

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI
"MERAH MIMPI"**

SKRIPSI



disusun oleh :

MHD. LUHUR

09.12.4173

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI
"MERAH MIMPI"**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada Jurusan Sistem Informasi



disusun oleh :

MHD. LUHUR

09.12.4173

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2DIMENSI "MERAH MIMPI"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

MHD. LUHUR

09.12.4173

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 November 2013

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2DIMENSI "MERAH MIMPI"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

MHD. Lubur
09.12.4173

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Oktober 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan ST, M.Kom
NIK. 190302047

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK.190302216

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK.190302197

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 19 November 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

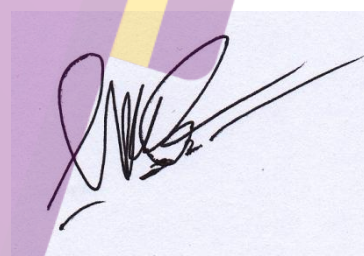


Prof. Dr. M. Suvanto, MM
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami 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, 19 November 2013



MHD. LUHUR

09.12.4173

MOTTO

1. Kemenangan yang seindah – indahny dan sesukar – sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri. (*Ibu Kartini*).
2. Pendidikan merupakan bekal yang paling baik untuk masa tua (Aristoteles).
3. Tidak ada kekayaan yang melebihi akal, dan tidak ada kemelaratan melebihi kebodohan.
4. Jangan tunda sampai besok apa yang bisa engkau kerjakan hari ini.
5. Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah, kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri.

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan YME, atas segala bimbingan yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini, dan karya ini saya persembahkan teruntuk :

1. Kedua Orang Tuaku yang senantiasa selalu memberi yang terbaik untukku, memberi dukungan, motivasi, kasih sayang yang tiada berhenti.
2. Seorang wanita yang selalu memberi dukungan moril dan semangat yang tak bosan-bosan mengingatkan ku, mokaasih banyak khairani.
3. Abang-abangku tersayang yang selalu mengingatkanku untuk cepat menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman S1 Si 09, kalian luar biasa.
5. Teman-teman seperjuangan dan seperantauanku anak-anak sawahlunto kalian istimewa.
6. Dosen pembimbing Pak Amir trimakasih telah membimbingku selama ini

Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan banyak terima kasih

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Perancangan Film Animasi 2 Dimensi "Meraih Mimpi"” Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Jurusan Sistem Informasi.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” dan Dosen Pembimbing Skripsi Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan skripsi.
3. Bapak Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Pegawai STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
4. Bapak, Ibu, Keluarga yang telah memberikan dukungan moril maupun materi.
5. Keluarga besar S1SI 09 yang telah memberikan inspirasi bagi penulis.
6. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Akhir kata, semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 19 November 2013



MHD. LUHUR

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	2
1.3.Batasan Masalah.....	2
1.4.Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5.Metode Penelitian.....	4
1.6.Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1.Prinsip Dasar Animasi.....	6
2.2.Prinsip Animasi.....	6
2.3.1. Anticipation.....	7

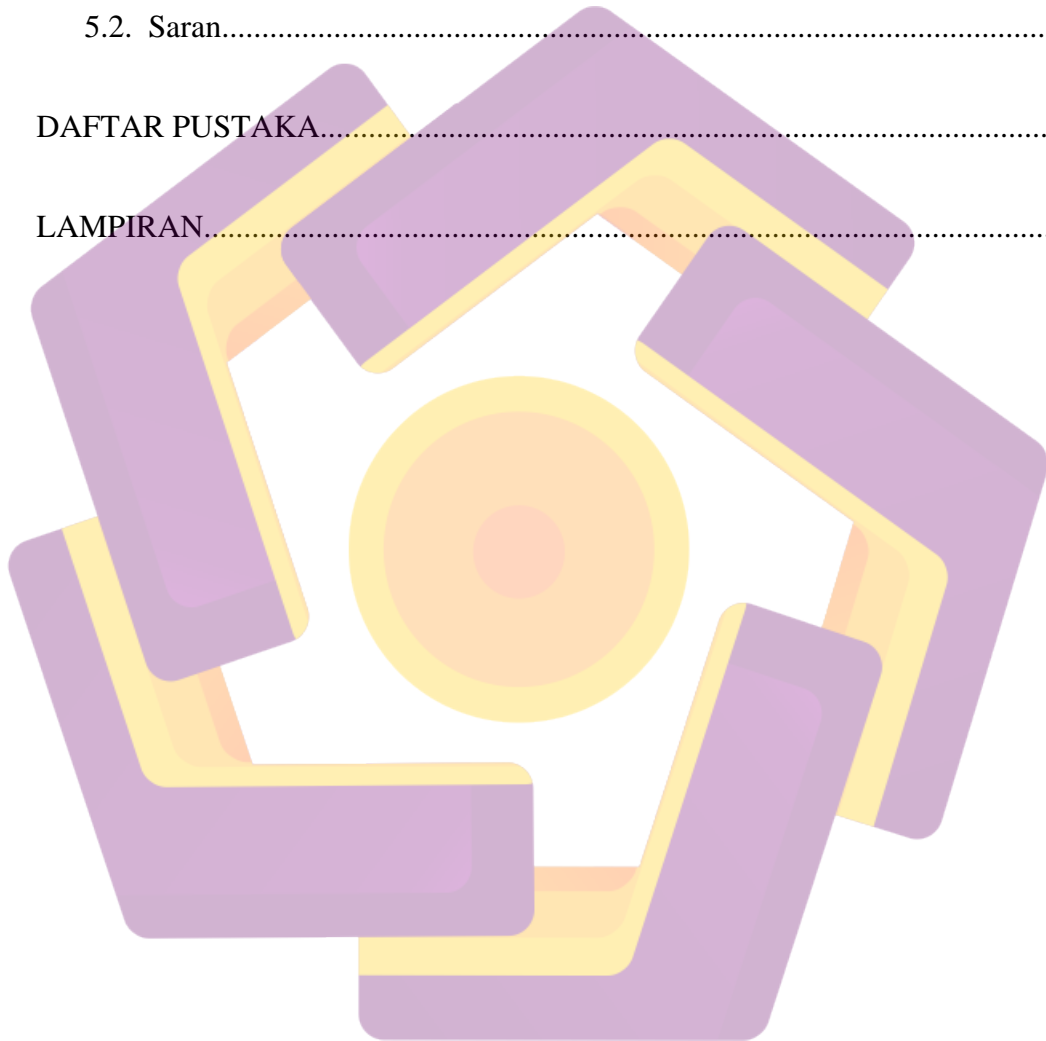
2.3.2.	Squash And Stretch.....	7
2.3.3.	Stagging.....	7
2.3.4.	Straight-Ahead And Pose-To-Pose.....	8
2.3.5.	Follow Throught And Overlapping Action.....	8
2.3.6.	Slow in Slow out.....	9
2.3.7.	Arcs.....	9
2.3.8.	Secondary Action.....	9
2.3.9.	Timing.....	9
2.3.10.	Exaggeration.....	9
2.3.11.	Solid Drawing.....	10
2.3.12.	Appeal.....	10
2.3.	Bentuk Film Animasi.....	10
2.4.	Jenis-Jenis Animasi.....	11
2.4.1.	Stop Motion.....	11
2.4.2.	Cell Animation.....	11
2.4.3.	Time-Lapse.....	12
2.4.4.	Claymation.....	12
2.4.5.	Cut-Out Animation.....	12
2.4.6.	Puppet Animation.....	12
2.5.	Animasi Komputer.....	12
2.6.	Animasi 2Dimensi.....	13
2.7.	Tekhnik-Tekhnik Animasi.....	14
2.7.1.	2D Hybrid Animation.....	14

2.7.2.	Digital Animasi.....	14
2.8.	Peralatan Membuat Film Kartun.....	14
2.8.1.	Animation paper.....	15
2.8.2.	Light box.....	15
2.8.3.	Pensil.....	16
2.8.4.	Penghapus.....	16
2.8.5	Scanner.....	16
2.8.6	Voice recorder.....	16
2.8.7	Komputer.....	17
2.9.1.	Proses Pembuatan Animasi.....	17
2.9.1.	Pra Produksi.....	17
2.9.1.1	Ide dan Tema.....	17
2.9.1.2	Logline.....	18
2.9.1.3	Sinopsis.....	18
2.9.1.4	Karakter dan Objek.....	18
2.9.1.5	Naskah Cerita/Skenario.....	18
2.9.1.6	StoryBoard.....	19
2.9.2.	Produksi.....	19
2.9.3.	Pasca Produksi.....	20
2.9.3.1	Composite.....	21
2.9.3.2	Dubbing And Sound FX.....	21
2.9.3.3	Editing.....	21
2.9.3.4	Rendering.....	22

2.10. Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	22
2.10.1. Adobe Flash CS3.....	22
2.10.2. CorelDraw X4.....	23
2.10.3. Adobe Audition.....	23
2.10.4. Adobe Premiere CS3.....	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	25
3.1. Gambaran Umum.....	25
3.2. Analisis Kebutuhan Perancangan Film Kartun.....	25
3.2.1. Kebutuhan Fungsional.....	25
3.2.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	26
3.2.3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	27
3.3. Perancangan Film Kartun.....	28
3.3.1. Ide dan Tema.....	28
3.3.2. Pembuatan Logline.....	29
3.3.3. Pembuatan Sinopsis.....	30
3.3.4. Perancangan Karakter dan Objek.....	33
3.3.5. Perancangan Naskah /Skenario.....	39
3.3.6. StoryBoard.....	42

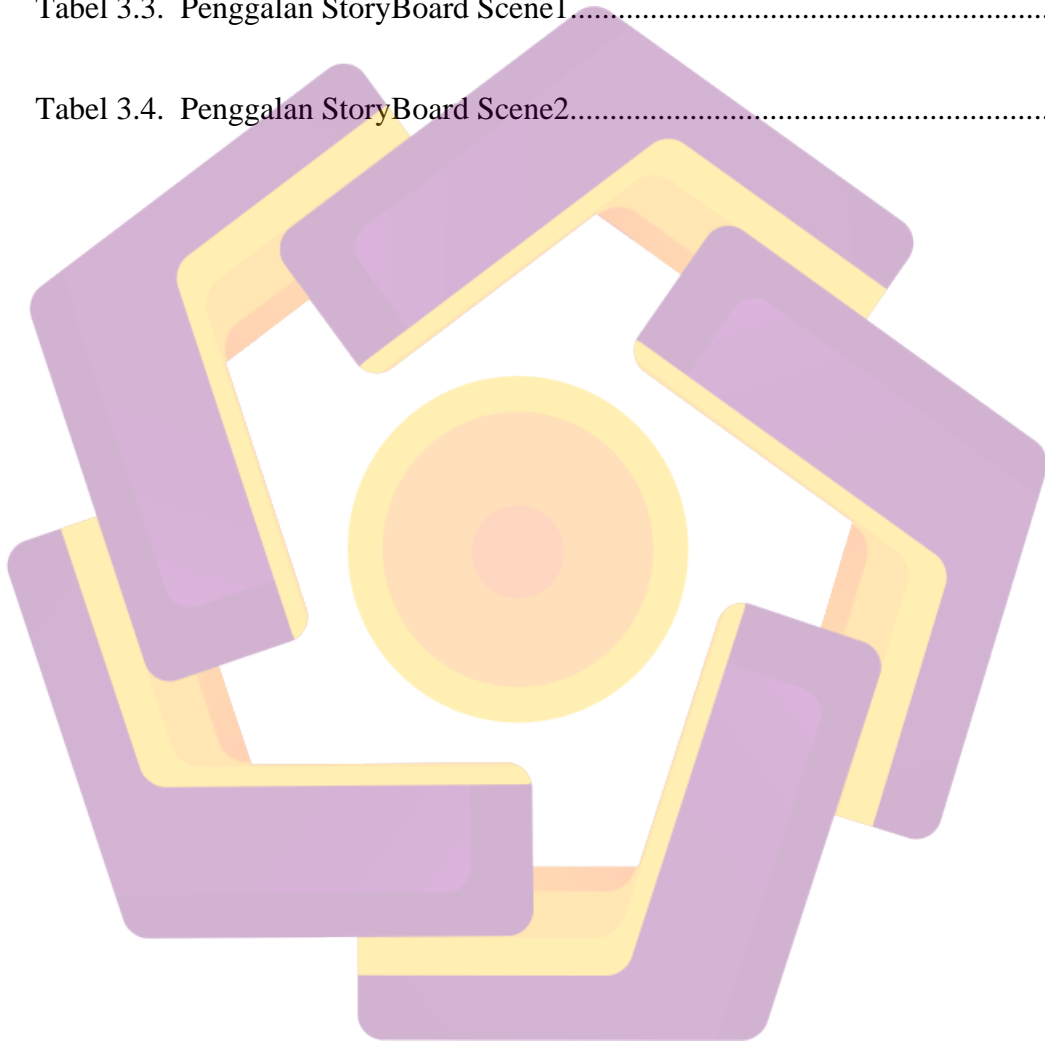
BAB IV IPLEMENTASI SISTEM.....	44
4.1. Proses Produksi.....	44
4.1.1. Drawing.....	44
4.1.2. Key Animation.....	45
4.1.3. In Between.....	46
4.1.4. Pembuatan Background.....	47
4.1.5. Colouring.....	48
4.1.6. TimeSheeting.....	49
4.1.7. Penyusunan Animasi.....	50
4.1.7.1 Motion tween.....	52
4.1.7.2 Shape Tween.....	53
4.2. Pasca Produksi.....	54
4.2.1. Dubbing.....	55
4.2.1.1 Menghilangkan Noise.....	55
4.2.1.2 Lip-Synch (Gerakan Mulut/ Bibir).....	56
4.2.2. Composite.....	56
4.2.3. Rendering.....	57

4.2.4. Konversi Ke DVD.....	59
BAB V PENUTUP.....	61
5.1. Kesimpulan.....	61
5.2. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	64



DAFTAR TABEL

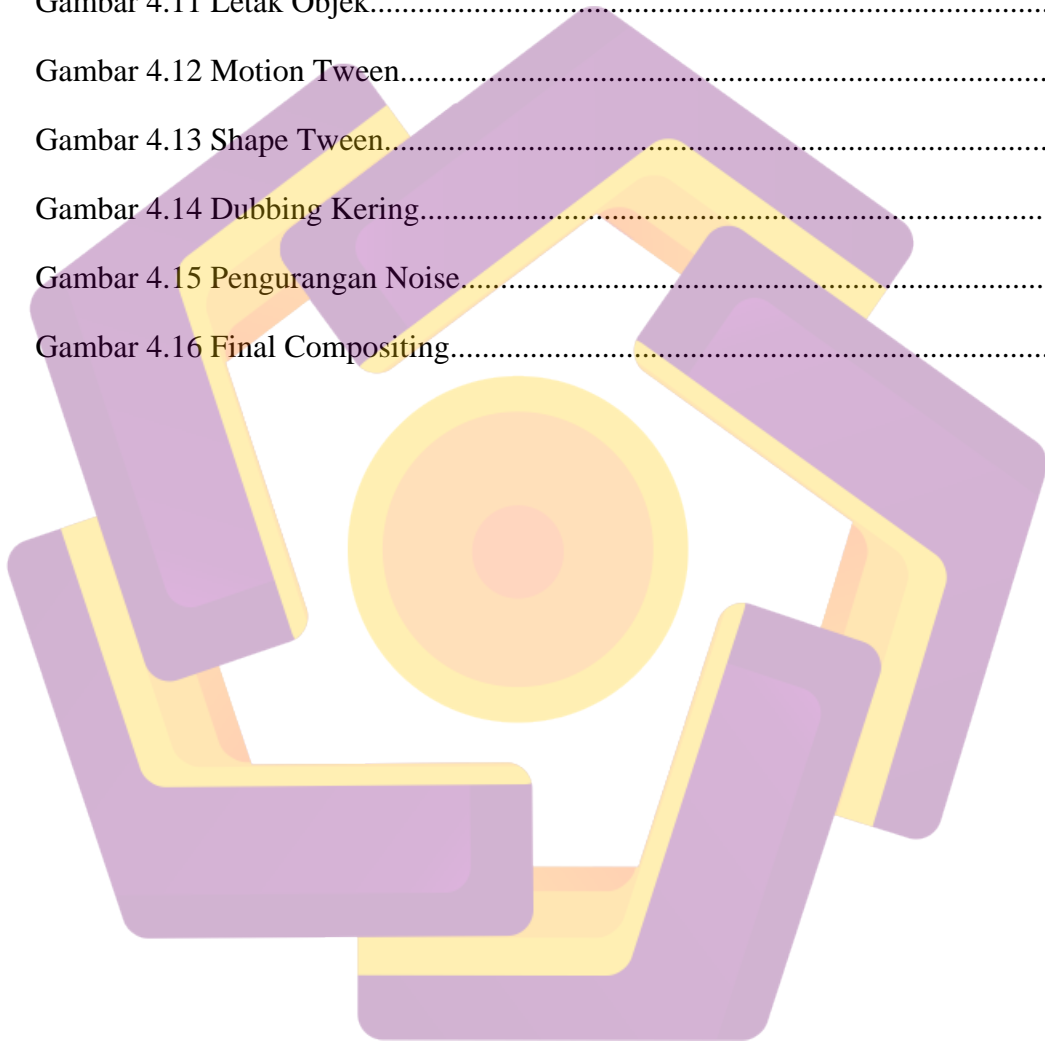
Tabel 3.1. Penggalan Naskah Scene1.....	40
Tabel 3.2. Penggalan Naskah Scene2.....	41
Tabel 3.3. Penggalan StoryBoard Scene1.....	42
Tabel 3.4. Penggalan StoryBoard Scene2.....	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash And Stretch.....	7
Gambar 2.2 Straight-ahead Action.....	9
Gambar 2.3 Follow-through dan Overlapping Action.....	8
Gambar 2.4 Animation paper.....	15
Gambar 2.5 Light Box.....	16
Gambar 2.6 Pensil.....	16
Gambar 3.1 Karakter Adit.....	34
Gambar 3.2 Karakter Bu Dinda.....	35
Gambar 3.3 Karakter Pak Agung.....	36
Gambar 3.4 Karakter Sari.....	37
Gambar 3.5 Objek Tongkat.....	37
Gambar 3.6 Objek Kaki Palsu.....	38
Gambar 3.7 Objek Penonton.....	38
Gambar 3.8 Objek Stopwatch.....	39
Gambar 3.9 Objek Mendali.....	39
Gambar 4.1 Bagan Produksi.....	44
Gambar 4.2 Pembuatan Vektor.....	45
Gambar 4.3 Gambar Key.....	46
Gambar 4.4 InBetween.....	46
Gambar 4.5 Background.....	47
Gambar 4.6 Palette Colour.....	48

Gambar 4.7 Hasil Pewarnaan.....	49
Gambar 4.8 TimeSheeting.....	50
Gambar 4.9 Document Properties.....	50
Gambar 4.10 Animasi Menggunakan Flash.....	51
Gambar 4.11 Letak Objek.....	52
Gambar 4.12 Motion Tween.....	53
Gambar 4.13 Shape Tween.....	54
Gambar 4.14 Dubbing Kering.....	55
Gambar 4.15 Pengurangan Noise.....	56
Gambar 4.16 Final Compositing.....	57



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi, khususnya dibidang multimedia saat ini, telah berkembang dengan pesat. Begitu banyak hal yang menarik, seakan tidak ada habis-habisnya untuk dibahas, salah satunya adalah film kartun 2D. Film kartun sebuah produk hiburan yang digemari oleh anak-anak bahkan pada saat ini telah menjadi konsumsi segala usia. Dengan adanya permasalahan tersebut maka akan dibuat film sebagai alternatif hiburan melalui media film.

Seiring berkembangnya teknologi yang dulu kartun 2D yang diproduksi menggunakan proses manual. Hari ini dapat diproduksi dalam gabungan proses digital dan manual dengan bantuan software untuk animasi seperti Adobe Flash. Dengan kartun orang akan lebih mudah menangkap pesan yang akan disampaikan. Yang akan bertujuan memberi hiburan melalui media film, dibuat dengan tehnik hybrid animasi 2D.

Dari perancangan film kartun "Meraih Mimpi" untuk nilai baik dari segi cerita, desain karakter suara, warna, menyampaikan pesan moral kepada remaja untuk selalu semangat dalam meraih mimpinya, film kartun "Meraih mimpi" disajikan sebagai media sosialisasi kepada remaja yang banyak putus asa dalam meraih mimpinya.

Kata Kunci: 2d, Film, Kartun, Multimedia, *Hybrid*, Animasi.

ABSTRACT

The development of information technology, particularly in today's multimedia, has grown by leaps and bounds. So many interesting things, if not endless to be discussed, one of which is a 2D cartoon. A cartoon movie entertainment products favored by children even at this time has become the consumption of all ages. Given these problems it will be created as an alternative movie entertainment through the film media.

As the development of technology that first 2D cartoon produced using manual processes. Today it can be produced in the process digital and manual with the help of animation software such as Adobe Flash. With cartoon people will more easily grasp the message to be delivered. Which will be aimed at providing entertainment through the media movies, is made with 2D animation hybrid technique.

From design cartoon "achieve a dream " for a good value in terms of story, character design sound, color, convey a moral message to teenagers to keep the spirit to achieve his dream, cartoons "achieve a dream" served as media outreach to teens that many desperate achieve his dream.

Keywords: *2d, Movies, Cartoons, Multimedia, Hybrid, Animation.*

