

**PENGGABUNGAN ANIMASI 2D DAN VIDEO
DENGAN TEKNIK ROTOSCOPING
MENGUNAKAN TOON BOOM HARMONY**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Catur Arrahman

06.11.1170

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM “KARTUN EFEK”
DENGAN MENGGABUNGKAN ANIMASI 2D DAN VIDEO
MENGUNAKAN TEKNIK ROTOSCOPING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Catur Arrahman

06.11.1170

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Maret 2014

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGGABUNGAN ANIMASI 2D DAN VIDEO
DENGAN TEKNIK ROTOSCOPING
MENGUNAKAN TOON BOOM HARMONY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Catur Arrahman

06.11.1170

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 21 November 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 November 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya 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 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.

Yogyakarta, 11 Maret 2014

Catur Arrahman

NIM : 06.11.1170

MOTTO

- Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya, adalah sesuatu yang utama.
-

- Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah, kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri.
-

- Janganlah larut dalam satu kesedihan, karena masih ada hari esok yang menyongsong dengan sejuta kebahagiaan.
-

- Seorang sahabat adalah suatu sumber kebahagiaan dikala kita merasa tidak bahagia.
-

- Kebaikan tidak bernilai selama diucapkan, akan tetapi bernilai sesudah dikerjakan.
-

PERSEMBAHAN

- *Allah SWT yang sudah mengantarkanku sampai sejauh ini, Rahmat dan Karunia-MU tiada batasnya.*
- *Nabi Agung Muhammad SAW yang menjadi panutan hidupku, yang telah mengantarkan kita dari zaman Jahiliah ke zaman yang terang benerang seperti sekarang ini.*
- *Buat keluargaku, Bapak, Ibu, dan saudara – saudara tercinta, kalian harta yang paling berharga dihidupku, tanpa kalian aku tidak bisa seperti ini.*
- *Terima kasih kepada Bapak M. Suyanto selaku ketua AMIKOM beserta Dosen2 pengajar dan Staff AMIKOM, Saya doakan Amikom menjadi Perguruan Tinggi Komputer Terbaik Dunia.*
- *Thanks buat Dosen Pembimbingku Pak Amir Fatah Sofyan, ST.,M.Kom. Bapak dosen yang telah sabar selama ini dalam membimbing saya, Thanks ya pak udah mau bimbing saya, mahasiswamu ini yang kadang suka bingungin kalau bimbingan.*
- *Thanks buat semua orang yang sudah mendukungku selama ini, sayanku, cintaku Ardia Lusiana, teman seperjuangan (Usman, Pras & Yeta, Cahyo, Arif, Ari), Crew Eksklusif (Mbak Nur, Mbak Elin, Feri, Desti, May, Yani, Ika, Rudi, Ipin, Huda, Panca, Isnu, Imron, Arif, Wilman).*

-----Terima Kasih-----

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Atas Berkat dan Rahmat Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah serta Inayahnya sehingga Skripsi ini dapat selesai dengan lancar, dengan judul ” **Penggabungan Animasi 2D dan Video dengan Teknik Rotoscoping Menggunakan Toon Boom Harmony**”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat studi yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, guna menyelesaikan akhir studi pada jenjang program S1. Dengan selesainya Skripsi ini, penyusun mengucapkan banyak terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST.,M.Kom. yang telah berkenan menjadi Dosen Pembimbing Skripsi saya, dan atas dorongan serta bimbingannya sehingga Skripsi ini dapat selesai dengan baik.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT dan bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang telah berkenan menjadi dewan penguji.
4. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua Jurusan program S1 Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
5. Bapak, Ibu, dan keluargaku tercinta yang telah memberikan dukungan moril, materil dan spirit selama ini.

6. Untuk semua pihak yang telah membantu kelancaran Skripsi ini serta teman-temanku semua yang telah membantu secara tidak langsung, saya ucapkan terima kasih atas dukungannya.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi, penulisan maupun pembahasan. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga Skripsi ini dapat berguna dikemudian hari dan dipergunakan dengan sebaik-baiknya. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya.

Yogyakarta, 11 Maret 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRAKSI.....	xiii
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	2
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
II. LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Penertian Multimedia.....	6
2.2 Pengertian Animasi.....	7
2.3 Jenis-jenis Animasi.....	7
2.4 Prinsip-prinsip Animasi.....	10
2.5 Macam-macam Animasi.....	13
2.6 Animasi Komputer.....	17
2.7 Rotoscoping.....	18

III. PERANCANGAN ANIMASI KARTUN.....	21
3.1 Pra Produksi	21
3.1.1 Ide Cerita.....	21
3.1.2 Tema Cerita.....	21
3.1.3 Logline	21
3.1.4 Sinopsis.....	22
3.1.5 Merancang Diagram Scene	24
3.1.6 Character Development	26
3.1.7 Naskah	26
3.1.8 Storyboard.....	28
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Produksi	30
4.1.1 Pembuatan Film Manusia (Bukan Animasi).....	30
4.1.2 Drawing.	31
4.1.3 Coloring	31
4.1.4 Proses Export	32
4.2 Pasca Produksi	32
4.2.1 Editing Video dan Rendering.....	32
V. PENUTUP.....	35
5.1 Kesimpulan	35
5.2 Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rotoscop.....	20
Gambar 2.2 Hasil Jadi Rotoscoping.....	21
Gambar 2.3 Diagram Scene	27
Gambar 2.4 Karakter Catur.....	28
Gambar 3.2 <i>Screenshot</i> kamera HTC One X yang digunakan sebagai kamera <i>CCTV (Close Cicuit Television)</i>	32
Gambar 2.5 Karakter Selesai di Drawing	33
Gambar 3.1 Karakter Selesai di Coloring	34
Gambar 3.2 Proses Editing dan Timeline	35
Gambar 3.3 Jendela Export Setting.....	36

INTISARI

Perkembangan teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat. Perkembangan teknologi tersebut memudahkan animator pemula untuk membuat film kartun 2D.

Perkembangan film kartun berawal dari teknologi sederhana yaitu berupa sekumpulan gambar pada kertas yang bergerak kemudian gambar tersebut di filmkan satu per satu. Sekarang dengan bantuan komputer membuat kartun lebih mudah khususnya dalam pembuatan film kartun 2D (2 Dimensi). Dalam membuat film animasi 2D sendiri terdapat teknik yang dikenal dengan “Rotoscoping”. Rotoscoping sendiri merupakan teknik menjiplak (tracing) pergerakan seseorang atau objek dari frame ke frame lain untuk menghasilkan kualitas gestur yang akurat. Dengan meninjau berbagai hal tersebut diatas, penulis mengambil topik dengan judul “Penggabungan Animasi 2D dan Video dengan Teknik Rotoscoping Menggunakan Toon Boom Studio Harmony”.

Di Indonesia banyak orang ingin membuat animasi tapi karena prosesnya yang rumit dan banyak yang tidak bisa menggambar manual, membuat mereka tidak jadi membuat animasi. Dengan menggunakan teknik rotoscoping orang dapat membuat animasi dengan mudah.

Kata kunci : animator, kartun 2D, rotoscoping.

ABSTRACT

The development of multimedia technology today has evolved more rapidly. The development of these technologies make it easier for novice animators 2D cartoons.

The development cartoons originated from a simple technology in the form of a set of moving images on paper then the filmed images one by one. Now with the help of a computer makes it easier, especially cartoons in cartoon filmmaking 2D (2 Dimensional). In 2D animated film itself contained a technique known as "Rotoscoping". Rotoscoping technique itself is a trace (tracing) the movement of a person or object from frame to frame another to produce an accurate gesture qualit. By reviewing a variety of the above, the authors take the topic titled "Merging 2D Animation and Video with Rotoscoping Techniques Using Toon Boom Studio Harmony".

In Indonesia, many people want to make an animation but because the process is complicated and stout that can not draw manually, making them not so create animations. By using the rotoscoping technique can create animations with ease.

Keywords : *animator, kartun 2D, rotoscoping.*

