

**PERANCANGAN FILM KARTUN ANIMASI 2D
“MALAIKAT CANTIKKU” MENGGUNAKAN
APLIKASI PAINT TOOL SAI**

SKRIPSI



di susun oleh

Rini Astuti Ningsih

12.11.6259

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

**PERANCANGAN FILM KARTUN ANIMASI 2D
“MALAIKAT CANTIKKU” MENGGUNAKAN
APLIKASI PAINT TOOL SAI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian dari persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada jurusan teknik informatika



di susun oleh

Rini Astuti Ningsih

12.11.6259

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN ANIMASI 2D
“MALAIKAT CANTIKKU” MENGGUNAKAN
APLIKASI PAINT TOOL SAI**


Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rini Astuti Ningsih

12.11.6259

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Maret 2015

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN ANIMASI 2D
“MALAIKAT CANTIKKU” MENGGUNAKAN
APLIKASI PAINT TOOL SAI**

yang disusun oleh

Rini Astuti Ningsih

12.11.6259

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 21 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom.
NIK.190302126



Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197

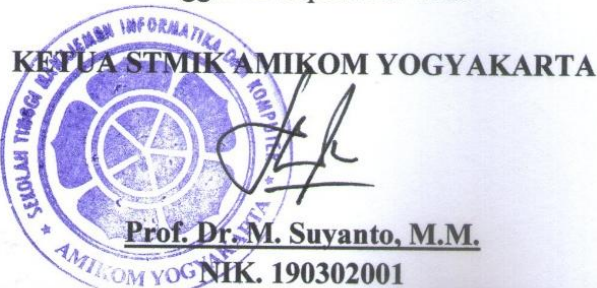


Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 September 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh 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 dan/atau diterbitkan 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 September 2015

MeteraiRp.
6.000

RINI ASTUTI NINGSIH
12.11.6259

MOTTO

"Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik." (Evelyn Underhill)

"Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyalahgunakan waktu untuk menunggu inspirasi." (Ernest Newman)

"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)

"Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh." (Andrew Jackson)

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena dengan rahmat dan karunianya ini saya dapat menyelesaikan Skripsi saya yang berjudul “Perancangan Film Animasi 2D “Malaikat Cantikku” Menggunakan Aplikasi Paint Tool SAI”.

Skripsi ini saya persembahkan untuk beberapa orang yang sangat berarti dalam hidup saya. Yang pertama, kedua orang tua saya Bpk. Asrudin dan Ibu Sri Purwanti yang tak henti memberikan semangat, dukungan, doa serta motivasi yang sangat luar biasa bagi saya.

Kedua, sahabat-sahabat saya yang sangat saya sayangi Nisa Mega Rosanti, Tri Rizkiani, Yuni Nur Anggraini, Fajar Hery yang selalu menemani dalam suka dan duka.

Dan untuk semua teman-teman yang membantu saya menyelesaikan skripsi dan juga memberikan dukungannya.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Allah swt, karena berkat limpahan hidayah dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN FILM KARTUN ANIMASI 2D “MALAIKAT CANTIKKU” MENGGUNAKAN APLIKASI PAINT TOOL SAI” ini dapat terselesaikan dengan baik dimana laporan skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program strata 1 reguler jurusan teknik informatika di sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer “amikom” yogyakarta.

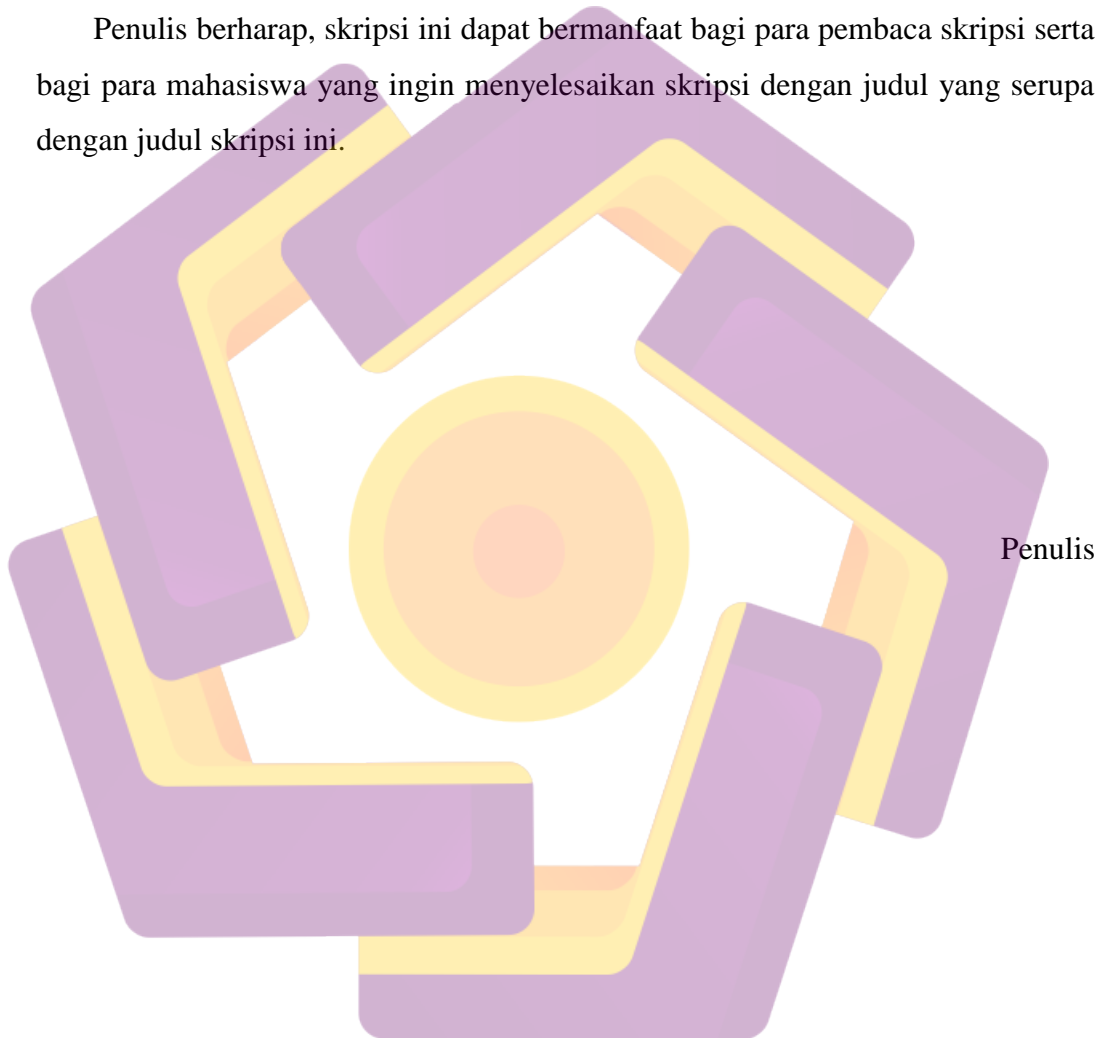
Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyelesaian laporan skripsi ini, penulis masih banyak mengalami kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran guna memperbaiki laporan-laporan yang mungkin dibuat kedepannya. Disini, saran dan kritik yang baik dan membangun akan sangat berguna bagi penulis.

Disamping itu, skripsi ini tentu saja tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan dan bantuan orang sekitar. Oleh karena itu, penulis sangat ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Yayasan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan membantu saya menyelesaikan skripsi saya ini.
3. Orang tua saya, Bapak Asrudin dan Ibu Sri Purwanti yang selalu mendukung, mendoakan dan memberikan semangat yang luar biasa kepada saya.
4. Sahabat-Sahabat Saya Nisa Mega Rosanti, Yuni Nur Anggraini, Tri Rizkiani, Fajar Hery yang telah memberikan semangat dan dukungan serta menemani saya menyelesaikan skripsi saya ini.

5. Teman-teman kampus yang memberi bantuan, ilmu pengetahuan terkait skripsi saya, juga memberi dukungan kepada saya.
6. Dan lebih lagi kepada seluruh pihak yang ikut membantu penyelesaian skripsi saya ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Saya mengucapkan terima kasih banyak atas dukungan-dukungan yang telah diberikan.

Penulis berharap, skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca skripsi serta bagi para mahasiswa yang ingin menyelesaikan skripsi dengan judul yang serupa dengan judul skripsi ini.



DAFTAR ISI

Judul	i
Persetujuan Dosen Pembimbing	ii
Pengesahan	iii
Pernyataan	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar.....	xv
Intisari	xvii
Abstract	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
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.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.1.1 Studi Pustaka.....	4
1.5.1.2 Observasi.....	4
1.5.1.3 Dokumentasi/Kearsipan	4
1.5.2 Metode Analisis	4

1.5.3	Metode Perancangan	5
1.5.3.1	Pencarian Ide	5
1.5.3.2	Penentuan Tema	5
1.5.3.3	Pembuatan Plot	5
1.5.3.4	Sinopsis	6
1.5.3.5	Screenplay	6
1.5.3.6	Pembuatan Storyboard	6
1.5.3.7	Proses Dubbing	7
1.5.4	Metode Pengembangan	7
1.5.4.1	Pra-Produksi	7
1.5.4.2	Produksi	7
1.5.4.3	Pasca Produksi	8
1.5.5	Metode Testing	9
1.6	Sistematika Penulisan	9
 BAB II LANDASAN TEORI		
2.1	Tinjauan Pustaka	11
2.2	Film	
2.3.1	Pengertian Film	13
2.3.2	Cerita Dan Naskah Film	
2.2.2.1	The Story (Cerita Film)	13
2.2.2.2	Ide	13
2.2.2.3	Tema	13
2.2.2.4	Logline	14
2.2.2.5	Sinopsis	14
2.3	Kartun	
2.3.1	Definisi Kartun	14
2.4	Multimedia	
2.4.1	Definisi Multimedia	15
2.4.2	Sejarah Multimedia	15
2.4.3	Objek-Objek Multimedia	16

2.4.3.1	Teks	16
2.4.3.2	Grafik.....	16
2.4.3.3	Bunyi	17
2.4.3.4	Video	17
2.4.3.5	Animasi.....	17
2.5	Animasi	
2.5.1	Pengertian Animasi	17
2.5.2	Jenis-Jenis Animasi.....	18
2.5.2.1	Animasi Cell (Cell Animation).....	18
2.5.2.2	Animasi Frame (Frame Animation).....	18
2.5.2.3	Animasi Sprite (Sprite Animation).....	19
2.5.2.4	Animasi Lintasan (Path Animation).....	19
2.5.2.5	Animasi Spline	19
2.5.2.6	Animasi Vektor (Vector Animation).....	20
2.5.2.7	Animasi Karakter (Character Animation)	20
2.5.2.8	Computational Animation	20
2.5.2.9	Morphing	21
2.5.3	Prinsip Animasi.....	21
2.5.3.1	Squash And Stretch	21
2.5.3.2	Anticipation	22
2.5.3.3	Staging	22
2.5.3.4	Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose.....	22
2.5.3.5	Follow-Through AndOverlapping Action.....	22
2.5.3.6	Slow in- Slow Out	23
2.5.3.7	Arcs.....	23
2.5.3.8	Secondary Action	23
2.5.3.9	Timing	24
2.5.3.10	Exaggeration.....	24
2.5.3.11	Solid Drawing.....	24
2.5.3.12	Appeal.....	25
2.6	Perancangan Film Kartun	

2.6.1	Pra Produksi	25
2.6.1.1	Konsep Dan Ide	25
2.6.1.2	Naskah Dan Skript.....	25
2.6.1.2	Design Karakter	26
2.6.1.4	Color Code.....	26
2.6.1.5	Design Background	26
2.6.1.6	Storyboard	26
2.6.2	Produksi	
2.6.2.1	Digital Painting.....	27
2.6.2.2	Background.....	27
2.6.2.3	Coloring	27
2.6.2.4	Recording.....	27
2.6.3	Pasca Produksi	27
2.6.3.1	Dubbing	27
2.6.3.2	Compositing.....	28
2.6.3.3	Editing	28
2.6.3.4	Rendering.....	28

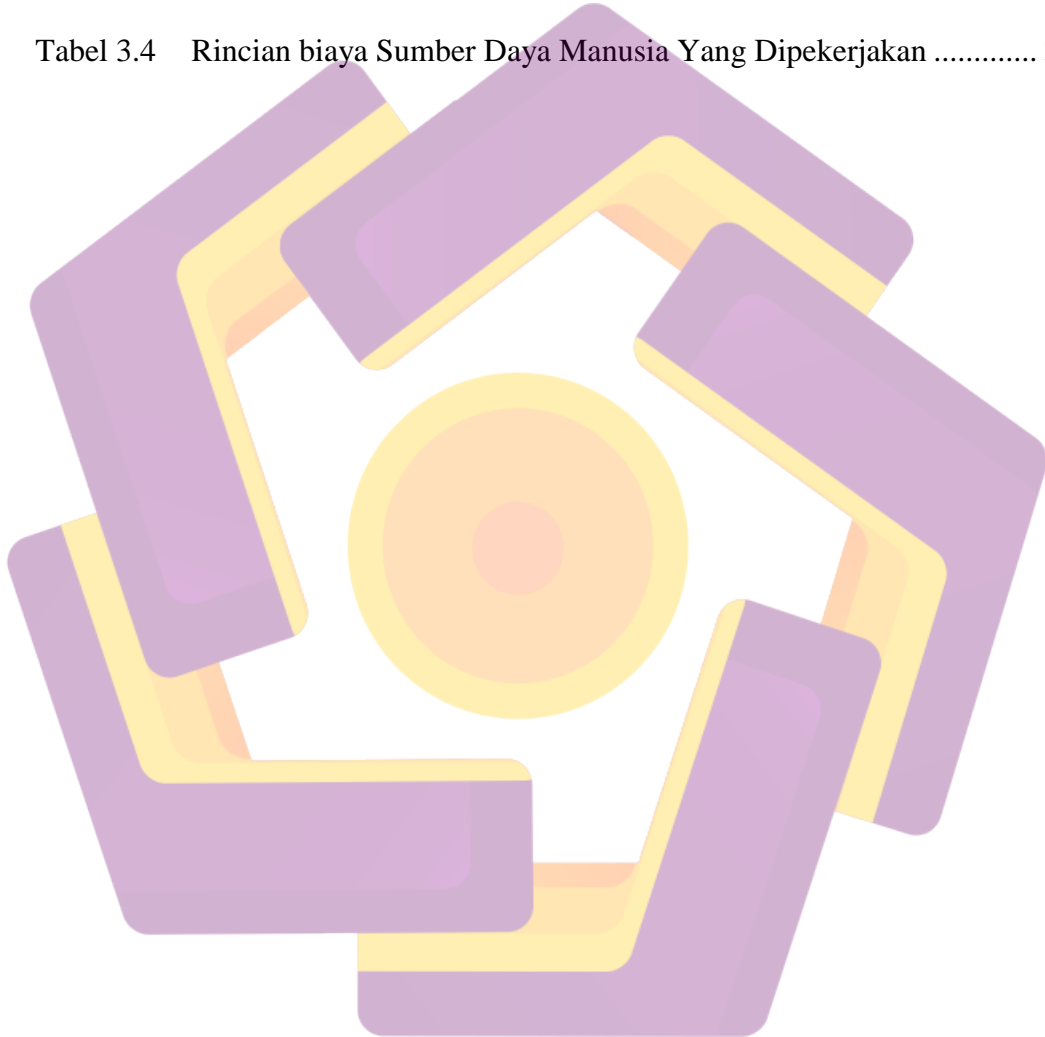
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1	Analisis SWOT	29
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	31
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	32
3.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)	33
3.3	Perancangan Film Kartun	
3.3.1	Pra Produksi Film Kartun	34
3.3.1.1	Konsep Dan Ide	34
3.3.1.2	Tema	34
3.3.1.3	Logline.....	35
3.3.1.4	Sinopsis.....	35
3.3.1.5	Naskah Dan Skript.....	37

3.3.1.6	Design Karakter	41
3.3.1.7	Design Background	43
3.3.1.8	Story Board.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Skema Pembuatan Film Kartun Malaikat Cantikku	48
4.2	Proses Produksi	
4.3.1	Digital Painting	49
4.3.2	Background	51
4.3.3	Coloring	52
4.3.4	Recording	54
4.3	Proses PascaProduksi	
4.3.1	Dubbing.....	56
4.3.2	Compositing	58
4.3.3	Editing	64
4.3.4	Rendering	65
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA		
Lampiran		
Lampiran 1	Storyboard Film Animasi.....	xx
Lampiran 2	Naskah Film Animasi.....	xxii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Analisis SWOT.....	29
Tabel 3.2	Rincian Biaya Hardware Yang Digunakan	31
Tabel 3.3	Rincian Biaya Software Yang Digunakan.....	32
Tabel 3.4	Rincian biaya Sumber Daya Manusia Yang Dipekerjakan	33



Daftar Gambar

Gambar 3.5	Cuplikan Naskah/Script Film Animasi 1	38
Gambar 3.6	Cuplikan Naskah/Skript Film Animasi 2	39
Gambar 3.7	Cuplikan Naskah/Skript Film Animasi 3	39
Gambar 3.8	Design Karakter Tokoh Keke Kecil	40
Gambar 3.9	Design Karakter Tokoh Ibu	41
Gambar 3.10	Design Karakter Tokoh Keke Dewasa	42
Gambar 3.11	Design Background Halaman Depan Rumah	43
Gambar 3.12	Design Background Halaman Depan Sekolah	43
Gambar 3.13	Design Background Ruang Tengah	44
Gambar 3.14	Design Background Kamar Kost Keke	44
Gambar 3.15	Design Background Taman Kota	45
Gambar 3.16	Cuplikan Storyboard Film	46
Gambar 4.1	Skema Proses Pembuatan Film Kartun	47
Gambar 4.2	Tampilan Awal Membuat Project Baru Pada Paint Tool Sai	48
Gambar 4.3	Tampilan Proses Menggambar Pada Linework	49
Gambar 4.4	Tampilan Proses Pengeditan Pada Paint Tool Sai	50
Gambar 4.5	Tampilan Project Baru Untuk Menggambar Background	51
Gambar 4.6	Tampilan Proses Menggambar Background	51
Gambar 4.7	Tampilan Proses Seleksi Warna Dengan Magic Wand	52
Gambar 4.8	Tampilan Gambar Karakter Setelah Diwarnai	53

Gambar 4.9	Tampilan Awal Sebelum Proses Recording.....	54
Gambar 4.10	Tampilan Pada Saat Proses Recording.....	54
Gambar 4.11	Tampilan Proses Pengeditan Suara	55
Gambar 4.12	Tampilan Proses Menghilangkan Noise.....	56
Gambar 4.13	Tampilan Multi Track Sebelum Recording	57
Gambar 4.14	Tampilan Proses Recording Multi Track	57
Gambar 4.15	Tampilan Hasil-Hasil Recording Suara Multi Track	58
Gambar 4.16	Tampilan Ketika Import File Kedalam Adob After Effect CS3 .	59
Gambar 4.17	Tampilan File Gambar Yang Akan Di compositing	60
Gambar 4.18	Tampilan Gambar Yang Telah Diimport	60
Gambar 4.19	Tampilan Gambar Dengan Background.....	61
Gambar 4.20	Tampilan Saat Mengatur Durasi Frame	62
Gambar 4.21	Tampilan Untuk Memberikan Panjang Durasi Frame	62
Gambar 4.22	Tampilan Sebelum Proses Rendering Frame Menjadi Scene	63
Gambar 4.23	Tampilan Saat Proses Rendering Frame Sedang Berjalan.....	63
Gambar 4.24	Tampilan Awal Memberi Nama Sequence Project	64
Gambar 4.25	Tampilan File Yang Telah Diimport Kedalam Adobe Premiere	65
Gambar 4.26	Tampilan Timeline Tempat Melakukan Pengeditan	65
Gambar 4.27	Tampilan Sebelum Proses Rendering	66
Gambar 4.28	Tampilan Proses Rendering Akhir	67

INTISARI

Pada saat sekarang ini, perfilman kartun animasi telah berkembang pesat. Hal ini dapat dilihat diberbagai siaran televisi. Dengan pesatnya perkembangan film kartun saat ini, penting untuk kita mengerti bagaimana produksi perfilman kartun tersebut. Namun pra-produksi pembuatan film kartun animasi ini juga harus memenuhi standar-standar yang telah ditetapkan. Aplikasi yang digunakan untuk membuat film kartun animasi ini pun beragam, diantaranya PaintTool SAI, Toon Boom Harmony, Adobe Premiere,,Adobe Photoshop, Adobe After Effect dan masih banyak lainnya.

Dalam pembuatan film kartun yang berjudul "Malaikat Cantikku" penulis menggunakan aplikasi Paint Tool SAI sebagai tempat menggambar setiap karakter serta backgroundnya. Aplikasi ini cukup terkenal dikalangan animator. Penulis memilih menggunakan aplikasi ini karena, aplikasi ini cukup mudah digunakan dan dengan tools yang cukup lengkap akan mempermudah dalam penggambaran karakter ataupun background. Selain itu penulis juga menggunakan aplikasi Adobe After Effect dan Adobe Premiere sebagai tempat merendering setiap gambar yang telah dirancang dengan PaintTool SAI untuk dijadikan satu kesatuan film kartun yang utuh.

Dalam pembuatan film kartun ide yang kreatif. Alur cerita film kartun yang baik, proses pewarnaan yang sesuai, dan pergerakan yang halus sangatlah diperlukan sehingga film yang dihasilkan juga terlihat bagus dan dengan hasil yang maksimal.

Kata Kunci : Film Kartun Animasi, *Paint Tool SAI*, *Adobe Premiere Pro CS3*, *Adobe Affter Effect CS3*.

ABSTRACT

At the present time, The animation cartoon film has been growing rapidly. This can be seen in various television broadcasts. With the rapid development of today's cartoons, it is important for us to understand how the cartoon film production. But pre-production of the animation cartoon films also must meet standards that have been set. Application used to create this animated cartoon films were diverse, including PaintTool SAI, Toon Boom Harmony, Adobe Premiere, Adobe Photoshop, Adobe After Effects and more.

In the cartoon titled "MY BEAUTIFUL ANGEL" author uses PaintTool SAI application as a draw each characters and backgrounds. This application is quite famous among animators. I choose using this applications because, it so easy to used and then with complete tools will help in the painting of characters and backgrounds. In Addition, I also using the application adobe after effects and Adobe Premiere as a combine any image that has been designed with Paint Tool SAI.

In cartoon movie creative ideas so needed . The storyline of good cartoons, coloring process appropriate, and smooth movement is required so that the resulting film also looks good and with maximum results.

Keyword : *Animated Cartoon Movie, Paint Tool SAI, Adobe Premiere Pro CS3, Adobe Affter Effect CS3.*