

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D UDIN PENCURI PEPAYA

SKRIPSI



disusun oleh

Mochamad Yulianto

10.12.4377

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

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D UDIN PENCURI PEPAYA

SKRIPSI

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



disusun oleh

Mochamad Yulianto

10.12.4377

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D UDIN PENCURI PEPAYA

yang disusun oleh

Mochamad Yulianto

10.12.4377

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Desember 2013

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D UDIN PENCURI PEPAYA

yang disusun oleh

Mochamad Yulianto

10.12.4377

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Kusrini, Dr ,M.Kom
NIK. 190302106

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan





Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Maret 2015

KESTUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 6 Maret 2015



Mochamad Yulianto

NIM. 10.12.4377

MOTTO

- *Lakukan yang terbaik dan Tuhan akan memberikan yang terbaik*
- *Kamu mungkin bisa menunda waktu, tapi waktu tidak akan bisa.*
- *Berangkat dengan penuh keyakinan, Berjalan dengan penuh keikhlasan, Istiqomah dalam menghadapi cobaan niscaya kesuksesan akan datang.*
- *Kecerdasan bukanlah tolak ukur kesuksesan, tetapi dengan menjadi cerdas kita bisa menggapai kesuksesan.*
- *Sukses tidak diukur menggunakan kekayaan, sukses adalah sebuah pencapaian yang kita inginkan.*
- *Untuk mendapatkan kesuksesan, keberanianmu harus lebih besar daripada ketakutanmu.*
- *Gunakan masa sempitmu sebelum masa sempitmu*

PERSEMBAHAN

- ❖ *Pertama-tama saya ucapkan rasa syukur kepada ALLAH SWT atas kasih sayang-NYA sehingga saya dapat merasakan nikmat yang tak terhingga dalam hidup ini.*
- ❖ *Terimakasih, ayah & Ibu tercinta, yang telah memberikan semangat, dorongan, nasehat, doa, yang tak pernah habis kepada anakmu·restu kalian adalah semangat hidupku,walaupun telah tiada namun perjuanganku tak akan aku sia-siakan buat papa tercinta.*
- ❖ *Kepada dosen pembimbingku bapak Tonny Hidayat, M·Kom , terima kasih telah membimbing saya dalam membuat laporan skripsi ini.*
- ❖ *Keluarga besar SI-SI 01,yang selalu berbagi ilmu ,kalian luar biasa semoga dikemudian hari kita bisa berkumpul bersama lagi,berbagi canda dan tawa.*
- ❖ *Teman-teman kampus penghuni basenment:
Riski, Kecel, Adib, Muclas, Dony, Ucrit, Kancil, dan lainnya yang memberikan perhatian,semangat dan doanya untukku.*
- ❖ *Mujtaba,terimakasih luang, waktu, tempat,dan bantuannya.*
- ❖ *Adi,Sahabat dekat yang memberikan motivasi dan bantuannya.*
- ❖ *Teman-temanku anak CA,Lia,Nike,Dayat,Brengos Guntur,Icha,dan lainnya terimakasih doanya kalian semua*
- ❖ *Syarib Maulana,Penghuni kontrakan terimakasih doanya.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-NYA, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini, dengan judul **Perancangan Film Kartun 2D Udin Pencuri Pepaya**

Dalam penyusunan Skripsi ini, banyak dukungan serta bantuan dari berbagai pihak baik bantuan moril, bimbingan ilmu pengetahuan maupun dorongan atau semangat. Oleh karena itu pada kesempatan ini kami sampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta..
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku Ketua Jurusan Strata1 Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan pengarahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta segenap karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama duduk di bangku perkuliahan,
5. Bapak dan Ibu kami atas doa, dorongan, kasih sayang dan perjuangannya sehingga menjadikan kami seperti sekarang ini.
6. Teman-teman kelas 01 Sistem Informasi angkatan 2010 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

7. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan Skripsi ini kami menyadari bahwa Skripsi ini masih kurang sempurna, masih ada kekurangan dan kelemahan. Kami juga berharap juga berharap semoga Skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan kami terima dengan tangan terbuka.

Yogyakarta, 6 Maret 2015

Mochamad Yulianto

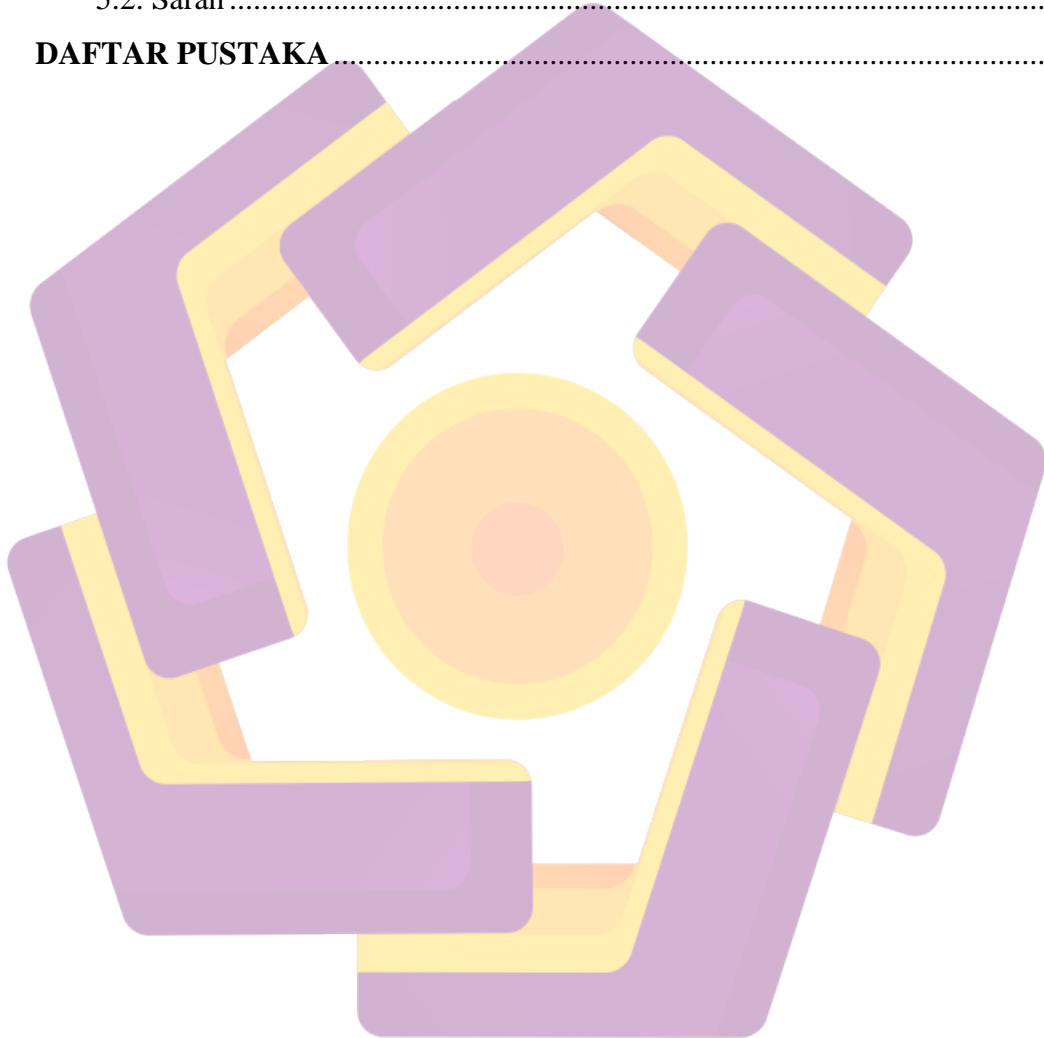
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERNYATAAN	IV
HALAMAN MOTTO	V
HALAMAN PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
INTISARI	XVI
ABSTRACT	XVII
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	2
1.5. Metode Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Tinjauan Pustaka	8
2.2. Pengertian Animasi	9
2.3. Macam-Macam Bentuk Animasi	10
2.4. Perkembangan Dunia Animasi	10
2.4.1. Animasi Klasik	10
2.4.2. Boneka Animasi	11
2.4.3. Animasi Komputer	11
2.5. Proses Pembuatan Animasi	12
2.6. Teknik Pembuatan Animasi	12

2.7. Cerita Menurut Karya Sastra	13
2.7.1. Cerita Berdasarkan Lingkup USianya.....	13
2.7.2. Cerita Berdasarkan Jenisnya	14
2.7.3. Cerita Berdasarkan Alurnya.....	15
2.8. Cerita dan Naskah Film	15
2.8.1. Sejarah Sebuah Cerita	16
2.8.2. Idea.....	16
2.8.3. Tema.....	16
2.8.4. Logline	16
2.8.5. Sinopsis	17
2.9. Prinsip Animasi	17
2.9.1. Squash and Stretch	18
2.9.2. Anticipant.....	18
2.9.3. Staging	19
2.9.4. Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose.....	19
2.9.5. Follow-Through and Overlapping Action.....	20
2.9.6. Slow in –Slow Out	20
2.9.7. Arcs	21
2.9.8. Secondary Action	21
2.9.9. Timing	22
2.9.10. Exagrataion	22
2.9.11. Solid Drawing	23
2.9.12. Appeal	23
2.10. Sejarah Multimedia.....	24
2.11. Definisi Multimedia.....	25
2.12. Aplikasi Multimedia Dalam Bidang Hiburan.....	26
2.13. Multimedia Dalam Bidang Perfilman.....	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	27
3.1. Analisi Kebutuhan Sistem	27
3.1.1. Kebutuhan Sumber Daya Manusia	27
3.1.2. Kebutuhan Fungsional	30

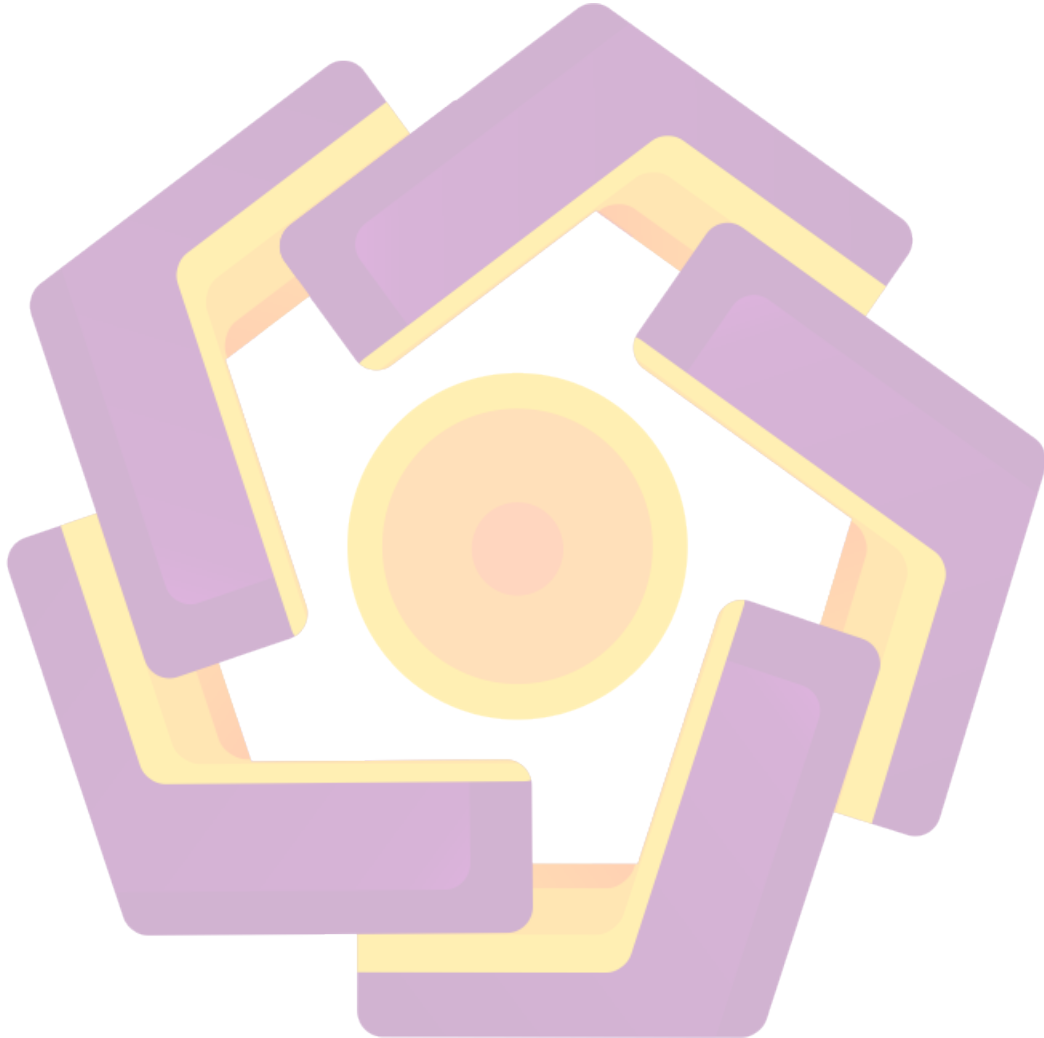
3.1.3.Kebutuhan Non Fungsional	30
3.2. Analisis Kelayakan	31
3.2.1. Analisis Kelayakan Teknologi	31
3.2.2. Analisis Kelayakan Hukum.....	31
3.3. Perancangan Film Kartun	31
3.3.1. PraProduksi Film Kartun	31
3.3.1.1. Ide Dan Tema	32
3.3.1.2. Logline.....	32
3.3.1.3. Sinopsis.....	32
3.3.1.4. Diagram Scene.....	34
3.3.1.5. Karakter	36
3.3.1.6. Screenplay atau Scipt.....	39
3.3.1.7. Storyboard	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	46
4.1. Proses Produksi.....	46
4.1.1. Drawing Artist.....	46
4.1.1.1. Key Animation	47
4.1.1.2. In Betweener.....	47
4.1.2. Scanner.....	47
4.1.3. Tracing	48
4.1.4. Pembuatan Karakter	51
4.1.5. Coloring	52
4.1.6. Timesheeting.....	53
4.1.7. Pembuatan Background	53
4.1.8. Penyusunan Animasi	54
4.1.8.1. Frame By Frame Animation	54
4.2. Pasca Produksi.....	55
4.2.1. Dubbing.....	55
4.2.2. Menghilangkan Noise	55
4.2.3. Editing Adobe After Effect CS4	56
4.2.4. Editing Adobe Photosop CS4	58

4.2.5. Editing Adobe Premiere Pro CS4	59
4.3. Rendering.....	62
4.4. Uji Kuisioner.	63
BAB V PENUTUP	65
5.1. Kesimpulan.....	65
5.2. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66



DAFTAR TABEL

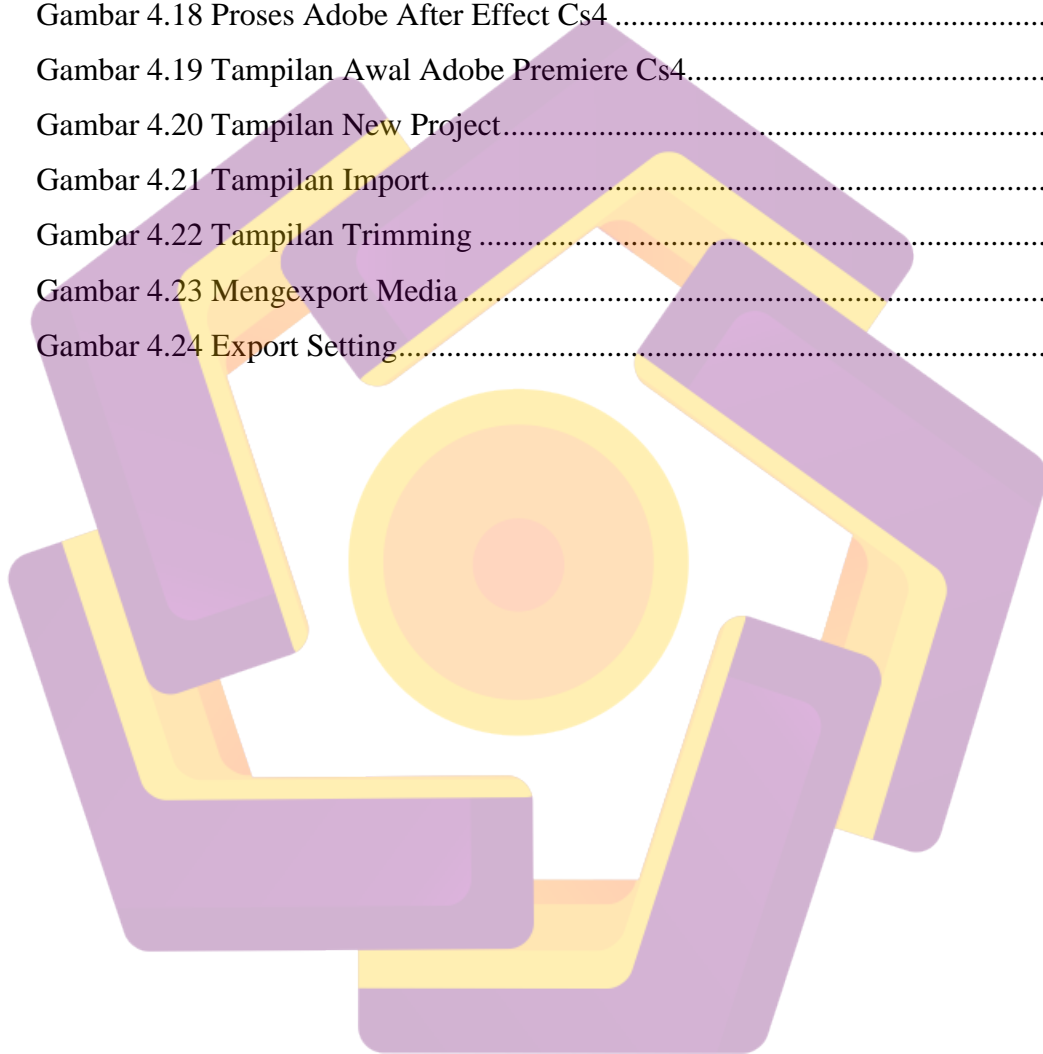
Tabel 3.1 StoryBoard	41
Tabel 4.1 Bagan Proses Produksi.....	46
Tabel 4.2 Tabel Hasil Kuisisioner	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash And Strech	18
Gambar 2.2 Anticipant	19
Gambar 2.3 Staging.....	19
Gambar 2.4 Pose To Pose	20
Gambar 2.5 Follow-Through and overlapping action.....	20
Gambar 2.6 Slow in –Slow Out	21
Gambar 2.7 Arcs	21
Gambar 2.8 Secondary Action	22
Gambar 2.9 Timing	22
Gambar 2.10 Exaggaration.....	23
Gambar 2.11 Solid Drawing	23
Gambar 2.12 Appeal	24
Gambar 3.1 Diagram Scene Udin Pencuri Pepaya.....	35
Gambar 3.2 Udin.....	36
Gambar 3.3 Sarib (Kakek)	37
Gambar 3.4 Icha (Nenenk).....	38
Gambar 3.5 Karakter Seluruhnya.....	39
Gambar 4.1 Key Animation	47
Gambar 4.2 Proses Scanner	48
Gambar 4.3 Tampilan Awal Adobe Flash Cs4	49
Gambar 4.4 Pengaturan Dalam Dokumen	49
Gambar 4.5 Proses import File.....	50
Gambar 4.6 Proses Tracing	50
Gambar 4.7 Sesudah Tracing	51
Gambar 4.8 Hasil Pewarnaan Karakter	51
Gambar 4.9 Hasil Coloring	52
Gambar 4.10 Timesheeting	53
Gambar 4.11 Background	54
Gambar 4.12 Teknik Animasi Frame By Frame	55

Gambar 4.13 Menghilangkan Nois Dengan Adobe SoundBooth	56
Gambar 4.14 Pengaturan Dalam Dokumen	57
Gambar 4.15 Proses Import File	57
Gambar 4.16 Pengaturan Ditransform	58
Gambar 4.17 Pengeditan Selesai.....	58
Gambar 4.18 Proses Adobe After Effect Cs4	59
Gambar 4.19 Tampilan Awal Adobe Premiere Cs4.....	60
Gambar 4.20 Tampilan New Project.....	60
Gambar 4.21 Tampilan Import.....	61
Gambar 4.22 Tampilan Trimming	61
Gambar 4.23 Mengexport Media	62
Gambar 4.24 Export Setting.....	63



INTISARI

Perkembangan animasi 2d dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat..Salah satunya yaitu animasi.Anak adalah salah satu yang suka animasi.Film animasi dikenal luas sejak adanya media televisi yang mampu menyajikan merekam gambar bergerak dari aktivitas manusia, hewan, atau tumbuhan

.Film animasi ini lebih disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan sensasional.Sehingga tayangan tersebut berkontribusi terhadap masyarakat.Selain anak-anak bisa belajar dengan cepat melalui apa yang mereka lihat.Namun fenomena yang mendapatkan perhatian saat ini adalah diabaikan anak jalanan.Meningkatnya penduduk miskin telah mendorong meningkatnya anak putus sekolah dan anak jalanan.Mengacu permasalahan tersebut, penulis ingin membuat sebuah 2D Film animasi tentang pencurian anak.

Kata Kunci: 2D, Multimedia, Animasi

ABSTRACT

2d animation development over the years has developed very rapidly. One of them animated. Child is one who likes animasi. Film Animation widely known since the television media that is able to present a record moving images of human activity, animal, or general palnt

.In general film is preferred because it is able to generate enthusiasm and sensational. So that those impressions contribute to society. In addition children can learn quickly through what they see. But the phenomenon is getting attention today is neglected street children. Increased poverty led to increased dropout and street children. Therefore, the authers wanted to make a 2D animated film about child stealing.

Keyword: *2D, Multimedia, Animation*