

**PEMBUATAN FILM KARTUN ANIMASI 2D LEGENDA ULAR KEPALA
TUJUH KABUPATEN REJANG LEBONG BENGKULU**

SKRIPSI



disusun oleh

Lucky Abdur Rahman

11.12.5849

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN FILM KARTUN ANIMASI 2D LEGENDA ULAR KEPALA
TUJUH KABUPATEN REJANG LEBONG BENGKULU**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Lucky Abdur Rahman

11.12.5849

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN ANIMASI 2D LEGENDA ULAR
KEPALA TUJUH KABUPATEN REJANG LEBONG
BENGKULU**

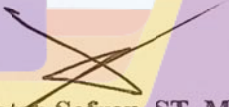
yang disusun oleh

Lucky Abdur Rahman

11.12.5849

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 November 2014

Dosen Pembimbing,


Amir Fath Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN ANIMASI 2D LEGENDA ULAR
KEPALA TUJUH KABUPATEN REJANG LEBONG
BENGKULU**

yang disusun oleh

Lucky Abdur Rahman

11.12.5849

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

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

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 28 Februari 2015



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 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, 27 Februari 2015

Lucky Abdur Rahman

11.12.5849

MOTTO

*"SUKSESMU TIDAK SELALU MEMBICARAKAN
TENTANG MATERI, MELAINKAN JUGA SAAT KITA
DAPAT BERMANFAAT BUAT ORANG
LAIN, TERUTAMA KELUARGA"*

(KATA BIJAK)

*SELAMA AKU BERJUANG YANG TERBAYANG
DIBENAKKU ADALAH WAJAH ORANGTUA. ORANG
TUAKU SEMANGATKU"*

(MARRY RIANA)

PERSEMBAHAN

Dalam penyelesaian Skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

- Allah SWT. Keberhasilan dan kebahagiaanku saat ini adalah jalan atas segala kehendak-Mu.
- Bapak saya, Bapak Amir Mahmud terima kasih atas segalanya, yang berjuang keras mengsucceskan anak-anaknya dalam sekolahnya, mensupport dan memotivasi anak-anaknya. “I LOVE YOU PAK”
- Mama saya, Ibu Harmili yang berjuang keras dan yang selalu berdoa agar anak-anaknya sukses. “I LOVE YOU MA”
- Adik saya, Hery Yobeng Tendano dan Riski Mardhatullah Marubawa “LOVE YOU”
- Keluarga besar saya: Keluarga besar dari Bapak (Wabi dan Bahina) dan keluarga besar dari Mama (Malsim dan Rusana)
- Dosen Pembimbing saya, Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom yang senantiasa sabar dalam membimbing saya dalam mengerjakan skripsi saya. Serta seluruh jajaran dosen STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang sudah memberikan ilmu kepada saya selama perkuliahan.
- Keluarga Besar Seven System 2011 dan Lokis Crew yang memberikan dukungan penuh dengan rasa kekeluargaannya terutama Hari Anggara, Reza Yuanda, Rifaldi Ridwan, Deswanto, Titok, Anjar, Yahya, Dimas, Nur yang membantu saya dalam menyelesaikan skripsi.
- Keluarga Besar Kost Pendopo yang memotivasi penuh dalam pengerjaan skripsi ini (Pakcik Jecki, Bang Riyan, Malik, Taqwa dan Hery)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah penyusun panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik.

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

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penyusun banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan saran selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan

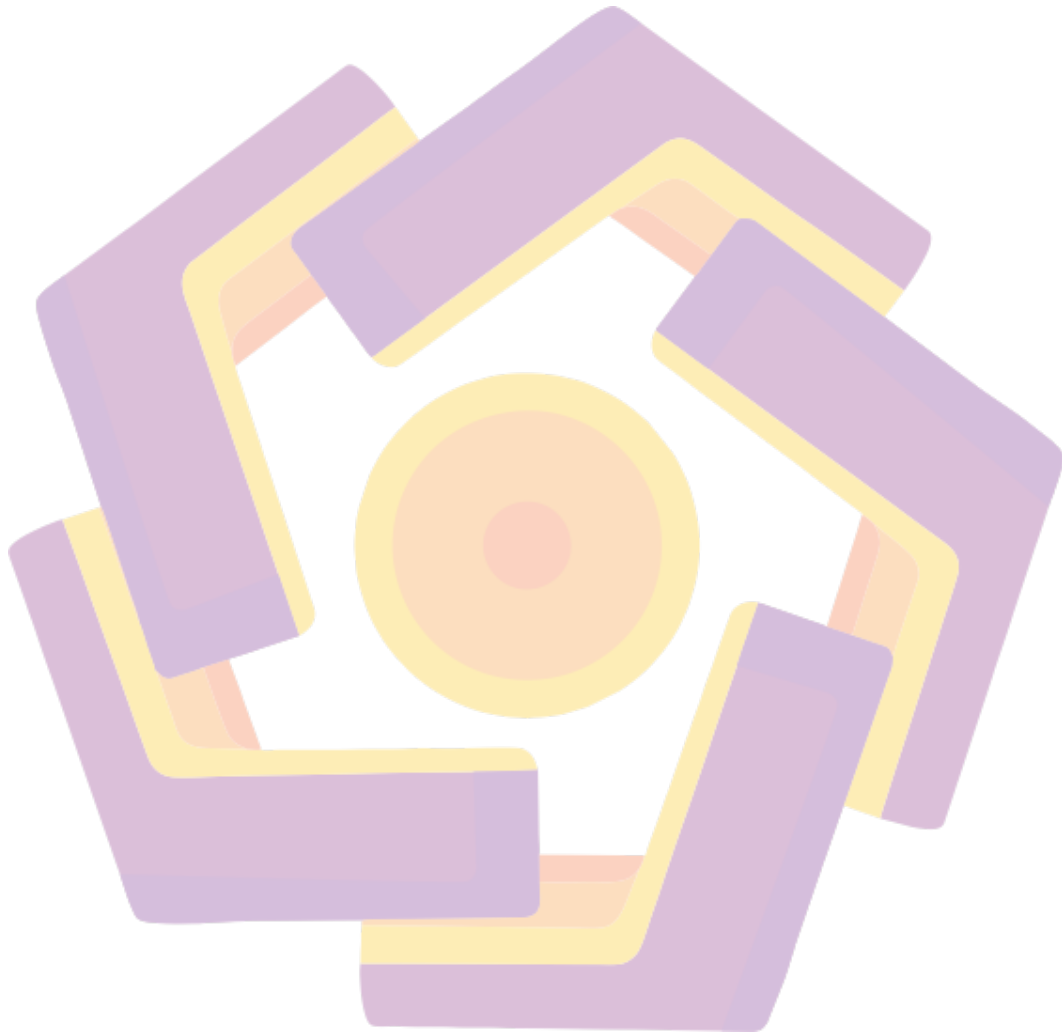
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB 1. 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 Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2. LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Pengertian Multimedia	6
2.3 Pengertian Animasi	6
2.4 Pengertian Animasi 2D	6
2.5 Prinsip-Prinsip Animasi	7
2.5.1 Squash and Stretch	7
2.5.2 Anticipation	7
2.5.3 Staging.....	8
2.5.4 Straight Ahead Action and Pose to Pose	8

2.5.5	Follow Through and Overlapping Action	8
2.5.6	Slow In Slow Out	9
2.5.7	Arcs	9
2.5.8	Secondary Action	9
2.5.9	Timing	10
2.5.10	Exaggeration	10
2.5.11	Solid Drawing.....	11
2.4.12	Appeal	11
2.6	Kebutuhan Dasar Pembuatan Film Kartun	11
2.6.1	Drawing Table/Lightboxes.....	12
2.6.2	Decent Chair	12
2.6.3	Desk Lighting	12
2.6.4	Paper	12
2.6.5	Cermin	12
2.6.6	Pensil	13
2.6.7	Eraser	13
2.6.8	Punch/Peghole.....	13
2.6.9	Pegbar.....	13
2.6.10	Scanner	13
2.6.11	Komputer.....	13
2.6.12	Kamera/Webcam.....	14
2.7	Pra Produksi	14
2.7.1	Menentukan Tema	14
2.7.2	Membuat Logline	14
2.7.3	Penulisan Sinopsis	14
2.7.4	Pembuatan Karakter	15
2.7.5	Storyboard	15
2.8	Proses Produksi	16
2.8.1	Drawing	16
2.8.2	Coloring.....	17
2.8.3	Background dan Foreground	17

2.8.4	Animating dan Editing	17
2.8.4.1	Animating	17
2.8.4.2	Editing	18
2.9	Pasca Produksi	18
2.10	Perangkat Lunak Yang Digunakan (Software)	18
2.10.1	Adobe Photoshop CS3.....	18
2.10.2	Adobe After Effect CS3	19
2.10.3	Adobe Flash CS3.....	20
2.10.4	Adobe Premiere CS3	21
2.10.5	Adobe Soundboot CS3	22
BAB 3.	ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	24
3.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	24
3.3	Pra Produksi	25
3.3.1	Tema.....	25
3.3.2	Logline.....	25
3.3.3	Sinopsis	25
3.3.4	Character Development.....	29
3.3.5	Storyboard	31
BAB 4.	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	34
4.1	Produksi.....	34
4.1.1	Drawing.....	34
4.1.2	Coloring.....	36
4.1.3	Animating dan Editing	39
4.2	Pasca Produksi	40
4.2.1	Pengisian Suara	40
4.2.2	Music	41
4.2.3	Finishing dan Rendering	41
BAB 5.	PENUTUP	43
5.1	Kesimpulan	43
5.2	Saran.....	43

Daftar Pustaka 45

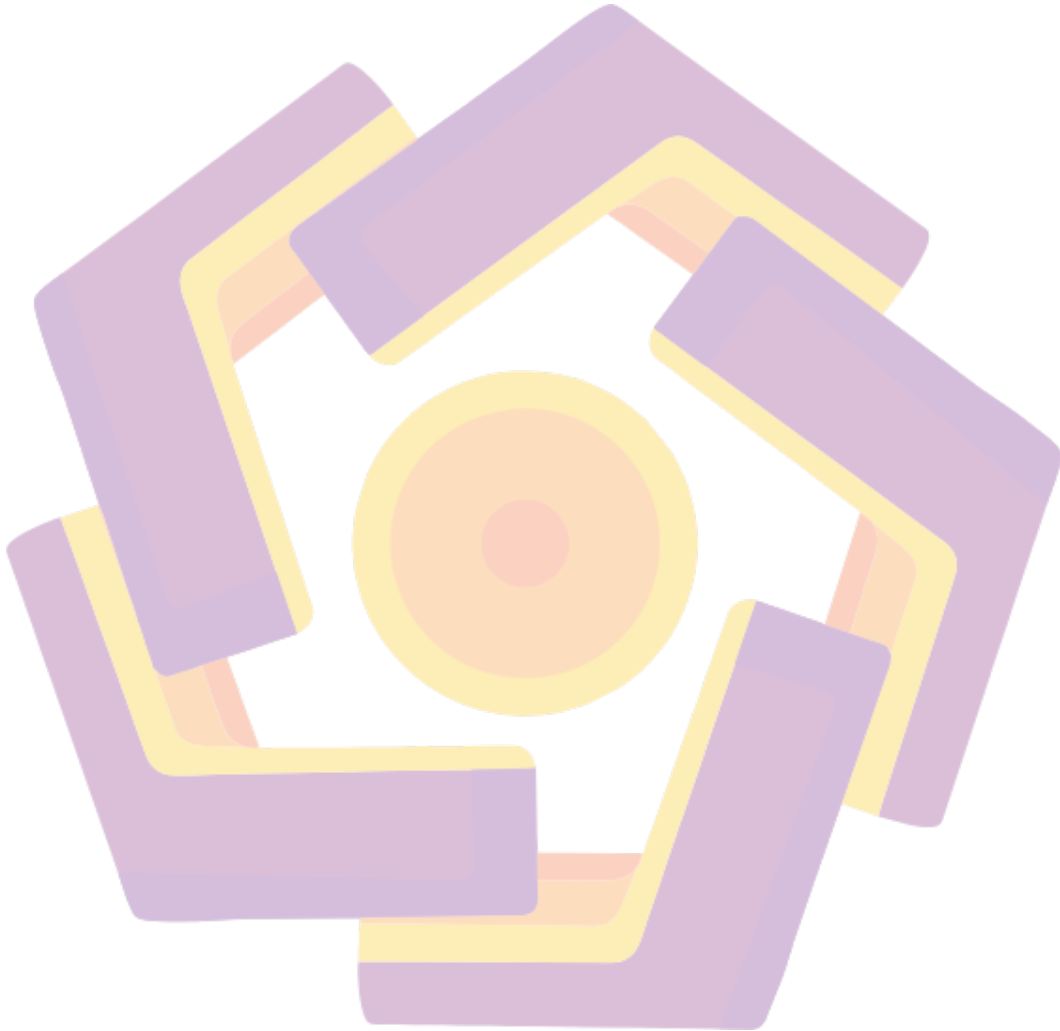


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Anticipation.....	7
Gambar 2.2	Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose.....	8
Gambar 2.3	Arc.....	9
Gambar 2.4	Exaggeration.....	10
Gambar 2.5	Solid Drawing	11
Gambar 2.6	Format Storyboard Tiga Kolom	16
Gambar 2.7	Bagian-Bagian Adobe Photoshop CS3	19
Gambar 2.8	Bagian-Bagian Adobe After Effect CS3	19
Gambar 2.9	Bagian-Bagian Adobe Flash CS3.....	21
Gambar 2.10	Bagian-Bagian Adobe Premiere Pro CS3	22
Gambar 2.11	Bagian-Bagian Adobe Soundboot CS3.....	22
Gambar 3.1	Gajah Merik dengan sketsa	29
Gambar 3.2	Gajah Merik dengan warna	30
Gambar 3.3	Ular Kepala Tujuh dengan sketsa.....	30
Gambar 3.4	Ular Kepala Tujuh dengan warna.....	31
Gambar 3.5	Story board.....	33
Gambar 4.1	Diagram proses produksi.....	34
Gambar 4.2	Contoh dari beberapa cut dalam satu scene	35
Gambar 4.3	Contoh dari frame di dalam cut.....	35
Gambar 4.4	Drawing menggunakan pensil.....	36
Gambar 4.5	Tracing	36
Gambar 4.6	Coloring menggunakan Paint Bucket Tool	37
Gambar 4.7	Coloring menggunakan Brush Tool	38
Gambar 4.8	Coloring	38
Gambar 4.9	Animating dan Editing	39
Gambar 4.10	Dubbing.....	40
Gambar 4.11	Sound Effect.....	41
Gambar 4.12	Tahap Finishing	42

DAFTAR LAMPIRAN

Storyboard..... 1



INTISARI

Perkembangan dunia kreatif dibidang animasi saat ini semakin pesat dan menghasilkan beraneka ragam animasi, mulai dari animasi 2D maupun 3D. Didalam proses pembuatan animasi banyak teknik maupun kombinasi visual efek yang ditambahkan didalamnya agar animasi tersebut menjadi lebih menarik.

Pembuatan film animasi Legenda Ular Kepala Tujuh Kabupaten Rejang Lebong Bengkulu ini menggunakan teknik digital dimana teknik ini menggabungkan gambar tangan yang kemudian dipindai ke komputer lalu diwarnai, diberi efek, serta diberikan animasi, sehingga gambar akan terlihat lebih hidup tanpa menghilangkan bentuk animasi 2D nya.

Film animasi ini bertemakan kepahlawanan. Dimana film ini menceritakan tentang seorang anak berusia 13 tahun berhasil menyelamatkan anggota keluarganya dari genggaman raja ular yang sakti, licik dan kejam.

Kata Kunci : Animasi, Animasi 2D, Visual efek, Teknik Digital



ABSTRACT

The development of the creative world in the field of animation is currently growing rapidly and produces a wide range of animation, from 2D and 3D animation. In the process of making a lot of techniques or a combination of animation visual effects added in order to become more attractive animations.

Making animated film Legend of the Seven Snakes Head Bengkulu Rejang Lebong using digital techniques where this technique combines hand drawings which are then scanned into the computer and then colored, given effect, and rendered animation, so the picture will look more alive without losing its shape 2D animation.

This animated film-themed heroism. Where this film tells the story of a 13 year old boy managed to save his family from the powerful grip of the king snake, cunning and cruel.

Keywords: *Animation, 2D Animation, Visual effects, Digital Techniques*

