

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “AKU UNTUK NEGERIKU”
STUDI *SECONDARY ACTION***

SKRIPSI



disusun oleh

Siti Zulaicha

09.11.2758

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “AKU UNTUK NEGERIKU”
STUDI *SECONDARY ACTION***

SKRIPSI

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



disusun oleh

Siti Zulaicha

09.11.2758

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “AKU UNTUK NEGERIKU”
STUDI *SECONDARY ACTION***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Zulaicha

09.11.2758

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 November 2012

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “AKU UNTUK NEGERIKU”
STUDI *SECONDARY ACTION***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Zulaicha

09.11.2758

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

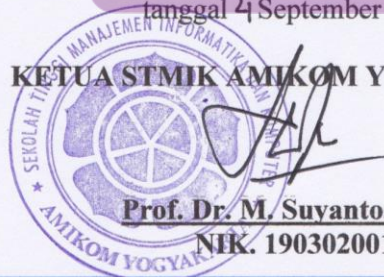
Pandan P. Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 4 September 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 2 September 2013

Siti Zulaicha
09.11.2758

HALAMAN MOTTO

Jika kamu sudah pernah merasakan 'lari' dari masalah, selanjutnya kamu hanya bisa 'lari', tanpa berani menghadapi masalah itu dengan gagah.

(siti zulaicha)

Yang kuat itu tidak menang. Pemenangnya lah yang kuat.

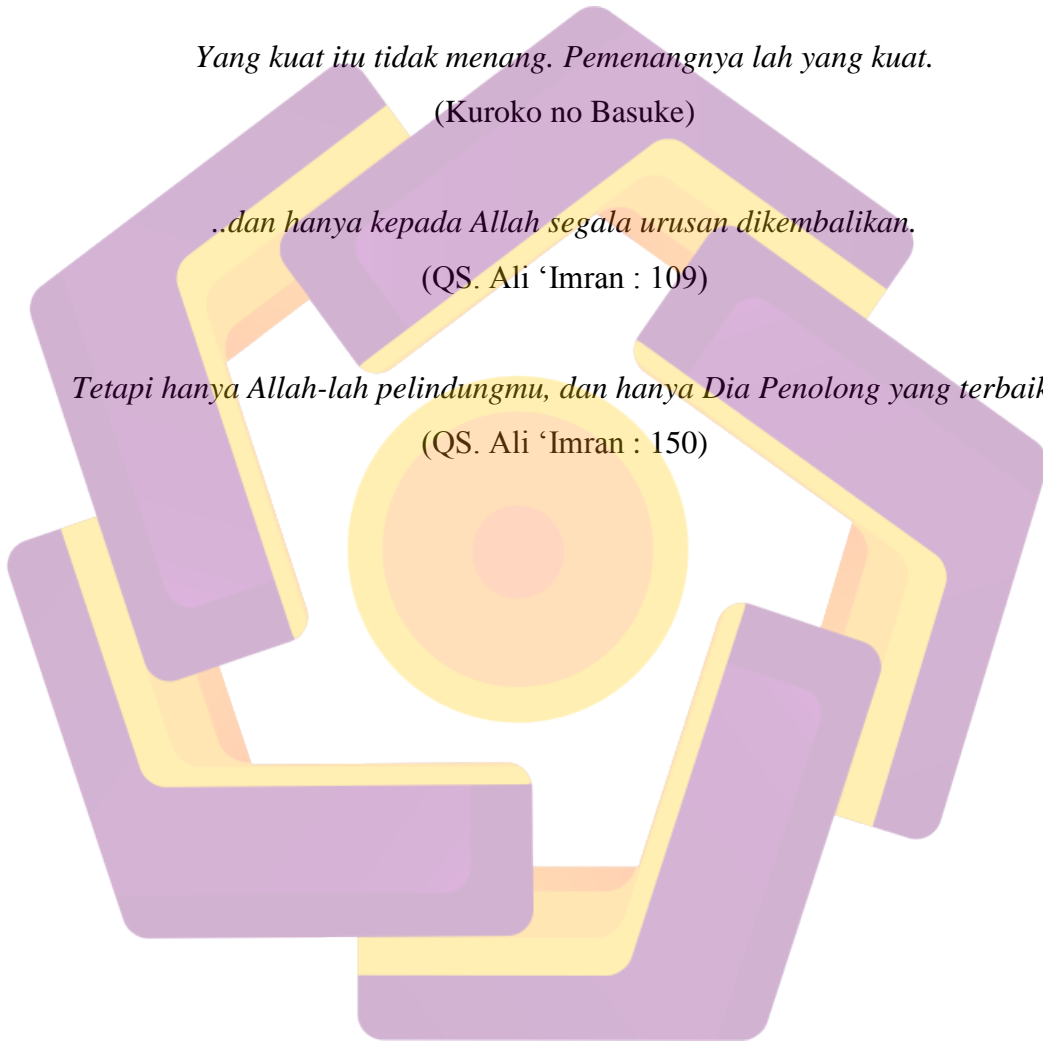
(Kuroko no Basuke)

..dan hanya kepada Allah segala urusan dikembalikan.

(QS. Ali 'Imran : 109)

Tetapi hanya Allah-lah pelindungmu, dan hanya Dia Penolong yang terbaik.

(QS. Ali 'Imran : 150)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari beberapa pihak, oleh karena itu saya persembahkan skripsi ini dengan rasa terima kasih kepada :

Allah SWT yang masih memberikan nafas dan kehidupan yang penuh dengan tanda-tanda kebesarannya. Tanpanya, manusia ini hanya sebutir debu.

Bapak dan Ibu yang selalu mendo'akan yang terbaik untuk anaknya di perantauan.

I love you as always 'n thank you so much. Serta kakak-kakakku tercinta atas dukungannya, mba Yuli (Lili), mba Mul (Mung), mba Tri (Ti) dan Komarrudin (Uding) pada khususnya :D

Keluarga besar yang ada di Giwangan, matur nuwun sanget kangge sedoyo perhatian lan keramah tamahane


Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M. Kom selaku dosen pembimbing. Terima kasih banyak atas bimbingannya selama ini dan mohon maaf kalau telah banyak merepotkan bapak ☺

Bapak Pandan P. Purwacandra, M. Kom selaku backsound-maker dengan Apple Logic Pro 9 nya, terima kasih banyak pakk ☺

Bapak Dhani Ariatmanto, M. Kom terima kasih atas arahnya pak, sangat memberi pencerahan ☺

Bapak Drs. Umar Affandi, SH, MH selaku pembimbing terkait daerah perbatasan ☺ terima kasih banyak pak atas materi yang pernah disampaikan dan mas Pandu

Aditya Affandi, terima kasih atas bantuannya

My beloved Little-Family, Ginukk, si Hest, Bunda, beb Tet, Capriitt  Love u
all, chuuu :* akhirnya kita bisa selese bareng yakk, setelah melewati masa-masa
sulit bersama, together as always eaaa :D



Teman-teman CTIC yang telah berjuang dan sedang berjuang dengan skripsi,
don't let our spirit down yakk (*o*)p

Teman-teman ONEGAI, ganbarimasho!! Nenek & kakek, irul & eta, arigato
gozaimasu. Otsukare sama deshita ;)

Keluarga “Kost srikandi”, Indah, Rahma, Siska, Itin, Nita, Eno, Ka Alen, Ka
Menik, Winda dan khususnya Merry, miss u :*

Last, Mr. X.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbal'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang masih memberikan kesempatan kepada penulis dan memberikan kelancaran selama penyusunan skripsi ini sehingga dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul **“PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “AKU UNTUK NEGERIKU” STUDI SECONDARY ACTION”**.

Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan jenjang Strata-1, Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Adapun kekurangan dan ketidaksempurnaan telah menjadi bagian dari penyusunan skripsi dan pembuatan film ini, oleh karena itu saran dan kritik akan sangat membantu untuk dapat menyempurnakannya.

Selanjutnya, beserta ketulusan dan kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini, serta jika terdapat salah dalam kata dan penyusunan, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna dan memberikan manfaat kepada pembaca dan kepada penulis sendiri secara khusus.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

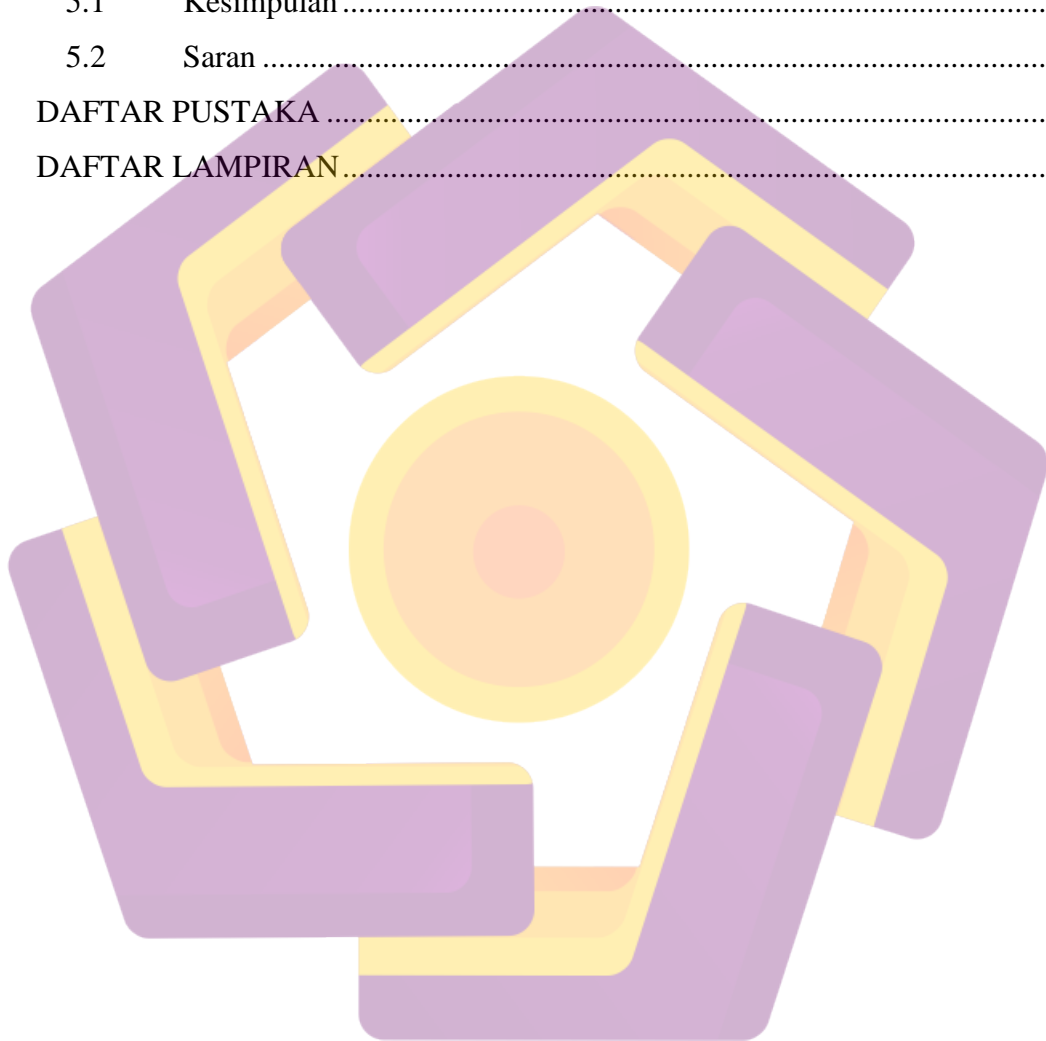
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB 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
1.5.1 Bagi Penulis	3
1.5.2 Bagi Umum	3
1.5.3 Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Animasi.....	6
2.2 Teknik Animasi.....	7
2.3 12 Prinsip Animasi.....	8
2.4 Langkah – langkah Pembuatan	11
2.5 Perangkat Lunak yang Digunakan	13
2.5.1 Celtx	13

2.5.2	Adobe Flash CS3	15
2.5.3	Audacity	15
2.5.4	Adobe Premiere Pro CS3	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		18
3.1	Analisis Kebutuhan.....	18
3.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	18
3.1.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	18
3.2	Pra Produksi.....	19
3.2.1	Ide Cerita.....	19
3.2.2	Tema Cerita.....	20
3.2.3	Perancangan Bentuk Karakter.....	20
3.2.4	Perancangan Background.....	24
3.2.5	Naskah (<i>Script</i>).....	26
3.2.6	Storyboard.....	27
3.2.7	Analisis Secondary Action.....	29
BAB IV PEMBAHASAN.....		33
4.1	Produksi	33
4.1.1	<i>Drawing</i> (Pembuatan Gambar)	33
4.1.1.1	Karakter	34
4.1.1.2	Background	35
4.1.1.3	Key Animation	36
4.1.1.4	In-Between	37
4.1.2	<i>Coloring</i> (Pewarnaan Digital)	38
4.1.2.1	Warna Dasar	39
4.1.2.2	Shading	41
4.1.3	<i>Animating</i> (Pembuatan Animasi).....	43
4.1.3.1	Frame by Frame.....	43
4.1.3.2	Motion Tween	44
4.1.3.3	Path Animation.....	45
4.1.4	Implementasi <i>Secondary Action</i>	46
4.1.5	Lipsync	47

4.1.6	<i>Dubbing</i> dan Suara.....	48
4.2	Pasca Produksi.....	50
4.2.1	Penggabungan Video dan Efek.....	51
4.2.2	Rendering.....	52
BAB V PENUTUP.....		53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....		55
DAFTAR LAMPIRAN.....		57

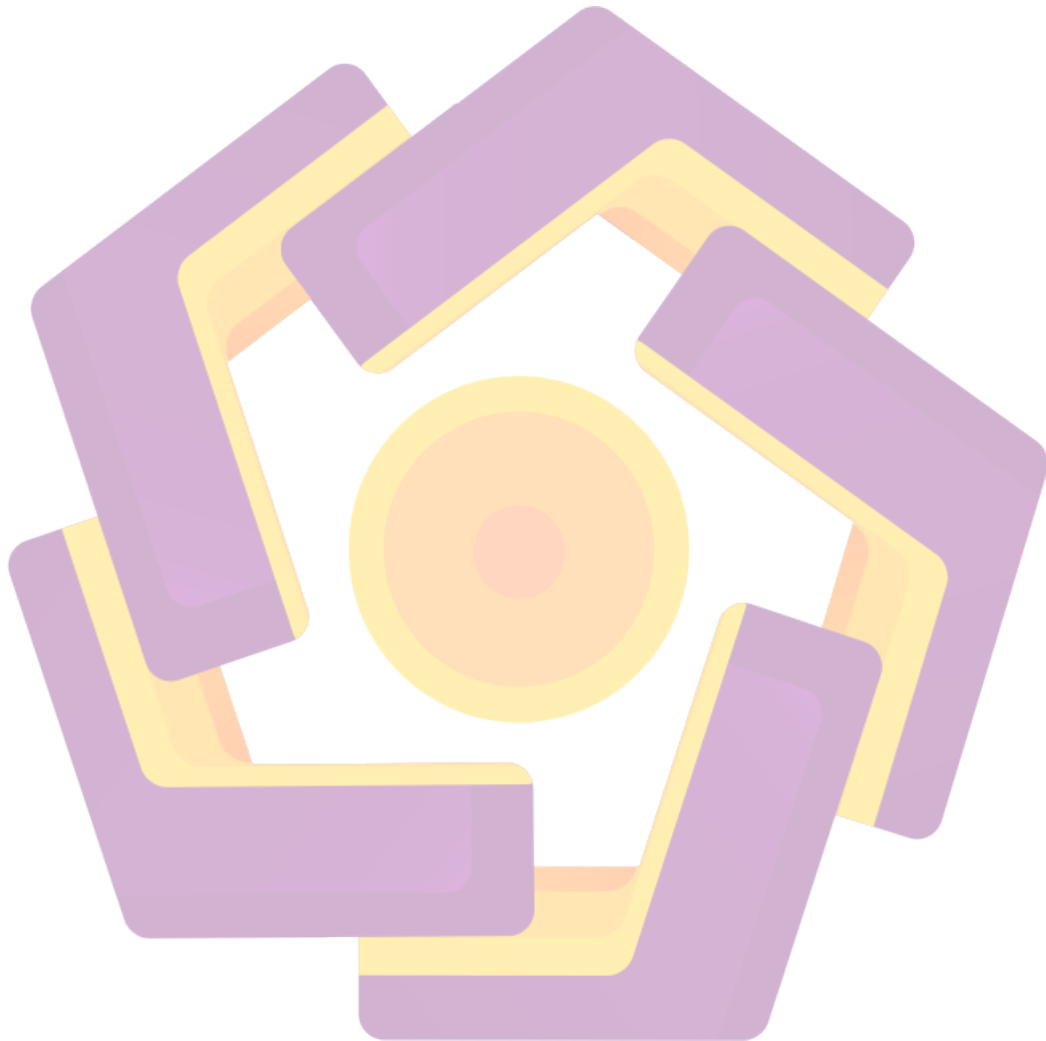


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Celtx (sumber gambar : penulis).....	13
Gambar 2.2 Contoh naskah (sumber gambar : penulis).....	14
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Flash (sumber gambar : penulis)	15
Gambar 2.4 Tampilan Audacity (sumber gambar : penulis).....	16
Gambar 2. 5 Tampilan Adobe Premiere Pro CS3 (sumber gambar : penulis).....	17
Gambar 3.1 Proses Pra Produksi.....	19
Gambar 3.2 Artikel.....	19
Gambar 3.3 Perancangan Karakter Esa.....	21
Gambar 3.4 Perancangan Karakter Farhan	21
Gambar 3.5 Perancangan Karakter Aziz.....	22
Gambar 3.6 Perancangan Karakter Bu Mutia	22
Gambar 3.7 Perancangan Karakter Pak Edi.....	23
Gambar 3.8 Perancangan Karakter Pak Bejo.....	23
Gambar 3.9 Perbandingan ukuran tubuh karakter.....	24
Gambar 3.10 Perancangan ruang kelas saat kegiatan belajar mengajar.....	25
Gambar 3.11 Contoh kelas didaerah perbatasan dalam film “Tanah Surga Katanya”.....	25
Gambar 3.12 Perancangan daerah perbatasan.....	26
Gambar 3.13 Storyboard	28
Gambar 3.14 Berjalan dilihat dari sudut pandang depan (sumber gambar : Film “Tanah Surga Katanya”)	29
Gambar 3.15 Perancangan ayunan tangan	30
Gambar 3.16 Mata yang berkedip saat berbicara (sumber gambar : Film “Tanah Surga Katanya”).....	30
Gambar 3.17 Perancangan mata yang berkedip.....	31
Gambar 3.18 Gerakan tangan saat sedang duduk melakukan percakapan (sumber gambar : Film “Tanah Surga Katanya”)	31
Gambar 3.19 Perancangan kaki yang berpindah.....	31

Gambar 3.20 Rambut yang berubah saat sedang berlari (sumber gambar : Film “Tanah Surga Katanya”)	32
Gambar 3.21 Perancangan perubahan rambut	32
Gambar 4.1 Proses Produksi	33
Gambar 4.2 Anggota tubuh karakter di setiap layer yang berbeda	34
Gambar 4.3 Pembuatan karakter Aziz	34
Gambar 4.4 Pembuatan background ruang kelas	35
Gambar 4.5 Pembuatan background hutan karet	35
Gambar 4.6 Pembuatan background jalan ditengah hutan	36
Gambar 4.7 Background pos jaga Satgas Pamtas	36
Gambar 4.8 Key Animation	37
Gambar 4.9 In-Between	37
Gambar 4.10 Tombol Onion Skin	38
Gambar 4.11 Paint Bucket Tool	38
Gambar 4.12 Pewarnaan karakter TNI AD	39
Gambar 4.13 Pewarnaan background ruang kelas	39
Gambar 4.14 Warna mencolok	40
Gambar 4.15 Warna soft	40
Gambar 4.16 Warna dasar pohon	41
Gambar 4.17 Penambahan garis untuk bayangan	42
Gambar 4.18 Pohon dengan warna bayangan	42
Gambar 4.19 Animasi frame by frame	43
Gambar 4.20 Tweening	44
Gambar 4.21 Path Animation	46
Gambar 4.22 Kepala menunduk	46
Gambar 4.23 Perubahan rambut saat berlari	47
Gambar 4.24 Mata melihat ke kanan dan ke kiri	47
Gambar 4.25 Mulut	47
Gambar 4.26 Export Movie	48
Gambar 4.27 Tombol Record dan Play	49
Gambar 4.28 Noise Removal	49

Gambar 4.29 Amplify	50
Gambar 4.30 Import Audio	50
Gambar 4.31 Penggabungan video dan sound	51
Gambar 4.32 Proses Rendering.....	52



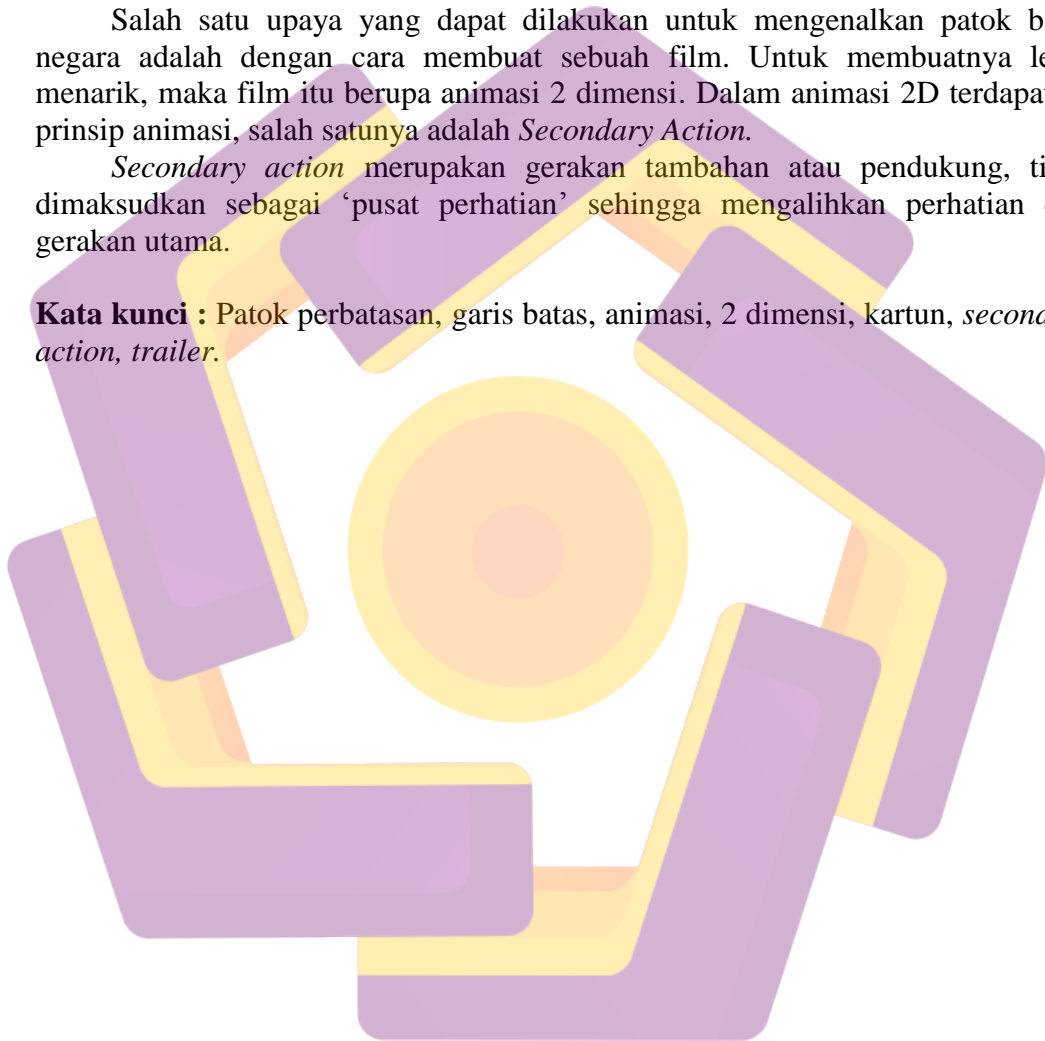
INTISARI

Pentingnya sebuah ilmu tidak hanya dirasakan oleh orang tertentu atau sebuah kelompok namun, dirasakan pula oleh setiap orang. Semakin sedikit ilmu yang diterima akan semakin sedikit pula pengetahuan yang didapat. Begitu juga pengetahuan tentang patok perbatasan. Tidak semua elemen masyarakat mengetahui akan keberadaan patok perbatasan yang ada di Indonesia.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengenalkan patok batas negara adalah dengan cara membuat sebuah film. Untuk membuatnya lebih menarik, maka film itu berupa animasi 2 dimensi. Dalam animasi 2D terdapat 12 prinsip animasi, salah satunya adalah *Secondary Action*.

Secondary action merupakan gerakan tambahan atau pendukung, tidak dimaksudkan sebagai 'pusat perhatian' sehingga mengalihkan perhatian dari gerakan utama.

Kata kunci : Patok perbatasan, garis batas, animasi, 2 dimensi, kartun, *secondary action*, trailer.



ABSTRACT

The importance of a science is not only felt by a particular person or a group however, shared by everyone. The less knowledge you receive will be the less knowledge gained. So is knowledge of stakes border. Not all elements of the community is aware of the existence of the border stakes in Indonesia.

One effort that can be done to introduce the state boundary markers is a way to make a movie. To make it more interesting, the movie is a 2-dimensional animation. In 2D animation there are 12 principles of animation, one of which is Secondary Action.

Secondary action is an additional movement or supporter, is not intended as a 'center of attention' to divert attention from the main movement.

Keywords : *Stakes borders, boundary line, animation, 2 dimensional, cartoon, secondary action, trailer.*

