

**PEMBUATAN ANIMASI FILM KARTUN 2D
“UNCRING & MIMING” MENGGUNAKAN TEKNIK STAGING**

SKRIPSI



disusun oleh

Luciana

08.11.2274

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PEMBUATAN ANIMASI FILM KARTUN 2D
“UNCRING & MIMING” MENGGUNAKAN TEKNIK STAGING**

Skripsi

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



disusun oleh

Luciana

08.11.2274

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Animasi Film Kartun 2D
“Uncring & Miming” Menggunakan Teknik Staging**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Luciana
08.11.2274**

telah disetujui dan Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Januari 2012

Dosen Pembimbing


**Hanif Al Fatta M.Kom.
NIK.190302096**

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Animasi Film Kartun 2D
“Untring & Miming” Menggunakan Teknik Staging**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Luciana

08.11.2274

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Februari 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Abidarin Rosjdi, Dr., M.Ma.
NIK. 190302034

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 02 Maret 2012

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, 25 Januari 2012

Luciana

08.11.2274

MOTTO

- Tak kan ada kesulitan melainkan kita mempersulit diri sendiri (jangan persulit diri sendiri, buatlah segalanya mudah dan mencoba terus mencoba untuk meraih sebuah kesuksesan).
- Kegagalan kemarin adalah awal dari sebuah kesuksesan yang luar biasa, asalkan mau berusaha dan berdoa.
- Tiada kata terlambat untuk meraih sebuah kesuksesan.
- Janganlah larut dalam satu kesedihan karena masih ada hari esok yang menjemput dengan sejuta kebahagiaan.
- Merasa banggalah dengan sebuah Hinaan atau Kritikan, dari situlah kita belajar dan berusaha merubah diri agar menjadi lebih baik.
- Jangan menunggu-nunggu waktu, belajarlh selagi bisa dan manfaatkan waktu yang ada.
- Masalah bukan untuk dihindari, akan tetapi untuk dihadapi.
- Bukan suasana yang membuat kita nyaman, akan tetapi kita sendiri yang membuat suasana menjadi nyaman.
- Kekuatan doa adalah kekuatan yang takkan ada tandingannya. Berdoa, memintalah kepada-Nya, karena Tuhan akan mendengar

dan mengabdikan doa-doa hambanya. Serta berusaha dan bekerja keras untuk mendapatkan sebuah cita-cita. (tidak ada yang instan).

- Berpikir positif maka semuanya akan baik-baik .
- Pohon kayu yang bagus tidak tumbuh dengan mudah, makin kencang angin, makin kokoh pohonnya " _ Jw Marriot _
- Seseorang belum berakhir ketika ia dikalahkan, melainkan ketika ia berhenti._ Richard Nixon _



HALAMAN

PERSEMBAHAN

Thanks to :

- ❖ Allah SWT, yang maha pengasih dan Maha penyayang. Engkau limpahkan nikmat dan barokah yang luar biasa kepada kami semua.
- ❖ Bapak tercinta. Tak kan ada habisnya berterima kasih kepadamu Bapak. Ketika tangan tak sampai menggapai akan tetapi seuntai senyuman dan kerja kerasmu adalah bagian dari semangatku untuk meraih semua ini. Ketika kecil , Bapak ajarkan banyak hal yang tak bisa dimengerti dan dewasa kini baru ku sadari apa arti dari sebuah nasehat, harapan, perjuangan, dan kerja keras. Terima kasih Bapak.
- ❖ Ibu (mai tersayang) yang sangat saya cintai dan disayangi. Doa dan nasehat-nasehatmu kini membawaku kejalan yang dimana bisa menjadi seorang gadis tegar, kuat dalam menghadapi kerasnya kehidupan. Ibu adalah segala-galanya dalam hidupku.
- ❖ Adikku (Heri Sugiarto) Tersayang , walaupun jarak dan pertikaian selalu membuat kita tak pernah bisa bersatu akan tetapi dirimu adalah saudara bungsuku yang selalu membuatku ingin pulang. Umurmu bukan tolak ukur menjadi adik serta kakak untukku.
- ❖ Kakak-kakakku M. Sah Roni dan M. Sah feri kalian adalah kakakku yang hebat, sayang kalian.
- ❖ Keluarga besarku di Bangka : Kakek, Nenek, Mak Cik, Pak Cik, dan lain-lain. Terima kasih atas doa dan suportnya.

- ❖ Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
- ❖ Hanif Al Fatta, M.Kom, terima kasih atas bimbingannya.
- ❖ Teman-teman kelas S1-TI-F 2008. Masa-masa indah bersama kalian kini terlewati, SUKSES selalu buat kita semua.
- ❖ Teman-teman kos Wisma Ukti Kuning kalian adalah teman-teman serta keluarga kecilku di Ukti.
- ❖ Teman-teman Kontrakan jakal km 8,7 : Bg Niky, bg Aga, Wahyu, Mas Jo, Dwi jayanti, Uuk, Tiwi, Surya (Enyok), Ucok. Terima kasih kalian sudah mau direpotin dan semoga kita menjadi orang yang berguna bagi semuanya.
- ❖ Bg Dwi, Bg Zama, Bg Ian, dan Budi. Terima kasih kalian sudah sabar mengajarku, hingga temukan arti sebuah kehidupan.
- ❖ Sang Mantan bagian dari inspirasiku. Terima kasih atas semuanya. Kehadiran dan kepergianmu adalah bagian dari sebuah rahasia besar hingga diri ini menjadi lebih baik. Kini bukan lagi sebuah perkataan yang terlontar, akan tetapi sebuah pembuktian kalau semuanya itu terasa mudah ketika diri mengikhlaskan semuanya.

Thanks All



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkat, rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya. Shalawat serta salam 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 Sudarmawan, MT. selaku ketua jurusan Teknik Informatika
STMIK “AMIKOM” Jogjakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta M.Kom 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.
7. Kucing tersayang yang sudah menemani hari-hariku dikos.

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 kita semua.

Yogyakarta, 01 Maret 2012

Penulis

Luciana

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
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 Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7

2.1 Pengertian Animasi	7
2.2 Sejarah Animasi	7
2.3 Bentuk Animasi.....	8
2.3.1 Animasi Sel (<i>Cell Animasi</i>).....	8
2.3.2 Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	9
2.3.3 Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>).....	10
2.3.4 Animasi Part (<i>Path Animation</i>).....	10
2.3.5 Animasi Spline	10
2.3.6 Animasi Vektor (<i>Vektor Animation</i>)	11
2.3.7 Animasi Karakter (<i>Charakter Animation</i>)	12
2.3.8 Computation Animation.....	12
2.3.9 Morphing	13
2.4 Prinsip – Prinsip Animasi.....	13
2.4.1 <i>Squash dan Stretch</i>	13
2.4.2 <i>Anticipation</i>	13
2.4.3 <i>Staging</i>	14
2.4.4 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	15
2.4.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	16
2.4.6 <i>Slow In and Slow Out</i>	16
2.4.7 <i>Arcs</i>	16
2.4.8 <i>Secondary Action</i>	16
2.4.9 <i>Timing</i>	17
2.4.10 <i>Exaggeration</i>	17

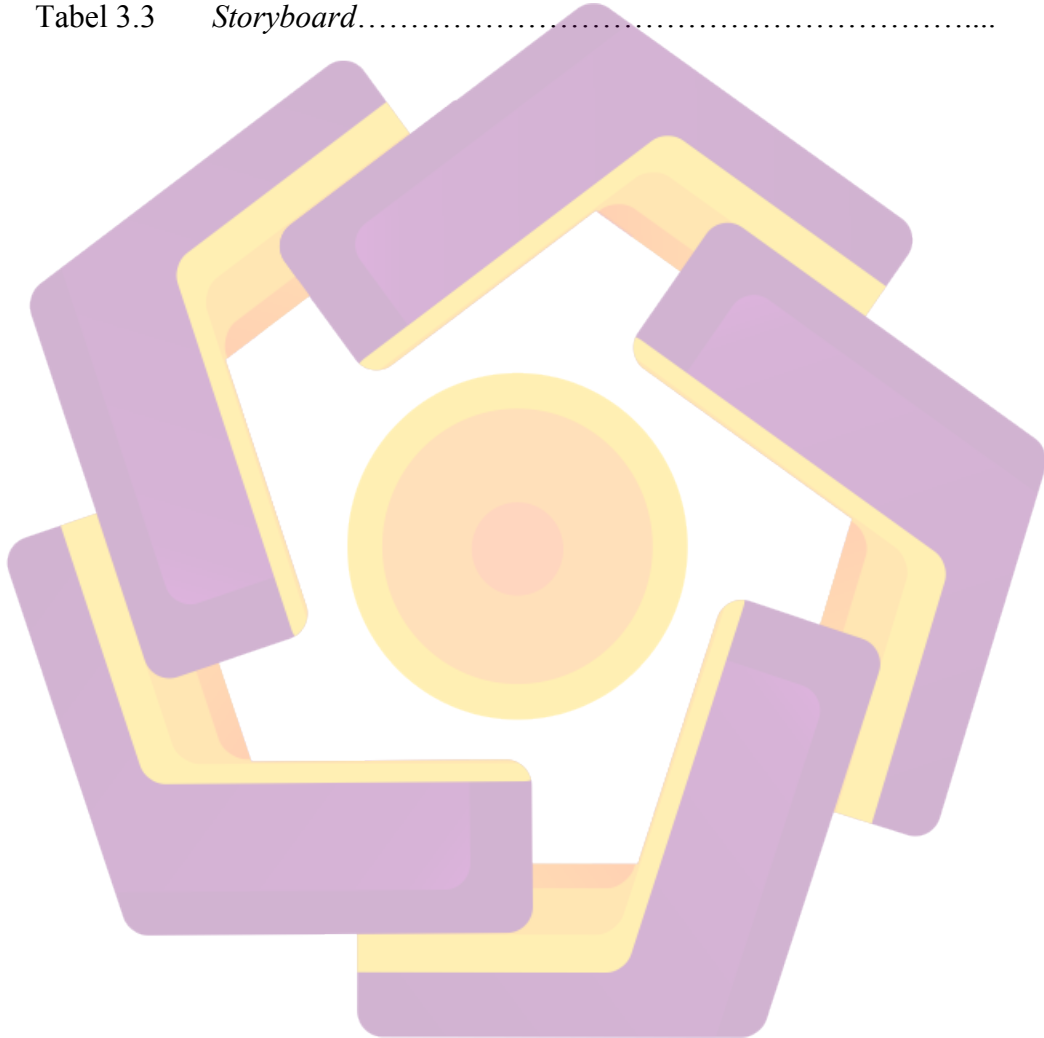
2.4.11 <i>Solid Drawing</i>	18
2.4.12 <i>Appeal</i>	18
2.5 Langkah – langkah Pembuatan Film Animasi	19
2.5.1 Pra Produksi	19
2.5.1.1 Penyampaian Ide Cerita.....	19
2.5.1.2 Sinopsis.....	19
2.5.1.3 Pembangunan Karakter.....	19
2.5.1.4 Pembuatan Naskah	20
2.5.1.5 Pembuatan Storyboard.....	20
2.5.2 Produksi.....	20
2.5.2.1 Drawing	20
2.5.2.2 Coloring	21
2.5.2.3 Membuat Background dan Foreground	22
2.5.2.4 Editing	22
2.5.2.5 Menentukan Timing	22
2.5.3 Post / PascaProduksi	22
2.5.3.1 Editing Audio	22
2.5.3.2 Editing Video.....	23
2.5.3.3 Mastering dan distributing.....	23
2.6 Beberapa Istilah Yang Terdapat dalam pembuatan Film	23
2.7 Perangkat Lunak yang digunakan (Software)	26
2.7.1 Adobe Flash CS4.....	26
2.7.2 Adobe Photoshop CS4.....	29

2.7.3	Adobe After Effects CS4	29
2.7.4	AdobePremier CS4	31
BAB III KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN.....		32
2.5.1	Pra Produksi	32
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.1.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	32
3.1.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	33
3.1.1.3	Kebutuhan Perangkat Kerja (Brainware)	34
3.1.2	Perancangan Film Kartun	36
3.1.2.1	Ide Cerita	36
3.1.2.2	Tema	36
3.1.2.3	Logline.....	36
3.1.2.4	Sinopsis.....	37
3.1.2.5	Diagram Scene.....	41
3.1.2.6	Perancangan Karakter.....	41
3.1.2.6.1	Tinjauan Desain.....	41
3.1.2.6.2	Karakter	42
3.1.2.7	Skenario.....	45
3.1.2.8	Storyboard	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		62
4.1	Produksi.....	62
4.1.1	Pembuatan Key Animasi.....	62
4.1.2	<i>Inbetween Animation</i>	62
4.1.3	Pembuatan Background	63

4.1.4 Coloring	65
4.1.5 Timesheeting	66
4.1.6 Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe Flash CS4	68
4.2 Pasca - Produksi	70
4.2.1 Dubbing.....	70
4.2.2 Merekam Suara.....	70
4.2.3 Menghilangkan Noise.....	72
4.2.4 Menambah <i>Visual Effect</i>	74
4.2.5 Editing dengan Adobe Premiere Pro CS4.....	75
4.2.6 <i>Compositing</i>	79
4.2.7 <i>Rendering</i>	80
4.2.8 Konversi Ke CD.....	82
4.2.9 <i>Cover Design</i> Dan Packaging.....	82
BAB V PENUTUP.....	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rincian Biaya <i>Hardware</i>	33
Tabel 3.2	Rincian Biaya <i>Software</i>	34
Tabel 3.3	<i>Storyboard</i>	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Anticipation</i>	14
Gambar 2.2	Penempatan bidang Gambar	15
Gambar 2.3	Orang Berlari	15
Gambar 2.4	<i>Exaggeration</i>	17
Gambar 2.5	<i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2.6	Pewarnaan Pada Karakter Abdan	21
Gambar 2.7	Adobe Flash CS4	28
Gambar 2.8	Adobe Photoshop CS4	29
Gambar 2.9	Adobe After Effects CS4	30
Gambar 3.0	Adobe Premier Pro CS4.....	31
Gambar 3.1	Diagram <i>SceneUntring & Miming</i>	41
Gambar 3.2	Karakter Untring	43
Gambar 3.3	Karakter Miming.....	44
Gambar 3.4	Karakter Arix	45
Gambar 4.1	<i>Contoh Key Animator Miming berjalan scene 16</i>	62
Gambar 4.2	<i>Inbeetwen Animation</i>	63
Gambar 4.3	<i>Background</i>	64
Gambar 4.4	<i>Windows Color</i>	65
Gambar 4.5	<i>Hasil Pewarnaan</i>	66
Gambar 4.6	<i>Timesheeting</i>	67
Gambar 4.7	<i>Document Properties</i>	68

Gambar 4.8	<i>Background dan Foreground</i>	69
Gambar 4.9	<i>Export PNG</i>	70
Gambar 4.10	<i>Jendela Record</i>	71
Gambar 4.11	<i>Grafik Hasil Rekaman</i>	72
Gambar 4.12	<i>Capture Noise Print</i>	73
Gambar 4.13	<i>Use Capture Noise Print tercentang</i>	73
Gambar 4.14	<i>Tiemline After Effects</i>	74
Gambar 4.15	<i>Window Effects and Presets</i>	74
Gambar 4.16	<i>Effects Controls</i>	75
Gambar 4.17	<i>Tampilan Awal Adobe Premiere CS4</i>	76
Gambar 4.18	<i>Pemberian Nama Project Pada Adobe Premiere CS4</i>	77
Gambar 4.19	<i>Timeline Adobe Premiere Pro CS4</i>	78
Gambar 4.20	<i>Export Setting</i>	81
Gambar 4.21	<i>Adobe Media Encoder</i>	81

INTISARI

Animasi kartun merupakan media yang mampu mewujudkan imajenasi manusia kedalam bentuk visual yang unik. Dengan perkembangan komputer, berkembang pula teknik pembuatan film kartun. Sebagai Software pengolah animasi Adobe Flash CS4 merupakan pengembangan dan penyempurnaan. Dan teknik Staging yang digunakan dalam pembuatan film kartun dimana penempatan gambar yang jelas dan dengan sudut pandang yang berbeda-beda, agar penonton tidak bosan dan cenderung jenuh.

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

Animasi ini menceritakan tentang kesetiaan seekor binatang terhadap seorang gadis. Disetiap harinya dilalui berdua dan bermain bersama-sama. Dari seekor binatang yang bernama "Miming" ini lah seorang gadis tersebut menjadi ceria, dikarenakan binatang ini adalah salah satu penyemangat dan teman yang setia dalam setiap hal hingga gadis tersebut meraih kesuksesannya. Animasi kartun ini sistem kerjanya menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS4*. Dimana metode pembuatannya menampilkan animasi 2D yang sangat menarik.

Kata kunci : Animasi 2D, Adobe Flash CS4, dan Teknik Staging

ABSTRACT

Animated cartoon is a media which able to realize the human imagination into a unique visual form. With the development of computers, alsodeveloped the technique of making animated films kartun, processing software Adobe Flash CS4 is the development and refinement. Staging techniques used in making a cartoon where a clear image placement and the angle of view is different, so tha the audience is not bored and precedesaturated.

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

Animation is about the loyalty of an animal against a girl. Every day passed by both of them and play together. From an animal called "Miming" This is acheerful girl, because this animal is one of encouragement and a loyal friend in each case until the girl is achieve success. This cartoon animation application system work using adobe Flash CS4. Where the method of manufacture displays 2D very attractive.

Key words: *2D Animation, Adobe Flash CS4, and Staging Techniqu*

