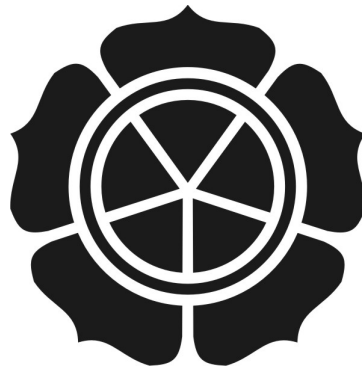


**PERANCANGAN FILM KARTUN PETUALANGAN AMITRIX
BERBASIS ANIMASI 2 DIMENSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Mahmuda Saputra

08.12.2800

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN FILM KARTUN PETUALANGAN AMITRIX
BERBASIS ANIMASI 2 DIMENSI**

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



disusun oleh

Mahmuda Saputra

08.12.2800

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Film Kartun Petualangan Amitrix
Berbasis Animasi 2 Dimensi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mahmuda Saputra

08.12.2800

telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 April 2012

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Film Kartun Petualangan Amitrix
Berbasis Animasi 2 Dimensi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mahmuda Saputra

08.12.2800

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 23 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Sudarmawan, MT
NIK. 190302035**

**Kusnawi, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302112**

**M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Mei 2012



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

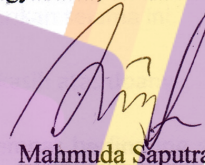
Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI). Dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan/ pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di acu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Mei 2012



Mahmuda Saputra

NIM : 08.12.2800

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ✚ Rab semesta alam ALLAH S.W.T, yang telah memberikan kekuatan pada diri kita semuanya, serta junjungan baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membuka jalan yang indah untuk seluruh umat yang ada di negeri ini.
- ✚ Ibu dan Bapak tercinta di Aceh yang telah memberikan doa dan dukungan secara material maupun spiritual sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- ✚ Adik Hidayana dan Sulthan, yang telah memberikan semangat kalian.
- ✚ Bapak M. Rudyanto Arief, MT. selaku pembimbing skripsi saya, Terima kasih telah meluangkan waktunya untuk membimbing dalam menyusun skripsi.
- ✚ Untuk sobat terbaikku (Tomi, Bayu, Hafnan, Hengky, Demis, Tono, Andi) terimakasih atas bantuan dan semangat yang kalian berikan selama ini.
- ✚ Semua sobat-sobat seperjuangan (KELAS B'08) terima kasih atas doanya.
- ✚ Untuk Kosan Mbah Joyo yang sudah menyediakan tempat berlindung saya selama ini.

MOTTO

“SEMANGAT ADALAH KESUKSESAN”

by Mahmuda

**“BERIMAJINASILAH DENGAN PIKIRAN YANG POSITIF KARENA
AKAN MEMBAWA DIRI KITA MENJADI LEBIH BERMANFAAT”**

by Mahmuda

“PERLAHAN TAPI PASTI DAN JANGAN TERLALU SANTAI”

by Mahmuda and friend

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Rab semesta alam Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat, hidayah dan inayah kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa saya ucapkan sholawat salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada saya sebuah jalan kebenaran yang indah bagi umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata 1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya Skripsi berjudul *Perancangan Film Kartun Petualangan Amitrix Berbasis Animasi 2 Dimensi*. Dengan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, MM. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Temen-temen S1 SI B '08 dan temen-temen yang ada di amikom.

Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu demi satu.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan kalangan umum dan khususnya bagi penyusun , skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu saran atau masukan dari pembaca sangat kami harapkan sebagai acuan untuk lebih baik di waktu yang akan datang.

Yogyakarta, 20 Mei 2012

Penyusun

DAFTAR ISI

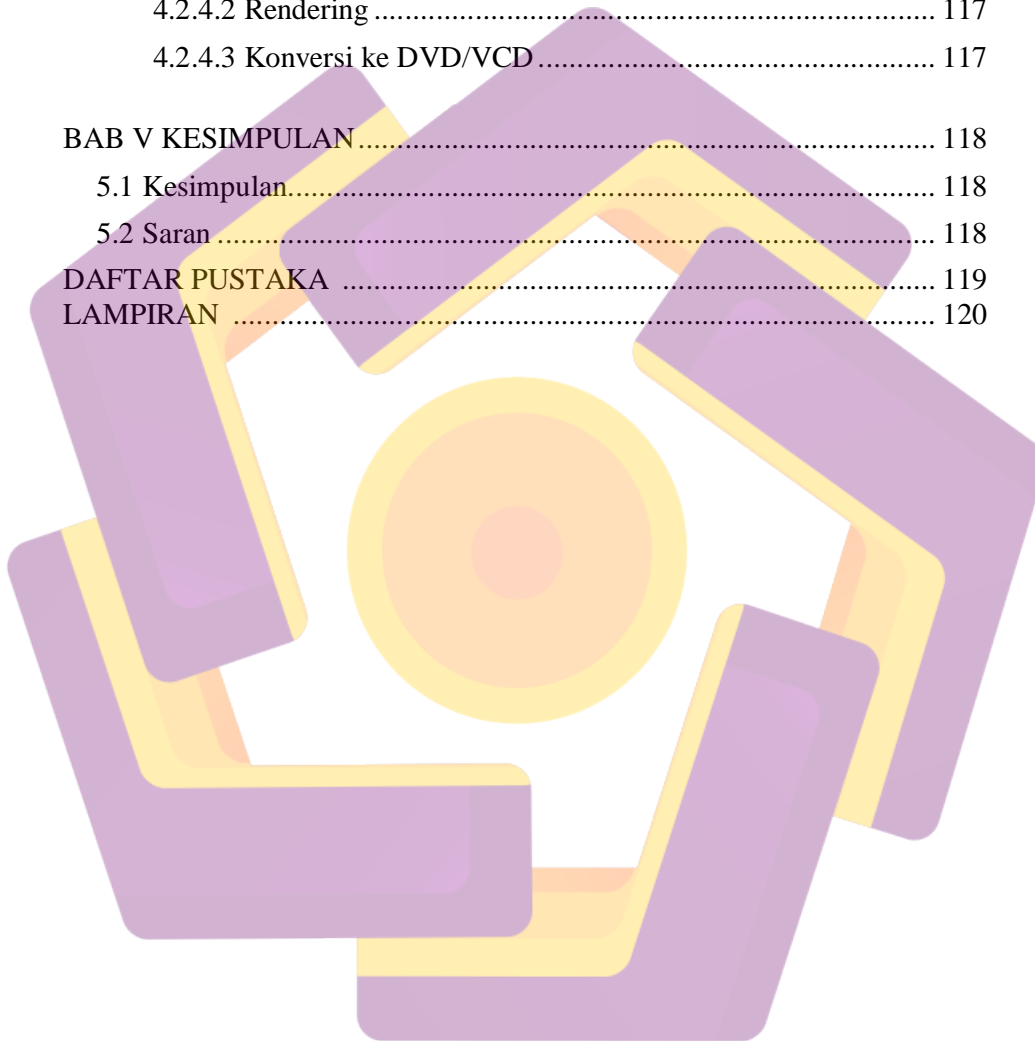
| | Halaman |
|--------------------------------------|---------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| MOTTO | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR TABEL | xvii |
| INTISARI | xix |
| ABSTRACT | xx |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 5 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 6 |
| 1.6 Metode Penelitian | 7 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 10 |
| | |
| BAB II DASAR TEORI | 12 |
| 2.1 Sejarah Animasi | 12 |
| 2.2 Pengertian Animasi | 13 |
| 2.3 Dasar Animasi | 14 |
| 2.4 Teknik Pembuatan Animasi | 14 |
| 2.5 Perkembangan Dunia Animasi | 15 |
| 2.6 Teknik-Teknik Animasi | 15 |
| 2.6.1 Animasi Cell | 16 |
| 2.6.2 Animasi Frame | 16 |
| 2.6.3 Animasi Sprite | 16 |

| | |
|--|----|
| 2.6.4 Animasi Path | 17 |
| 2.6.5 Animasi Spline | 17 |
| 2.6.6 Animasi Vektor | 17 |
| 2.6.7 Animasi Karakter | 18 |
| 2.6.8 Animasi Morphing..... | 18 |
| 2.6.9 Animasi Digital | 18 |
| 2.6.10 Aniamsi Puppet | 19 |
| 2.7 Prinsip Animasi | 19 |
| 2.7.1 Squash and Stretch | 20 |
| 2.7.2 Anticipation..... | 20 |
| 2.7.3 Staging | 20 |
| 2.7.4 Straight Ahead Action and Pose to Pose | 20 |
| 2.7.5 Follow Through and Overlapping Action..... | 21 |
| 2.7.6 Slow In - Slow Out | 21 |
| 2.7.7 Arc | 21 |
| 2.7.8 Secondary Action | 22 |
| 2.7.9 Timing..... | 22 |
| 2.7.10 Exaggeration | 22 |
| 2.7.11 Solid Drawing | 23 |
| 2.7.12 Appeal..... | 23 |
| 2.8 Kebutuhan Dasar Peralatan Animasi | 23 |
| 2.8.1 Drawing Table/Lightboxes | 23 |
| 2.8.2 Desent Chair..... | 24 |
| 2.8.3 Desk Lighting..... | 24 |
| 2.8.4 Mirror..... | 24 |
| 2.8.5 Paper | 24 |
| 2.8.6 Pencils..... | 25 |
| 2.8.7 Eraser | 25 |
| 2.8.8 Punch/Penghole | 25 |
| 2.8.9 Pegbar | 25 |
| 2.8.10 Scanner..... | 26 |
| 2.8.11 Komputer | 26 |
| 2.8.12 Kamera/Webcam | 26 |
| 2.9 Kebutuhan Sumber Daya Manusia | 27 |

| | |
|--|----|
| 2.9.1 Produser | 27 |
| 2.9.2 Sutradara | 27 |
| 2.9.3 Scripwriter/Screenwriter | 27 |
| 2.9.4 Storyboard Artist | 28 |
| 2.9.5 Drawing Artist..... | 28 |
| 2.9.6 Coloring Artist | 28 |
| 2.9.7 Background Artist | 28 |
| 2.9.8 Checker dan Scanner | 29 |
| 2.9.9 Editor | 29 |
| 2.9.10 Sound Editor..... | 29 |
| 2.9.11 Talent | 29 |
| 2.10 Proses Pembuatan Film Kartun | 30 |
| 2.10.1 Pra Produksi | 30 |
| 2.10.2 Produksi | 31 |
| 2.10.3 Pasca Produksi..... | 32 |
| 2.11 Teori Film Animasi..... | 33 |
| 2.11.1 Berdasarkan Materi Film Animasi | 33 |
| 2.11.2 Bentuk Film Animasi..... | 38 |
| 2.11.3 Gaya Film Animasi..... | 39 |
| 2.11.4 Penggunaan Film Animasi | 40 |
| 2.12 Tinjauan Pustaka..... | 41 |
| 2.13 Perangkat Lunak yang Digunakan..... | 43 |
| 2.13.1 Adobe Flash CS3..... | 43 |
| 2.13.2 Adobe Photoshop CS 3..... | 44 |
| 2.13.3 Adobe Premier Pro CS3..... | 45 |
| 2.13.4 Adobe Audition 1.5 | 46 |
| 2.13.5 QuickTime Player V.7 | 47 |
| 2.13.6 Media Player Classic | 48 |

| | |
|--|-----------|
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM | 49 |
| 3.1 Pra Produksi | 49 |
| 3.1.1 Analisis SWOT | 49 |
| 3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem | 50 |
| 3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional | 50 |
| 3.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional | 51 |
| 3.1.2.3 Hardware | 52 |
| 3.1.2.4 Software | 53 |
| 3.1.2.5 Brainware | 54 |
| 3.1.3 Kebutuhan dan Peralatan | 60 |
| 3.1.4 Istilah-istilah tentang Shot | 60 |
| 3.2 Perancangan Film Kartun..... | 64 |
| 3.2.1 Cerita | 64 |
| 3.2.2 Ide Cerita..... | 64 |
| 3.2.3 Tema | 64 |
| 3.2.4 Logline..... | 65 |
| 3.2.5 Sinopsis..... | 65 |
| 3.2.6 Diagram Scene | 68 |
| 3.2.7 Pembentukan Karakter..... | 69 |
| 3.2.8 Naskah | 75 |
| 3.2.9 Storyboard..... | 76 |
| BAB IV PEMBAHASAN | 77 |
| 4.1 Produksi | 77 |
| 4.1.1 Skema Kerja Pembuatan Film Kartun | 77 |
| 4.1.2 Pembuatan Key Aniamtion..... | 78 |
| 4.1.3 In Between Animation..... | 79 |
| 4.1.4 Pembuatan Background | 80 |
| 4.1.5 Coloring | 86 |
| 4.1.6 TimeShetting..... | 87 |
| 4.1.7 Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe Flash CS3 | 88 |
| 4.2 Pasca Produksi..... | 106 |
| 4.2.1 Dubbing | 106 |
| 4.2.1.1 Merekam Suara..... | 106 |

| | |
|--|------------|
| 4.2.1.2 Mengolah File Musik..... | 109 |
| 4.2.2 Menambah Visual FX..... | 112 |
| 4.2.3 Editing dengan Adobe Premier Pro CS3 | 115 |
| 4.2.4 Finishing | 116 |
| 4.2.4.1 Compositing | 116 |
| 4.2.4.2 Rendering | 117 |
| 4.2.4.3 Konversi ke DVD/VCD | 117 |
| BAB V KESIMPULAN..... | 118 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 118 |
| 5.2 Saran | 118 |
| DAFTAR PUSTAKA | 119 |
| LAMPIRAN | 120 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Tampilan Adobe Flash CS3 | 43 |
| Gambar 2.2 Tampilan Adobe Photoshop CS3 | 44 |
| Gambar 2.3 Tampilan Adobe Premier Pro CS3 | 45 |
| Gambar 2.4 Tampilan Adobe Audition 1.5..... | 46 |
| Gambar 2.5 Tampilan QuickTime Player | 47 |
| Gambar 2.6 Tampilan Media Player Classic | 48 |
| Gambar 3.1 Karakter Tomi | 70 |
| Gambar 3.2 Karakter Amitrix..... | 71 |
| Gambar 3.3 Karakter Profesor Ban..... | 72 |
| Gambar 3.4 Karakter Android dan Hoy-hoy..... | 73 |
| Gamabr 3.5 Karakter Raja Gumi | 74 |
| Gambar 4.1 Skema Langkah-langkah Pembuatan Film Kartun..... | 77 |
| Gambar 4.2 Key Aniamtion K1 dan K2 | 78 |
| Gambar 4.3 In Between Animation | 79 |
| Gambar 4.4 Timeline Edit Multiple Frames | 79 |
| Gambar 4.5 Taman (latar depan)..... | 80 |
| Gambar 4.7 Setting New Document Adobe Photoshop CS3 | 81 |
| Gambar 4.8 File Gambar Pollygonal Lasso Tool..... | 82 |
| Gambar 4.9 File Gambar Pada Layer Setelah dipisahkan..... | 83 |
| Gambar 4.10 File Gambar Setelah diberi Cotout | 83 |
| Gambar 4.11 Pewarnaan Pada Tokoh Karakter di Adobe Flash CS3 | 86 |
| Gambar 4.12 Jendela Pada TimeShetting di Adobe Flash CS3 | 87 |
| Gambar 4.13 Jendela Tampilan Awal di Adobe Flash CS3..... | 88 |
| Gambar 4.14 Tampilan Menu untuk Document Properties | 89 |
| Gambar 4.15 Tampilan pada Document Properties..... | 89 |
| Gambar 4.16 Animasi pada Scene 1 | 90 |
| Gambar 4.17 Aniamsi pada Scene 2 | 91 |
| Gambar 4.18 Animasi pada Scene 3 | 91 |
| Gambar 4.19 Animasi pada Scene 4 | 92 |
| Gambar 4.20 Animasi pada Scene 5 | 92 |
| Gambar 4.21 Animasi pada Scene 6..... | 93 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.22 Animasi pada Scene 7 | 93 |
| Gambar 4.23 Animasi pada Scene 8 | 94 |
| Gambar 4.24 Animasi pada Scene 9 | 94 |
| Gambar 4.25 Animasi pada Scene 10 | 95 |
| Gambar 4.26 Animasi pada Scene 11 | 95 |
| Gambar 4.27 Animasi pada Scene 12 | 96 |
| Gambar 4.28 Animasi pada Scene 13 | 96 |
| Gambar 4.29 Animasi pada Scene 14 | 97 |
| Gambar 4.30 Animasi pada Scene 15 | 97 |
| Gambar 4.31 Animasi pada Scene 16 | 98 |
| Gambar 4.32 Animasi pada Scene 17 | 98 |
| Gambar 4.33 Animasi pada Scene 18 | 99 |
| Gambar 4.34 Animasi pada Scene 19 | 99 |
| Gambar 4.35 Animasi pada Scene 20 | 100 |
| Gambar 4.36 Tampilan Adobe Audition 1.5 | 107 |
| Gambar 4.37 Tampilan record pada Track Properties | 107 |
| Gambar 4.38 Tampilan Edit View | 108 |
| Gambar 4.39 Organizer View | 108 |
| Gambar 4.40 Langkah meng-import file musik | 109 |
| Gambar 4.41 Memilih file musik untuk di-import | 109 |
| Gambar 4.42 Proses file musik yang di-import | 110 |
| Gambar 4.43 Tampilan file musik yang telah di-import | 110 |
| Gambar 4.44 Proses pengeditan file musik | 111 |
| Gambar 4.45 Proses mengekspor file musik yang akan digunakan | 111 |
| Gambar 4.46 Mengambil file flash yang akan diimport | 112 |
| Gambar 4.47 Jendela Library pada Adobe Flash CS3 | 113 |
| Gambar 4.48 Jendela kerja pada Adobe Flash CS3 | 114 |
| Gambar 4.49 Tampilan flash video | 114 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 3.1 Rincian Biaya Brainware | 57 |
| Tabel 4.1 Tabel Hasil Mengolah Gambar dengan Adobe Photosop CS3.... | 84 |
| Tabel 4.2 Tabel Hasil Mengolah Animasi dengan Adobe Flash CS3 | 100 |



INTISARI

Perancangan film kartun “Petualangan Amitrix” yang berbasis animasi 2 dimensi ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang perancangan film yang sangat sederhana serta menarik, sehingga dapat dilakukan dengan berbagai tahap dan dirancang secara mudah.

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dalam membuat film kartun, serta banyak alternatif yang dapat dikerjakan. Hal ini tergantung dari situasi, kondisi, dan peluang dengan berkembangnya dunia perfilman animasi. Untuk membuat animasi di komputer, dibutuhkan adanya software – software yang mendukung kinerjanya dalam pembuatan animasi tersebut.

Seorang animator harus mengerti dalam pembuatan serta pengolahan pada software yang dijalankan, sehingga hasilnya tergantung oleh kemampuan animator yang bersifat umum khususnya animasi.

Kata kunci : Petualangan Amitrix, media pembelajaran, animator.



ABSTRACT

The design of the cartoon "The Adventures of Amitrix" based on 2 dimensional animation is intended to provide knowledge about the design of the film is very simple and attractive, so it can be done in various stages and are designed to easily

Given this design, is expected to be a medium of learning in making cartoons.it depends on the circumstances, conditions, and opportunities with the growing world of animation film. To create an animation on the computer, required software that supports its performance in the making of animation.

An animator must understand in the manufacture and processing on the software being operated, so that the result would depend on the Traffic animator of a general nature, especially animation.

Keywords: *Adventure Amitrix, learning media, animator.*

