

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI
“PAK TUA YANG SELALU RAGU”**

SKRIPSI



disusun oleh

Edy Sudrajad

07.12.2342

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

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI
“PAK TUA YANG SELALU RAGU”**

Skripsi

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



disusun oleh

Edy Sudrajad

07.12.2342

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Film Kartun 2 Dimensi
“PAK TUA YANG SELALU RAGU”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Edy Sudrajad

07.12.2342

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 26 juni 2013

Dosen Pembimbing

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Film Kartun 2 Dimensi
“PAK TUA YANG SELALU RAGU”**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Edy Sudrajad

07.12.2342

Yang dipertahankan didepan dewan penguji
Pada tanggal 12 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan


Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

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

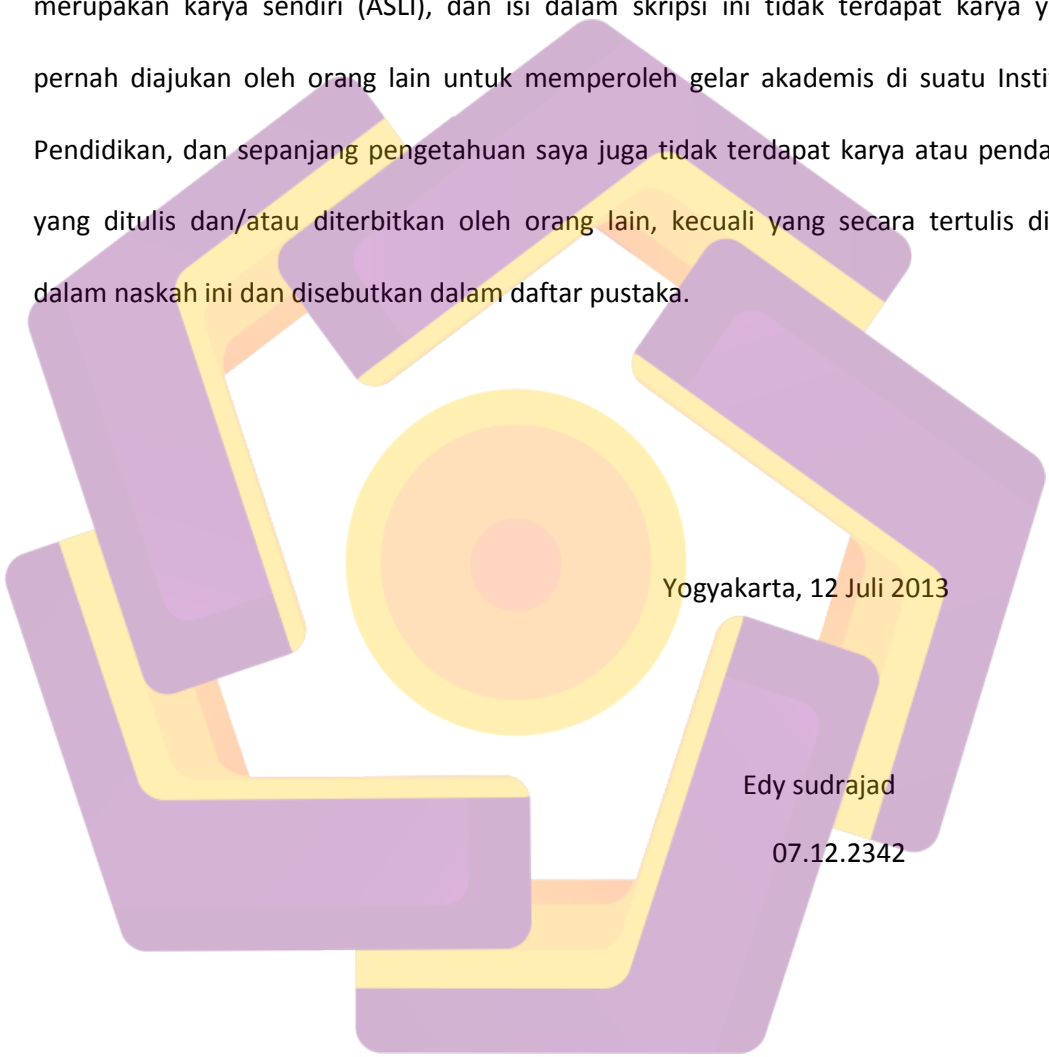
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Juli 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya 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 ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 12 Juli 2013

Edy sudrajad

07.12.2342

HALAMAN MOTTO

❖ *“Beriman kepada Allah, dan beramal salih adalah kehidupan yang baik dan bahagia”*

❖ *“Sesungguhnya setelah kesulitan itu akan ada kemudahan”*

❖ *“Ilmu padi, semakin merunduk semakin berisi”*

❖ *“Detik-detik waktu yang telah berjalan tak akan pernah bisa kembali”*

❖ *“Hidup penuh dengan perjuangan, jalani hidup sebagai sebuah tantangan, jadikan sebuah masalah sebagai sarana pendewasaan diri”*

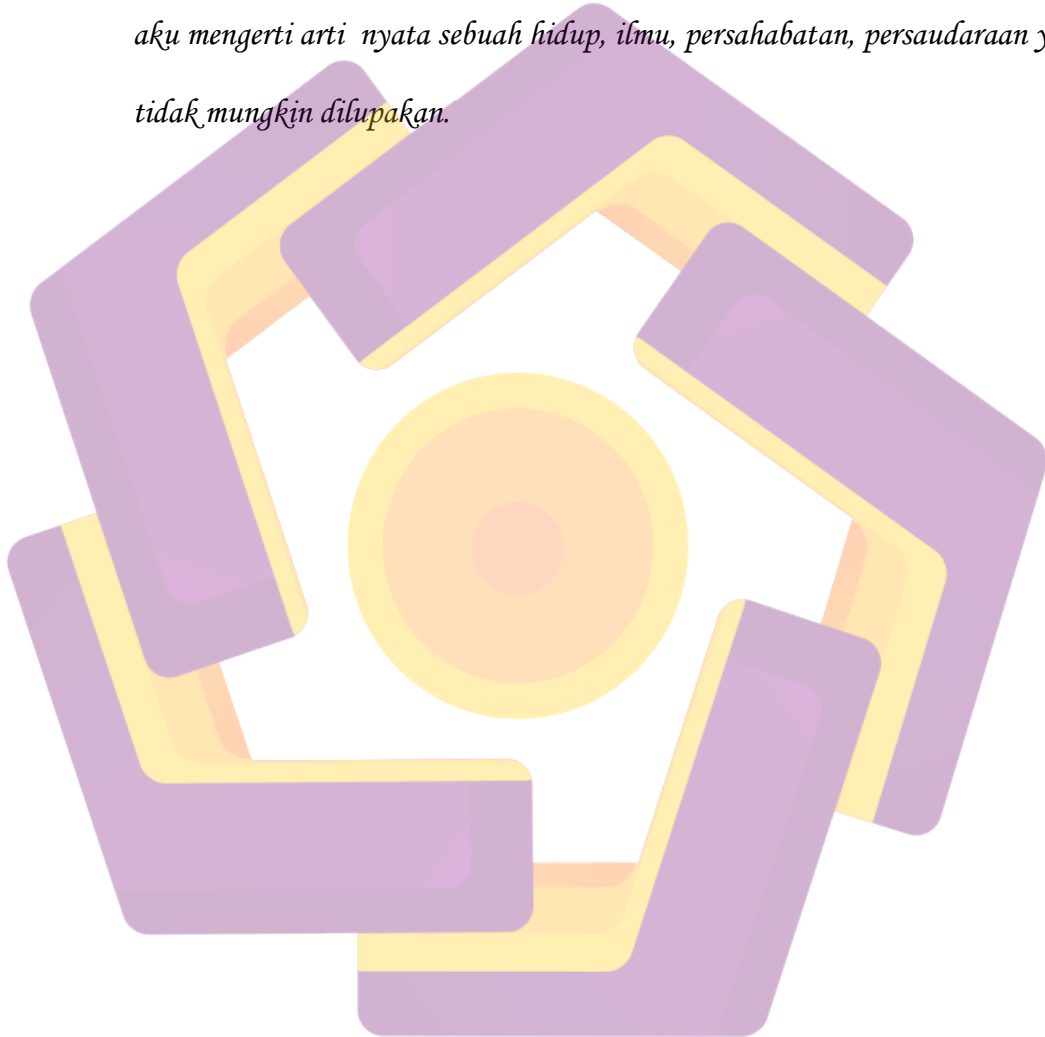
HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

- ALLAH SWT yang telah memberikan petunjuk dan tempat mengadu tanpa batas dan Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan seluruh umat manusia.
- Ibu tercinta, yang telah memberikan semangat, dorongan, nasehat serta berjuta-juta cinta yang tak akan pernah habis dan sahabat dikala ananda dalam suka dan duka.
- Ayah , yang merupakan teladan bagi ananda, ayah terhebat dan sekaligus sahabat yang selalu mendidik dengan penuh rasa sayang.
- Kakak dan Adekku yang selalu memberikan rasa semangat.
- Keluarga besarku terimakasih atas dukungannya selama ini semoga apa yang telah kalian lakukan menjadi amal kebajikan
- Sahabat-sahabatku yang selalu siap memberikan bantuan, tempat berbagi kegembiraan serta lara dan memberikan jutaan kenangan manis. Terimakasih Nyonyah Nophi ☺, "Laskar Pendawa 5 (katanya..)" cecak, Yudi, dhani, kang Alif, dwi, sicho dan teman-temanmu yang lain I always remember U.

- *Para Laskar Sistem Informasi "D Class Amikom 2007" kalian telah memberikan kenangan yang tak akan terlupakan.*
- *Untuk Almamaterku tercinta "STMIK AMIKOM". Disinilah aku selama kurang lebih 4 tahun mendapatkan harta yang tak terhingga nilainya hingga aku mengerti arti nyata sebuah hidup, ilmu, persahabatan, persaudaraan yang tidak mungkin dilupakan.*



KATA PENGANTAR

Assalam'ualaikum Wr. Wb

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “ **Perancangan Film Kartun 2 Dimensi “Pak Tua yang Selalu Ragu”**” ini dengan baik dan benar.

Penulisan skripsi merupakan bagian akhir, yang digunakan sebagai salah satu persyaratan Akademik guna menyelesaikan Pendidikan Tingkat Sarjana (Strata-1) sekaligus merupakan salah satu mata kuliah wajib di jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM “ Yogyakarta

Dalam Proses pengerjaan ini, penulis menerima bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan Banyak terimakasih kepada :

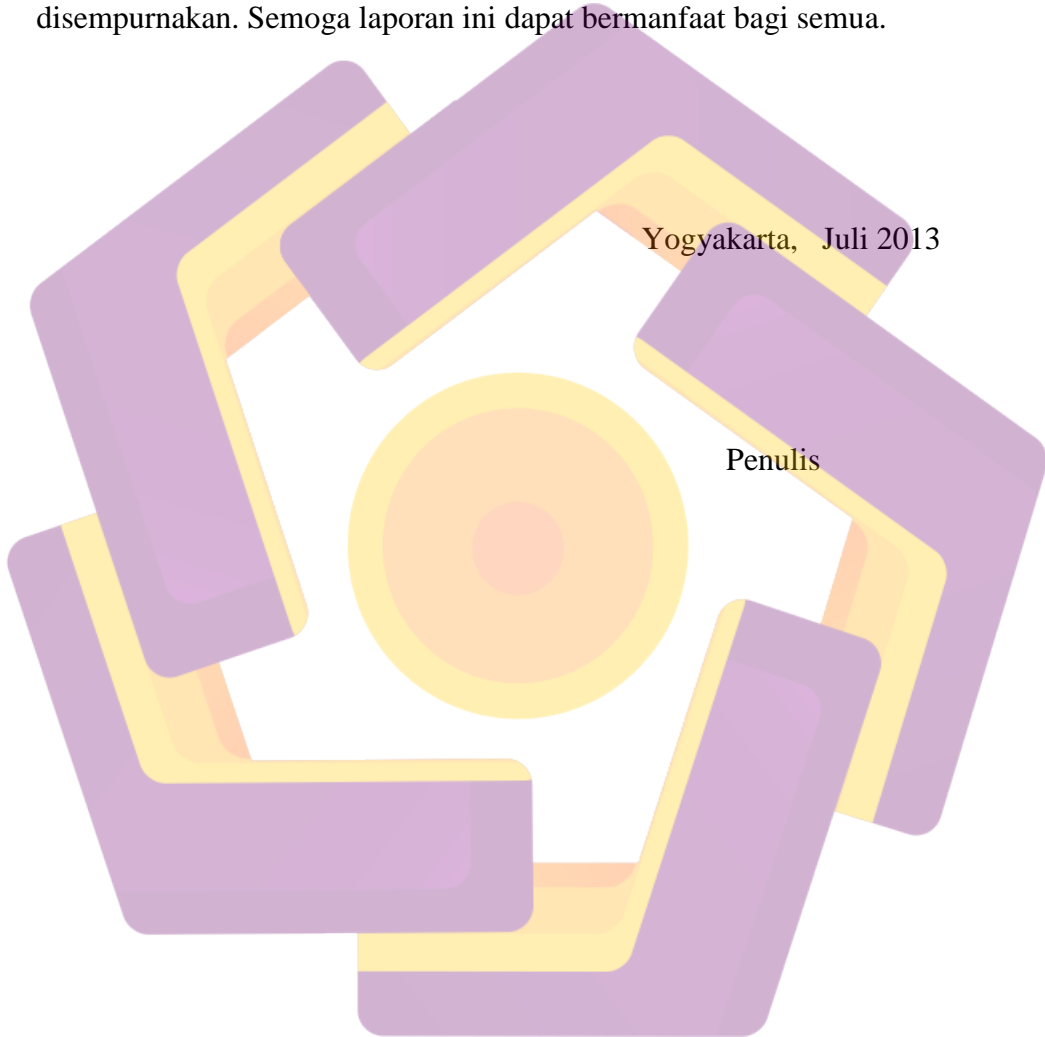
1. Bapak Prof. Dr Mohammad Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom Selaku pembimbing.
4. Orang tua dan saudara yang selalu memberi doa, dukungan dan motivasi tiada henti.

5. Semua pihak yang telah membantu dalam pengerjaan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan ini belum sempurna, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun, sehingga laporan ini dapat disempurnakan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, Juli 2013

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pengertian Animasi	7
2.2 Sikap Asas Film Animasi.....	8
2.3 Teknik Film Animasi	10
2.3.1 Berdasarkan Materi Film Animasi.....	10
2.3.1.1 Animasi Dwi-Matra (<i>Flat Animation</i>)	10
2.3.1.1.1 Film Animasi Sel (<i>Cell Technique</i>).....	10
2.3.1.1.2 Film Animasi Potongan (<i>Cut-out Animation</i>)	11
2.3.1.1.3 Film Animasi Bayangan (<i>Silhouette Animation</i>)	12
2.3.1.1.4 Film Animasi Kolase (<i>Collage Animation</i>)	13
2.3.1.1.5 Penggambaran Langsung Pada Film	14
2.3.1.2 Animasi Tri-Matra (<i>Object Animation</i>)	14
2.3.1.2.1 Film Animasi Boneka (<i>Puppet Animation</i>)..	15
2.3.1.2.2 Film Animasi Model.....	15
2.3.1.2.3 Pixilasi (<i>Pixilation</i>)	16
2.3.2 Berdasarkan Proses Produksi Film Animasi	17
2.3.2.1 Film Animasi Klasik (<i>Classic Animation</i>)	16
2.3.2.2 Film Animasi Stop-Motion (<i>Stop-Motion Animation</i>)	17
2.3.2.3 Film Animasi Komputer/Digital (<i>Digital Animation</i>)	18
2.4 Bentuk Film Animasi	19
2.4.1 Film <i>Spot</i>	19
2.4.2 Film <i>Pocket Cartoon</i>	19
2.4.3 Film Pendek (<i>Short</i>)	19

2.4.4	Film Setengah Panjang (<i>Medium Length Film</i>)	19
2.4.5	Film Panjang (<i>Full – Length</i>)	20
2.5	Gaya Film Animasi	20
2.5.1	Rotoscope	20
2.5.2	Limited	21
2.5.3	Exageration	21
2.6	Prinsip Animasi	22
2.6.1	<i>Anticipation</i>	23
2.6.2	<i>Squash dan Stretch</i>	23
2.6.3	<i>Staging</i>	24
2.6.4	<i>Straight-Ahead Action and Pose- To- Pose</i>	24
2.6.5	<i>Follow-Trough and Overlapping Action</i>	25
2.6.6	<i>Solid Drawing</i>	25
2.6.7	<i>Timing and spacing</i>	25
2.6.8	<i>Arcs</i>	26
2.6.9	<i>Secondary Action</i>	26
2.6.10	<i>Appeal</i>	27
2.6.11	<i>Exaggeration</i>	27
2.6.12	<i>Slow in and Slow out</i>	28
2.7	Proses Pembuatan film Animasi	28
2.7.1	<i>Praproduksi</i>	28
2.7.1.1	<i>The story</i>	29
2.7.1.1.1	<i>sejarah cerita</i>	29
2.7.1.1.2	<i>Idea</i>	29
2.7.1.1.3	<i>Tema</i>	30
2.7.1.1.4	<i>Sinopsis</i>	30
2.7.1.1.5	<i>Logline</i>	30

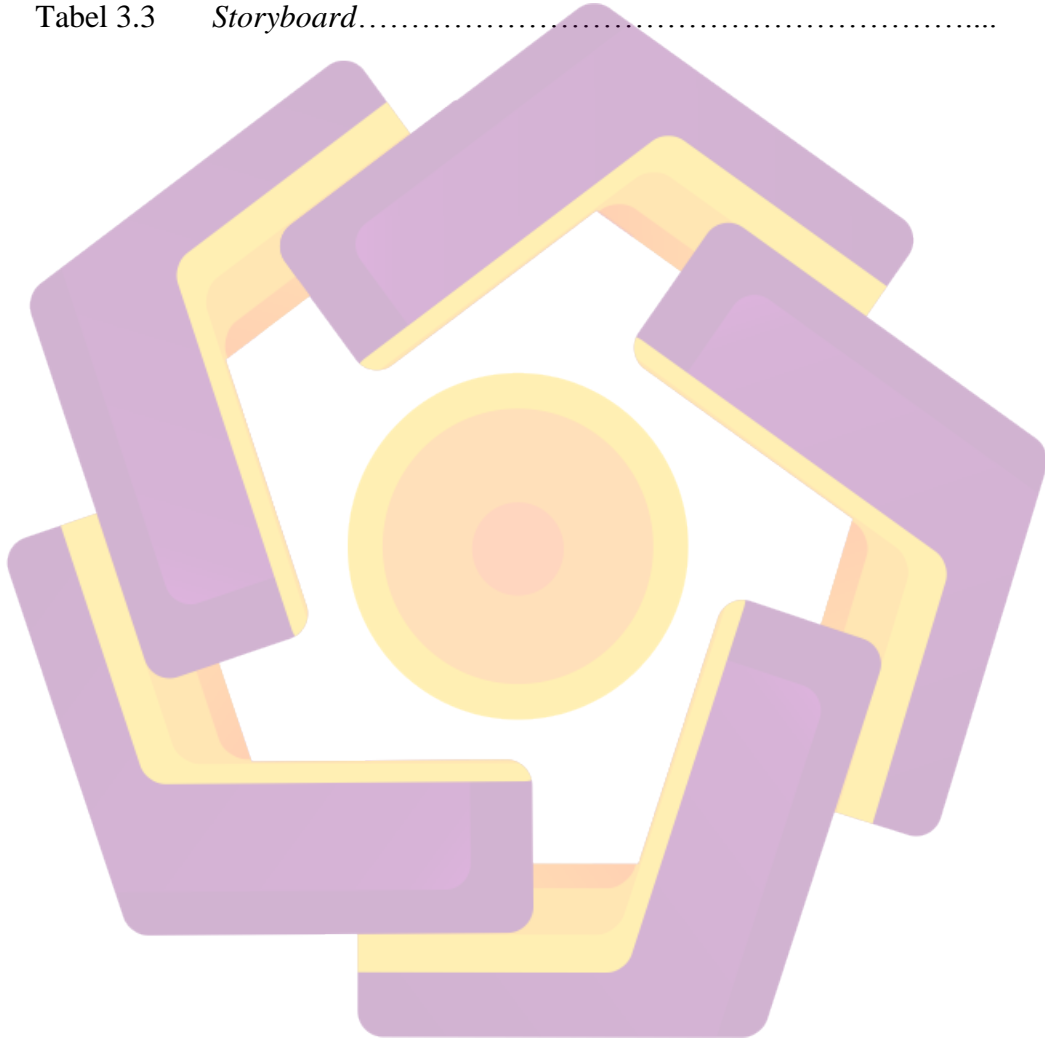
2.7.1.1.6	<i>Diagram scene</i>	31
2.7.1.1.7	<i>Character Development</i>	32
2.7.1.1.8	<i>Research</i>	33
2.7.1.1.9	<i>Screenplay</i>	33
2.7.1.1.9.1	<i>Title page</i>	34
2.7.1.1.9.2	<i>Scene heading</i>	35
2.7.1.1.9.3	<i>Action</i>	36
2.7.1.1.9.4	<i>Dialouge</i>	36
2.7.1.1.9.5	<i>Pharenthical</i>	36
2.7.1.1.9.6	<i>Transition</i>	36
2.7.1.2	<i>Storyboard</i>	38
2.7.1.3	<i>Standard character</i>	39
2.7.1.4	<i>Sinopsis</i>	39
2.7.1.5	<i>Sound recorded</i>	40
2.7.1.6	<i>Dope sheet</i>	40
2.7.2	<i>Produksi</i>	41
2.7.2.1	<i>Background</i>	41
2.7.2.2	<i>Drawing</i>	41
2.7.2.2.1	<i>Key Animator</i>	41
2.7.2.2.2	<i>In Betweener</i>	41
2.7.2.3	<i>Line test</i>	42
2.7.2.4	<i>Scan dan Tracing</i>	42
2.7.2.5	<i>Coloring</i>	43
2.7.2.6	<i>Timesheeting</i>	43
2.7.3	<i>Pasca Produksi</i>	44
2.7.3.1	<i>Editing Audio</i>	44
2.7.3.2	<i>Editing Video</i>	44
2.7.3.3	<i>Rendering</i>	45

BAB III KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN.....	46
3.1 Kebutuhan Sistem.....	46
3.1.1 Kebutuhan <i>brainware</i>	46
3.1.2 Kebutuhan <i>Software</i>	47
3.1.3 Kebutuhan <i>Harrdware</i>	48
3.2 Perancangan Film kartun.....	50
3.2.1 Pra Produksi film kartun.....	50
3.2.1.1 Ide Dan Tema.....	50
3.2.1.2 Logline.....	50
3.2.1.3 Sinopsis.....	51
3.2.1.4 <i>Diagram Scene</i>	54
3.2.1.5 <i>Skenario</i>	55
3.2.1.6 <i>Storyboard</i>	57
3.3.1.1 <i>Karakter</i>	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1 Proses Produksi.....	62
4.1.1 Pembuatan <i>Background</i>	63
4.1.2 Drawing.....	64
4.1.2.1 <i>Key Animation</i>	64
4.1.2.2 <i>Inbetween Animation</i>	65
4.1.2.2.1 <i>Limited Animation</i>	65
4.1.2.2.2 <i>Unlimited Animation</i>	65
4.1.2.3 Prinsip Animasi.....	71
4.1.2.3.1 <i>Straight ahead and pose to pose</i>	71
4.1.2.3.2 <i>Arcs</i>	71
4.1.2.3.3 <i>Appeal</i>	72

4.1.2.3.4	<i>exageration</i>	72
4.1.2.3.5	Timing and Spacing.....	73
4.1.2.3.6	Solid Drawing.....	73
4.1.2.3.7	Squash And strech.....	73
4.1.3	<i>Coloring</i>	74
4.1.4	<i>Timesheeting</i>	75
4.1.5	Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe Flash CS4	75
4.2	Pasca Produksi.....	77
4.2.1	<i>Dubbing</i>	77
4.2.2	Merekam Suara.....	77
4.2.3	Menghilangkan Noise.....	78
4.2.4	Menambah <i>Visual Effect</i>	78
4.2.5	Editing dengan Adobe Premiere Pro CS4.....	79
4.2.6	<i>Compositing</i>	81
4.2.7	<i>Rendering</i>	82
4.2.8	Konversi Ke CD.....	83
4.2.9	<i>Cover Design Dan Packaging</i>	83
4.3	Uji kuesioner.....	84
BAB V PENUTUP.....		87
5.1.	Kesimpulan.....	87
5.2.	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....		89

DAFTAR TABEL

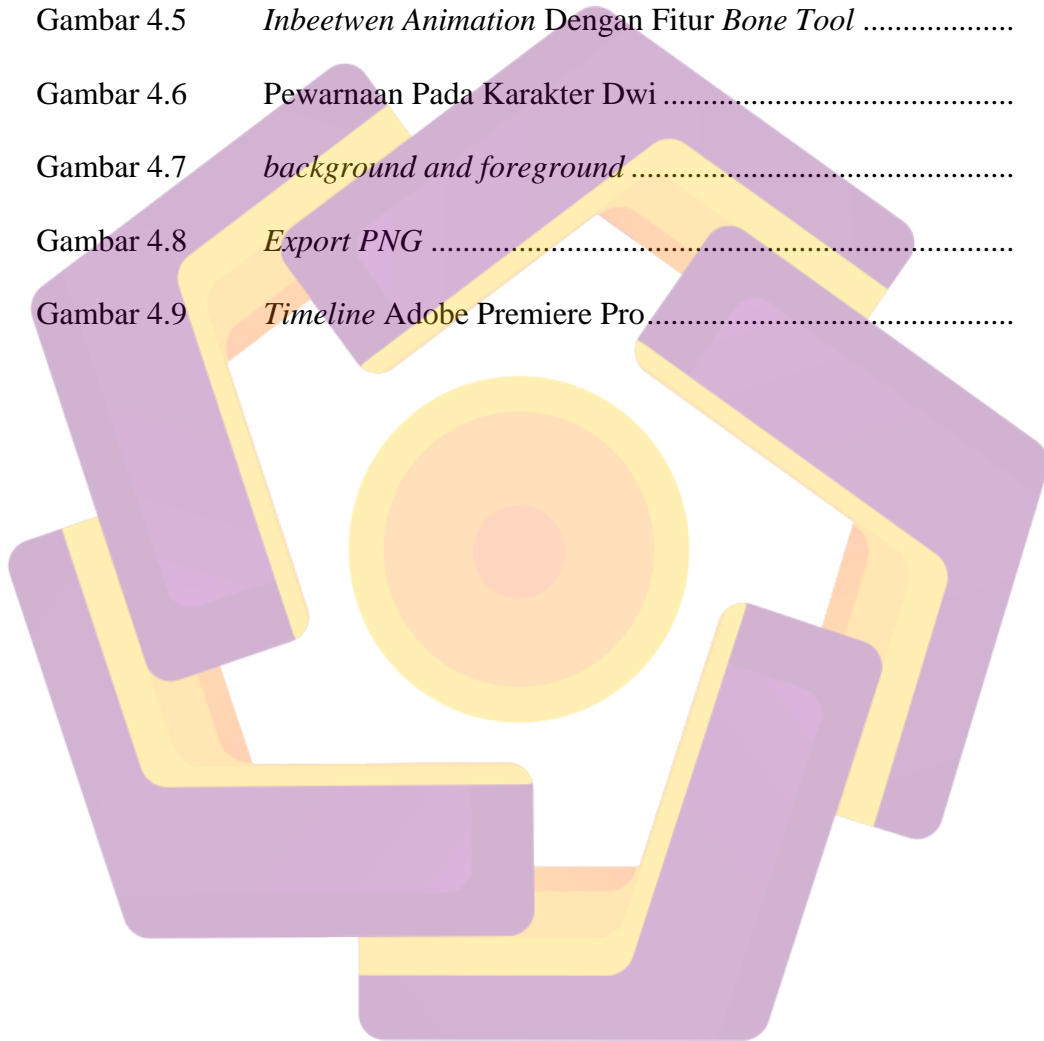
Tabel 3.1	Rincian Biaya <i>Hardware</i>	48
Tabel 3.2	Rincian Biaya <i>Software</i>	49
Tabel 3.3	<i>Storyboard</i>	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Animasi Sel.....	11
Gambar 2.2	Animasi Potongan.....	12
Gambar 2.3	Animasi Bayangan.....	13
Gambar 2.4	Animasi Kolase.....	14
Gambar 2.5	Animasi Boneka.....	15
Gambar 2.6	Animasi Pixilasi.....	16
Gambar 2.7	Animasi Klasik	17
Gambar 2.8	<i>Anticipation</i>	22
Gambar 2.9	<i>Squqash and strech</i>	23
Gambar 2.10	<i>Diagram Scene</i>	31
Gambar 2.11	Grafik Sebuah Film.....	32
Gambar 2.12	Karakter Abdan.....	33
Gambar 2.13	Sebagian <i>Storyboard</i> Petualangan Abdan	38
Gambar 2.14	<i>Standard Character Model Sheet</i>	39
Gambar 2.15	Pewarnaan Pada Karakter Abdan	43
Gambar 3.1	<i>Diagram Scene</i> Pak Tua Yang Selalu Ragu.....	54
Gambar 3.2	Karakter Pak Tua	59
Gambar 3.3	Karakter Pak Parto	60
Gambar 3.4	Perbandingan tinggi karakter	61
Gambar 3.5	Pak Tua mengambil surat	71

Gambar 4.1	<i>bagan proses produksi</i>	62
Gambar 4.2	<i>Background</i>	64
Gambar 4.3	<i>Key Animator</i>	64
Gambar 4.4	<i>Animasi Limited</i>	65
Gambar 4.5	<i>Inbetwen Animation Dengan Fitur Bone Tool</i>	66
Gambar 4.6	<i>Pewarnaan Pada Karakter Dwi</i>	67
Gambar 4.7	<i>background and foreground</i>	68
Gambar 4.8	<i>Export PNG</i>	69
Gambar 4.9	<i>Timeline Adobe Premiere Pro</i>	73



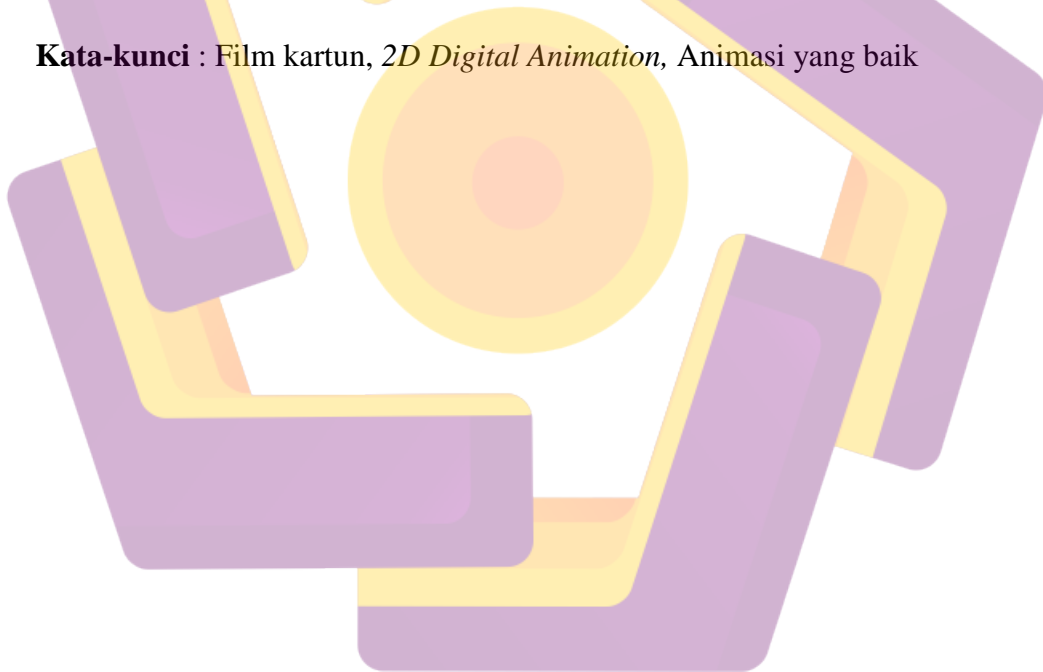
INTISARI

Perkembangan teknologi sekarang ini membuat perkembangan film kartun semakin pesat, termasuk teknik dan software pengolahnya. Dari sekian banyak software pengolah film kartun khususnya 2 dimensi, Adobe Flash CS4 merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari versi sebelumnya, yang telah memiliki fitur-fitur yang lebih baru yang membantu dan memudahkan dalam menggerakkan serangkaian objek atau menganimasi sehingga tidak lagi melakukan pengaturan secara manual pada frame dalam setiap layer.

Dalam film animasi ini murni menggunakan teknik *2D Digital Animation*. Dengan kata lain komputer sebagai tempat menggambar, mewarnai, dan menggerakkan gambar animasi.

Dengan pembuatan film kartun ini bertujuan memberikan wawasan tentang pembuatan film animasi, dan mengetahui dan menguasai secara langsung teknik perancangan film kartun serta mengetahui apa saja ciri animasi yang baik.

Kata-kunci : Film kartun, *2D Digital Animation*, Animasi yang baik



ABSTRACT

Technological developments now make more rapid progress cartoons, including software engineering and processor. Of the many processing software in particular 2-dimensional cartoons, Adobe Flash CS4 is the development and refinement of the previous version, which already has more features that help and facilitate in moving or animate a series of objects that are no longer done manually setting the frame in each layer.

In this animated film using the technique purely 2D Digital Animation. In other words, the computer as a drawing, painting, animation and moving images.

By making this cartoon aims to provide insight into animated filmmaking, and to know and master the techniques directly designing cartoons and knows what animation is a good trait.

Key words: *Cartoons, 2D Digital Animation, Animation good*

