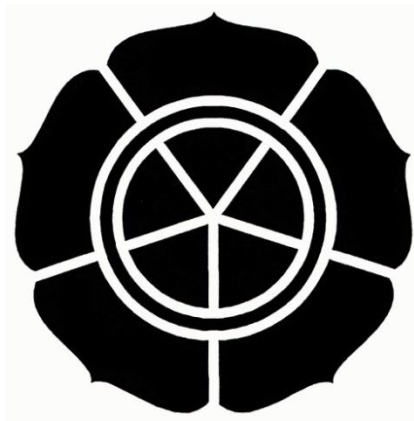


**PEMBUATAN FILM KARTUN YANG
BERJUDUL “PHIA”**

SKRIPSI



diajukan oleh

Umar

10.12.4404

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN FILM KARTUN YANG
BERJUDUL “PHIA”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Umar

10.12.4404

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN YANG
BERJUDUL "PHIA"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Umar

10.12.4404

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Agustus 2013

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN YANG
BERJUDUL “PHIA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Umar

10.12.4404

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

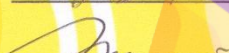
Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Febuari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

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



Yogyakarta,

Umar
10.12.4404

Motto

- *Doa, usaha, orang tua, dan sedekah adalah kunci kesuksesan.*
- *Follow your passion !*
- *Tidak ada jalan yang instant, semua membutuhkan proses.*
- *Rencana Allah lebih baik daripada rencana siapa pun.*
- *Don't talk about it ! Do it !!!*
- *Tidak ada kata gagal, yang ada hanya sukses yang tertunda.*
- *Trust in your idea, and jump !!*
- *Never give up !!*
- *Percaya Diri.*



PERSEMBAHAN

Puji syukur selalu terpanjatkan ke hadirat Allah SWT beserta Sholawat dan salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Rasulullah SAW, ku persembahkan skripsi ini untuk ;

- Abi dan Umah Tercinta, terima kasih atas seluruh dukungan, semangat dan doa di setiap sujud mereka . Yang selalu mengajari,menuntun saya dari lahir sampai saat ini. Kalian Guru,Motivator,Teman terbaik !!!
- Para guru dari saya mulai masuk sekolah ,TK- Kuliah.Terima kasih
- Teman seperjuangan 10.S1SI.01 Javad, M.Ikbal,Lutfi,Heriyadi,Yusron,Dimas,Doni. (Yang tidak tersebut mohon maaf,kalau terlalu panjang nanti jadi absen) terima kasih.
- Teman teman 1 kosan “kos ceria” (Fahmi,Lutfi,Mas Kas,Satria,Bocil,dll) , terima kasih sudah membantu dan mengganggu saat proses pembuatan skripsi ini.
- Dosen Pembimbing Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, terimakasih atas bimbingannya dan pengarahannya.
- Semua pihak yang telah membantu selesainya Skripsi ini. Terima Kasih

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-NYA, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini, skripsi dengan judul **Pembuatan Film Kartun Yang Berjudul “PHIA”**.

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 Strata1Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, 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. Abi dan umah atas doa, dorongan, kasih sayang dan perjuangannya sehingga menjadikan saya seperti sekarang ini.
6. Teman –teman angkatan S1 Sistem Informasi 2010 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
7. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan Skripsi ini saya 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,

Umar

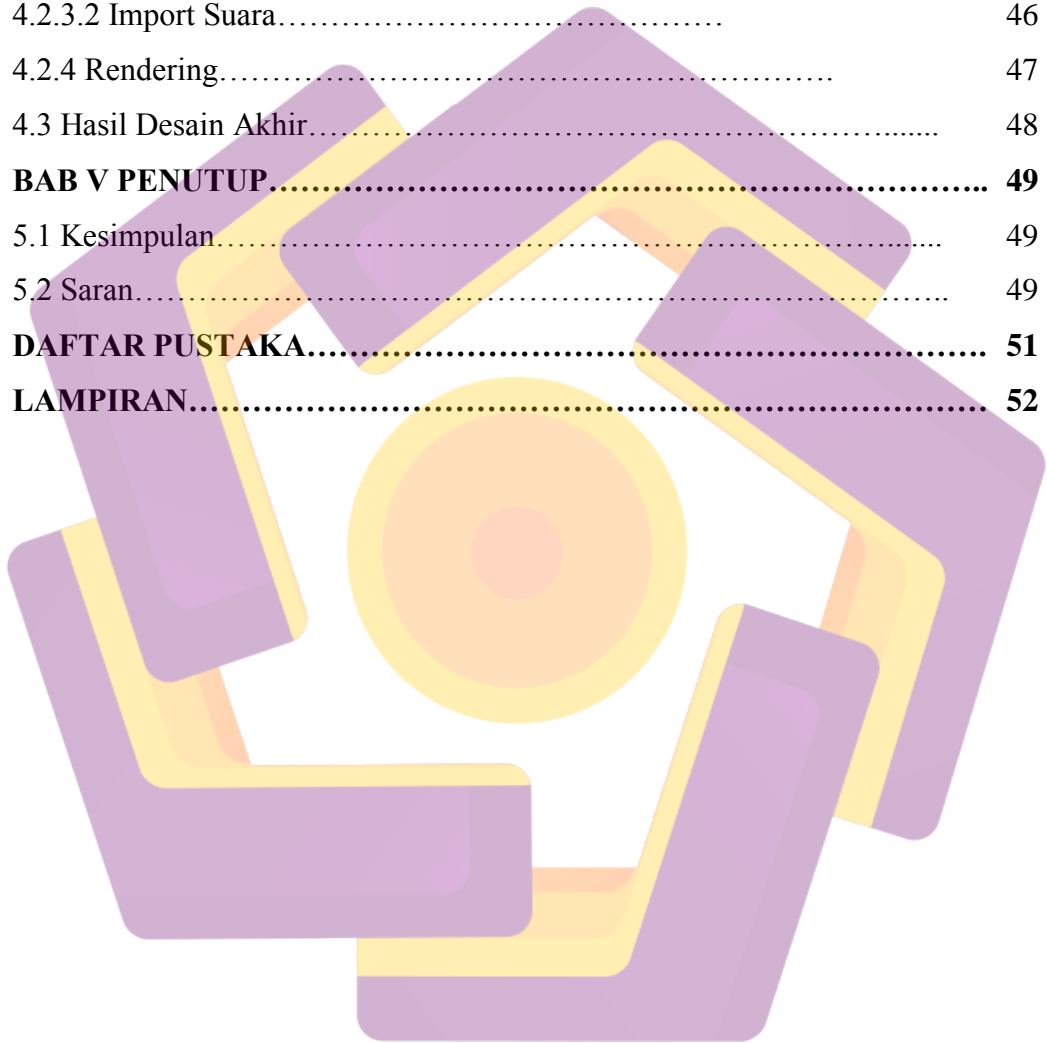
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	<i>xvi</i>
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
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM.....	6
2.1. Pengertian Animasi.....	6
2.1.1 Jenis-Jenis Animasi.....	6
2.1.1.1 Animasi <i>Stop-motion</i>	7
2.1.1.2 Animasi Tradisional.....	8
2.1.1.3 Animasi Komputer.....	8
2.1.2 Prinsip Animasi.....	9
2.1.2.1 <i>Squash And Stretch</i>	9

2.1.2.2 <i>Anticipation</i>	9
2.1.2.3 <i>Stagging</i>	10
2.1.2.4 <i>Straight-Ahead And Pose-To-Pose</i>	10
2.1.2.5 <i>Follow Throught And Overlapping Action</i>	10
2.1.2.6 <i>Arcs</i>	10
2.1.2.7 <i>Secondary Action</i>	11
2.1.2.8 <i>Timing And Spacing</i>	11
2.1.2.9 <i>Solid Drawing</i>	12
2.1.2.10 <i>Slow In- Slow Out</i>	13
2.1.2.11 <i>Appeal</i>	13
2.1.2.12 <i>Exaggeration</i>	14
2.2 Adobe Flash.....	14
2.3 Proses Pembuatan Animasi.....	15
2.3.1 Pra Produksi.....	16
2.3.1.1 Konsep.....	17
2.3.1.2 Skenario.....	18
2.3.1.3 Pembuatan Karakter.....	18
2.3.1.4 <i>Storyboard</i>	18
2.3.2 Produksi.....	19
2.3.2.1 <i>Lay Out</i>	19
2.3.2.2 <i>Key Motion</i>	19
2.3.2.3 <i>In Between</i>	20
2.3.2.4 <i>Background</i>	20
2.3.2.5 <i>Coloring</i>	20
2.3.3 Pasca Produksi.....	21
2.3.3.1 <i>Composite</i>	21
2.3.3.2 <i>Dubbing and Sound FX</i>	21
2.3.3.3 <i>Editing</i>	22

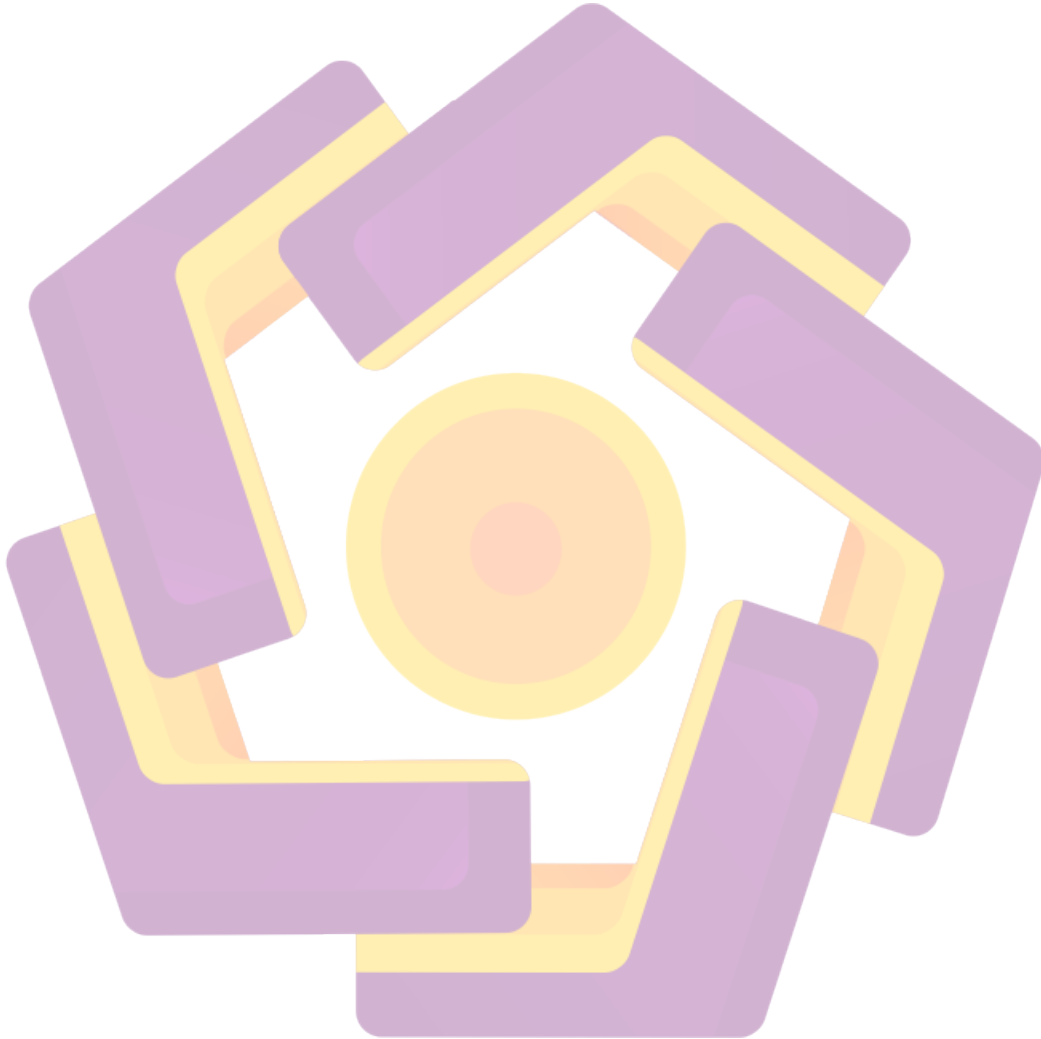
2.3.3.4 <i>Rendering</i>	22
2.4 Tinjauan Umum.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	24
3.1 Gambaran Umum.....	24
3.2 Analisis.....	24
3.2.1 Analisis Kebutuhan.....	24
3.2.1.1 Kebutuhan Fungsional.....	24
3.2.1.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	25
3.2.2 Analisis Kelayakan.....	27
3.2.2.1 Analisis Kelayakan Teknik.....	27
3.2.2.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	27
3.2.2.3 Analisis Kelayakan Operasional.....	27
3.2.2.4 Analisis Kelayakan Ekonomi.....	27
3.3 Pra Produksi.....	27
3.3.1 Perancangan Film Kartun.....	27
3.3.1.1 Konsep.....	27
3.3.1.2 Pembuatan Skenario.....	28
3.3.1.3 Perancangan Karakter dan Objek.....	30
3.3.1.4 Storyboard.....	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Tahapan Produksi.....	39
4.1.1 Lay Out.....	39
4.1.2 In Between.....	40
4.1.3 Background.....	40
4.1.4 Coloring.....	41
4.1.5 Pembuatan Animasi.....	42
4.2 Tahap Pasca Produksi.....	42
4.2.1 Composite.....	42

4.2.1.1 Import Gambar.....	43
4.2.2 Sound FX.....	45
4.2.3 Editing.....	46
4.2.3.1 Import Video.....	46
4.2.3.2 Import Suara.....	46
4.2.4 Rendering.....	47
4.3 Hasil Desain Akhir.....	48
BAB V PENUTUP.....	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	52



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard.....	34
---------------------------	----



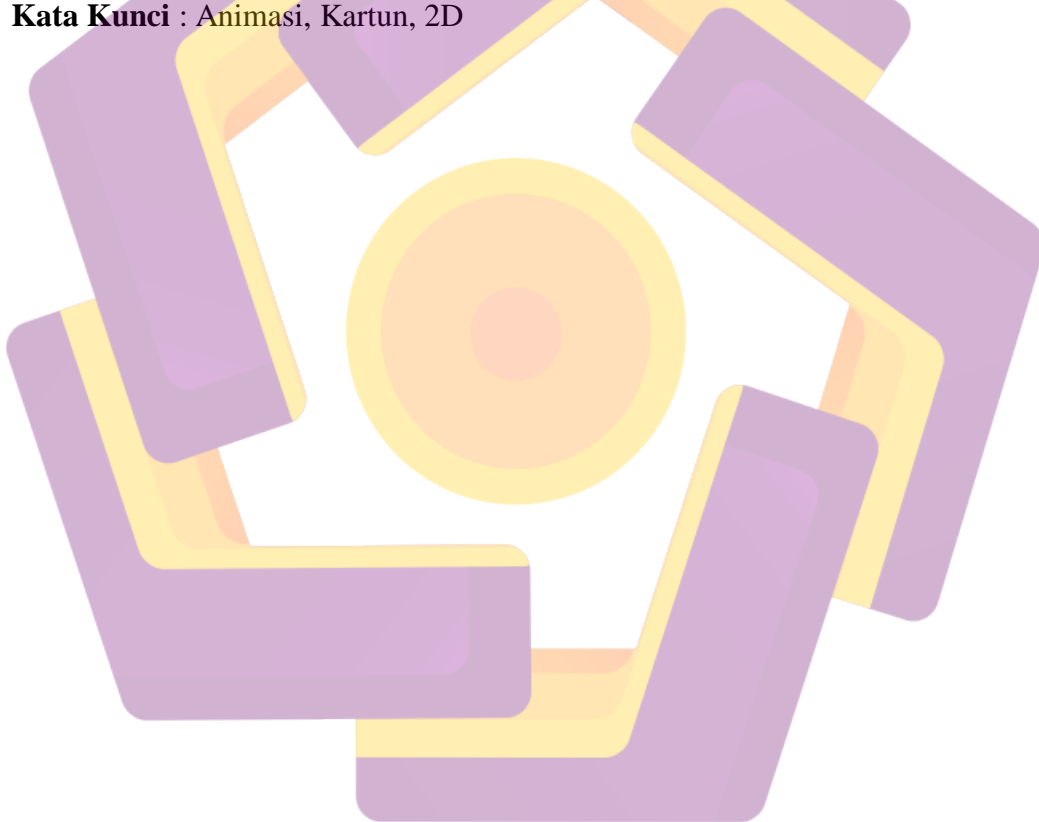
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Gambar Stop Motion Animation.....	7
Gambar 2.2 Solid Drawing.....	13
Gambar 2.3 Appeal.....	14
Gambar 3.1 Karakter Phia.....	30
Gambar 3.2 Karakter Mogu.....	31
Gambar 3.3 Karakter Nano.....	32
Gambar 3.4 Objek Api Unggun.....	32
Gambar 3.5 Objek Daging.....	33
Gambar 4.1 Tampilan Lay Out.....	39
Gamabr 4.2 Tampilan In Between.....	40
Gambar 4.3 Tampilan Background.....	41
Gambar 4.4 Standart Pewarnaan Karakter.....	42
Gambar 4.5 Tampilan Composite.....	43
Gambar 4.6 Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS4.....	44
Gambar 4.7 Import Image To Library Background.....	44
Gambar 4.8 Import Image To Library Karakter Animasi.....	45
Gambar 4.9 Tampilan Sound FX.....	45
Gambar 4.10 Tampilan Import Video.....	46
Gambar 4.11 Tampilan Import Suara.....	47
Gambar 4.12 Tampilan Render.....	47
Gambar 4.13 Hasil Akhir Animasi.....	48

INTI SARI

PHIA adalah salah satu nama tokoh utama pada film ini . Diceritakan ada sebuah pulau terpencil yang dihuni oleh beberapa mahluk (monster) yang bernama Phia, Nano, dan Mogu. Dipulau itu mereka bertahan hidup disebuah gua dikarenakan Diluar terdapat badai salju yang tidak pernah berhenti. Dipulau itu hanya memiliki musim dingin . Kesulitan mencari makan membuat mereka bermusuhan satu sama lain dikarenakan makanan yang ditemukan salah satu tokoh dalam film. Terkadang mereka akur satu sama lain dalam berbagai alasan.Diantara mereka Phia lah yang paling sensitive terhadap makanan. Dan diantara mereka juga Phia lah yang paling bodoh. Dia juga memiliki penciuman yang tajam terhadap makanan.

Kata Kunci : Animasi, Kartun, 2D



ABSTRACT

Phia is one of the main characters name in the movie. Told there was a lost island inhabited by a few creatures (monsters) and their name is Phia, Nano, and Mogu. On that island they survive to live in a cave because of snow storm that never stops. On the island it's have only winter. Trouble find food make them fight each and the others, because of the other characters in this film found some food. Sometimes they get along with each other in a variety of reasons. Among them Phia is the most sensitive to food. And among them are also Phia is the most stupid. He also has a keen sense of smell to food.

Keyword : Animation, Cartoon, 2D

