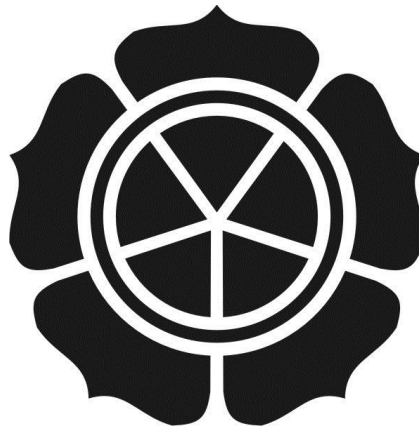


**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “PIRANHA” SEBAGAI MEDIA
HIBURAN YANG MENDIDIK**

Skripsi

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



disusun oleh

Ana Rohana

10.11.3961

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “PIRANHA” SEBAGAI MEDIA HIBURAN
YANG MENDIDIK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ana Rohana

10.11.3961

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 September 2013

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “PIRANHA” SEBAGAI MEDIA HIBURAN
YANG MENDIDIK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ana Rohana

10.11.3961

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudvanto Arief, MT
NIK. 190302098

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

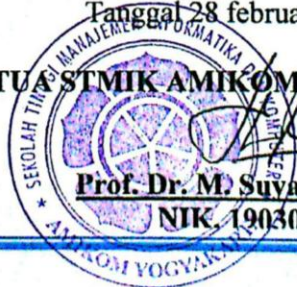
Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 februari 2014

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 secara tertulis menjadi acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Maret 2014

Ana Rohana
NIM : 10.11.3961

HALAMAN MOTTO

“Sukses tak akan datang bagi mereka yang hanya menunggu tak berbuat apa-apa, tapi bagi mereka yang selalu berusaha wujudkan mimpinya”

“Kebanyakan orang berhasil bukan karena mereka ditakdirkan melainkan karena mereka menetapkan hati untuk jadi pemenang”

“Dengan kesalahan, kita akan jauh lebih menghargai dan mengerti makna dari sebuah pencapaian”

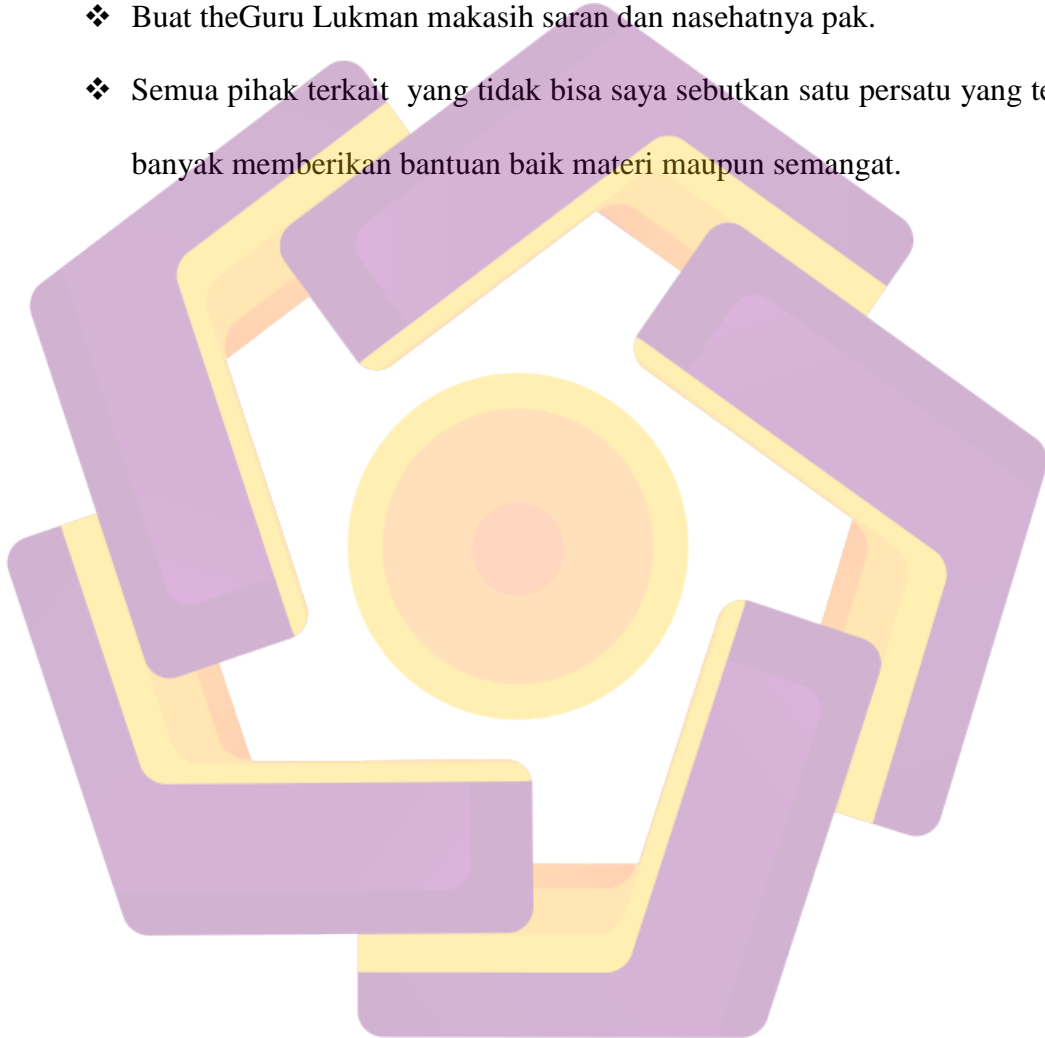
“Seseorang takkan pernah memahai arti keberhasilan yang sempurna tanpa mengalami kegagalan sebelumnya.”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas selesainya skripsi ini tentu tidak luput dari bantuan semua pihak. Saya mengucapkan syukur dan banyak terimakasih kepada:

- ❖ Allah SWT yang selali melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya.
- ❖ Nabi Muhammad SAW sebaga panutan dan penuntun hidupku.
- ❖ Ibu dan Bapa yang dengan sabar dan ikhlas merawar, mendidik, dan memberiku berbagai macam hal, sehingga aku bias seperti ini dan memperleh gelar Sarjana.
- ❖ Terimakasih buat Dosen Pembimbingku, Bapak Tony Hidayat, M.Kom yang bersediamebimbingku dalam penyusunan skripsi. Terimakasih buat dosen pengujiku Pak Mei dan Pak Rudi.
- ❖ Seseorang yang selalu menemaniku dan memberi semangat.
- ❖ Terimakasih untuk crew animasi “code fish” pupung, panchuing, wida, bagus, asep,inuk, terimakasih telah membantu dan member semangat.
- ❖ Dan terimakasih juga untuk crew “WoluEnem Productions” semangat dan dukungan kalian sangat berarti untukku.
- ❖ Terimakasih buat teman-teman seperjuanganku, terutama arliza, naya, tika, asty, dhedhe yang telah banyak membantu saya ketika saya meminta bantuan dan mendukung saya.
- ❖ Terimakasih untuk teman bimbingan skripsi Pak Tonny, tya, handa, akhsin atas semangat dukungan dan bantuan kalian.

- ❖ Untuk agit, anung, obi makasih juga udah mau membantu dalam pengisian suara.
- ❖ Untuk teman sekelas 10-S1TI-05 yang telah banyak memberi motivasi dukungan dan bantuan.
- ❖ Buat theGuru Lukman makasih saran dan nasehatnya pak.
- ❖ Semua pihak terkait yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan bantuan baik materi maupun semangat.



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat melakukan dan menyusun laporan skripsi dengan judul **“Pembuatan Film Animasi 2d “Piranha” Sebagai Media Hiburan yang Mendidik”** dengan lancar.

Penulisan laporan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan serta saran dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan,MT. selaku ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom yang telah berkenan membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
4. Para Dosen dan Staf STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan bantuannya selama ini sehingga dapat terselesaikannya pembuatan skripsi ini.

5. Ayahanda dan Ibunda tercinta, terimakasih untuk cinta kasih sayang dan didikannya, serta seluruh keluargaku tercinta yang telah memberikan dukungan moril, materil dan spirit selama ini.
6. Seluruh teman-teman S1 Teknik Informatika kelas 05 angkatan 2010 yang telah banyak memberi motivasi, dukungan dan bantuan.
7. Dan untuk semua pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi, penulisan, maupun pembahasan. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penyusun harapkan. Semoga skripsi ini dapat berguna dikemudian hari dan dipergunakan dengan sebaik-baiknya. Akhir kata penyusun ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 05 Maret 2014

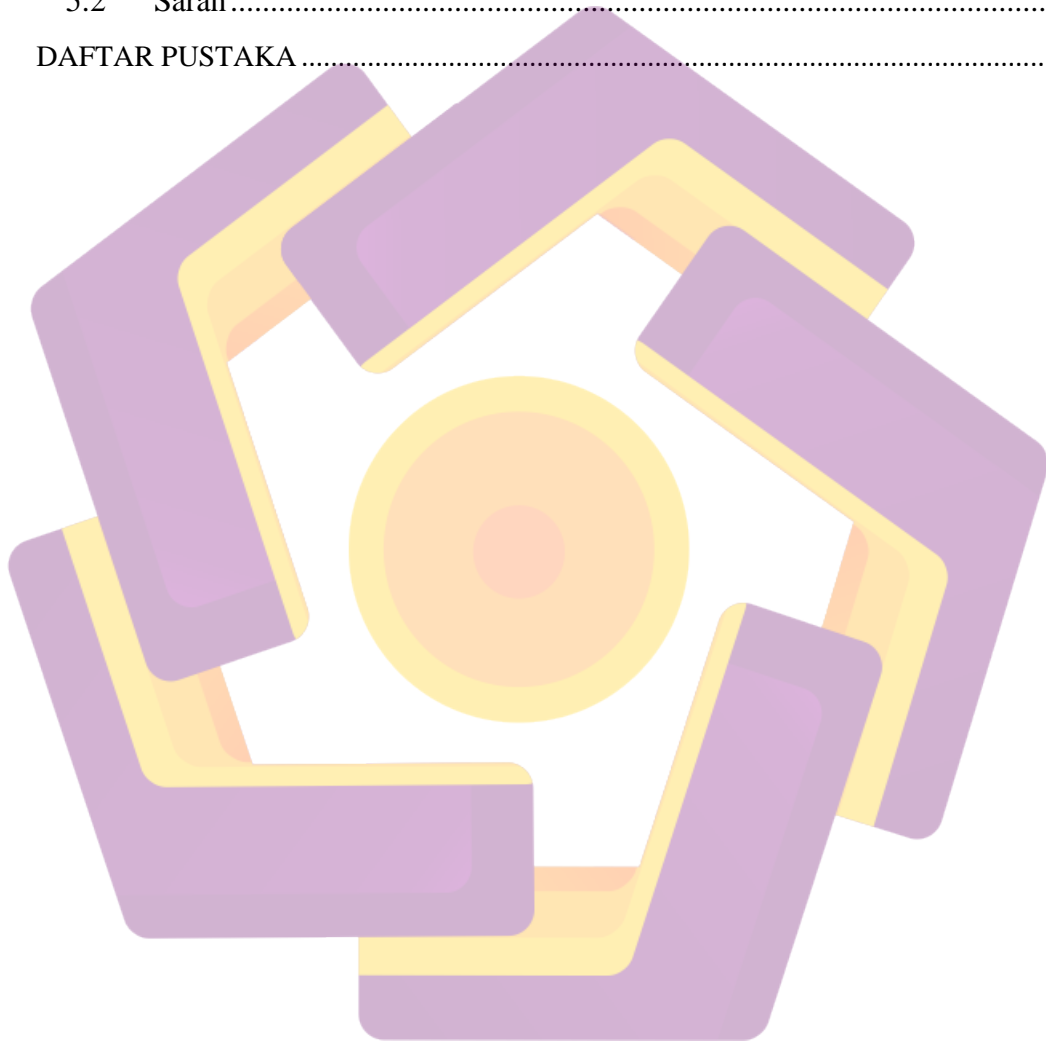
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	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 II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Definisi Multimedia	6
2.2 Animasi	8
2.2.1 Pengertian Animasi.....	8
2.2.2 Sejarah Animasi	8
2.3 Teknik Animasi	10
2.4 Prinsip – Prinsip Animasi.....	12

2.5	Jenis Animasi	16
2.6	Proses Pembuatan Film Animasi.....	17
2.6.1	Pra Produksi	17
2.6.2	Produksi	26
2.6.3	Post Produksi	27
2.7	Jenis Penelitian	28
2.8	Jenis dan Sumber Data Penelitian	29
2.9	Desain Pengukuran.....	29
2.10	Syarat Sampel yang Baik	29
2.11	Ukuran Sampel	32
2.12	Teknik – Teknik Pengambilan Sampel	34
2.12.1	Simpel Random Sampling atau Sampel Acak Sederhana.....	35
2.13	Teknik Pengumpulan Data	36
2.13.1	Teknik Pengumpulan Data dengan Angket atau Kuesioner.....	36
2.14	Perangkat Lunak dalam Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi.....	38
BAB III		42
PERANCANGAN		42
3.1.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	42
3.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	42
3.3.	Pra Produksi	43
3.3.1	Idea.....	43
3.3.2	Tema	44
3.3.3	Logline	44
3.3.4	Sinopsis	44
3.3.5	Diagram Scene	47
3.3.6	Character Development.....	48
3.3.7	Skenario	53
3.3.8	Riset	54
3.3.9	StoryBoard	55
BAB IV		56
PEMBAHASAN		56
4.1	Produksi.....	56

4.2	Pasca Produksi.....	68
4.3	Hasil Penilaian Penonton.....	70
BAB V		73
PENUTUP		73
5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA		75



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard.....	55
Tabel 4.1 Penilaian dari segi film yang menghibur	71
Tabel 4.2 Penilaian dari segi film yang mendidik.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Scene	19
Gambar 2.2 <i>storyboard</i>	21
Gambar 2.3 Tampilan ECU pada mata	21
Gambar 2.4 Tampilan CU pada wajah	22
Gambar 2.5 Tampilan MCU	22
Gambar 2.6 Tampilan MS	23
Gambar 2.7 Tampilan LS bidikan kamera jauh	23
Gambar 2.8 Tampilan VLS bidikan kamera sangat jauh	23
Gambar 2.9 Tampilan Two Shot	24
Gambar 2.10 Tampilan POV	24
Gambar 2.11 Kamera dibidik saat wanita memetik buah kemudian cut	25
Gambar 2.12 Tampilan wanita memegang buah	25
Gambar 2.13 Tampilan wanita memakan buah	25
Gambar 2.14 Standar Phonetic	27
Gambar 2.16 <i>interface</i> Adobe After Effect CS3	39
Gambar 2.17 <i>interface</i> Adobe Audition	39
Gambar 2.18 <i>interface</i> Adobe Premiere Pro	40
Gambar 2.19 <i>interface</i> Adobe Flash CS3	40
Gambar 2.20 <i>interface</i> Corel Draw X5	41
Gambar 3.1 Diagram Scene	47
Gambar 3.2 Karakter Piranha	48
Gambar 3.3 Karakter Kepiting	49
Gambar 3.4 Karakter Koi	50
Gambar 3.5 Karakter Nemo	51
Gambar 3.6 Karakter Lele	51
Gambar 3.7 Warna tokoh karakter	52
Gambar 3.8 Perancangan Warna Properti	53
Gambar 3.9 Cuplikan scenario film kartun “PIRANHA”	54
Gambar 4.1 Hasil scanning karakter kepiting	57

Gambar 4.2 Tracing Character di CorelDraw X5	58
Gambar 4.3 Proses tracing Character di CorelDraw X5	59
Gambar 4.4 Hasil Coloring di Adobe Photoshop CS3.....	59
Gambar 4.5 Proses Animasi Karakter Piranha.....	61
Gambar 4.6 Perangkat keras dubbing	62
Gambar 4.7 Icon record.....	62
Gambar 4.8 Export File.....	63
Gambar 4.9 Menyimpan hasil rekaman	63
Gambar 4.10 Composition After Effects CS3	64
Gambar 4.11 Proses penggabungan	65
Gambar 4.12 Pengaturan Camera	65
Gambar 4.13 Render	66
Gambar 4.14 Proses Rendering.....	66
Gambar 4.15 New Project.....	67
Gambar 4.16 Import File.....	67
Gambar 4.17 Timeline	68
Gambar 4.18 Proses Editing.....	69
Gambar 4.19 Rendering	70
Gambar 4.20 Proses Rendering.....	70

INTISARI

Film kartun merupakan media hiburan dan pembelajaran yang cukup mudah diterima oleh semua orang terutama anak-anak. Pada dasarnya film kartun dibuat sebagai hiburan semata dalam mengisi waktu luang. Kemampuan otak anak masih berkembang mengikuti apa yang dilihatnya, termasuk tayangan film kartun yang mengandung unsur yang positif. Imajinasi yang luas dapat mengembangkan kreativitas anak mengenai apa yang dilihatnya.

Penulis ingin membuat film yang memiliki makna, sehingga dapat bermanfaat bagi para pemirsanya. Tentunya dengan penyampaian yang baik, nasihat tersebut akan lebih mudah untuk diterima. Dalam film kartun “PIRANHA” ini mengandung makna yaitu akibat keserakahannya sendiri membuat dirinya terperangkap.

Film kartun 2d ini dibuat dengan gerakan yang masih sederhana namun film kartun ini adalah karya kebanggaan bagi penulis.

Kata kunci : Film kartun, 2D

ABSTRACT

Cartoon movie is entertainment media and the study which is easy enough to be accepted by people, especially children. The basic of cartoon movie is for entertainment, to fulfill the spare time and the ability of children's brain is still grow up following what they see, include cartoon movie which contains positive aspects. The wide imagination can develop creativity of what the children see.

The writer will makes movie which has meaning, so it is useful for the audiences. Well delivered make the audience accept the advice easily. The cartoon movie "PIRANHA" contains meaning. The meaning is the consequence of her/his greedy make her/his self was trapped.

This cartoon movie made by simple movement but this cartoon movie is one of proud for the writer.

Keywords : film cartoon, 2D

