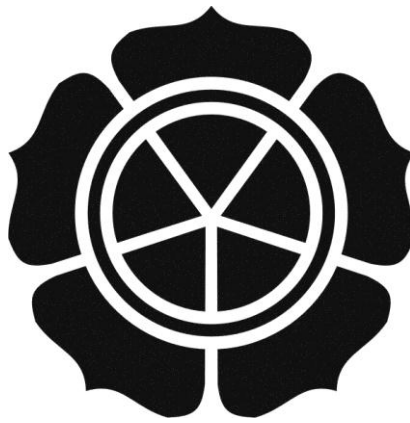


FILM KARTUN 2D “SALAH SANGKA” DENGAN TEMA KOMEDI

SKRIPSI



disusun oleh

Elsa Rahdita Sany

11.11.4826

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2015**

FILM KARTUN 2D “SALAH SANGKA” DENGAN TEMA KOMEDI

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Elsa Rahdita Sany

11.11.4826

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

FILM KARTUN 2D SALAH SANGKA DENGAN TEMA KOMEDI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Elsa Rahdita Sany

11.11.4826

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Mei 2015

Dosen Pembimbing

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

FILM KARTUN 2D SALAH SANGKA DENGAN TEMA KOMEDI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Elsa Rahdita Sany

11.11.4826

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Oktober 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107

Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 November 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok 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, 21 September 2015

Elsa Rahdita Sany
11.11.4826



*Tiada kata selain DOA dan SEMANGAT!
Semua musim kemarau dan penghujan akan
dilewati dengan sebaik mungkin*

Badminton PicFood Travelling Music

Elsa Rahdita Sany

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat hidayah dan karuniaNya.
2. Papa dan Mama tercinta yang selalu mendoakan, mendukung, melimpahkan kasih sayang, dan menasehati.
3. Terima kasih untuk Bapak / Ibu dosen atas ilmu yang telah diberikan semoga bermanfaat buat saya.
4. Buat mbak Ella, mas Riyan, beserta teman temanku terima kasih atas dukungannya dalam pembuatan skripsiku.
5. Buat teman teman lamaku, teman teman masa kecilku di Maospati Lanud Iswahyudi Piska, Sari, Edo, Ipank, Vita terima kasih atas doanya dan dukungannya.

Elsa Rahdita Sany

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-NYA sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya dengan judul **FILM ANIMASI 2D “SALAH SANGKA” DENGAN TEMA KOMEDI.**

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Strata I Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra. S.Kom, M.Eng. selaku Dosen pembimbing skripsi.
4. Seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Yogyakarta, 21 September 2015


Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	.ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4

1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Konsep Dasar Animasi.....	8
2.2.1 Pengertian Animasi	8
2.2.2 Teknik Teknik Animasi	8
2.2.3 Prinsip Prinsip Animasi	10
2.2.4 Prinsip Animasi Exaggeration.....	11
2.2.5 Macam Macam Animasi Flash.....	12
2.3 Langkah Langkah Pembuatan Film Kartun	14
2.3.1 Membuat Naskah Cerita.....	14
2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan	16
2.4.1 Macromedia Flash 8.....	16
2.4.2 Adobe Photosop CS 3	19
2.4.3 Adobe Premier Pro CS 5.....	20
2.4.3 Adobe Audition 1.5.....	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	22
3.1 Analisis.....	22
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem	22
3.1.2 Analisis Kelayakan Sistem.....	23
3.2 Perancangan	24
3.3 Pra Produksi	25

3.3.1 Ide Cerita.....	25
3.3.2 Cerita.....	25
3.3.3 Tema.....	26
3.3.4 Logline	26
3.3.5 Sinopsis	26
3.3.6 Diagram Scene	30
3.4 Pengembangan Karakter	33
3.4.1 Ocit.....	36
3.4.2 Mancung.....	37
3.4.3 Mak Rom.....	38
3.4.4 Dukun Jabrik.....	38
3.4.5 Suster.....	39
3.4.6 Demong.....	40
3.4.7 Dokter Jabal	41
3.4.8 Keadaan Cuaca.....	41
3.4.9 Keadaan Waktu dan Tempat.....	41
3.5 Membuat Storyboard.....	42
BAB IV PEMBAHASAN.....	45
4.1 Produksi	45
4.1.1 Menggambar (Drawing).....	45
4.1.2 Pewarnaan (Coloring)	47
4.1.3 Background	53



4.1.4 Animating.....	55
4.1.5 Penerapan Prinsip Exaggeration	59
4.1.6 Pengisian Suara (Dubbing)	62
4.1.7 Editing Video dan Audio	69
4.2 Pasca Produksi	74
4.2.1 Rendering.....	74
4.3 Pengujian Sistem.....	78
4.4 Pemeliharaan / Mastering.....	81
BAB V PENUTUP.....	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perangkat Hasil Analisis	24
Tabel 3.2 Karakter Ocit.....	36
Tabel 3.3 Karakter Mancung	37
Tabel 3.4 Karakter Mak Rom.....	38
Tabel 3.5 Karakter Dukun Jabrik	38
Tabel 3.6 Karakter Suster	39
Tabel 3.7 Karakter Demong	40
Tabel 3.8 Karakter Dokter Jabal	41
Tabel 3.9 Storyboard	42
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	78
Tabel 4.2 Kuisisioner Uji Coba	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Gerakkan Exaggeration	12
Gambar 2.2 Tampilan Awal Macromedia Flash 8.....	16
Gambar 2.3 Tampilan Kerja Macromedia Flash 8.....	17
Gambar 2.4 Layer pada Properties.....	18
Gambar 2.5 Timeline	18
Gambar 2.6 Size pada Properties	18
Gambar 2.7 Frame Rate	19
Gambar 2.8 Background pada Properties.....	19
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS 3	19
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Premier Pro CS 5.....	20
Gambar 2.11 Tampilan Adobe Audition 1.5.....	21
Gambar 3.1 Diagram Scene	31
Gambar 3.2 Desain Karakter Ocit.....	34
Gambar 3.3 Contoh Gambar Properti	35
Gambar 3.4 Contoh Gambar Vegetasi	35
Gambar 3.5 Merancang Warna pada Karakter Ocit.....	36
Gambar 3.6 Ocit dalam Sketsa.....	37
Gambar 3.7 Mancung dalam Sketsa.....	37
Gambar 3.8 Mak Rom dalam Sketsa.....	38
Gambar 3.9 Dukun Jabrik dalam Sketsa	39

Gambar 3.10 Suster dalam Sketsa.....	40
Gambar 3.11 Demong dalam Sketsa.....	40
Gambar 3.12 Dokter Jabal dalam Sketsa	41
Gambar 4.1 Tahapan Produksi.....	45
Gambar 4.2 Key Animation.....	46
Gambar 4.3 In Between.....	47
Gambar 4.4 Pewarnaan Sosok Ocit.....	48
Gambar 4.5 Gambar di Import Belum di Trace	49
Gambar 4.6 Cara Tracing.....	49
Gambar 4.7 Gambar yang Sudah di Trace	50
Gambar 4.8 Hasil Pewarnaan Gambar	50
Gambar 4.9 Tampilan Macromedia Flash 8.....	51
Gambar 4.10 Import Macromedia Flash 8	52
Gambar 4.11 Gambar yang Akan di Import	52
Gambar 4.12 Gambar Setelah di Import belum di Warnai	53
Gambar 4.13 Gambar Setelah di Warnai	53
Gambar 4.14 Background Salah Sangka.....	54
Gambar 4.15 Setting background di Adobe Pothosop.....	54
Gambar 4.16 Setting background di Corel Draw X5	55
Gambar 4.17 Document Properties di Macromedia Flash 8.....	56
Gambar 4.18 Penyusunan Animasi Sederhana	56
Gambar 4.19 Eksport Movie	57

Gambar 4.20 Tampilan Kotak Dialog Ekspor Movie .BMP.....	57
Gambar 4.21 Proses Mengekspor	58
Gambar 4.22 Sirkulasi Perubahan Gerak Mulut	58
Gambar 4.23 Ekspresi Exaggeration.....	59
Gambar 4.24 Posisi Normal.....	60
Gambar 4.25 Perubahan Gerak dan Ukuran	60
Gambar 4.26 kuran diperbesar Gerakan Keatas.....	61
Gambar 4.27 Ukuran Ekstrim	61
Gambar 4.28 Proses Dubbing	62
Gambar 4.29 Tampilan New Waveform Adobe Audition 1.5.....	63
Gambar 4.30 Tampilan New Waveform Dialogue	63
Gambar 4.31 Tombol Record.....	64
Gambar 4.32 Tampilan Setelah Merekam atau Edit Suara	64
Gambar 4.33 Tampilan Save Waveform Dialogue	65
Gambar 4.34 Tampilan ACM Format Dialogue	65
Gambar 4.35 Option Ketika Menyimpan File.....	65
Gambar 4.36 Noise pada Waveform.....	66
Gambar 4.37 Noise yang diseleksi di Waveform.....	66
Gambar 4.38 Mereduksi Gangguan Suara	67
Gambar 4.39 Noise Reduction Dialogue	67
Gambar 4.40 Wave yang diseleksi.....	68
Gambar 4.41 Tampilan Wave Setelah Proses Noise Reduction	68

Gambar 4.42 Tampilan Adobe Premiere Pro	69
Gambar 4.43 Tampilan Awal Adobe Premiere Pro	70
Gambar 4.44 Tampilan Cara Mengimport	70
Gambar 4.45 Tampilan File Import	71
Gambar 4.46 Tampilan File yang Berhasil diImport	71
Gambar 4.47 Macam Macam Efek pada Adobe Premiere Pro	72
Gambar 4.48 Contoh Efek Transisi.....	73
Gambar 4.49 Cara Pilih Efek Control.....	73
Gambar 4.50 Efek Control.....	74
Gambar 4.51 Cara Mengeksport Movie.....	75
Gambar 4.52 Setting Eksport Movie.....	76
Gambar 4.53 Proses Rendering.....	76
Gambar 4.54 Memutar Movie Hasil Render.....	77
Gambar 4.55 Hasil Film Salah Sangka	77

INTISARI

Dalam perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, banyak tercipta ide-ide kreatif dari para animator untuk menciptakan berbagai film animasi yang sangat menarik dan memiliki banyak kreasi.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang begitu pesat turut membantu manusia dalam berkreasi menciptakan segala bentuk kreasi yang unik dan memiliki nilai manfaat yang tinggi. Teknologi yang berkembang begitu pesat adalah teknologi dalam bidang animasi, Khususnya teknologi animasi yang memiliki nilai edukasi yang tinggi khususnya bagi anak-anak. Film animasi, terutama yang bercerita petualangan, dapat berpengaruh positif pada kecerdasan emosional anak jika ditonton dengan intensitas sedang (cukup) dan tidak terlalu sering. Maka dari itu, manfaat yang diperoleh dari film animasi sangatlah beragam, karena film animasi tidak hanya digemari oleh anak-anak, tetapi tidak sedikit pula orang dewasa yang menggemari film animasi tersebut. Menciptakan kreasi film animasi 2 dimensi merupakan salah satu bentuk kreasi dari teknologi informasi berbasis multimedia yang saat ini banyak digemari oleh para pecinta animasi. Multimedia mencakup berbagai media dalam satu perangkat lunak (*software*). Arti dari istilah multimedia itu sendiri adalah gabungan antara berbagai media seperti teks, grafik, gambar, animasi dan data yang dikendalikan dengan program komputer (dalam satu *software digital*) serta mempunyai kemampuan interaktif.

Film Animasi 2 Dimensi “Salah Sangka” dengan Tema Komedi ini merupakan salah satu kreasi film animasi yang sangat menarik dan memiliki nilai edukasi di bidang teknologi informasi namun bertema komedi, agar tidak membosankan.

Kata kunci : Film, Animasi 2 Dimensi “Salah Sangka”, Komedi.

ABSTRACT

In the development of information technology so rapidly, creating many creative ideas from the animators to create animated films that are very interesting and has many creations.

Science and technology are growing so rapidly also help people in creating all forms of creative and unique creations have a high value benefits. The technology developed so rapidly is the technology in the field of animation, especially animation technology that has a high educational value, especially for children. Animated film, especially a story of adventure, can have positive influence on emotional intelligence of children when viewed with medium intensity (enough) and not too often. Therefore, the benefits gained from the animated film is very diverse, because animated films are not only favored by the kids, but not a few adults who enjoyed the animated film. Creating 2-dimensional animation movie creation is one form of creation of multimedia-based information technology that is currently much-loved by lovers of animation. Multimedia covers a wide range of media in one software (software). The meaning of the term multimedia itself is a combination of various media such as text, graphics, images, animation and data that is controlled by a computer program (in a single digital software) as well as having interactive capabilities.

2D Animation Film "Salah Sangka" with the theme of this comedy is one of the creation of animated films that are very interesting and have educational value in the field of information technology but themed comedy, so as not boring and still has a high cultural value.

Keywords: 2D, Animation, Film "Salah Sangka", comedy