

PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “SI BENGAL”

SKRIPSI



disusun oleh

Febrian Ragil Santosa

10.12.4413

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

PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “SI BENGAL”

SKRIPSI

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



disusun oleh

Febrian Ragil Santosa

10.12.4413

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “SI BENGAL”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Febrian Ragil Santosa

10.12.4413

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 November 2013

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK.190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “SI BENGAL”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Febrian Ragil Santosa

10.12.4413

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Mei 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK.190302182



Sudarmawan, MT
NIK.190302035



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Mei 2014

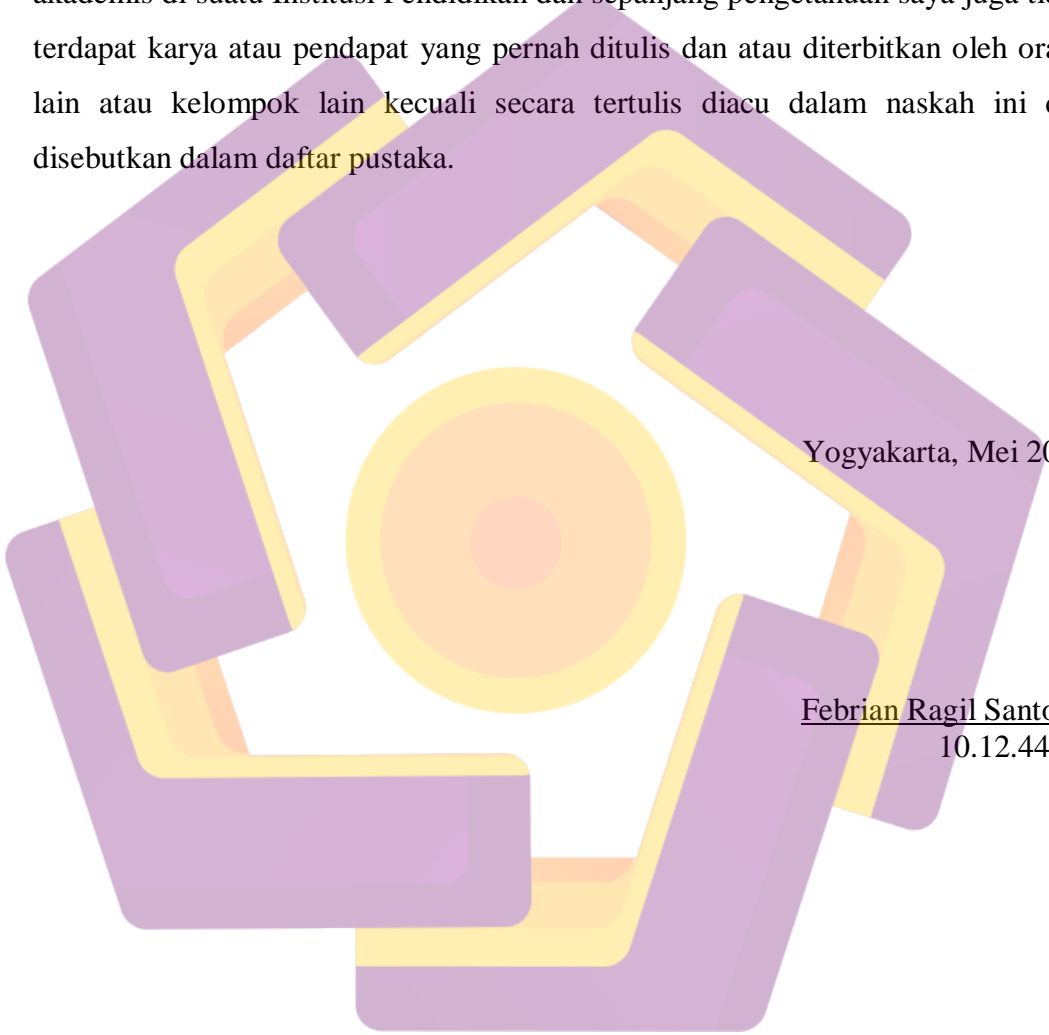
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya 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 saya 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, Mei 2014

Febrian Ragil Santosa
10.12.4413

Motto

- *Jadilah diri sendiri.*
- *Tidak ada sesuatu yang mustahil didunia ini.*
- *Hadapilah rasa takutmu, karena ketakutanlah yang menghalangimu mencapai tujuan.*
- *Sesuatu yang luar biasa berawal dari sesuatu yang sederhana*
- *Kesuksesan yang diraih seseorang, sesuai dengan kerja keras yang telah dilakukannya.*
- *Kejarlah kesempurnaan bukan kesuksesan. Karena jika kesempurnaan sudah didapatkan, kesuksesan akan datang dengan sendirinya kepadamu.*

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa cinta, penulis mengucapkan terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang dengan tulus telah memberikan doa dan dukungan yang tidak pernah berhenti :

- Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan membimbing saya dan Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan umat manusia.
- Almarhum Ayah yang merupakan teladan bagi saya yang telah mendidik saya sampai seperti ini.
- Ibu yang selalu mendoakan dan memberi nasihat kepada saya.
- Istri tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan serta dorongan kepada saya.
- Bapak Tonny Hidayat, M.Kom, terima kasih atas bimbingannya dan pengarahannya dalam menyusun skripsi.
- Keluarga besar saya, terima kasih atas semua dukungan dan doanya.
- Teman-teman 10.S1SI.01 Jajar, Adit, Arbiyan, Rangga, Javad, Bagus, dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan, terima kasih atas bantuan dan dukungannya
- Teman dan sahabat-sahabat yang selalu menyemangati saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam juga tidak lupa penulis panjatkan untuk junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan dan menuntun umatnya. Sehingga penyusunan skripsi yang berjudul **Perancangan Film Kartun 2 Dimensi “Si Bengal”** dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat dukungan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi.

Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

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 Tonny Hidayat, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan dan pembuatan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Orang tua serta Istri Penulis atas doa, dorongan, kasih sayang dan perjuangannya sehingga menjadikan saya seperti sekarang ini.
6. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu untuk semua pihak agar dapat menyampaikan segala kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, Mei 2014

Febrian Ragil Santosa
10.12.4413

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT	xviii
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 Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Animasi	7
2.1.1 Pengertian Animasi.....	7
2.1.2 Sejarah Animasi.....	7
2.1.3 Prinsip Animasi.....	8

2.1.4	Macam-Macam Bentuk Animasi	17
2.1.5	Bentuk Film Animasi Berdasarkan Masa Putarnya	26
2.1.6	Teknik Produksi Animasi 2D	27
2.1.7	Proses Pembuatan Animasi	30
2.1.7.1	Pra Produksi.....	30
2.1.7.1.1	Cerita Film.....	31
2.1.7.1.2	Ide Dan Tema	31
2.1.7.1.3	<i>Logline</i>	31
2.1.7.1.4	Sinopsis	32
2.1.7.1.5	<i>Diagram Scene</i>	32
2.1.7.1.6	Perancangan Karakter	34
2.1.7.1.7	<i>Screenplay/ Script</i>	35
2.1.7.1.8	<i>Storyboard</i>	37
2.1.7.2	Produksi.....	38
2.1.7.2.1	<i>Drawing</i>	38
2.1.7.2.2	<i>Scanning</i>	39
2.1.7.2.3	<i>Tracing</i>	39
2.1.7.2.4	<i>Coloring</i>	40
2.1.7.2.5	<i>Editing</i>	40
2.1.7.3	Pasca Produksi	41
2.1.7.3.1	<i>Lip-Synch</i>	41
2.1.7.3.2	<i>Sound</i>	41
2.1.7.3.3	<i>Finishing dan Rendering</i>	42
2.1.8	Kebutuhan Peralatan Animasi	42
2.1.9	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	47
2.2	Metode Analisis Perancangan Film Kartun	50
2.2.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	50
2.2.2	Analisis Teknik Hybrid	51
2.3	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	51
2.3.1	CorelDraw	51
2.3.2	Adobe After Effects	52

2.3.3 Adobe Premiere Pro	54
2.3.4 Adobe Audition.....	55
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	56
3.1 Analisis	56
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	56
3.1.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	56
3.1.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	57
3.1.1.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware).	57
3.1.1.4 Kebutuhan Dasar Perancangan Animasi	58
3.1.2 Analisis Teknik Hybrid	58
3.2 Perancangan Film Kartun.....	59
3.2.1 Ide Dan Tema	59
3.2.2 Pembuatan <i>Logline</i>	60
3.2.3 Pembuatan Sinopsis	60
3.2.4 Pembuatan Diagram <i>Scene</i>	63
3.2.5 Perancangan Karakter	65
3.2.6 Pembuatan <i>Screenplay/ Script</i>	67
3.2.7 Pembuatan <i>Storyboard</i>	74
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	82
4.1 Proses Produksi	82
4.1.1 <i>Drawing Dan Scanning</i>	82
4.1.2 <i>Tracing</i>	85
4.1.3 Proses <i>Coloring</i>	89
4.1.4 Proses <i>Editing</i>	92
4.2 Pasca Produksi.....	97
4.2.1 <i>Lip-Synch</i>	97
4.2.2 Pengisian Suara (Dubbing).....	98
4.2.2.1 Mengurangi Noise.....	100
4.2.3 Musik Dan <i>Sound Effect</i>	102
4.2.4 <i>Finishing Dan Rendering</i>	102
4.3 Teknik Hybrid	108

BAB V PENUTUP	109
5.1 Kesimpulan	109
5.2 Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	74
-----------------------------------	----

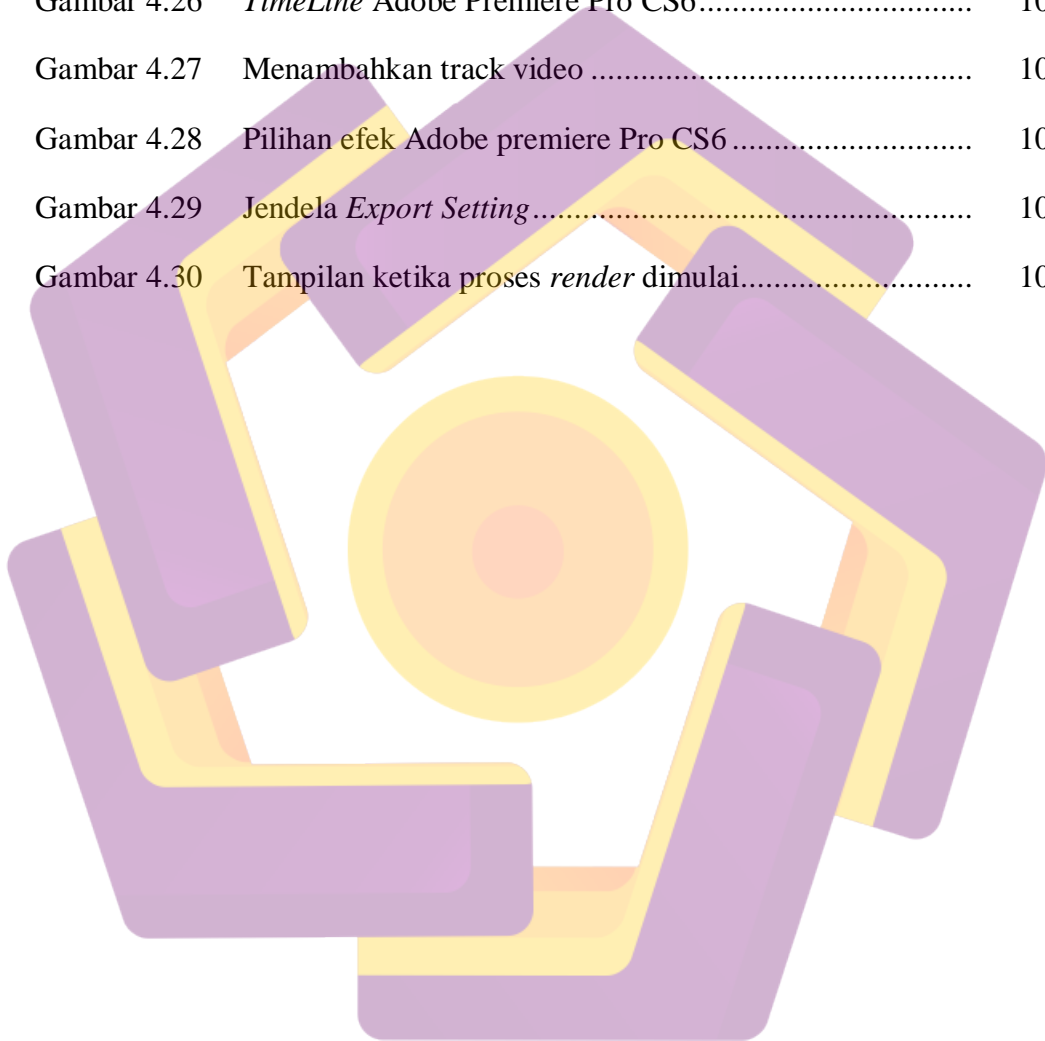


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Squash dan Stretch</i>	9
Gambar 2.2	<i>Anticipation</i>	10
Gambar 2.3	<i>Staging</i>	11
Gambar 2.4	<i>Straight-ahead action</i>	11
Gambar 2.5	<i>Pose-to-pose</i>	12
Gambar 2.6	<i>Follow Trough</i>	12
Gambar 2.7	<i>Overlapping Action</i>	13
Gambar 2.8	<i>Slow In-Slow Out</i>	13
Gambar 2.9	<i>Arcs</i>	14
Gambar 2.10	<i>Secondary Action</i>	14
Gambar 2.11	<i>Timing</i>	15
Gambar 2.12	<i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2.13	<i>Solid Drawing</i>	16
Gambar 2.14	<i>Appeal</i>	17
Gambar 2.15	Contoh film kartun 2D <i>Cell Animation</i>	19
Gambar 2.16	Film kartun 2D Scooby Doo.....	19
Gambar 2.17	<i>Diagram Scene</i>	32
Gambar 2.18	<i>Proses Dubber</i>	42
Gambar 2.19	<i>Lightbox</i>	43
Gambar 2.20	<i>Decent Chair</i>	43
Gambar 2.21	<i>Desk Lighting</i>	44
Gambar 2.22	<i>Mirror</i>	44
Gambar 2.23	<i>Punch</i>	45
Gambar 2.24	<i>Pegbar</i>	46
Gambar 2.25	<i>Scanner</i>	46
Gambar 2.26	CorelDraw X5.....	52
Gambar 2.27	Adobe After Effects CS6.....	54
Gambar 2.28	Adobe Premiere Pro CS6	54
Gambar 2.29	Adobe Audition CS6.....	55

Gambar 3.1	Diagram <i>Scene</i> Si Bengal.....	63
Gambar 3.2	Karakter Koko	65
Gambar 3.3	Karakter Kiki	66
Gambar 3.4	Karakter Kakek Tua.....	67
Gambar 4.1	Tahapan Proses Produksi	82
Gambar 4.2	<i>Key Animation</i> A1 dan A2.....	83
Gambar 4.3	<i>Drawing</i> karakter pada media kertas	83
Gambar 4.4	<i>Drawing background</i> pada media kertas.....	84
Gambar 4.5	B-Spline Tool pada CorelDraw X5	85
Gambar 4.6	Karakter setelah diimport kelembar kerja (sebelum Ditracing).....	86
Gambar 4.7	Karakter kakek Tua setelah <i>ditracing</i> / jiplak dan diubah posisinya.....	88
Gambar 4.8	Karakter setelah <i>ditracing</i> / jiplak	88
Gambar 4.9	Hasil <i>coloring background</i>	90
Gambar 4.10	Hasil <i>coloring</i> karakter Koko yang sedang berjalan.....	91
Gambar 4.11	Hasil <i>coloring</i> karakter Kiki yang sedang berjalan	91
Gambar 4.12	Hasil <i>coloring</i> karakter Kakek Tua yang sedang berjalan	92
Gambar 4.13	Tampilan awal Adobe After Effects CS6.....	93
Gambar 4.14	<i>Composition Settings</i>	94
Gambar 4.15	<i>TimeLine</i> After Effects CS6	95
Gambar 4.16	Susunan <i>layer</i> gambar yang sudah diatur pewaktuannya .	96
Gambar 4.17	<i>Render Setting</i> Adobe After Effects CS6.....	96
Gambar 4.18	Proses <i>render</i> Adobe After Effects CS6	97
Gambar 4.19	Gerakan mulut	98
Gambar 4.20	<i>New Audio File</i>	99
Gambar 4.21	<i>Panel record</i>	99

Gambar 4.22	<i>Save As</i>	100
Gambar 4.23	Seleksi <i>Noise</i>	101
Gambar 4.24	Jendela <i>Noise Reduction</i>	101
Gambar 4.25	Membuat <i>New Project</i> Adobe Premiere Pro CS6.....	103
Gambar 4.26	<i>TimeLine</i> Adobe Premiere Pro CS6.....	104
Gambar 4.27	Menambahkan track video	105
Gambar 4.28	Pilihan efek Adobe premiere Pro CS6	106
Gambar 4.29	Jendela <i>Export Setting</i>	107
Gambar 4.30	Tampilan ketika proses <i>render</i> dimulai.....	108



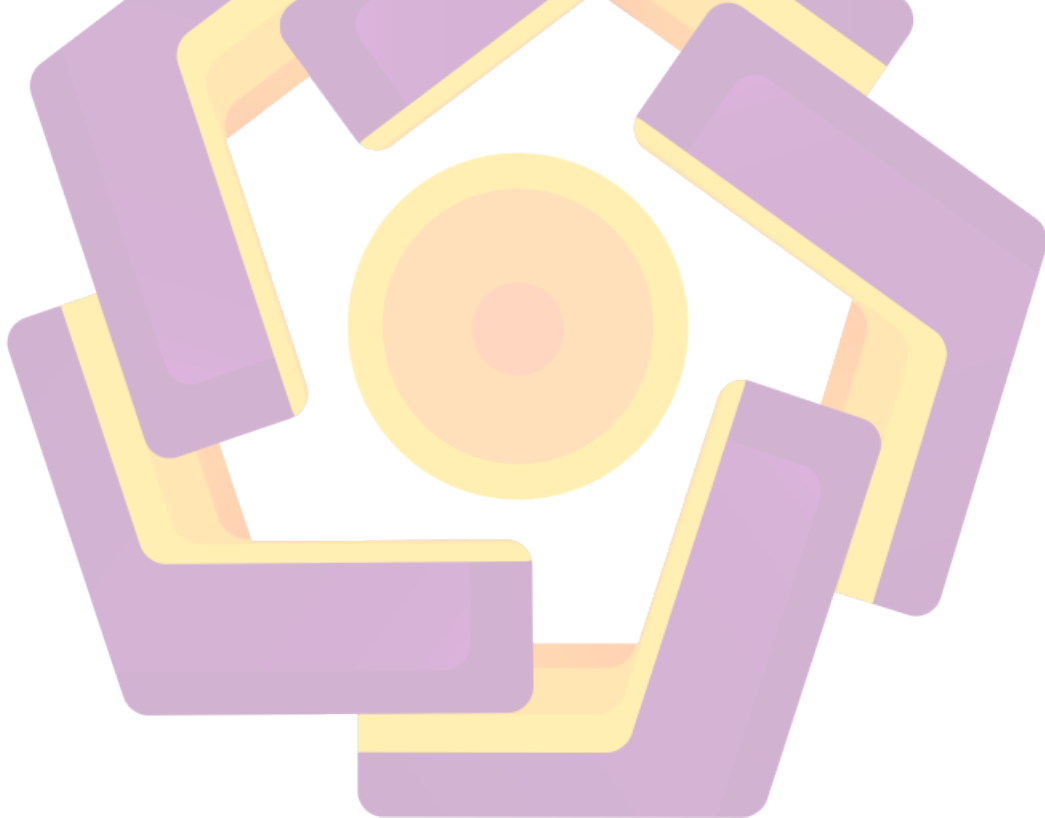
INTISARI

Perkembangan Teknologi sekarang ini khususnya dibidang multimedia, telah berkembang dengan pesat. Salah satunya adalah film kartun 2 dimensi. Film kartun merupakan sebuah media hiburan yang disukai anak-anak dan bahkan sekarang sudah digemari orang dari segala usia.

Dengan teknik-teknik yang berkembang, teknik dalam pembuatan film kartun ini menggunakan teknik hybrid, yang menggabungkan kemampuan menggambar manual pada kertas dengan teknologi komputer.

Dengan dibuatnya film kartun ini bertujuan dapat memberikan wawasan kepada para pembaca tentang pembuatan film kartun 2 dimensi.

Kata Kunci : Film Kartun, Animasi 2D, Teknik Hybrid



ABSTRACT

Currently technology developments, especially in the field of multimedia, has grown by leaps and bounds. One is the 2-dimensional cartoon. Cartoons is an entertainment media that kids love and even now already favored people of all ages.

with the techniques developed, the techniques in the making of this cartoon using hybrid technique, which combines manual drawing skill on paper with computer technology.

With the establishment of this cartoon movie aims to provide insight to readers about creating 2-dimensional cartoon.

Keywords : *Cartoon Movies, 2D Animation, hybrid technique*

