

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D

“JONO SI PEMBOHONG”

SKRIPSI



disusun oleh :

Indri Sulistriyanto

07.12.2278

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D

“JONO SI PEMBOHONG”

Skripsi

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



disusun oleh :

Indri Sulistriyanto

07.12.2278

JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA

2011

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Perancangan Film Kartun 2D

"Jono Si Pembohong"

yang dipersiapkan dan di susun oleh :

Indri Sulistriyanto

07.12.2278

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 8 Maret 2011

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Film Kartun 2D

"Jono Si Pembohong"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indri Sulistriyanto

07.12.2278

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

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


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juli 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi 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, 1 Agustus 2011

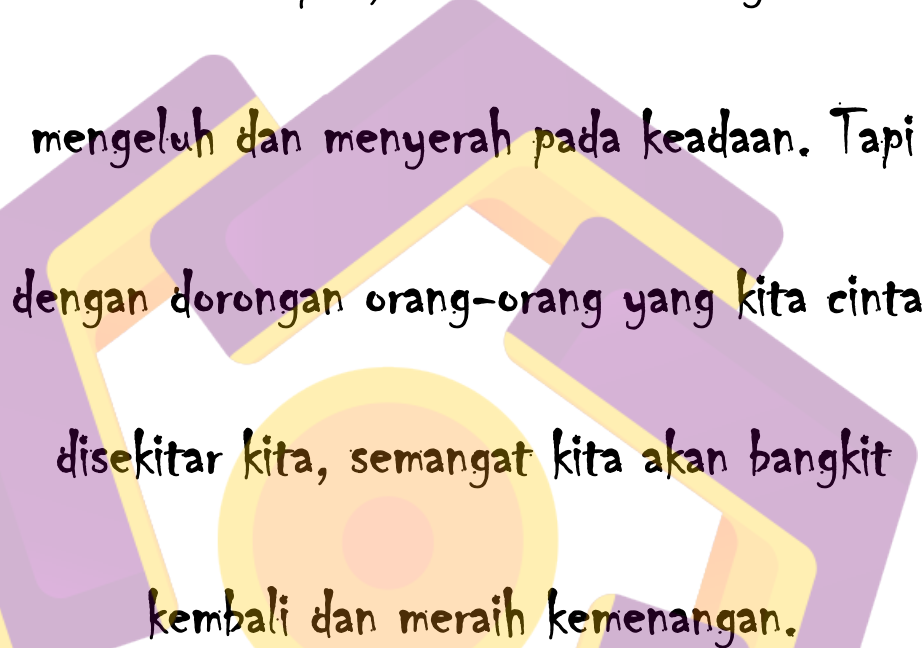


Indri Sulistriyanto

07.12.2278

MOTTO

Dalam kehidupan, manusia terkadang mudah mengeluh dan menyerah pada keadaan. Tapi dengan dorongan orang-orang yang kita cintai disekitar kita, semangat kita akan bangkit kembali dan meraih kemenangan.



HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ *Allah SWT beserta junjungan-Nya Nabi Besar Muhammad SAW.*
- ❖ *Bapak dan Ibu yang sangat saya cintai yang telah memberikan do'a, kasih sayang serta dukungan moral, spiritual dan material yang tak ternilai harganya.*
- ❖ *Kakaku tercinta : Mas Sigit, Mba Lina, Mas Candra, Mba Eny, yang selalu memberikan motivasi dan semangat sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan.*
- ❖ *Anak-anak Strangers Kost : Panji, Sulai, Deny, Aryo, Vai, Bambang, Tri, Heru, Teddy, Ipul thaks atas bantuan dan dukungannya.*
- ❖ *Teman-teman S1-SI-D angkatan 2007, kangen kumpul-kumpul sama kalian semua.*
- ❖ *Teman-temanku semua yang telah memberikan support untuk saya, Thanks semua kalian best friends pokoknya.*
- ❖ **Thanks ALL.**

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK “AMIKOM”. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM”
Jogjakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Jogjakarta.

3. Bapak M.Rudyanto Arief, MT Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Jogjakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 22 Juni 2011

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.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1

1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Pengertian Animasi	8
2.2. Sejarah Animasi	8
2.3. Jenis Jenis Animasi	10
2.3.1. Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>).....	10
2.3.2. Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	11
2.3.3. Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>).....	11
2.3.4. Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>).....	12
2.3.5. Animasi Spile	13
2.3.6. Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>).....	14
2.3.7. Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>).....	14
2.3.8. <i>Computational Animation</i>	15
2.3.9. <i>Morphing</i>	15
2.4. Prinsip Animasi	16
2.4.1. <i>Squash</i> dan <i>Stretch</i>	16
2.4.2. <i>Anticipation</i>	16
2.4.3. <i>Staging</i>	17

2.4.4. <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	17
2.4.5. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	17
2.4.6. <i>Slow In and Slow Out</i>	17
2.4.7. <i>Arcs</i>	18
2.4.8. <i>Secondary Action</i>	18
2.4.9. <i>Timing</i>	18
2.4.10. <i>Exaggeration</i>	18
2.4.11. <i>Solid Drawing</i>	19
2.4.12. <i>Appeal</i>	19
2.5. Bentuk Film Animasi Berdasarkan Masa Putarnya	19
2.6. Kebutuhan Dasar Peralatan Animasi	20
2.6.1. <i>Drawing Table / Lightboxes</i>	20
2.6.2. <i>Decent Chair</i>	20
2.6.3. Desk Lighting.....	21
2.6.4. <i>Mirror (Cermin)</i>	21
2.6.5. <i>Paper</i>	21
2.6.6. <i>Pencils</i>	21
2.6.7. <i>Eraser (Penghapus Pensil)</i>	21
2.6.8. <i>Punch / Peghole (Pelubang Kertas)</i>	22
2.6.9. <i>Pegbar</i>	22
2.6.10. <i>Scanner</i>	22
2.6.11. Komputer	22
2.6.12. Kamera (<i>Web Cam</i>).....	22

2.7. Kebutuhan Sumberdaya Manusia	23
2.7.1. Produser	23
2.7.2. Sutradara	23
2.7.3. <i>Scriptwriter / Screenwriter</i>	23
2.7.4. <i>Storyboard Artist</i>	24
2.7.5. <i>Drawing Artist</i>	24
2.7.6. <i>Coloring</i>	24
2.7.7. <i>Background Artist</i>	24
2.7.8. <i>Checker Dan Scannerman</i>	25
2.7.9. Editor.....	25
2.7.10. <i>Sound Editor</i>	25
2.7.11. <i>Talent</i>	25
2.8. Proses Pembuatan Animasi.....	26
2.9. Teknik Produksi Animasi.....	27
2.9.1. Teknik Vektor	27
2.9.2. <i>Hybrid Animation</i>	28
2.10. Pengertian Gambar Vektor dan Bitmap.....	29
2.10.1. Gambar Vektor (<i>Vektor Images</i>).....	29
2.10.2. Gambar Bitmap.....	30
2.11. Istilah Istilah Dalam Film	31
2.12. Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	34
2.12.1. Adobe Flash CS4	34
2.12.2. Adobe Photoshop CS3	36

2.12.3. Adobe After Effects CS3	37
2.12.4. Adobe Premiere Pro CS3	38
2.12.5. Adobe Soundbooth CS.....	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	41
3.1. Pra Produksi	41
3.1.1. Analisis Kebutuhan Sistem	41
3.1.1.1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	41
3.1.1.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	42
3.1.1.3. Kebutuhan Sumberdaya Manusia (Brainware)	42
3.1.2. Analisis SWOT	45
3.1.3. Perancangan Film Kartun.....	46
3.1.3.1. Ide Cerita	46
3.1.3.2. Tema	46
3.1.3.3. Logline	46
3.1.3.4. Sinopsis	47
3.1.3.5. Diagram Scene	50
3.1.3.6. Character Development.....	52
3.1.3.7. Naskah (<i>Script / Screenplay</i>).....	54
3.1.3.8. Storyboard	66
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	77
4.1. Produksi	77
4.1.1. Skema Kerja Pembuatan Film Kartun.....	77
4.1.2. Pembuatan Key Animation	78

4.1.3. Inbetween Animation	78
4.1.4. Pembuatan Background	79
4.1.5. Coloring	80
4.1.6. TimeShetting	81
4.1.7. Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe Flash CS4	82
4.2. Pasca Produksi	85
4.2.1. Dubbing	85
4.2.1.1. Merekam Suara	86
4.2.1.2. Mengurangi Noise	87
4.2.2. Menambah Visual Effect	88
4.2.3. Editing Dengan Adobe Premiere Pro	90
4.2.4. Finishing	92
4.2.4.1. Compositing	92
4.2.4.2. Rendering	93
4.2.4.3. Konversi Ke CD	94
4.2.4.4. Cover Design dan Packaging	95
BAB V PENUTUP	96
5.1. Kesimpulan	96
5.2. Saran	96

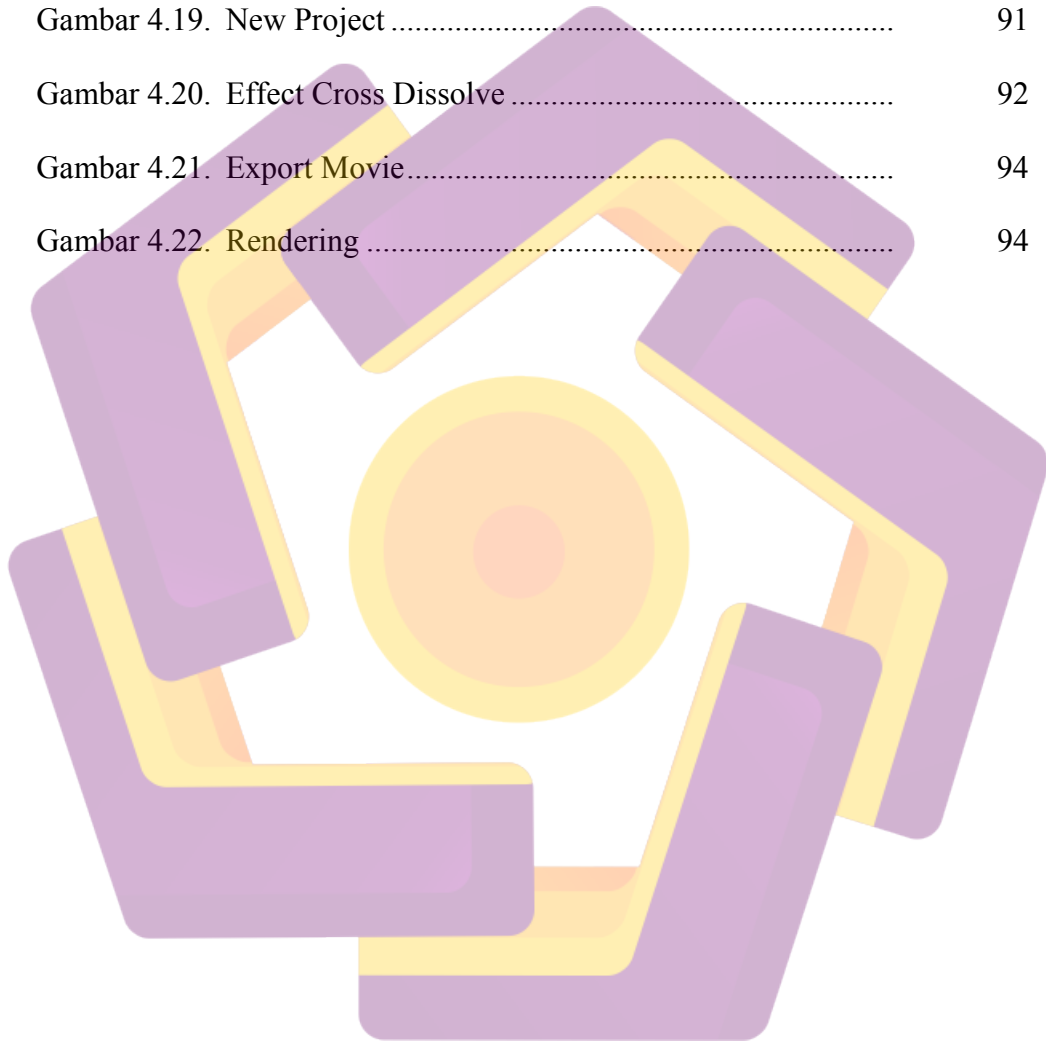
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

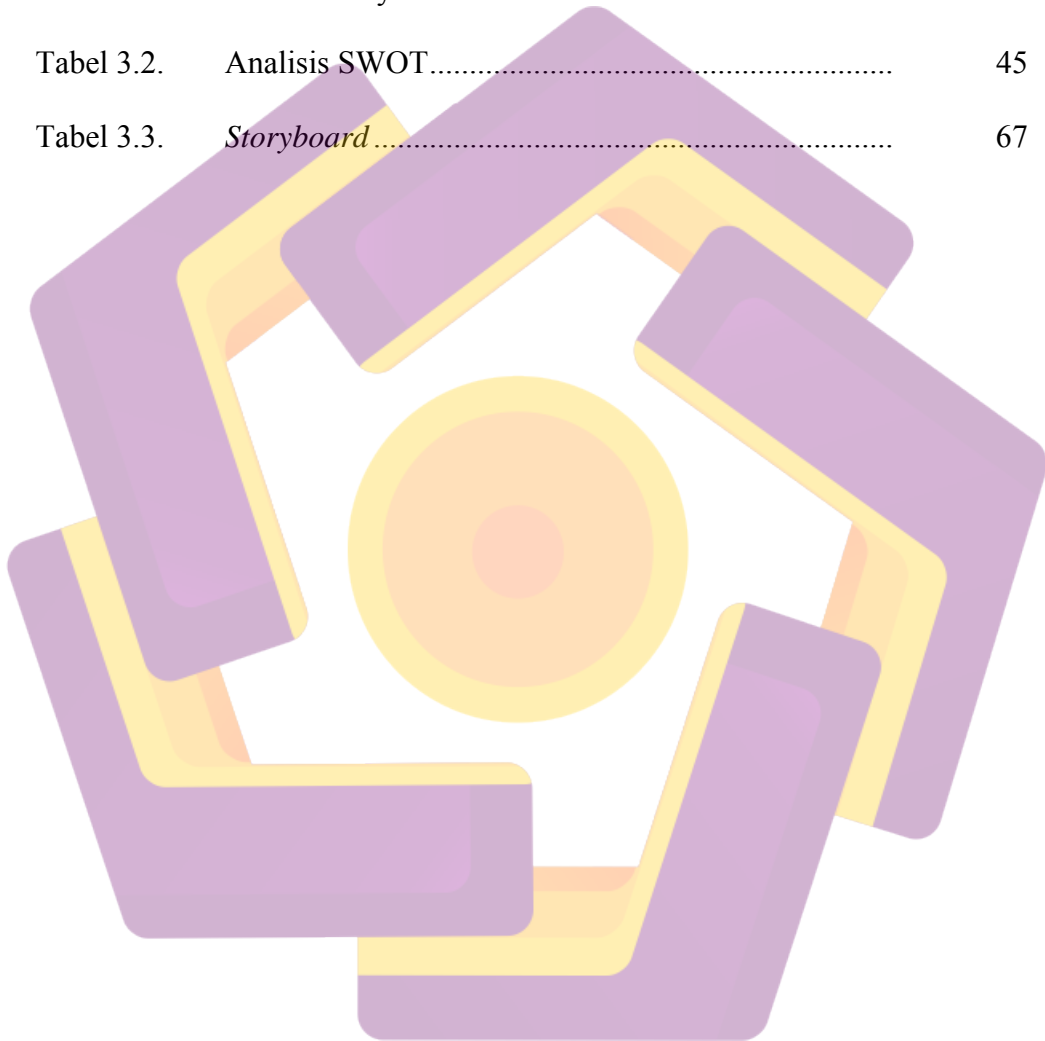
	Halaman
Gambar 2.1. Adobe Flash CS4.....	36
Gambar 2.2. Adobe Photoshop CS3.....	37
Gambar 2.3. Adobe After Effect CS3	38
Gambar 2.4. Adobe Premiere Pro CS3.....	39
Gambar 2.5. Adobe Soundbooth CS3	40
Gambar 3.1. Diagram Scene.....	52
Gambar 4.1. Skema Kerja Pembuatan Film Kartun.....	77
Gambar 4.2. Key Animation A1 dan A2.....	78
Gambar 4.3. Inbetween Animation	79
Gambar 4.4. Background.....	80
Gambar 4.5. Window Color	81
Gambar 4.6. Hasil Pewarnaan	81
Gambar 4.7. TimeShetting	82
Gambar 4.8. Document Propertis.....	83
Gambar 4.9. Background dan Foreground	84
Gambar 4.10. Export PNG	85
Gambar 4.11. Record.....	86
Gambar 4.12. Clean Up Audio.....	87
Gambar 4.13. Noise.....	87
Gambar 4.14. New Composition.....	88

Gambar 4.15. Timeline Adobe After Effects	89
Gambar 4.16. Window Effects and Presets	89
Gambar 4.17. Effects Controls	90
Gambar 4.18. Tampilan Awal Adobe Premiere Pro	91
Gambar 4.19. New Project	91
Gambar 4.20. Effect Cross Dissolve	92
Gambar 4.21. Export Movie	94
Gambar 4.22. Rendering	94



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Rincian Biaya <i>Brainware</i>	43
Tabel 3.2. Analisis SWOT.....	45
Tabel 3.3. <i>Storyboard</i>	67



INTISARI

Perkembangan Dunia Film animasi 2D dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang sangat pesat hal itu memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaanya. Film kartun mulai dikenal luas sejak populernya media Televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (non motion) maka secara umum film kartun disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan sensasional.

Tujuan dari penulisan skripsi ini guna mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang perancangan sebuah film kartun yang sederhana namun menarik, juga menyajikan media pembelajaran yang lebih efisien tentang perencanaan sebuah film kartun. Menggunakan teknik digital dengan software Adobe Flash CS4.

Kata Kunci : Teknologi, Film Kartun, Teknik Digital.



ABSTRACT

World Development 2D animated film from year to year changes very rapidly it takes decades in the process penciptaanya. Cartoons began widely known since the popularity of the TV media will display moving images recording the activities of living beings, whether human, animal or plant. If dikomparasikan with a photographic image or painting a silent (non-motion) then in general the audience liked the cartoon because it can generate enthusiasm and sensational.

The purpose of this thesis in order to develop themselves and provide new knowledge in accordance with its own capability of designing a cartoon simple but interesting, media also presents a more efficient learning about planning a cartoon movie. Using digital techniques with Adobe Flash CS4.

Keywords: *Technology, Cartoon Film, Digital Techniques.*