

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “ROCKY DAN NORTON”
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI *EXAGGERATION***

SKRIPSI



disusun oleh

Fachri Amirul Ramdhani

09.12.4144

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

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “ROCKY DAN NORTON”
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI *EXAGGERATION***

Skripsi

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Fachri Amirul Ramdhani

09.12.4144

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “ROCKY DAN NORTON” DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMASI EXAGGERATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fachri Amirul Ramdhani

09.12.4144

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Maret 2014

Dosen Pembimbing



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng.

NIK 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “ROCKY DAN NORTON” DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMASI EXAGGERATION**

yang disusun oleh

Fachri Amirul Ramdhani

09.12.4144

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 18 September 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302105



Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal, 03 September 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suwanto, M.M.
NIK. 190302001



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

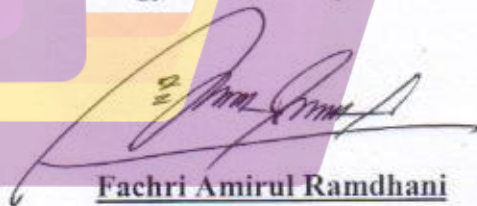
Nama : Fachri Amirul Ramdhani

NIM : 09.12.4144

Jurusan : S-1 Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta

Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi didalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu instansi pendidikan dan sepanjang pengamatan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang pernah diterbitkan kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebut dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 03 September 2014



Fachri Amirul Ramdhani

NIM : 09.12.4144

HALAMAN MOTTO

MOTTO

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh pula kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.

(Q.S Al-Baqarah 216)

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.

(Q.S Al-Insyirah 6-7)

“Belajarlaha !!! Meskipun ilmu yang kau dapat sedikit tetapi akan membawa manfaat yang besar untuk kehidupan di kemudian hari “

(Tarmizi Umar Ali)

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Sebuah persembahan untuk mereka yang ada dalam
hatiku

Kehadirat Allah atas anugerah dan rahmat yang engkau berikan kepadaku,
atas raga yang engkau titipkan kepadaku, Sungguh Aku Bersyukur Kepada-
Mu

Serta kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW.

Yang Tercinta kedua Orang Tua ku, Ayahanda Zuni Surono dan Ibunda
Nurul Sa'adah. Beribu-ribu terima kasih mungkin tak akan pernah cukup
untuk membalas semua yang telah diberikan, Terima kasih atas segala Doa
dan Dukungan, didikan, kasih sayang yang tak terhingga yang selalu kalian
tunjukkan kepadaku

Kakaku-kakakku makasih telah memberiku motivasi dan semangat
selama ini, makasih sudah sayang sama adikmu ini.

Terima kasih buat Bu dhe Seh Anik dan Bu dhe Zumrotun yang sudah
Membantu dan memberi semangat untuk cepat menyelesaikan skripsi
ini, Terima kasih banyak bu dhe

Terima kasih buat Sahabat-sahabatku Rendra, Agung, Rizki, Ivan, Nurul
yang selalu menemaniku saat susah maupun senang tanpa kalian bukan
apa-apa aku di sini.

Serta Pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah
membantu hingga laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan, Terima kasih
dari yang terdalam semoga kebaikan kalian akan mendapatkan balasan

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya bagi penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan proses penyusunan skripsi yang merupakan salah satu prasyarat untuk meraih gelar S1. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Allah SWT. Atas segala hidayah, barokah dan taufiq-nya.
2. Bapak Prof Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Drs, Bambang Sudaryatno, M.M selaku selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
4. Bapak Melwin syafrizal, S.kom. M.Eng selaku dosen Pembimbing. Terima kasih atas segala bantuan, motivasi, dan pengetahuannya.
5. Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta, terima kasih atas semua segala bantuan, motivasi, dan pengetahuannya selama ini.
6. Dan semua pihak yang tidak dapat tertulis satu persatu. Terimakasih telah membantu hingga terselesaikan skripsi ini.

Di akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Yogyakarta, 03 September 2014

Fachri Amirul Ramdhani

DAFTAR ISI

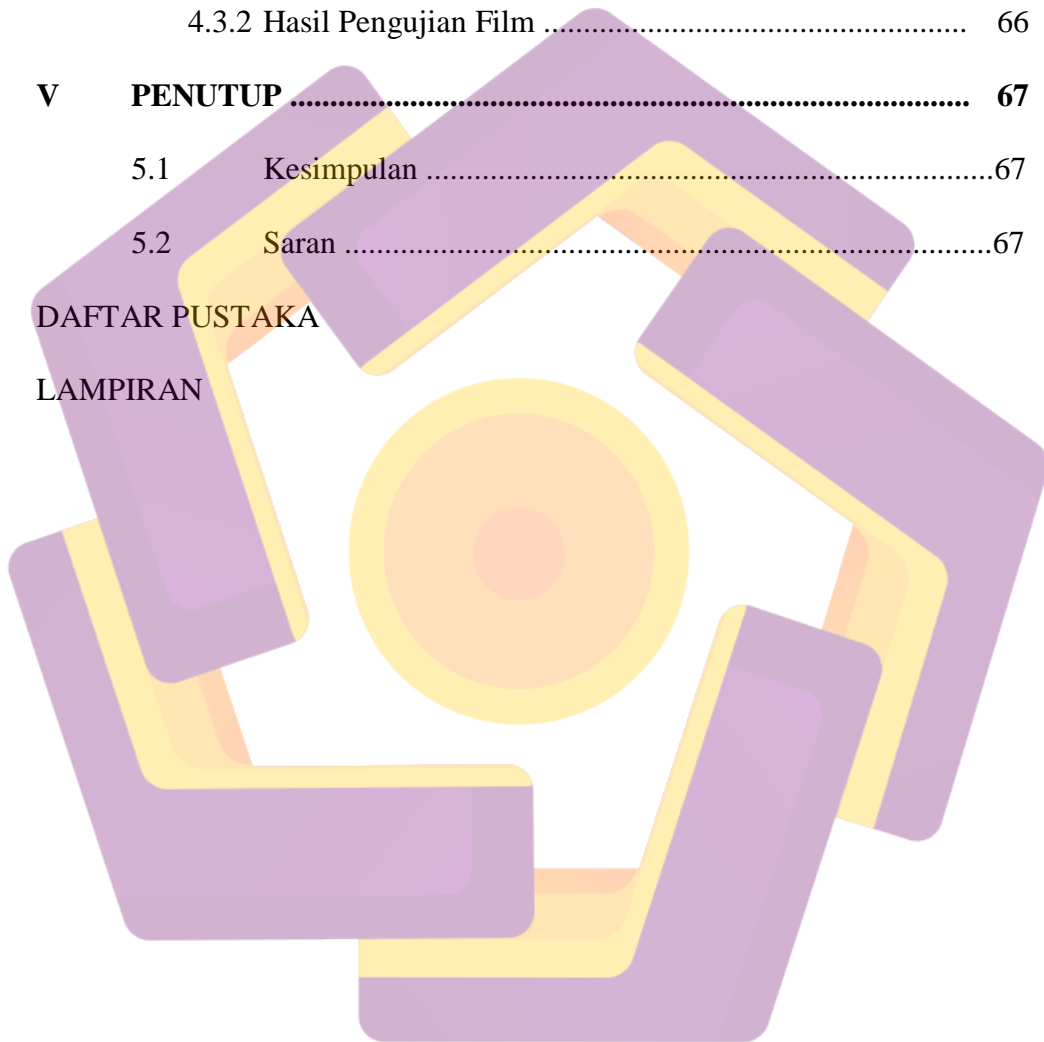
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRAKSI	xvi
I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1 Metode Kepustakaan	4
1.6.2 Metode Observasi	4

1.6.3 Metode Wawancara	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
1.8 Jadwal Kegiatan	6
II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Pengertian Animasi	9
2.3 Sejarah Animasi	9
2.4 Macam-macam Animasi	10
2.5 Prinsip-prinsip Animasi	13
2.5.1 Solid Drawing	13
2.5.2 Timing & Spacing	14
2.5.3 Squash & Stretch	14
2.5.4 Anticipation	15
2.5.5 Slow In and Slow Out	16
2.5.6 Arcs	16
2.5.7 Secondary Action	17
2.5.8 Follow Thru and Overlapping Action	17
2.5.9 Straight Ahead Action and Pose to Pose	17
2.5.10 Staging	19
2.5.11 Appeal	19
2.5.12 Exaggeration	20
2.6 Teknik Animasi	20
2.7 Tahap dan alur Pembuatan Film Kartun	22

2.7.1	Pra Produksi	22
2.7.2	Produksi	23
2.7.3	Pasca Produksi	24
2.8	Standar Video	25
2.9	Perangkat lunak dalam Pembuatan Film Kartun	25
2.9.1	CTP Pro 1.8	25
2.9.2	Adobe Photoshop CS3	26
2.9.3	Adobe Premiere Pro CS3	26
2.9.4	Adobe Soundbooth CS3	26
III	ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM	27
3.1	Tahapan Analisis	27
3.1.1	Analisis SWOT	27
3.2	Pilihan Strategi Produksi	28
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	29
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	30
3.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)	31
3.2.4	Jadwal Produksi	32
3.3	PraProduksi	33
3.3.1	Ide Cerita	33
3.3.2	Tema	34
3.3.3	Logline	34
3.3.4	Sinopsis	34
3.3.5	Diagram Scene	37

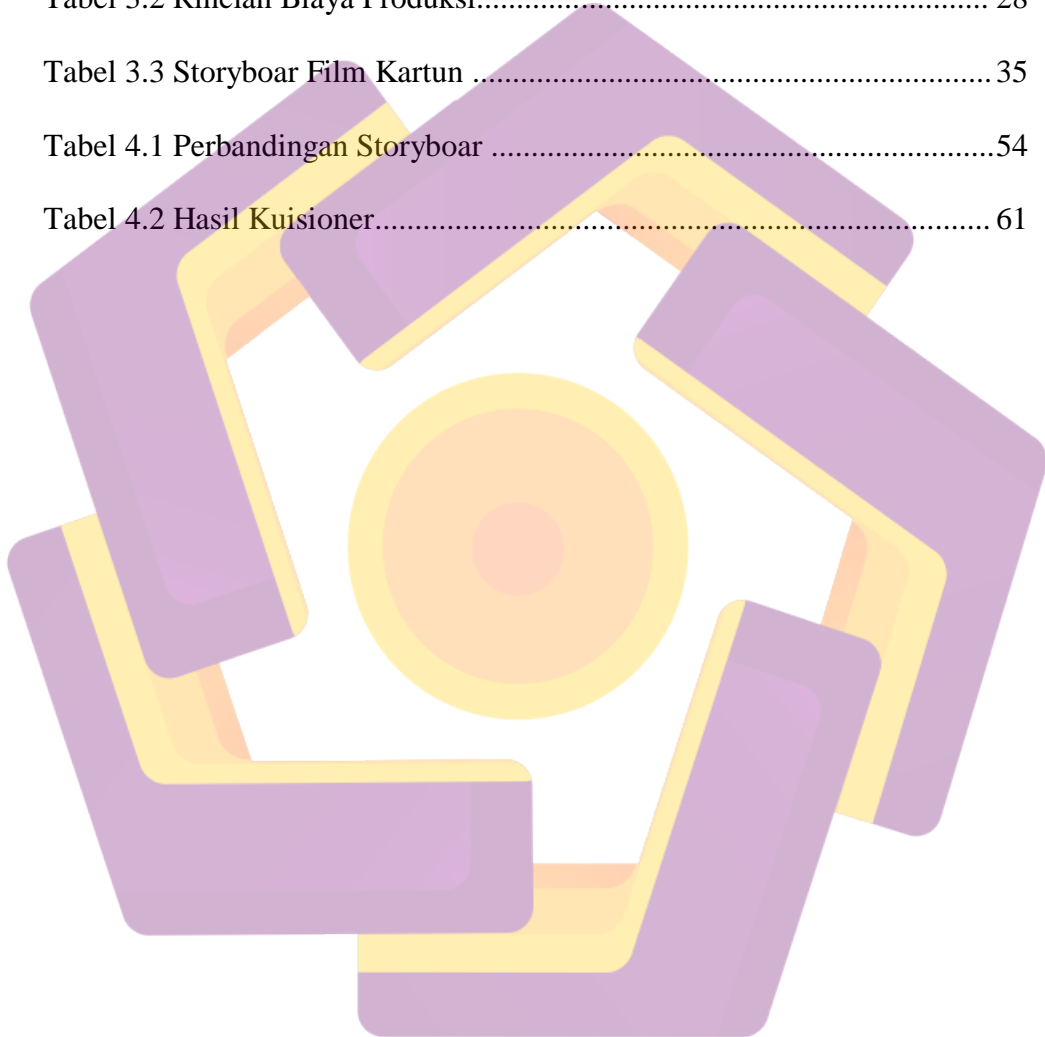
3.3.6	Naskah	40
3.3.7	Character Development	40
3.3.7.1	Karakter Utama	40
3.3.7.2	Karakter Pendukung	41
3.3.7.3	Background	42
3.3.8	Storyboard	43
IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	44
4.1	Proses Produksi	44
4.3.1	Skema Pembuatan Film Kartun Twinky	44
4.3.2	Drawing	45
4.1.2.1	Menggambar Karakter	45
4.1.2.2	Pembuatan Background	45
4.1.2.3	Coloring	46
4.1.2.4	Membuat Gambar Kunci	47
4.3.3	Animation Menggunakan CTP Pro 1.8	47
4.1.3.1	Penganimasian	50
4.2	PascaProduksi	54
4.2.1	Dubbing dengan Adobe Soundbooth CS3	54
4.2.1.1	Merekam Suara	54
4.2.1.2	Menghilangkan Noise	55
4.2.2	Testing	56
4.2.2.1	Testing Video	57
4.2.3	Editing dengan Adobe Premiere Pro CS3	60

4.2.3.1	Menyusun Video dan Suara	62
4.2.3.2	Rendering Adobe Premiere Pro CS3	63
4.3	Pengujian Film	64
4.3.1	Kuisisioner	65
4.3.2	Hasil Pengujian Film	66
V	PENUTUP	67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	7
Tabel 3.1 Rincian Biaya Kebutuhan Perangkat Keras.....	26
Tabel 3.2 Rincian Biaya Produksi.....	28
Tabel 3.3 Storyboar Film Kartun	35
Tabel 4.1 Perbandingan Storyboar	54
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner.....	61

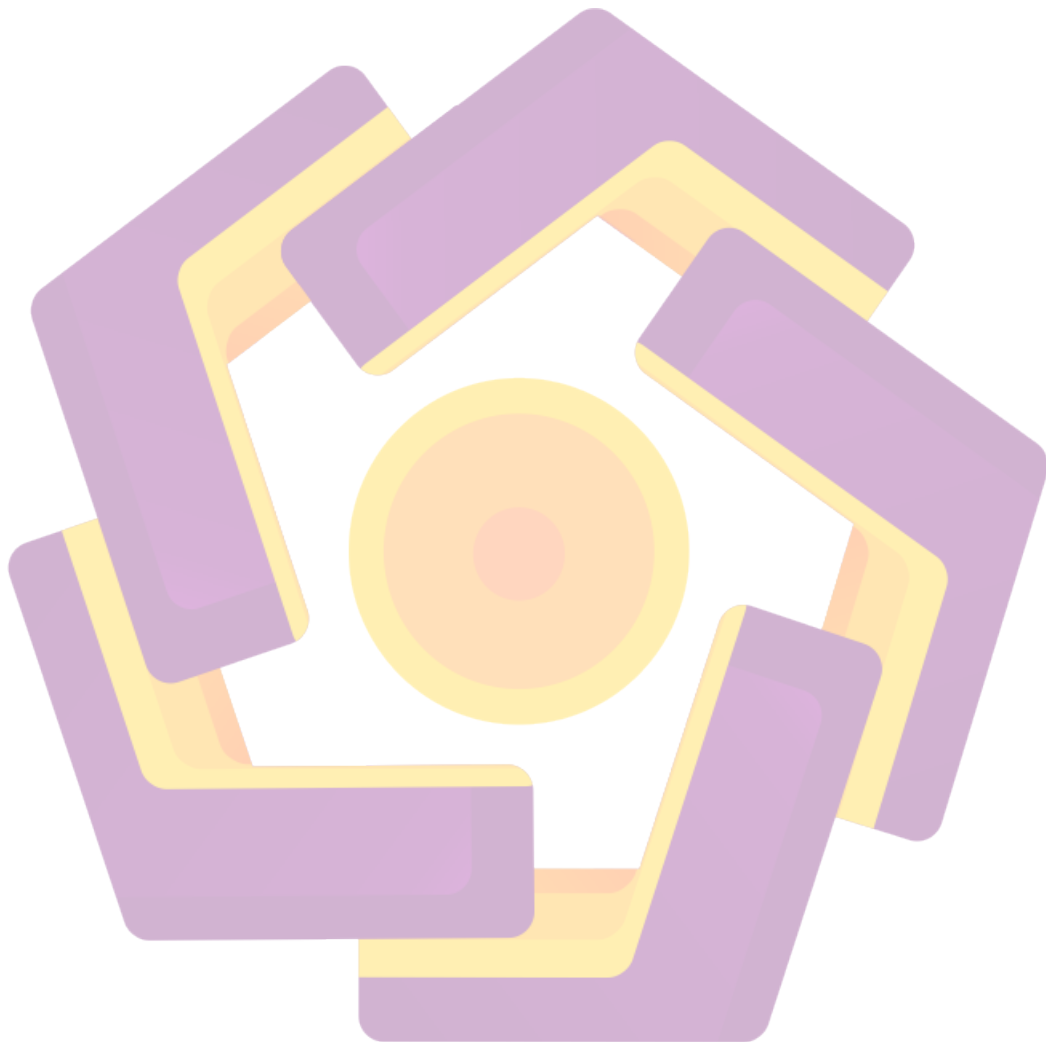


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Solid Drawing	14
Gambar 2.2 Timing dan Spacing	14
Gambar 2.3 Squesh& Stretch	15
Gambar 2.4 Anticipation	15
Gambar 2.5 Slow In and Slow Out	16
Gambar 2.6 Arcs	16
Gambar 2.7 Follow Through Overlapping Action	17
Gambar 2.8 Straight Ahead Action	18
Gambar 2.9 Pose to Pose	18
Gambar 2.10 Staging	19
Gambar 2.11 Appeal	19
Gambar 2.12 Exaggeration	20
Gambar 2.13 Film Chiken Run dan Film Celebrity Deadmatch	21
Gambar 2.14 Film Pinokio	21
Gambar 3.1 Twingky	41
Gambar 3.2 Simon	41
Gambar 3.3 Backgroun 1 Film Kartun Rocky	42
Gambar 3.4 Backgroun 2 Film Kartun Rocky	42
Gambar 3.5 Backgroun 3 Film Kartun Rocky	43
Gambar 4.1 SkemaPembuatan Film Kartun Rocky	44
Gambar 4.2 PembuatanKarakter	45
Gambar 4.3 PembuatanBackgroun Film Kartun Rocky	46

Gambar 4.4 Color Karakter Rocky	47
Gambar 4.5 Key Animation A1 dan A2.....	47
Gambar 4.6 Tampilan utama CTP Pro 1.8	48
Gambar 4.7 Membuat Scene baru	48
Gambar 4.8 Scene Properties	49
Gambar 4.9 Import File	49
Gambar 4.10 Kolom Layer Editing	50
Gambar 4.11 Animasi Frame by Frame	51
Gambar 4.12 Mengatur Frame	51
Gambar 4.13 Layer CAM	52
Gambar 4.14 X pan Y pan	52
Gambar 4.15 Export Frame	53
Gambar 4.16 Compressor	53
Gambar 4.17 Tampilan Merekam Suara	54
Gambar 4.18 Start Recording	55
Gambar 4.19 Noise Reduction	55
Gambar 4.20 Blok semua Layer	56
Gambar 4.21 Capture Noise	56
Gambar 4.22 Jendela Selamat Datang Adobe Premiere Pro CS3	60
Gambar 4.23 Jendela New Project	61
Gambar 4.24 Import File Video	61
Gambar 4.25 Timeline	62
Gambar 4.26 Melakukan Export untuk Rendering	63

Gambar 4.27 Mengatur Format Rendering	64
Gambar 4.28 Proses Rendering Video	64



INTISARI

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang, itu berkembang pesat terutama di bidang multimedia. Misalnya pengembangan films kartun yang sudah dikenal, di Indonesia, film animasi kartun penonton 2 dimensi (2D) yang umumnya anak-anak sudah mulai naik. Ini dalam produksi film yang menyebabkan banyak genre drama, horor, dan komedi, menghasilkan penurunan dalam memperhatikan film animasi 2D. Namun pada kenyataannya dari Indonesia mampu memproduksi film animasi 2D dan memproduksi film kartun yang baik biasanya memerlukan sumber sumber daya manusia yang sangat mahir dan jadwal produksi yang lama.

Para animator lokal, animator pemula menganggap bahwa industri film kartun butuh biaya produksi yang sangat besar, sumber daya manusia yang sangat mahir, jadwal produksi lama waktu kerja panjang serta prospek kedepan yang kurang menjanjikan. Selain itu juga animator pemula memiliki ide kecil dan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam memproduksi film animasi kartun dan teknik apa saja yang harus digunakan dalam pembuatan film kartun.

Sistem informasi dan komputerisasi sekarang dapat memproduksi film 2D animasi dengan biaya yang relatif murah dan waktu kerja yang relatif cepat karena sekarang ada software yang terkait yaitu adobe flash. Apalagi jika di didukung oleh sumber daya manusia dan memiliki kreativitas, produktif sehingga mereka dapat menghasilkan produk bernilai positif bagi masyarakat umum terutama perkembangan film animasi agar tidak boleh lagi mengimpor film animasi dari luar.

Kata Kunci : Teknik berlebihan animasi, animasi, kartun film

ABSTRACT

Technology development in the days of now, it is growing rapidly especially in the field of multimedia. For example the development of cartoon films. As that have been known, in Indonesia, the audience film animated cartoons 2 dimensions (2D) that is generally kids have started to rise. It's in the production of movies that cause many genres drama, horror, and comedy, resulting in a reduction in attention to animated film 2D. But in fact of Indonesia capable of producing animated film 2D and producing films cartoon good usually requires a source of human resources who is highly proficient and schedule the production of the old one.

The animators local esp, animators novice assume that the film industry of cartoons cost of production that is very large, human resources who is highly proficient, production schedule long working long time as well as the prospect of fore that is less promising. Besides that also animators novice have had little idea and the measures that must be undertaken in producing films animated cartoons and engineering what it must used in making a film of cartoon.

The information system and computerized now can produce animated film 2D at a cost that relatively cheap and time working relatively quickly as there is now a softwares related, as an adobe flash. Moreover, if in backed by human resources and having creativity, productive so they can produce products worth positive for the general public especially the development of animated film so should not be again import animated films from the outside.

Keyword : *exaggeration animation technique, animation, cartoons movie*