

PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “AKIBAT BERBOHONG”

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Kotot Wijayanto 10.02.7704

Setyo Pramono 10.02.7712

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

PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “AKIBAT BERBOHONG”

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
Pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Kotot Wijayanto 10.02.7704

Setyo Pramono 10.02.7712

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “AKIBAT BERBOHONG”

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Setyo Pramono 10.02.7712

Kotot Wijayanto 10.02.7704

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 20 Februari 2013

Dosen Pembimbing



Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “AKIBAT BERBOHONG”

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kotot Wijayanto

10.02.7704

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 20 November 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, S.Kom
NIK. 190302148

M. Agung Nugroho, S.Kom
NIK. 190000006



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 02 Desember 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “AKIBAT BERBOHONG”

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Setyo Pramono

10.02.7712

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 21 November 2013

Susunan Dewan Penguji

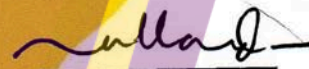
Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Akhmad Dahlan, S.Kom
NIK. 190302174



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 02 Desember 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 11 November 2013

Nama	NIM	Tanda Tangan
Kotot Wijayanto	(10.02.7704)	()
Setyo Pramono	(10.02.7712)	()

HALAMAN MOTTO

*Kegagalan terjadi apabila kita selalu
mengeluh dan menyerah
Hidup adalah perjuangan, tidak ada hidup
tanpa perjuangan
-Kotot Wijayanto*

*Belajarliah dari kegagalan dan masa lalu
Kecerdasan bukan ukuran kesuksesan, akan
tetapi berusaha lebih diutamakan
-Setyo Pramono*

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya yang telah diberikan kepada kami, tidak lupa ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan tugas akhir ini. Untuk itu tugas akhir ini penulis persembahkan kepada pihak-pihak yang telah ikut memberi dukungan baik lahir maupun batin. Kupersembahkan tugas akhir ini kepada :

- Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga semua berjalan dengan lancar.
- Kedua orang tua yang kami selalu memberikan kasih sayang tanpa henti, memberikan doa, motivasi, dan semangat.
- Seluruh teman 10-D3MI-01 yang selalu memotivasi untuk menyelesaikan segala urusannya.
- Terimakasih kepada coliq, temi, malsen jery, wulan yuliana, dan tidak lupa teman-teman kost, yang selalu memberi semangat, dan motivasi.
- Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu demi terselesainya tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Diploma III dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md).

Dengan selesainya tugas akhir, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

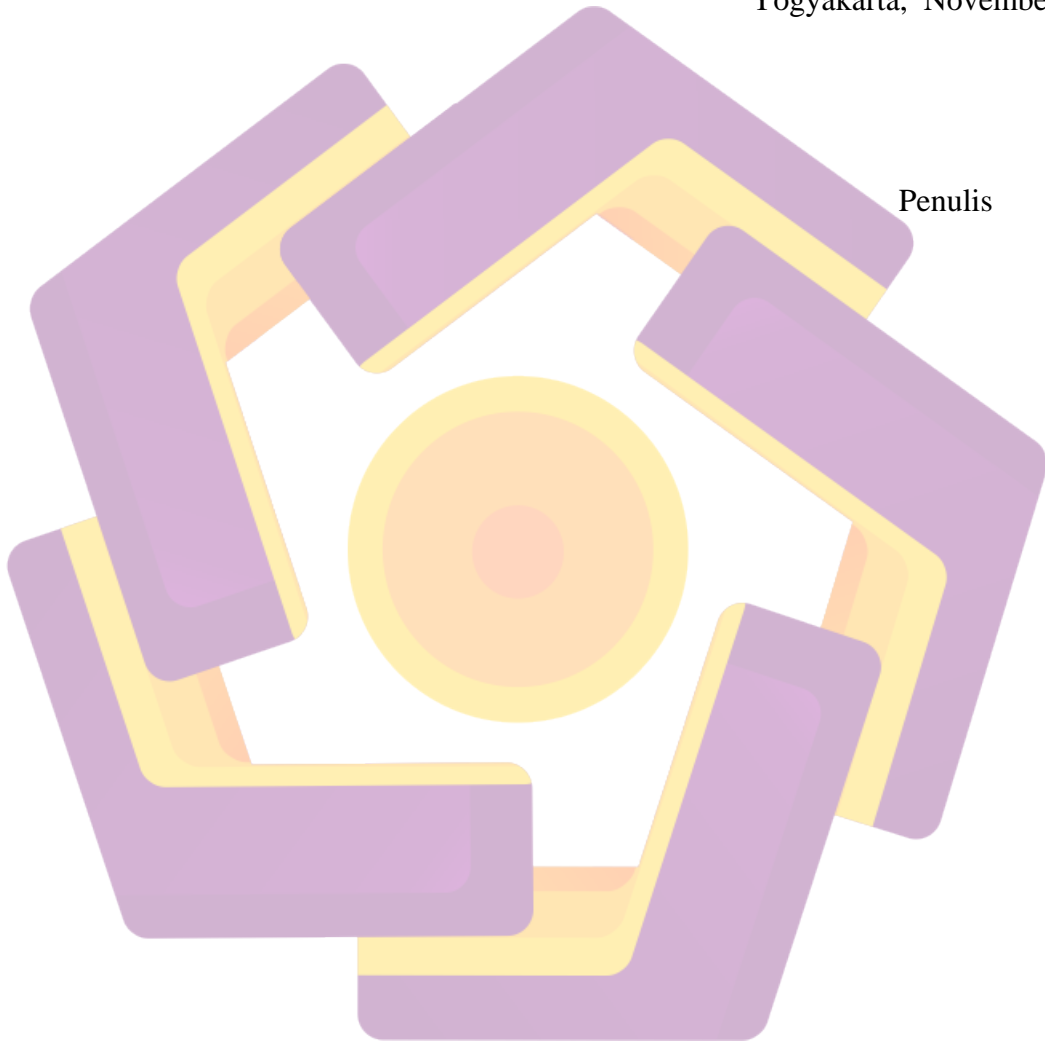
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si.,MT. selaku Ketua Jurusan D3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan,M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dalam pembuatan tugas akhir.
4. Ayah dan Ibu tercinta yang senantiasa mengasuh dan membimbing serta mencurahkan kasih sayang dan doanya demi keberhasilan penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Dan semua yang telah berpartisipasi dalam pembuatan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya.Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk

menambah kesempurnaan tugas akhir ini. Namun penulis tetap berharap tugas akhir ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, November 2013

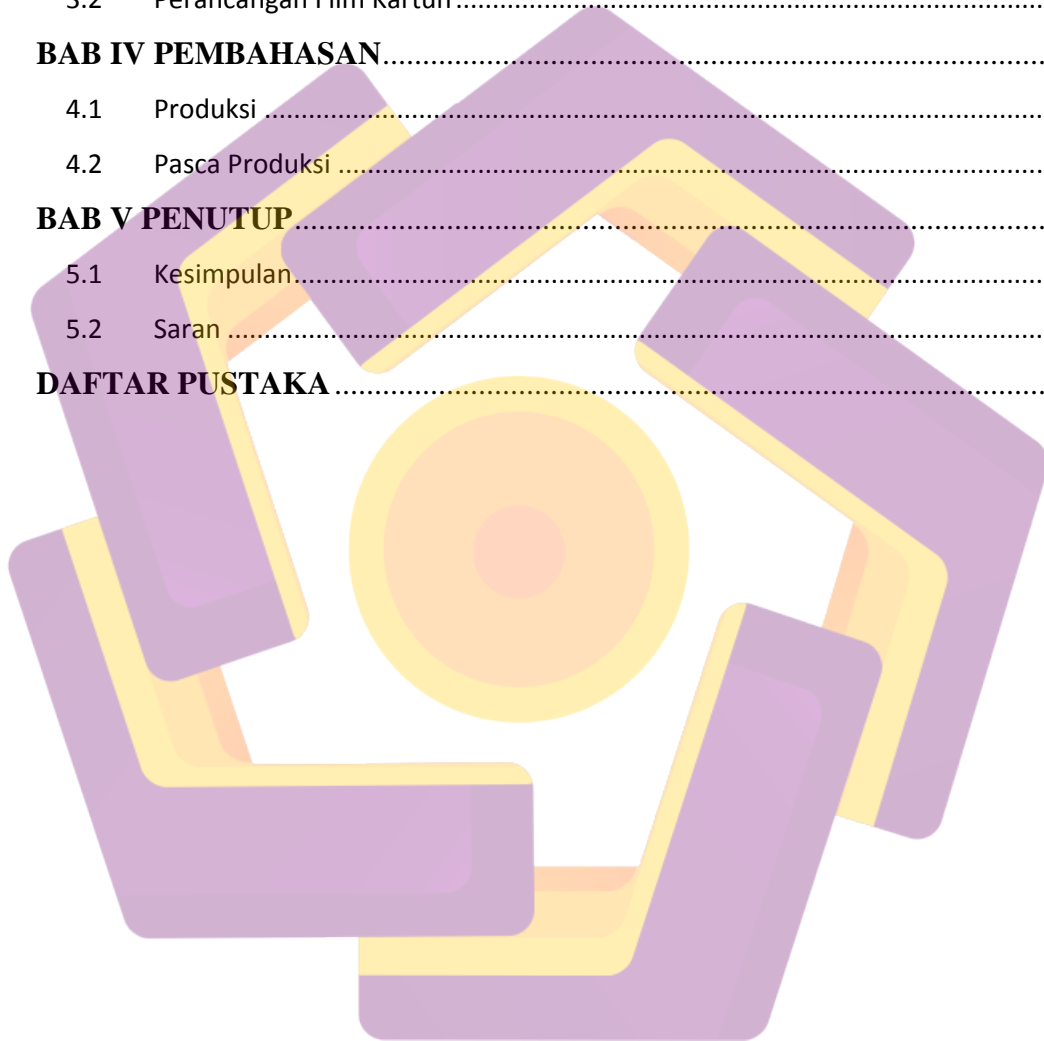
Penulis



DAFTAR ISI

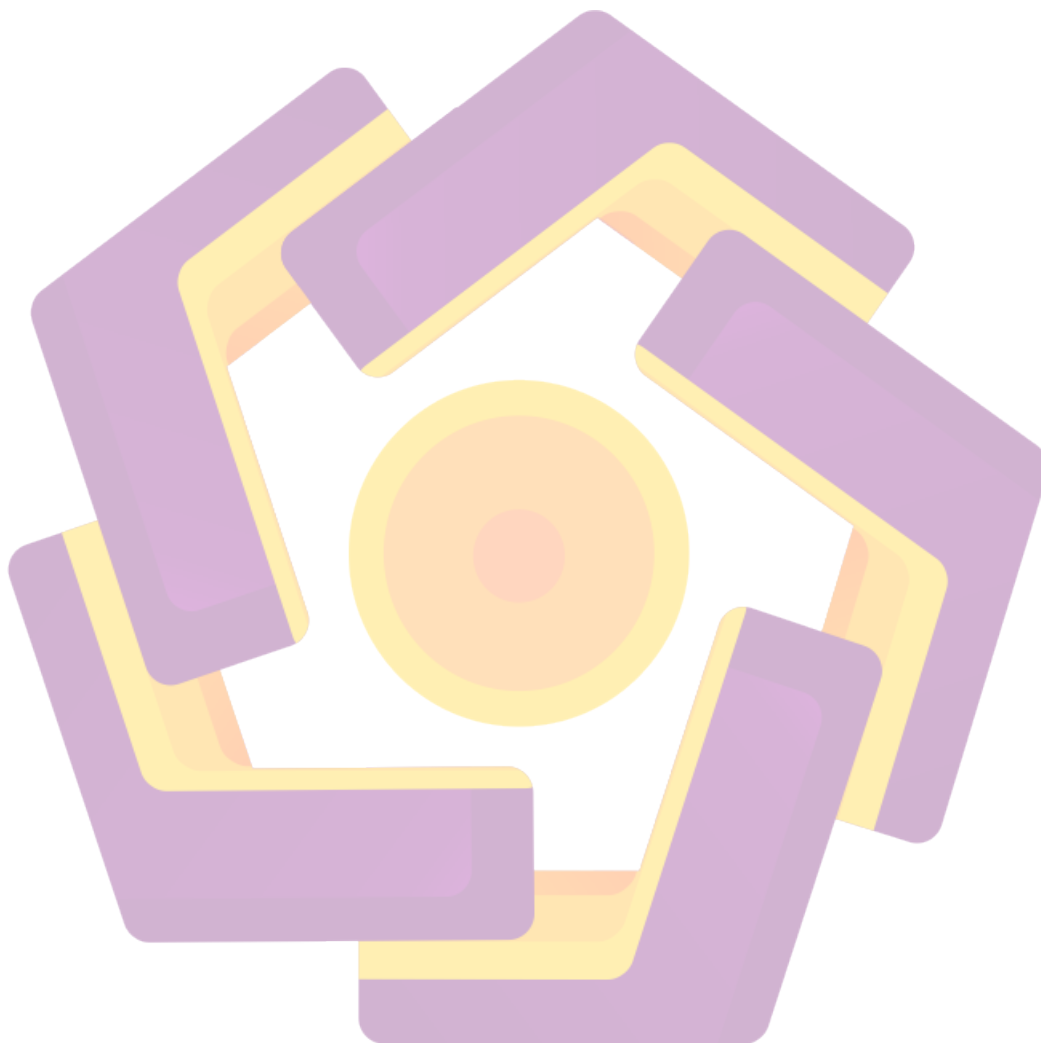
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PENGESAHAN	v
PERNYATAAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Pengertian Animasi	7
2.2 Sejarah Animasi.....	7
2.3 Jenis-jenis Animasi	8
2.4 Prinsip Dasar Animasi.....	14
2.5 Kebutuhan Dasar Peralatan Animasi	20
2.6 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	26
2.7 Film Animasi Berdasarkan Masa Putarnya.....	29
2.8 Naskah Film	30
2.9 Gambar Bitmap dan Vektor	33

2.10	Istilah-istilah Dalam Pembuatan Film	35
2.11	Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	38
2.12	Pembuatan Film Kartun 2D “Akibat Berbohong”	42
BAB III GAMBARAN UMUM PERANCANGAN FILM.....		43
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	43
3.2	Perancangan Film Kartun	45
BAB IV PEMBAHASAN.....		90
4.1	Produksi	90
4.2	Pasca Produksi	106
BAB V PENUTUP.....		124
5.1	Kesimpulan.....	124
5.2	Saran	124
DAFTAR PUSTAKA		126



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan6



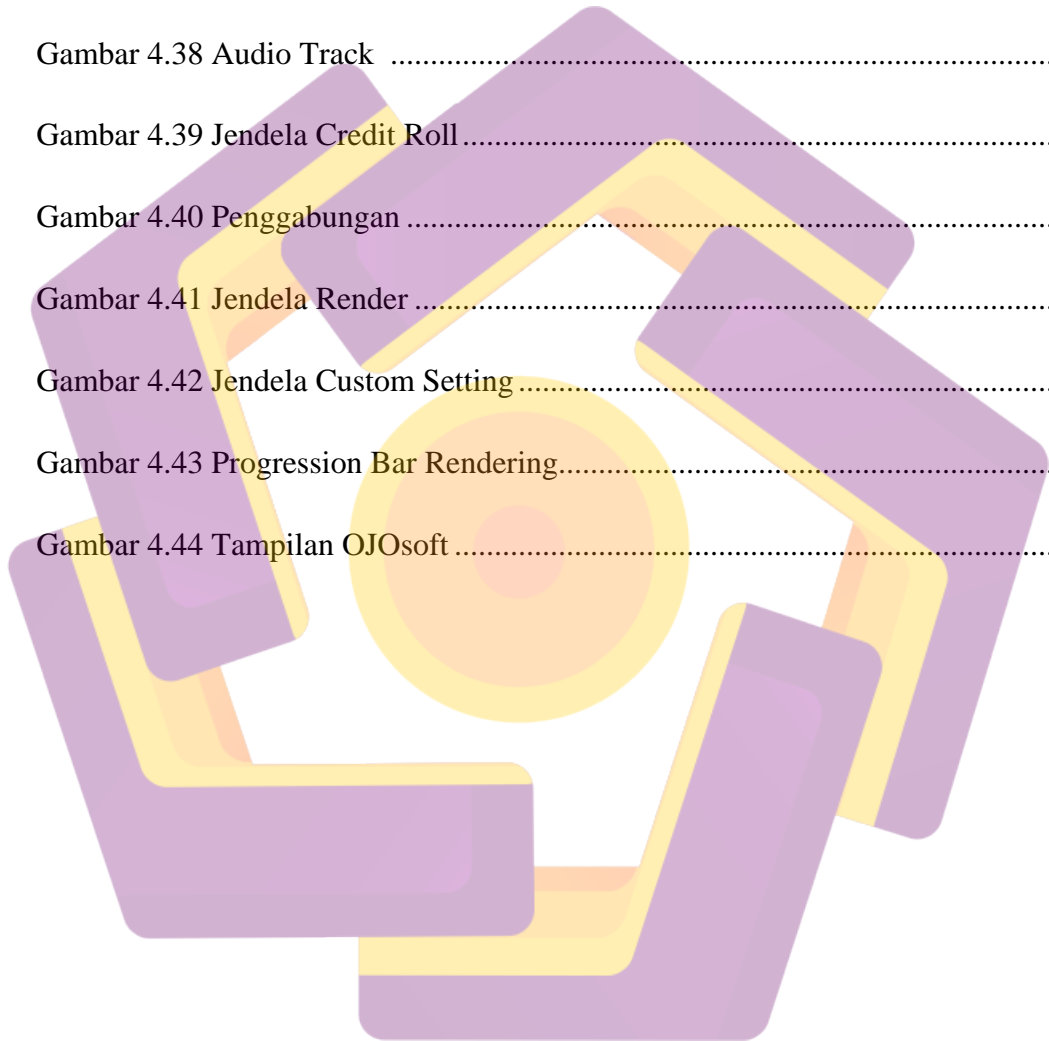
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anticipation.....	15
Gambar 2.2 Contoh orang Berlar	17
Gambar 2.3 Contoh Exaggeration.....	19
Gambar 2.4 Contoh Solid Drawing.....	19
Gambar 2.5 Lightbox	21
Gambar 2.6 Decent Chair.....	21
Gambar 2.7 Desk Lighting.....	22
Gambar 2.8 Cermin.....	22
Gambar 2.9 Pencil,Penggaris dan Penghapus	23
Gambar 2.10 Pelubang Kertas/Peghole.....	23
Gambar 2.11 Pegbar.....	24
Gambar 2.12 Scanner	24
Gambar 2.13 Komputer.....	25
Gambar 2.14 Rostrum Camera.....	26
Gambar 2.15 Adobe Flash CS4.....	38
Gambar 2.16 Sony Vegas Pro11	39
Gambar 2.17 Adobe Photoshop CS4	40
Gambar 2.18 Adobe Soundbooth CS4.....	40
Gambar 2.19 Celtx	41

Gambar 3.1 Diagram Scene	52
Gambar 3.2 Burhan	54
Gambar 3.3 Ibu Sofi	55
Gambar 3.4 Pak Subur	56
Gambar 3.5 Bahri	57
Gambar 3.6 Jono	58
Gambar 3.7 Ekspresi Berlebihan	74
Gambar 3.8 Angle Melihat Langit	74
Gambar 3.9 Angle Pemandangan	75
Gambar 4.1 Skema Kerja Perancangan Film Kartun	90
Gambar 4.2 Document Properties	91
Gambar 4.3 Tracing	92
Gambar 4.4 Hasil Tracing	92
Gambar 4.5 Windows Color	93
Gambar 4.6 Hasil Coloring	94
Gambar 4.7 Pembuatan Line	95
Gambar 4.8 Hasil Pembuatan Karakter	96
Gambar 4.9 Key Animation A1 dan A2	97
Gambar 4.10 Limited Animation	98
Gambar 4.11 Unlimited Animation	99
Gambar 4.12 Time Setting	100

Gambar 4.13 Create New Simbol	100
Gambar 4.14 Library	101
Gambar 4.15 Bone Tool	102
Gambar 4.16 Create Shape Tween	103
Gambar 4.17 Create Clasic Tween	104
Gambar 4.18 Document Properties	104
Gambar 4.19 Contoh Hasil Penggabungan	105
Gambar 4.20 Export Movie	105
Gambar 4.21 Export Size Setting	106
Gambar 4.22 Jendela Record	108
Gambar 4.23 Start Recording	109
Gambar 4.24 Stop Recording	109
Gambar 4.25 Hasil Rekaman	110
Gambar 4.26 Clean Up Audio	111
Gambar 4.27 Noise	111
Gambar 4.28 Use Captured Noise Print	112
Gambar 4.29 Noise Texture	113
Gambar 4.30 Pengaturan Noise Texture Moss	113
Gambar 4.31 Jendela Pembuatan Text	114
Gambar 4.32 Video dan Audio Track	114
Gambar 4.33 Jendela Project Properties	116

Gambar 4.34 Jendela Explorer.....	117
Gambar 4.35 Trasition	117
Gambar 4.36 Tombol Zoom.....	118
Gambar 4.37 Jendela Event Pan/Crop	118
Gambar 4.38 Audio Track	119
Gambar 4.39 Jendela Credit Roll.....	119
Gambar 4.40 Penggabungan	120
Gambar 4.41 Jendela Render	121
Gambar 4.42 Jendela Custom Setting	121
Gambar 4.43 Progression Bar Rendering.....	122
Gambar 4.44 Tampilan OJOsoft	122



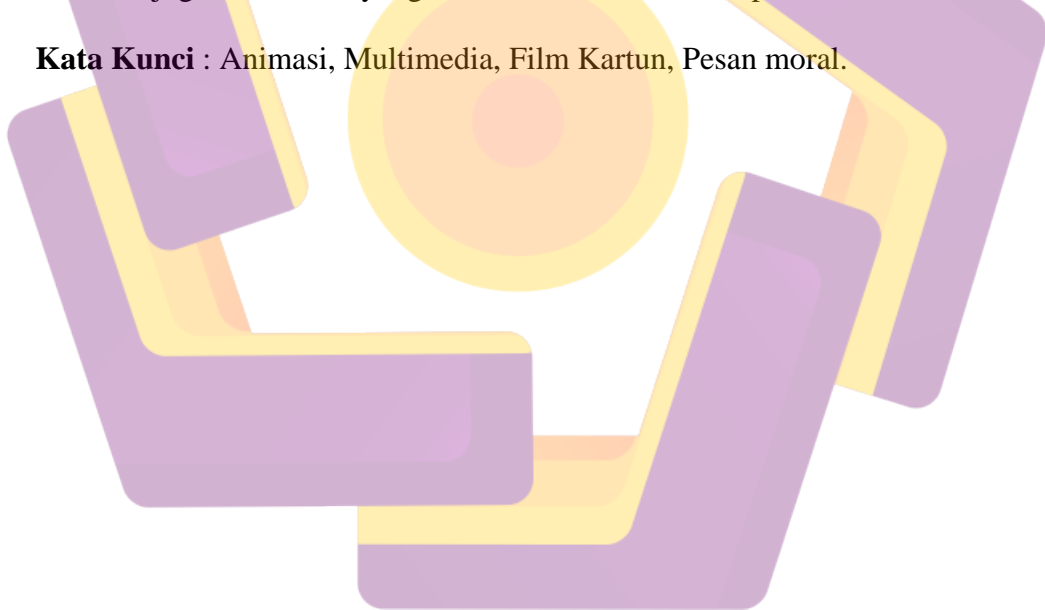
INTISARI

Dunia animasi saat ini berkembang pesat, dengan dukungan teknologi yang canggih dan mudah untuk dipelajari. Film kartun mulai dikenal dengan luas sejak populernya televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan makhluk hidup. Film kartun ini dibuat animasi 2D maupun 3D dengan menerapkan multimedia didalamnya.

Multimedia disini difungsikan untuk penyimpanan dalam bentuk audio dan video. Sehingga yang terdapat didalam film kartun tidak hanya gambar saja, tetapi juga ada suara yang lebih memperlihatkan film kartun tersebut sebagai contoh kehidupan di dunia fantasi. Proses produksi dari film “Akibat Berbohong” menggunakan Sony Vegas Pro 11.0, Adobe Flash CS 4, Adobe Photoshop CS 4, Adobe Soundbooth CS4, dan Celtx untuk membantu proses produksi.

Film kartun “Akibat Berbohong” ini menceritakan seorang anak yang bernama Burhan berbohong kepada Ibunya. Tetapi akibatnya menjadi sakit perut, maka Burhan berkata jujur kepada Ibunya, dan dinasehati agar meminta maaf. Pesan moral yang dapat di petik misalnya, kalau berkata jujur maka akan mendapat kedamaian hati, dan juga keikhlasan yang membawa kebaikan hidup.

Kata Kunci : Animasi, Multimedia, Film Kartun, Pesan moral.



ABSTRACT

Animation world is growing rapidly , with the support taknologi sophisticated and easy to learn . Cartoons began widely known since the popularity of television that is capable mennyajikan moving image recording activities of living beings . Animated cartoons are made by applying 2D and 3D multimedia therein .

Multimedia here functioned for storage in the form of audio and video . So that there is not just a cartoon in the picture , but also a voice over the cartoon show as an example of life in a fantasy world . The production process of the film " Due Lying " using Sony Vegas Pro 11.0 , Adobe Flash CS4 , Adobe Photoshop CS4 , Adobe Soundbooth CS4 , and Celtx to assist the production process .

Cartoon movie " Due Lying " is about a boy named Burhan lied to his mother .But consequently became upset stomach, then Burhan telling the truth to her mother , and was advised to make an apology . Moral messages that can be learned , for example, if telling the truth then it will get peace of mind , and also sincerity that bring good life .

Keywords : *Animation , Multimedia , Movie Cartoon , moral.*

