

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D "MERAH MIMPI" DENGAN
MENERAPKAN TEKNIK DIGITAL PAINTING**

SKRIPSI



disusun oleh :

Oky Prasetya Aji Pratikno

11.11.4984

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

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D "MERAH MIMPI" DENGAN
MENERAPKAN TEKNIK DIGITAL PAINTING**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Okky Prasetya Aji Pratikno

11.11.4984

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D "MERAH MIMPI" DENGAN
MENERAPKAN TEKNIK DIGITAL PAINTING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Oky Prasetya Aji Pratikno

11.11.4984

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 November 2014

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom.

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D "MERAH MIMPI" DENGAN
MENERAPKAN TEKNIK DIGITAL PAINTING**

yang disusun oleh :

Okky Prasetya Aji Pratikno

11.11.4984

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 November 2015

Susunan Dewan Penguji

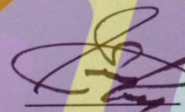
Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Desember 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



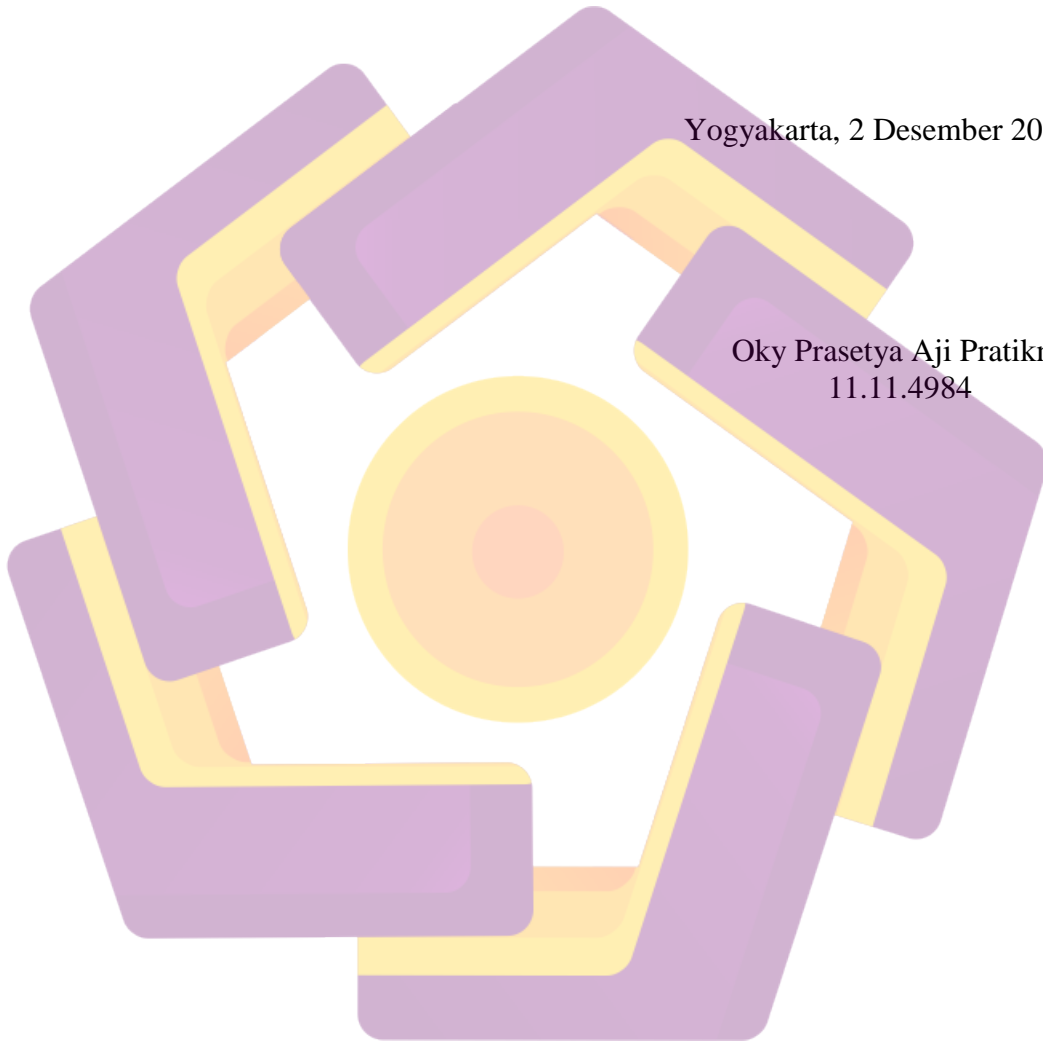
Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini karya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi pendidikan, dan sepanjang penegetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan didalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 Desember 2015

Okky Prasetya Aji Pratikno
11.11.4984



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia dan hidayahnya yang telah dianugerahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pembuatan Film Kartun 2D "Meraih Mimpi" dengan Menerapkan Teknik Digital Painting”.

Adapun laporan skripsi ini untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Pak Dhani Ariatmanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, kritik serta saran kepada penulis selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
2. Bapak Prof, Dr, M Suyanto, MM, Ph. D selaku ketua umum STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan dukungan moral.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan skripsi ini.

Penyusun berharap semoga amal baik semuanya dapat menjadi amal ibadah yang diridhoi Allah SWT, Amiin.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna yang tidak lepas dari keterbatasan pengetahuan penulis sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan penulis harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri, serta bagi pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Dalam hal ini, penulis juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam penyusunan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal-hal yang kurang berkenan.

Akhirnya hanya dengan doa dan memohon ridho Allah SWT penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amiin

Yogyakarta, 2 Desember 2015

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
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 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.5.4 Metode Pengembangan	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6

II	LANDASAN TEORI	8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Dasar Teori	9
2.2.1	Definisi Kartun / Animasi	9
2.2.2	Jenis-Jenis Animasi	9
2.2.2.1	Animasi 2D	9
2.2.2.2	Animasi 3D	10
2.2.3	Prinsip-Prinsip Animasi	11
2.2.3.1	Squash and Stretch	11
2.2.3.2	Anticipation	12
2.2.3.3	Staging	12
2.2.3.4	Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose	13
2.2.3.5	Folloe-Through and Overlapping Action	13
2.2.3.6	Slow In-Slow Out	13
2.2.3.7	Arch	14
2.2.3.8	Secondary Action	14
2.2.3.9	Timing	14
2.2.3.10	Exaggeration	15
2.2.3.11	Solid Drawing	15
2.2.3.12	Appeal	16

2.2.4	Macam-Macam Animasi	16
2.2.4.1	Animasi Sel (Cell Animation)	16
2.2.4.2	Animasi Frame (Frame Animation)	17
2.2.4.3	Animasi Karakter (Character Animation)	17
2.2.4.4	Computational Animation	18
2.2.4.5	Animation Clay	18
2.2.4.6	Animasi Digital	18
2.2.5	Teknik Pembuatan Animasi	19
2.2.5.1	Stop Motion	19
2.2.5.2	Traditional / Frame by frame	19
2.2.5.3	Animasi Komputer	20
2.2.6	Langkah-Langkah Perancangan Film Kartun	20
2.2.6.1	Pra Produksi	20
2.2.6.2	Produksi	24
2.2.6.3	Pasca Produksi	25
III	METODE PENELITIAN	27
3.1	Alat dan Bahan Penelitian	27
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	27
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	27
3.2	Alur Penelitian	28
3.3	Pra Produksi	29

3.3.1	Pencarian Ide Cerita	29
3.3.2	Tema	29
3.3.3	Logline.....	29
3.3.4	Sinopsis.....	29
3.3.5	Diagram Scene.....	31
3.3.6	Storyboard	33
3.3.7	Screenplay (Naskah Cerita)	37
3.3.8	Character Development (Perancangan Karakter) ...	42
IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	47
4.1	Produksi	47
4.1.1	Lay Out (Tata Letak).....	47
4.1.2	Key Motion (Gerakan Kunci).....	49
4.1.3	Background	50
4.1.4	Coloring (Pewarnaan)	51
4.2	Pasca Produksi	54
4.2.1	Editing.....	54
4.2.2	Dubbing.....	54
4.2.3	Rendering.....	57
V	PENUTUP	59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran.....	59
	DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Animasi 2D "Doraemon"	10
Gambar 2.2 Contoh Animasi 3D "Despicable Me"	10
Gambar 2.3 Squash and Stretch	11
Gambar 2.4 Anticipation.....	12
Gambar 2.5 Staging.....	12
Gambar 2.6 Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose.....	13
Gambar 2.7 Slow In-Slow Out.....	14
Gambar 2.8 Arcs	14
Gambar 2.9 Exaggeration.....	15
Gambar 2.10 Solid Drawing	15
Gambar 2.11 Diagram Scene	22
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	28
Gambar 3.2 Diagram Scene "Meraih Mimpi".....	31
Gambar 3.3 Karakter Adit.....	43
Gambar 3.4 Karakter Susi.....	44
Gambar 3.5 Karakter Budi.....	44
Gambar 3.6 Karakter Soni	45
Gambar 3.7 Karakter Ani (Ibu Adit).....	46
Gambar 4.1 Pen Tablet.....	47
Gambar 4.2 Pembuatan Film Kartun 2D menggunakan Pen Tablet	48

Gambar 4.3 Tampilan Lay Out film animasi "Meraih Mimpi"	49
Gambar 4.4 Tampilan Key Motion tokoh Adit sedang berlari	50
Gambar 4.5 Tampilan Proses Perancangan Background	51
Gambar 4.6 Tampilan Proses Pewarnaan Background	52
Gambar 4.7 Pewarnaan tokoh Adit sebelum diberi efek bayangan	53
Gambar 4.8 Pewarnaan tokoh Adit sesudah diberi efek bayangan	53
Gambar 4.9 Tampilan Proses Editing	54
Gambar 4.10 Microphone	55
Gambar 4.11 Proses dubbing fim kartun 2D "Meraih Mimpi"	56
Gambar 4.12 Tampilan proses dubbing	57
Gambar 4.13 Tampilan Export Setting	58
Gambar 4.14 Tampilan hasil jadi setelah selesai di render	58

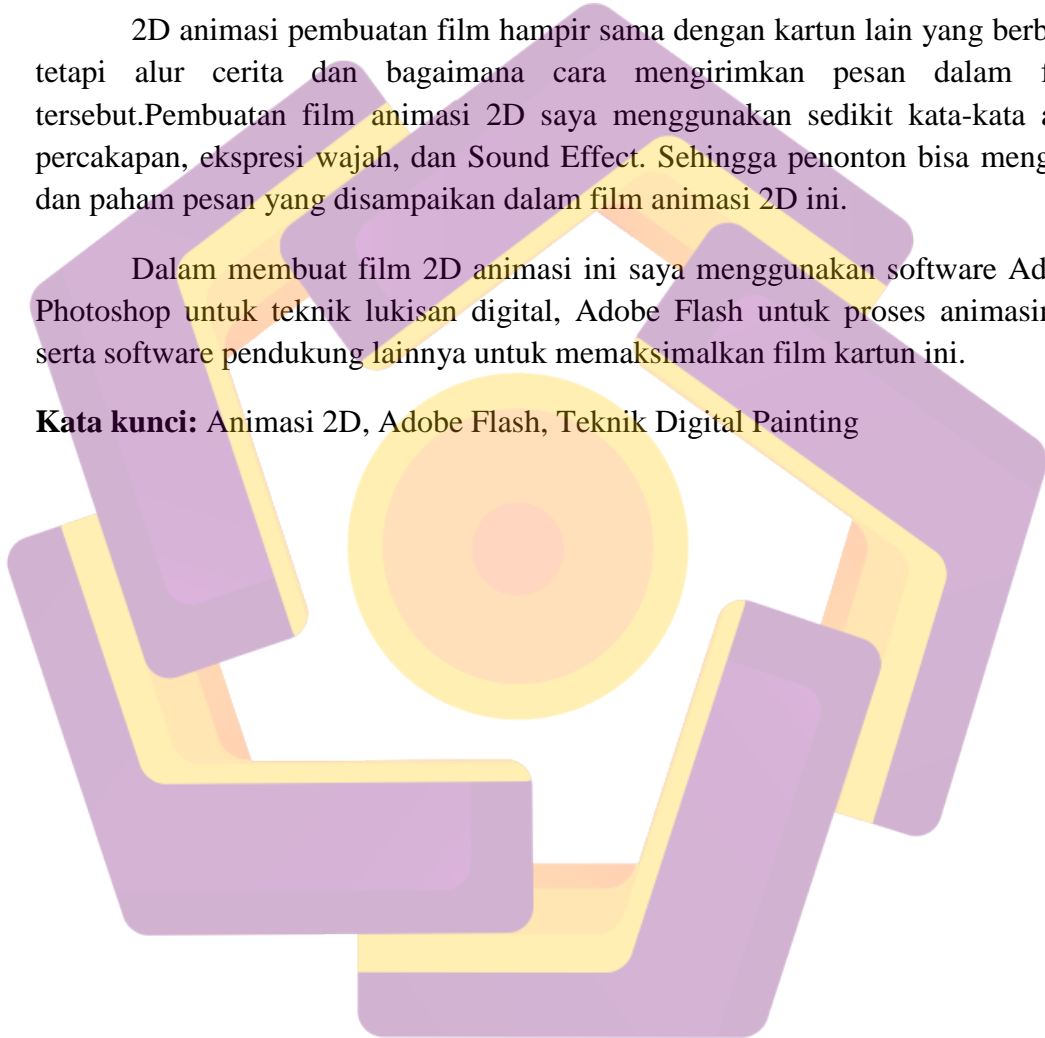
INTISARI

Tujuan dari pembuatan animasi 2D adalah untuk menghibur para penonton yang menyaksikan film animasi, tetapi di samping cerita menghibur dalam film animasi “Meraih Mimpi” dapat menyampaikan pesan atau motivasi. Dengan perkembangan komputer saat ini, saya menyampaikan pesan untuk membuat film animasi 2D menggunakan teknik lukisan digital.

2D animasi pembuatan film hampir sama dengan kartun lain yang berbeda tetapi alur cerita dan bagaimana cara mengirimkan pesan dalam film tersebut. Pembuatan film animasi 2D saya menggunakan sedikit kata-kata atau percakapan, ekspresi wajah, dan Sound Effect. Sehingga penonton bisa mengerti dan paham pesan yang disampaikan dalam film animasi 2D ini.

Dalam membuat film 2D animasi ini saya menggunakan software Adobe Photoshop untuk teknik lukisan digital, Adobe Flash untuk proses animasinya, serta software pendukung lainnya untuk memaksimalkan film kartun ini.

Kata kunci: Animasi 2D, Adobe Flash, Teknik Digital Painting



ABSTRACT

The purpose of making 2D animation is to entertain the audience who watched the animated movie, but in addition entertaining story in the animated film "Reaching Dreams" can convey a message or motivation. With the development of computers today, I conveyed the message to make a 2D animated film using digital painting techniques.

2D animation filmmaking is almost the same as the other cartoons that are different but the story line and how to send messages in the film. Filming my 2D animation using fewer words or conversation, facial expressions, and Sound Effects. So that the audience can understand and understand the messages conveyed in this 2D animated film.

In making 2D animated movie I am using Adobe Photoshop software for digital painting techniques, Adobe Flash for the animation process, and other support software to maximize this cartoon.

Keywords: *2D Animation, Adobe Flash, Digital Painting Techniques*

