

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D“INDAHNYA
BERBAGI” MENGGUNAKAN GAMBAR VEKTOR**

SKRIPSI



disusun oleh

Yan Fernandes Jopala

10.22.1276

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D“INDAHNYA
BERBAGI” MENGGUNAKAN GAMBAR VEKTOR**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi Transfer



disusun oleh

Yan Feranandes Jopala

10.22.1276

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “INDAHNYA
BERBAGI” MENGGUNAKAN GAMBAR VEKTOR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yan Feranandes Jopala

10.22.1276

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 17 Mei 2013

Dosen Pembimbing



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “INDAHNYA
BERBAGI” MENGGUNAKAN GAMBAR VEKTOR**

yang disusun oleh

Yan Fernandes Jopala

10.22.1276

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 8 Desember 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bambang Sudaryatno, Drs, MM

NIK. 190302029

Sudarmawan, MT

NIK. 190302035

Robert Marco, MT

NIK. 190302228

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Desember 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

MOTTO

- Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil.
- Tinggalkanlah kesenangan yang menghalangi pencapaian kecemerlangan hidup yang di idamkan. Dan berhati-hatilah, karena beberapa kesenangan adalah cara gembira menuju kegagalan



HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ *Allah SWT beserta junjungan-Nya Nabi Besar Muhammad SAW.*
- ❖ *Ayah dan Ibu yang sangat saya cintai yang telah memberikan do'a, kasih sayang serta dukungan moral, spiritual dan material yang tak ternilai harganya.*
- ❖ *adik tercinta : adek agnes, yang selalu memberikan motivasi dan semangat sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan.*
- ❖ *Dosen Pembimbing Pak Melwin yang tidak bosan-bosan nya memberikan arahan, motivasi dan bimbingan.*
- ❖ *Teman-teman S1-IS-A angkatan 2010.*
- ❖ **Thanks ALL.**

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya,serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK “AMIKOM”. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 10 Desember 2014

Penulis

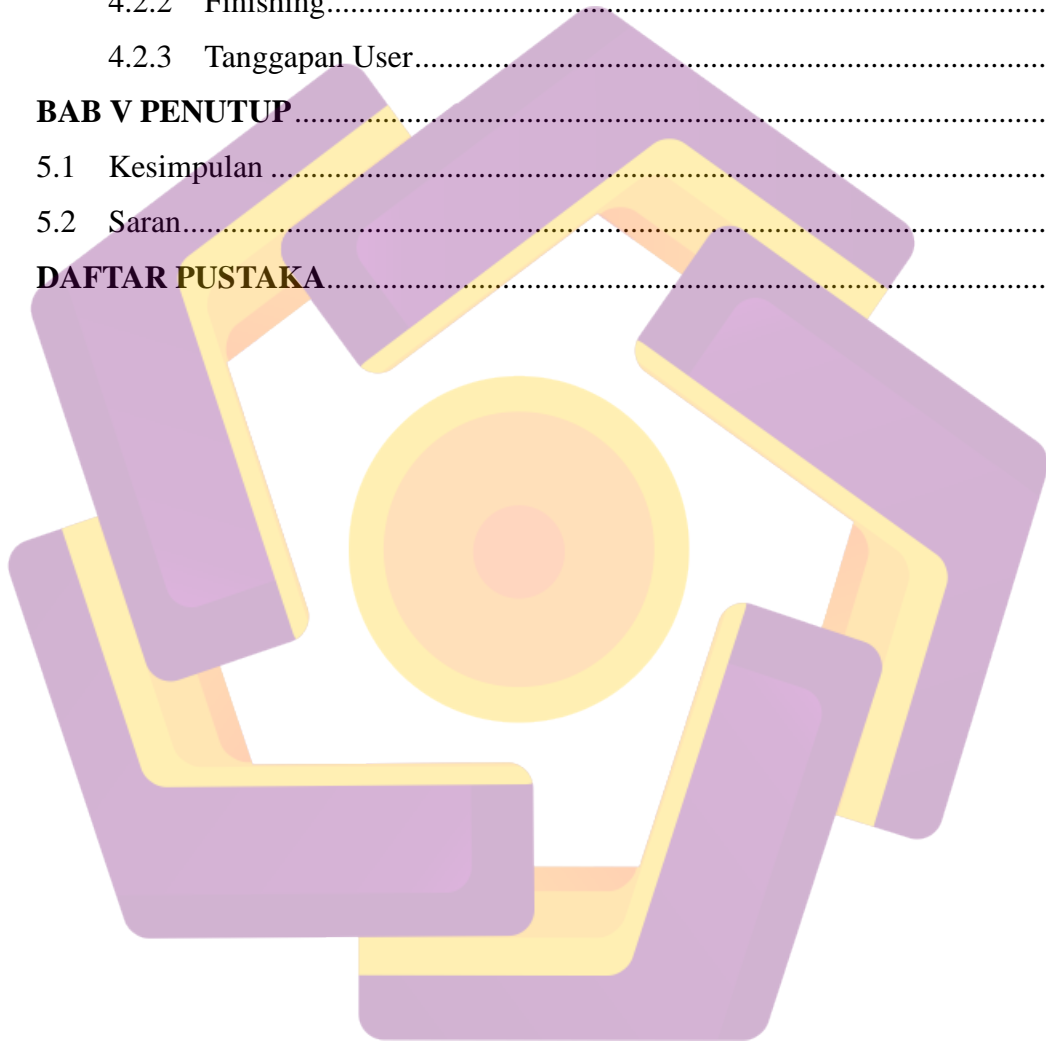
DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Perancangan Film Kartun	4
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.1.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Pengertian Animasi	7
2.3 Sejarah Animasi	7
2.4 Jenis Animasi	8
2.4.1 Animasi 2D	9

2.4.2	Animasi 3D	9
2.4.3	Animasi Tanah Liat	9
2.4.4	Animasi Jepang (Anime).....	9
2.5	Teknik-teknik Animasi	9
2.5.1	Animasi Sel	10
2.5.2	Animasi Frame	10
2.5.3	Animasi Sprite.....	10
2.5.4	Animasi Lintasan	10
2.5.5	Animasi Spine	10
2.5.6	Animasi Vektor.....	11
2.5.7	Animasi Karakter	11
2.5.8	Computational Animation	11
2.5.9	Morphing.....	11
2.6	Prinsip Animasi	11
2.6.1	Squash and Scretch	12
2.6.2	Staging	12
2.6.3	Arcs	13
2.6.4	Secondary Action	13
2.6.5	Timing	14
2.6.6	Solid Drawing	14
2.6.7	Appeal	15
2.7	Bentuk Film Animasi Berdasarkan Masa Putarnya	15
2.8	Kebutuhan Dasar Peralatan Animasi.....	16
2.8.1	Drawing Table	16
2.8.2	Decent Chair.....	16
2.8.3	Desk Lighting.....	16
2.8.4	Mirror	16
2.8.5	Paper.....	17
2.8.6	Pencils	17
2.8.7	Eraser.....	17
2.8.8	Microphone atau Headset.....	17

2.8.9	Scanner atau kamera digital	17
2.8.10	Komputer	18
2.9	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	18
2.9.1	Produser	18
2.9.2	Sutradara	18
2.9.3	Scriptwriter atau Screenwriter.....	19
2.9.4	Storyboard Artis	19
2.9.5	Drawing Artist.....	19
2.9.6	Coloring Artist.....	20
2.9.7	Background Artist	20
2.9.8	Checker	20
2.9.9	Editor.....	20
2.9.10	Talent.....	20
2.10	Istilah-istilah Dalam Film	21
2.11	Perangkat Lunak Dalam Film Kartun	25
2.11.1	Adobe Flash CS3	25
2.11.2	Adobe Audition 3.0	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN		30
3.1	Pra Produksi	30
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.2	Perancangan Film Kartun.....	35
3.2.1	Ide Cerita.....	35
3.2.2	Tema.....	36
3.2.3	Pembuatan Log Line	36
3.2.4	Pembuatan Sinopsis	36
3.2.5	Pembuatan Diagram Scene	40
3.2.6	Perancangan Karakter	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Produksi	46
4.1.1	Pembuatan Key Animation	48
4.1.2	Pembuatan in between Animation.....	48

4.1.3	Pembuatan Background	49
4.1.4	Coloring.	50
4.1.5	Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe Flash CS3.	52
4.2	Pasca Produksi	55
4.2.1	Dubbing.....	55
4.2.2	Finishing.....	60
4.2.3	Tanggapan User.....	64
BAB V PENUTUP		65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA		67



DAFTAR TABEL

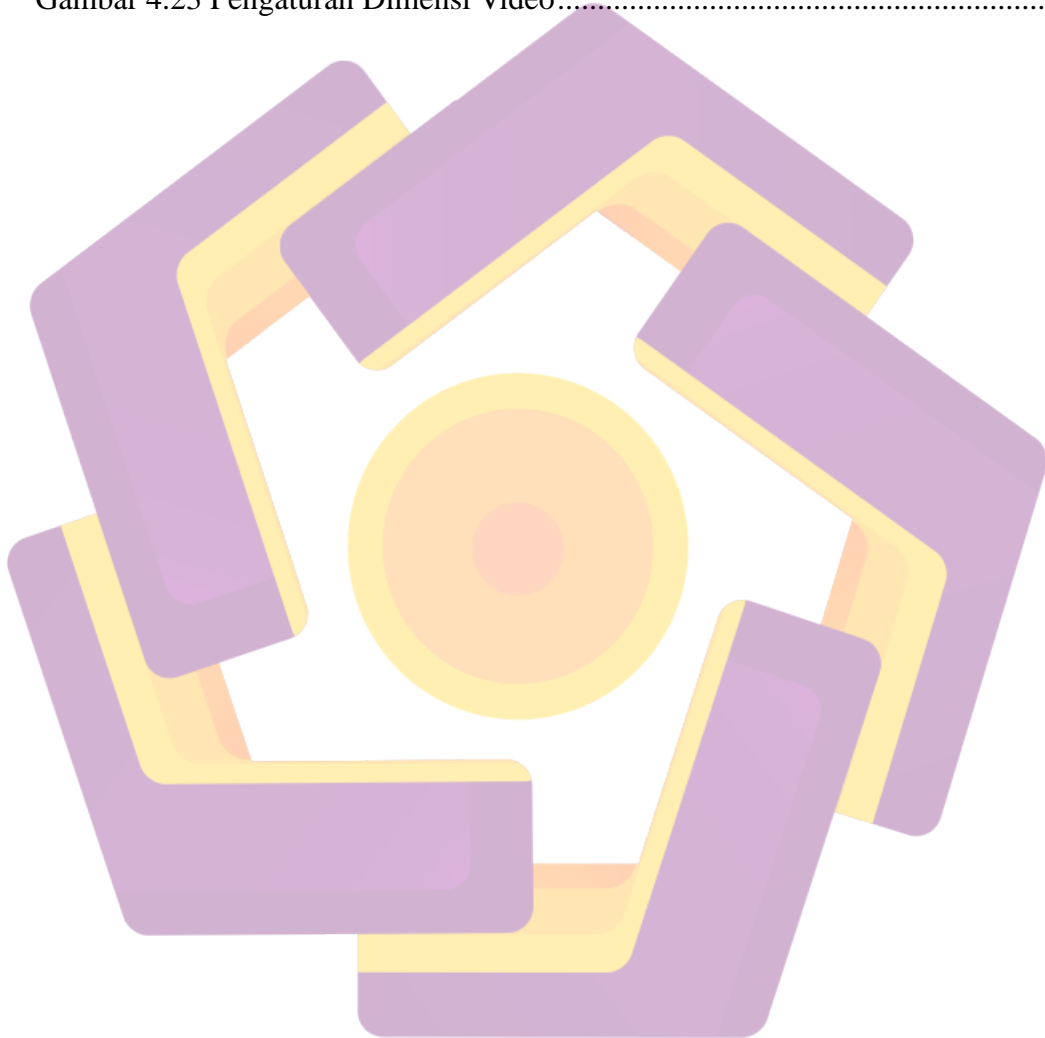
Tabel 3.1 Rincian Biaya	32
Tabel 3.2 Storyboard	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squah And Stretch.....	13
Gambar 2.2 Staging.....	13
Gambar 2.3 Arcs.....	14
Gambar 2.4 Secondary Action	14
Gambar 2.5 Timing	15
Gambar 2.6 Solid Drawing	15
Gambar 2.7 Tampilan Kerja Adobe Flash CS3	25
Gambar 2.8 Tampilan Kerja Adobe Audition 3.0.....	29
Gambar 3.1 Diagram Scene	41
Gambar 3.2 Karakter Rian	42
Gambar 3.3 Karakter Rina	42
Gambar 4.1 Key Animation A1 dan A2	48
Gambar 4.2 Inbetween Animation	49
Gambar 4.3 Background	50
Gambar 4.4 Window Color	51
Gambar 4.5 Hasil Pewarnaan.....	51
Gambar 4.6 Windows Document Properties.....	53
Gambar 4.7 Stage Indahnya Berbagi	53
Gambar 4.8 Background dan Foreground.....	53
Gambar 4.9 Export Flash Video.....	53
Gambar 4.10 Dubber Kering.....	55
Gambar 4.11 Dubber Basah	55
Gambar 4.12 Dubber Kombinasi	56
Gambar 4.13 Multitrack Rekaman.....	57
Gambar 4.14 Record	57
Gambar 4.15 Save Record.....	58
Gambar 4.16 Siap Rekam	58
Gambar 4.17 Tombol Record.....	59

Gambar 4.18 Hasil Rekaman	59
Gambar 4.19 Menghilangkan Noise	60
Gambar 4.20 Export Movie.....	62
Gambar 4.21 Pengaturan Dimensi	62
Gambar 4.22 Pengaturan Compressor.....	62
Gambar 4.23 Pengaturan Dimensi Video.....	62



INTISARI

Film kartun merupakan serangkaian gambar yang bergerak hingga menyerupai gambar hidup. Tentu ini adalah suatu hal yang istimewa dan mengagumkan. Maraknya film kartun yang berkembang saat ini tidak diimbangi dengan pembuatan film kartun yang bertema indahnnya berbagai antar sesama. Padahal berbagi antar sesama merupakan sikap dan perilaku yang mengandung kebersamaan, persahabatan dan tolong menolong di dalamnya. Untuk itu penulis membuat film kartun dengan judul “Indahnnya Berbagi”.

Tujuan dari penelitian yang dibuat penulis adalah untuk membuat film kartun 2D yang ceritanya di adaptasi dari kehidupan sehar-hari. Metode yang digunakan yaitu metode M. Suyanto dimana dalam metode tersebut menjelaskan bahwa tahapan dalam membuat film kartun terdiri dari empat tahapan, yaitu pengembangan, pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Film kartun tersebut telah sesuai dengan standar yang ada, baik dari segi komposisi warna, ukuran background, teknik kamera yang digunakan, penggambaran tokoh karakter, dan kesesuaian cerita. Berkaitan dengan banyaknya hambatan dalam memproduksi film kartun, maka diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat memperbanyak gambar pada frame agar pergerakan dalam film kartun yang dihasilkan akan lebih halus lagi.

Kata Kunci : Animasi, Film Kartun, Indahnnya Berbagi

ABSTRACT

Cartoon movie is a series of moving images to resemble a live image. Of course this is something special and amazing. Growing proliferation of cartoons is not currently matched by making cartoon-themed beauty among many others. Though sharing between people is the attitude and behavior of containing togetherness, friendship and helping each other in it. To the authors make a cartoon movie with the title "Indahnya Berbagi".

The purpose of the study is that the writers to make a 2 D animated movie that adaptation of the story in Daily Life. The method used is the method M.Suyanto where the method is explained that the steps in making a cartoon consists of four phases, namely development, pre-production, production, and post production.

The cartoons are in compliance with existing standards, both in terms of color composition, the size of the background, the camera technique used, the portrayal of the characters, and the suitability of the story. Associated with many obstacles in producing cartoon films, it is expected that in future studies can reproduce an image in a frame so that the movement of the cartoons were produced to be more smooth.

Keyword : Animation, Cartoon, Indahnya Berbagi