

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “PENGARUH TELEVISI BAGI
ANAK” DENGAN TEKNIK CUT OUT ANIMATION**

SKRIPSI



disusun oleh

MF Douglas S

07.11.1509

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

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “PENGARUH TELEVISI BAGI
ANAK” DENGAN TEKNIK CUT OUT ANIMATION**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MF Douglas S

07.11.1509

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “PENGARUH TELEVISI BAGI ANAK” DENGAN TEKNIK CUT OUT ANIMATION

yang dipersiapkan dan disusun oleh

MF Douglas S

07.11.1509

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 03 Mei 2011

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “PENGARUH TELEVISI BAGI ANAK” DENGAN TEKNIK CUT OUT ANIMATION

yang dipersiapkan dan disusun oleh

MF Douglas S

07.11.1509

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 18 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

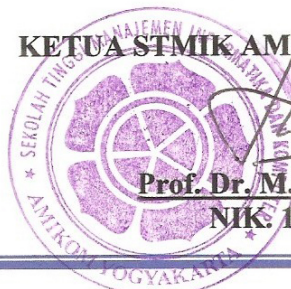
Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Pandan P. Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Maret 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

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, Maret 2014

MF Douglas S
07.11.1509

INTISARI

Saat ini tayangan-tayangan televisi banyak yang aneh serta kurang mendidik bagi anak-anak tapi juga ada yang baik. Efek buruk televisi bagi anak seperti: berpengaruh terhadap perkembangan otak anak, mendorong anak menjadi konsumtif, mengurangi semangat belajar, menyebabkan anak memiliki pola pikir sederhana, mengurangi konsentrasi, anak-anak kurang bermain dan individualistis, dan meregangkan hubungan antar anggota.

Manfaat televisi seperti: dapat menambah kosakata (vocabulary), dapat belajar tentang berbagai hal melalui program edukasi, dapat menambah wawasan dan minat, dapat lebih mengenal berbagai aktifitas atau bidang pekerjaan yang bisa dilakukan, dapat mengetahui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Antisipasi tontonan anak adalah orang tua memperhatikan anaknya dengan mendiskusikan jadwal menonton televisi yang pas.

Cut Out Animation adalah pilihannya, dengan teknik yang sederhana dan mudah. Figur atau obyek animasi dirancang, gambar karakternya, scan gambar ke dalam komputer, masukkan masing – masing bagian tersebut, setiap bagian dipotong pada masing – masing layer. Gerakkan bagian yang dipotong sesuai kebutuhan dengan membuka masing – masing layer. Setiap layer punya posisi letak dan perubahannya dikendalikan dengan mengatur waktu dan rotasinya. Kemudian tambahkan pendukung (gambar) dari posisi awal sampai akhir.

Kata Kunci : Film Kartun, Cut Out Animation, Toon Boom Studio

ABSTRACT

Currently television images many strange and less educational for the kids but there are also good. Effects of television for children such as: effect on brain development in children, encourage children to become konsomtif, reducing the spirit of learning, causing the child to have a simple mindset, reduce concentration, children playing and less individualistic, and stretch the relationships between members.

Television benefits such as: to increase vocabulary (vocabulary), to learn about a variety of things through education, can add insight and interest, may be familiar with a variety of activities or areas of work that can be done, to determine the development of science and technology. Anticipation is a child spectacle parents noticed their children by discussing the appropriate television viewing schedule.

Cut Out Digital Engineering is one of the simple animation technique that uses computer software that support the creation of this animation. The technique is the same as the usual cut-out technique only used elements: character Picture, Image scanned into a computer, Enter each - each of these parts into Photoshop, each piece is cut and placed on each - each layer. Begin by moving the parts needed to open each - each layer. Each layer had a layout position, and the change is controlled by adjusting the time. Then add support (pictures) from the initial position to the end.

Keyword : *Cartoon, Cut Out Animaton, Toon Boom Studio*

MOTTO

- ✦ Awali segala sesuatu dengan "Berdoa"
- ✦ Jadi diri sendiri, cari jati diri dan dapetin hidup yang mandiri
- ✦ Jangan berhenti mencoba, meskipun anda hanya memiliki 0,1% peluang, manfaatkan peluang itu sebaik mungkin sebelum peluang itu menjadi 0%.
- ✦ Janganlah hanya bisa bermimpi, tetapi wujudkanlah mimpi itu.
- ✦ Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang...!!
- ✦ Ayo INDONESIA bisa...!!!

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

- Orang tuaku tercinta beserta keluarga dirumah, terimakasih banyak atas kasih sayang, do'a, dan materinya yang dengan itu semua skripsi ini bisa selesai.
- Adik Janti, adik Yudha n adik Dinda tercinta.
- Teman-teman S1 TI C 2007 yang sudah maupun belum wisuda “kenangan bersama kalian takkan bisa dilupakan.
- Sayangku Wahyu yang selalu mendampingi dan mendukung dalam mengerjakan skripsi ini. *thank u lovely*”
- Anak-anak “kost BeYe” Yunus, Ardhan, Anas, Andi (pakde), Igo, Ecan, Titis, Imam, Wiwid, Zubir, Ari Avatar, Tomo.
- Adik – adik Angkatan serta yang sedang menimba ilmu, semoga karya ini bisa menjadi inspirasi dan bisa diambil manfaatnya

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat Nya maka penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi ini adalah “ Perancangan Film Kartun 2D “Pengaruh Televisi Bagi Anak” dengan Teknik Cut Out Animation”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah skripsi di STMIK AMIKOM Yogyakarta, tidak dapat disangkal butuh usaha yang keras, kegigihan dan kesabaran untuk menyelesaikannya. Namun disadari karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta disekeliling penulis yang telah mendukung dan membantu.

Terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

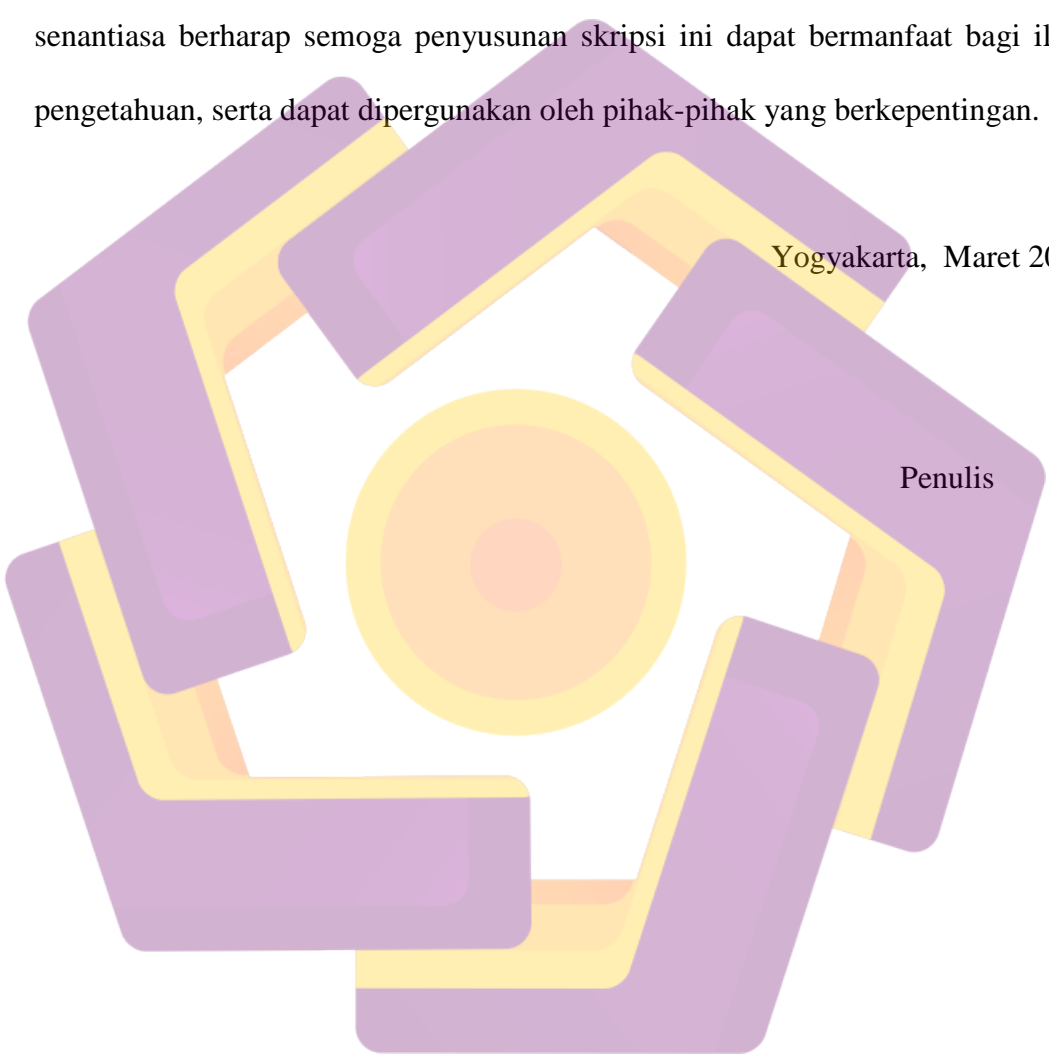
- Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing.
- Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
- Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
- Orang tua, sanak saudara serta sahabat yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan laporan skripsi.

- Teman-teman S1 TI C 2007 yang telah banyak membantu dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak ditemukan kekurangan-kekurangan serta kelemahan didalamnya. Namun demikian, penulis senantiasa berharap semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan, serta dapat dipergunakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Maret 2014

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
INTISARI	v
ABSTRACT.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KARA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan	4
1.4.1 Internal.....	4
1.4.2 Eksternal.....	5
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Film Kartun	8
2.1.1 Defini Film Kartun.....	8
2.1.2 Animasi 2D	10
2.2 Macam – macam Animasi	11
2.2.1 Animasi sel (Cell Animation)	11

2.2.2	Animasi Frame (Frame Animation).....	12
2.2.3	Animasi Sprite (Sprite Animation)	12
2.2.4	Animasi Lintasan (Path Animation)	13
2.2.5	Animasi Spline (Spline Animation).....	13
2.2.6	Animasi Vektor (vector Animation)	14
2.2.7	Animasi karakter (Character Animation).....	14
2.2.8	Computational Animation.....	15
2.2.9	Morping.....	15
2.3	Teknik Cut Out Digital	16
2.4	Proses Pembuatan Film Kartun.....	16
2.5	Prinsip Film Animasi	18
2.5.1	Squash and Stretch.....	19
2.5.2	Anticipation.....	19
2.5.3	Staging	20
2.5.4	Straight – Ahead Action and Pose – to – pose	21
2.5.5	Follow – Thought and Overlapping Action.....	21
2.5.6	Slow In – Slow Out.....	22
2.5.7	Arcs	22
2.5.8	Secondary Action.....	22
2.5.9	Timing.....	23
2.5.10	Exaggeration	23
2.5.11	Solid Drawing	24
2.5.12	Appeal	25
2.6	Software yang Digunakan.....	25
2.6.1	Toon Boom Studio 4.....	25
2.6.2	Adobe Photoshop CS2	27
2.6.3	Adobe Audition.....	28
2.6.4	Adobe Premiere Pro.....	29

BAB III PERANCANGAN

3.1	Kebutuhan Perancangan.....	31
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	31

3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	32
3.2	Perancangan Film Kartun	33
3.2.1	Ide Cerita.....	33
3.2.2	Tema Cerita.....	34
3.2.3	Logline	34
3.2.4	Sinopsis	35
3.2.5	Diagram Scene	36
3.2.6	Perkembangan Karakter (Character Development)	37
3.2.7	Background	42
3.2.8	Storyboard.....	43
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Produksi	47
4.1.1	Menggambar	47
4.1.2	Scanning.....	48
4.1.3	Clean Up Gambar.....	49
4.1.4	Coloring	51
4.1.5	Teknik Pemisahan Gambar	53
4.1.6	Perancangan Animasi.....	54
4.1.7	Penerapan Kamera	55
4.1.8	Penerapan Teknik Cut Out Animation.....	58
4.1.9	Editing Sound.....	60
4.2	Pasca Produksi	61
4.2.1	Dubbing.....	61
4.2.2	Editing Video dan Sound FX.....	62
4.3	Finishing	64
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA		68

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Animasi 2D	10
Gambar 2.2 Animasi sel.....	11
Gambar 2.3 Animasi Frame	12
Gambar 2.4 Animasi Sprite.....	12
Gambar 2.5 Animasi Lintasan	13
Gambar 2.6 Animasi Spline.....	13
Gambar 2.7 Animasi Vektor	14
Gambar 2.8 Animasi Karakter	15
Gambar 2.9 Morping.....	15
Gambar 2.10 Cut out - Digital	16
Gambar 2.11 Squash and Stretch	19
Gambar 2.12 Anticipation.....	20
Gambar 2.13 Staging	20
Gambar 2.14 Straight – Ahead Action and Pose – to pose	21
Gambar 2.15 Follow – Throught and Overlapping Action.....	21
Gambar 2.16 Slow In – Slow Out.....	22
Gambar 2.17 Arch.....	22
Gambar 2.18 Secondary Action.....	23
Gambar 2.19 Timing.....	23

Gambar 2.20	Exaggeration	24
Gambar 2.21	Solid Drawing	24
Gambar 2.22	Appeal	25
Gambar 2.23	Interface Toon Boom Studio 4.....	26
Gambar 2.24	Tampilan Adobe Photoshop.....	28
Gambar 2.25	Tampilan Adobe Audition	29
Gambar 2.25	Tampilan Adobe Premier Pro	30
Gambar 3.1	Diagram Scene “Pengaruh Televisi Bagi Anak”	37
Gambar 3.2	Karakter Budi.....	38
Gambar 3.3	Karakter Ayah Budi	39
Gambar 3.4	Karakter Ibu Budi.....	40
Gambar 3.5	Karakter Guru Budi.....	41
Gambar 3.6	Perbandingan Proposional.....	42
Gambar 3.7	Background “Pengaruh Televisi Bagi Anak”	43
Gambar 3.8	Storyboard.....	46
Gambar 4.1	Gambar Karakter Hasil Pensil dan Spidol	48
Gambar 4.2	Proses Pemindaian	49
Gambar 4.3	Hasil Pemindaian ke Adobe Photoshop.....	50
Gambar 4.4	Tampilan Menu Curves.....	50
Gambar 4.5	Gambar Hasil Sebelum dan Sesudah Clean Up.....	51
Gambar 4.6	Sebelum Diberi Warna.....	52

Gambar 4.7	Sesudah Diberi Warna	53
Gambar 4.8	Teknik Pemisahan Gambar	54
Gambar 4.9	Import File.....	55
Gambar 4.10	Kamera Depan.....	56
Gambar 4.11	Kamera Atas.....	57
Gambar 4.12	Kamera Samping.....	58
Gambar 4.13	Penerapan Cut Out Animation.....	59
Gambar 4.14	Key Frame Rotate tool	59
Gambar 4.15	Gambar Setelah Import Suara.....	60
Gambar 4.16	Tampilan Sound Editor	60
Gambar 4.17	Tombol Record Pada Adobe Audition.....	62
Gambar 4.18	Record Suara Pada Adobe Audition	62
Gambar 4.19	Proses Import File Kedalam Layer Video	63
Gambar 4.20	Proses Rendering.....	64