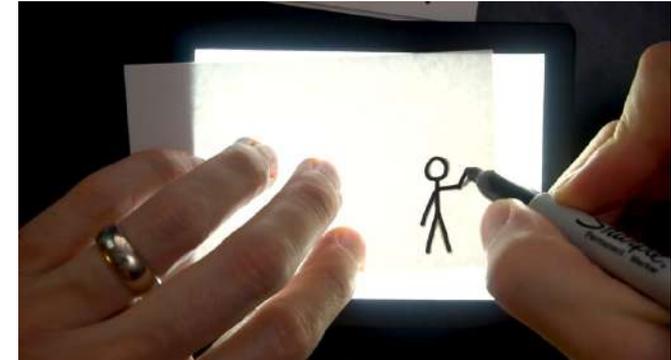
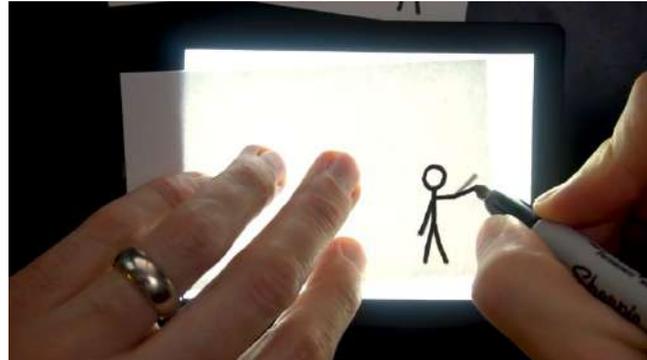
UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

5. Lanjutkan Sequence (urutan) gambar.

Terus menggambar dan menambahkan gambar sampai Anda menyelesaikan urutannya. Semakin banyak halaman yang Anda sertakan, semakin halus animasi Anda.



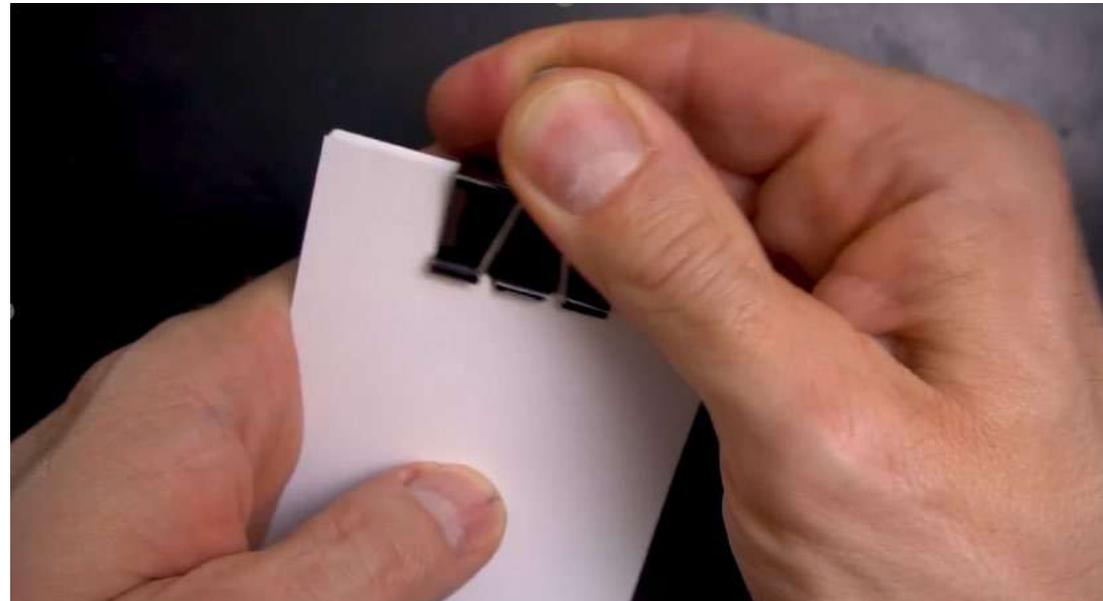
UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

6. Berikan sentuhan akhir.

Setelah Anda menyelesaikan animasi flipbook, Anda dapat kembali dan menambahkan pemandangan, karakterisasi, dan warna. Produk akhir bisa didetailkan kembali seperti yang Anda inginkan.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

7. Flip your book.

Pegang flipbook Anda dengan ibu jari Anda, kemudian lepaskan halaman per halaman secara berurutan. Anda baru saja membuat sebuah animasi.



UNTAR
Universitas Tarumanagara

Terakreditasi
BAN-PT

A
Simpul

QS STARS
RATING SYSTEM
5

IAE

CPA
AUSTRALIA

ICAEW
CHARTERED
ACCOUNTANTS

UNTAR untuk INDONESIA

8. Share hasil flipbook anda.

Terakhir, share flipbook Anda. Anda dapat memberikannya sebagai hadiah, atau memamerkannya kepada teman secara langsung. Tetapi jika ingin dishare di Instagram, TikTok, Youtube atau media sosial lainnya, Anda harus memfilmkannya terlebih dahulu.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

Selamat mencoba



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

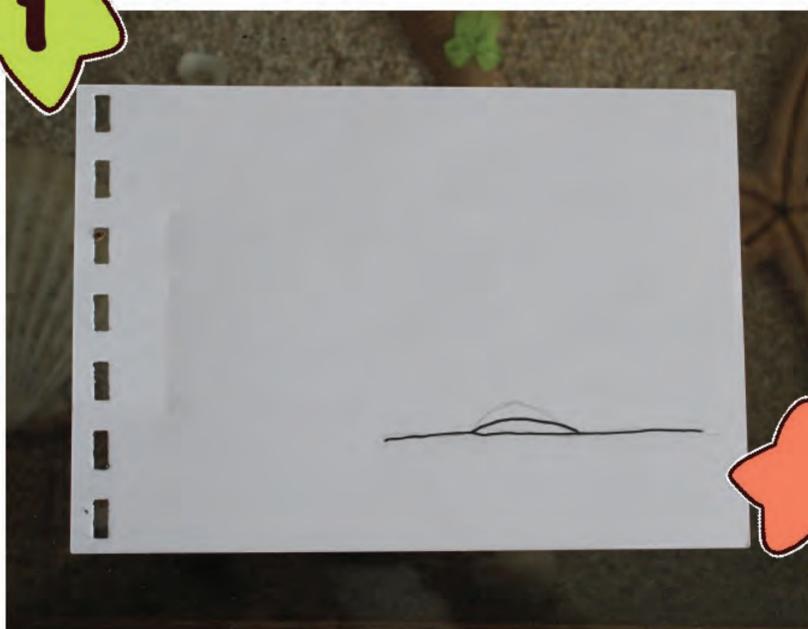
UNTAR untuk INDONESIA

TERIMA KASIH

MENGGAMBAR ANIMASI PADA FLIPBOOK

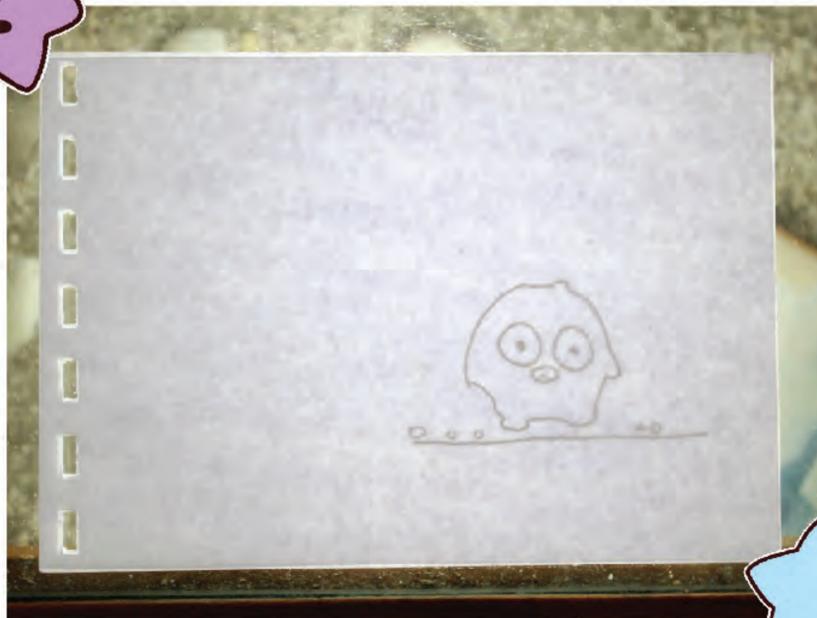


1



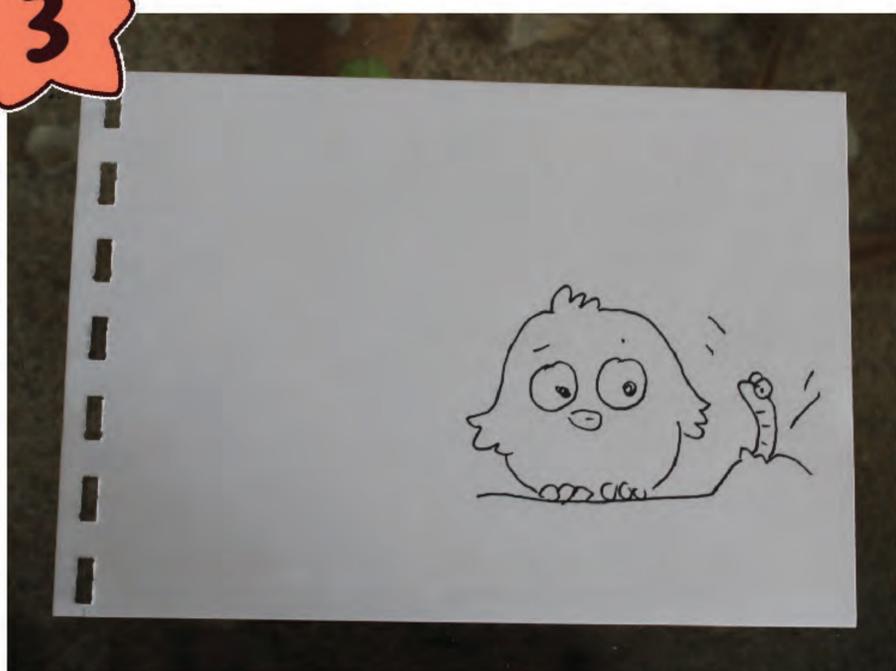
CARILAH APA YANG INGIN KAMU GAMBAR, LALU MULAI GAMBARLAH DARI GERAKAN YANG PERTAMA

2



KALAU PADA GERAKAN BERIKUTNYA MEMILIKI BENTUK YANG SAMA, DAPAT MENARUH CAHAYA DI BAWAH MEJA KACA DAN MENARUH KERTAS DIATASNYA LALU MENJIPLAKNYA

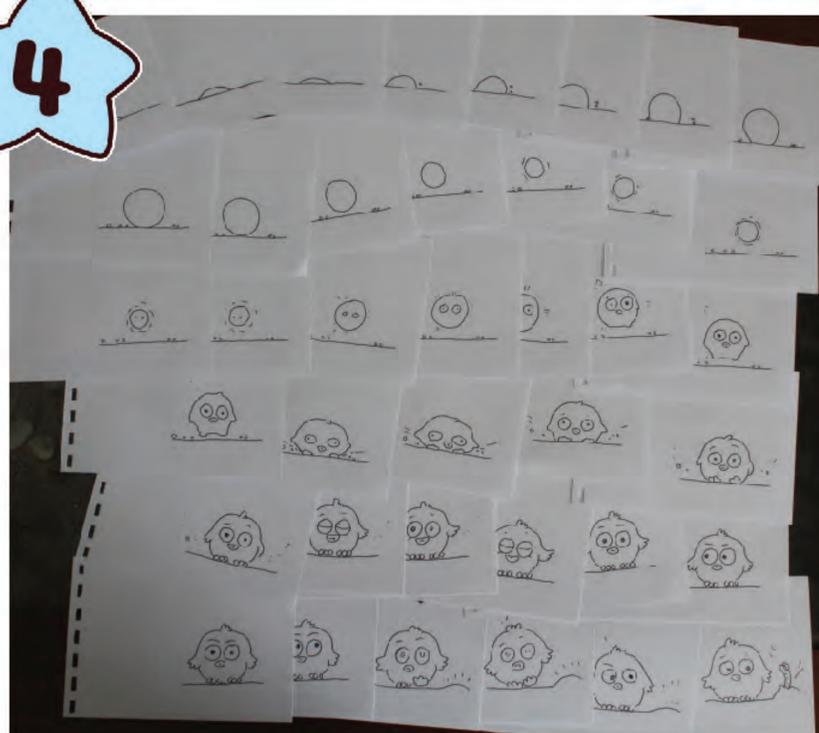
3



TERUSLAH MENGGAMBAR SAMPAI AKHIR CERITA DARI ANIMASI KAMU



4



SETELAH SELESAI MENGGAMBAR, SUSUNLAH KUMPULAN GAMBAR ITU. JEPIT DENGAN KLIP, DAN COBALAH BOLAK BALIK DENGAN CEPAT SELESAI!

REPUBLIC INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202289881, 16 November 2022

Pencipta

Nama : **Budi Darmo dan Natasha Evelyne Samuel**
Alamat : Jl. Pluit Permai III No. 4, RT 03 / RW 04, Pluit Penjaringan,
Jakarta Utara, Jakarta Utara, DKI JAKARTA, 14450
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Budi Darmo dan Natasha Evelyne Samuel**
Alamat : Jl. Pluit Permai III No. 4, RT 03 / RW 04, Pluit Penjaringan,
Jakarta Utara, Jakarta Utara, DKI JAKARTA, 14450
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Poster**
Judul Ciptaan : **Menggambar Animasi Pada Flipbook**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 16 November 2022, di Jakarta
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan : 000405625

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
NIP.196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.