

**PEMBUATAN FILM KARTUN "AYO SELAMATKAN BUMI KITA"
DENGAN TEKNIK HYBRID ANIMATION**

SKRIPSI



disusun oleh

Aditya Himawan Putranto

08.12.3146

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

PEMBUATAN FILM KARTUN "AYO SELAMATKAN BUMI KITA"

DENGAN TEKNIK HYBRID ANIMATION

SKRIPSI

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



disusun oleh

Aditya Himawan Putranto

08.12.3146

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2013

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN “AYO SELAMATKAN BUMI KITA”
DENGAN TEKNIK HYBRID ANIMATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Aditya Himawan Putranto

08.12.3146

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Maret 2013

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN “AYO SELAMATKAN BUMI KITA”
DENGAN TEKNIK HYBRID ANIMATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Himawan Putranto

08.12.3146

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Maret 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.Si, MT.
NIK. 190302038



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



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302105

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

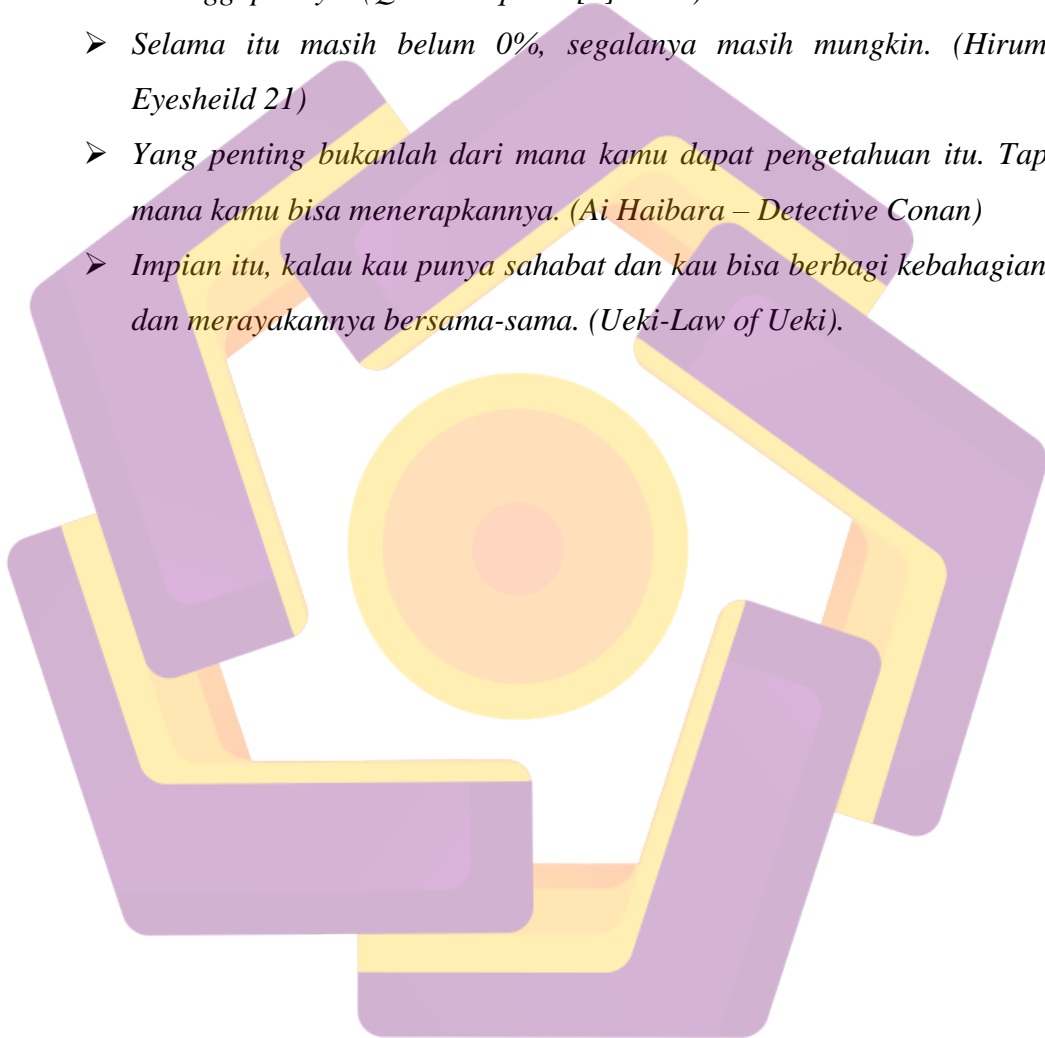
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

MOTTO

- *Bermimpi, berusaha, berdo'a dan wujudkan.*
- *Don't think too much and don't talk too much, and just do it!!*
- *Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. (QS Al Baqarah [2] : 286).*
- *Selama itu masih belum 0%, segalanya masih mungkin. (Hiruma - Eyesheild 21)*
- *Yang penting bukanlah dari mana kamu dapat pengetahuan itu. Tapi di mana kamu bisa menerapkannya. (Ai Haibara – Detective Conan)*
- *Impian itu, kalau kau punya sahabat dan kau bisa berbagi kebahagiaanmu, dan merayakannya bersama-sama. (Ueki-Law of Ueki).*



PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

- *Keluarga besarku tercinta.*
- *Bapak Triyono, Ayahku tercinta yang hebat selalu berjuang untuk membiayai kuliahku sampai lulus.*
- *Ibu Harminingsih, Ibuku tercinta yang selalu pengertian dan mensupport banyak hal hingga saat ini*
- *Kurniawan Bayu. F, Adikku tercinta. Semoga suatu saat bisa menjadi wisudawan yang lebih baik dariku.*
- *Teman sekaligus sahabat baik yang selalu ada disaat senang dan susah, Dony, Wicak, Galih, Raka, Bindut, Niken, Icha, Endah, Ozi, Aris, Heru, Tama, dan teman-teman lainnya, terima kasih atas supportnya .*
- *Dan ku persembahkan untuk aku sendiri sebagai sejarah yang penting dalam hidupku.*

KATA PENGANTAR

Assallamu'allaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT dengan segala rahmad, hidayah dan karunia-Nya, atas terselesaikannya laporan skripsi ini yang berjudul **“PEMBUATAN FILM KARTUN "AYO SELAMATKAN BUMI KITA" DENGAN TEKNIK HYBRID ANIMATION”** dengan baik.

Laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan untuk menyelesaikan program studi Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Penulis berharap agar laporan skripsi ini dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi pembaca tentang pembuatan animasi 3D.

Penyusunan dan pembuatan skripsi ini tak lepas dari bantuan banyak pihak secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak dengan rasa hormat kepada :

1. Allah SWT yang telah meberikan rahmad, hidayah dan nikmat-Nya yang tak bisa dihitung hingga saat ini dan memberi kesempatan untuk mengemban tanggung jawab sebagai mahasiswa dan seorang anak.
2. Bapak Prof. Muhammad Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus ungu tercinta ini.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.kom selaku dosen pembimbing yang membantu mengarahkan, membimbing dengan baik dan memberikan solusi yang tepat disetiap permasalahan penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen selaku dosen/staf pengajar STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan

pengalaman yang berharga selama proses belajar mengajar berlangsung.

5. Orang tuaku (Triyono, Harminingsih) dan adikku (Kurniawan Bayu. F), terima kasih atas perhatian kalian semua sebagai motivasiku.
6. Teman-teman S1-SI-F 2008 semuanya yang tak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih teman. Semoga persahabatan kita tetap terjaga hingga tua nanti.
7. Serta semua pihak terkait yang membantu dan bekerjasama dalam penyusunan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar laporan skripsi ini dapat lebih baik dan sempurna.

Yogyakarta, 2013

Penulis

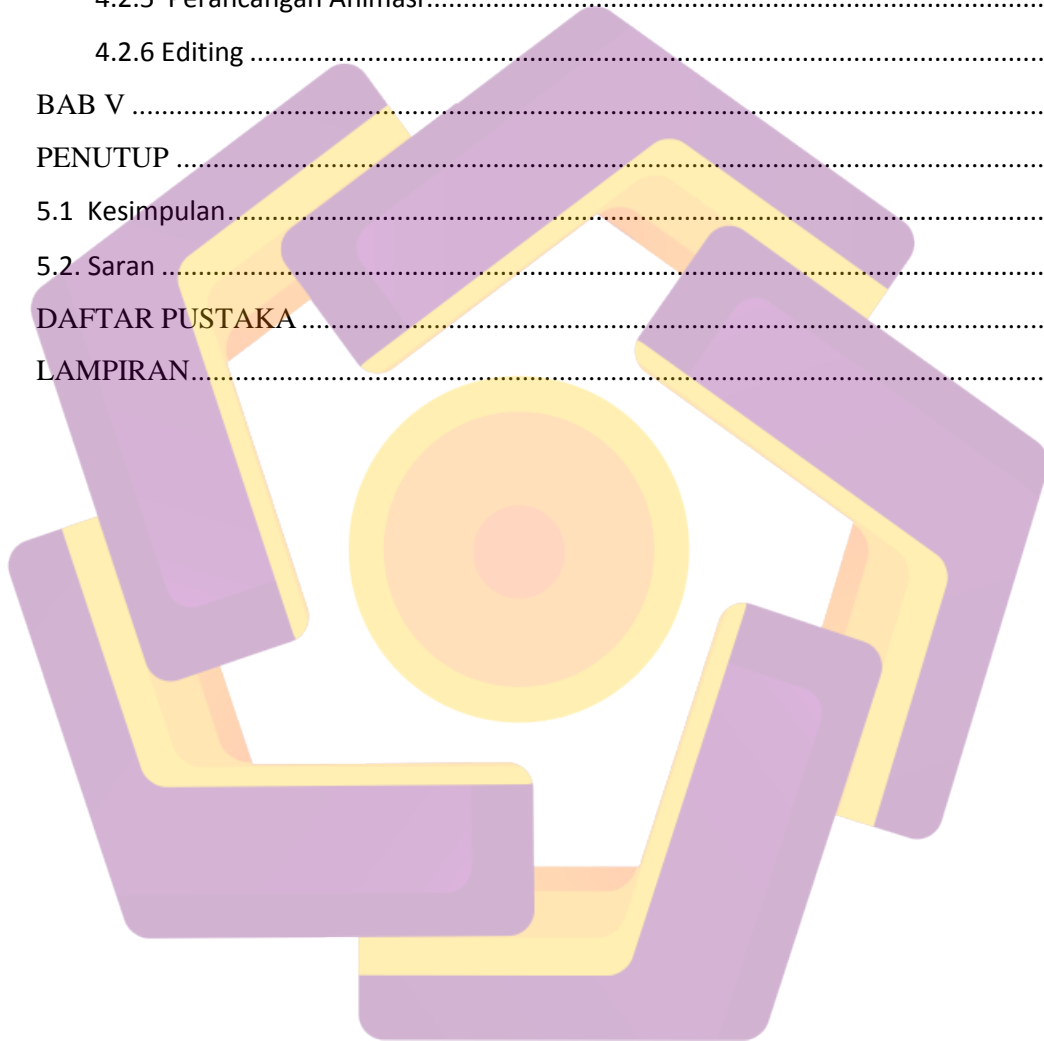
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
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 Manfaat penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1 Metode Kepustakaan.....	4
1.6.2 Metode Study Literature.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pengertian Multimedia	7
2.1.1 Elemen – elemen multimedia.....	8
2.1.1.1 Teks (text).....	8
2.1.1.2 Gambar (<i>Image</i>)	8
2.1.1.3 Suara (<i>Audio</i>).....	9
2.1.1.4 Video	9
2.1.1.5 Animasi.....	9

2.2 Animasi.....	9
2.2.1 Pengertian Animasi	9
2.2.2 Jenis Animasi	10
2.2.2.1 Traditional Animation (2D Animation).....	11
2.2.2.2 Stop Motion Animation.....	11
2.2.2.3 Computer Graphic Animation (3D Animation)	11
2.2.3 Animasi Berdasarkan Teknik Pembuatan.....	11
2.2.3.1 Animasi Cell	11
2.2.3.2 Animasi Frame	12
2.2.3.3 Animasi Sprite	12
2.2.3.4 Animasi Path	12
2.2.3.5 Animasi Spline	12
2.2.3.6 Animasi Vektor.....	13
2.2.3.7 Animasi Karakter	13
2.2.3.8 Computational Animation.....	13
2.2.3.9 Morphing.....	13
2.2.4 Prinsip – Prinsip Animasi.....	13
2.2.4.1 Squash dan Stretch	14
2.2.4.2 Anticipation.....	14
2.2.4.3 Staging.....	14
2.2.4.4 Straight-Head Action dan Pose-to-Pose.....	14
2.2.4.5 Follow-Trough dan Overlapping Action	14
2.2.4.6 Slow In-Slow Out.....	15
2.2.4.7 Arcs.....	15
2.2.4.8 Secondary Action	15
2.2.4.9 Timing.....	15
2.2.4.10 Extegegeration	16
2.2.4.11 Solid Drawing	16
2.2.4.12 Appeal	16
2.2.5 Animasi Berdasarkan Gaya Gambar/Model.....	17
2.2.5.1 Cartoon Style.....	17

2.2.5.2 Semi Cartoon/Semi Realism Style	17
2.2.4.3 Realism Style	17
2.3 Animasi Hybrid (Hybrid Animation)	18
2.4 Proses Pembuatan Animasi.....	18
2.4.1 Idea.....	19
2.4.2 Funding & Team Collecting	19
2.4.3 Script & Storyboard.....	19
2.4.4 Production Process	19
2.4.4.1 Dialogue & Narration Recording.....	20
2.4.4.2 Animation Motion.....	20
2.4.4.3 Line Test Editing	20
2.4.4.4 Animation Editing.....	21
2.4.4.5 Lip Sync Editing	21
2.4.4.6 Duplicating Process.....	21
2.5 Software Yang Digunakan	21
2.5.1 Adobe Photoshop CS5.....	21
2.5.2 Adobe Flash CS5	22
2.5.3 Adobe Premiere CS3	23
2.5.3 Adobe Soundbooth CS5	23
BAB III	28
PERANCANGAN	28
3.1 Ide	28
3.2 Tema.....	28
3.3 Logline	28
3.4 Sinopsis	29
3.5 Diagram Scene	31
3.6 Pengembangan Karakter.....	33
3.7 Naskah(Screenplay/Script).....	37
3.8 Membuat Storyboard.....	38
BAB IV	40
PEMBAHASAN.....	40
4.1 Penerapan Teknik Hybrid.....	40

4.2 Produksi	41
4.2.1 Menggambar.....	41
4.2.2 Pembuatan Background dan Properti pendukung	42
4.2.3 Scanning	43
4.2.4 Coloring.....	44
4.2.5 Perancangan Animasi.....	44
4.2.6 Editing	49
BAB V	53
PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen multimedia	8
Gambar 2.2 Area kerja <i>Adobe Photoshop</i>	22
Gambar 2.3 Area Kerja <i>Adobe Flash CS5</i>	22
Gambar 2.4 Interface <i>Adobe Premiere Pro CS5</i>	23
Gambar 2.5 Interface <i>Adobe Soundbooth CS5</i>	24
Gambar 3.1 Diagram Scene	32
Gambar 3.2 Roko	33
Gambar 3.3 Bindut.....	34
Gambar 3.4 Koko.....	34
Gambar 3.5 Pak Ustad	35
Gambar 3.6 Perbandingan Proporsional karakter	36
Gambar 3.7 Halaman Rumah Roko	36
Gambar 4.1 Alur Proses Produksi Animasi	40
Dengan Teknik Hybrid	40
Gambar 4.2 Gambar dasar kedua karakter pada scene 4	41
Gambar 4.3 Gambar Background	42
Gambar 4.4 Kaleng Properti Pendukung	43
Gambar 4.5 Proses Scanning	43
Gambar 4.6 Proses Coloring	44
Gambar 4.7 Proses Import	45
Gambar 4.8 Proses Animasi.....	46
Gambar 4.9 Proses Timesheeting.....	46
Gambar 4.10 Proses Awal Dubbing.....	47
Gambar 4.11 Proses Capture Noise Point.....	48
Gambar 4.12 Proses Reduce Noise.....	48
Gambar 4.13 Proses Lip-Synch	49
Gambar 4.14 Proses Import Video.....	50
Gambar 4.15 Proses Memasukan Video ke Timeline.....	50
Gambar 4.16 Proses Pemberian Efek Transisi Video	51
Gambar 4.17 Proses Render Video	52

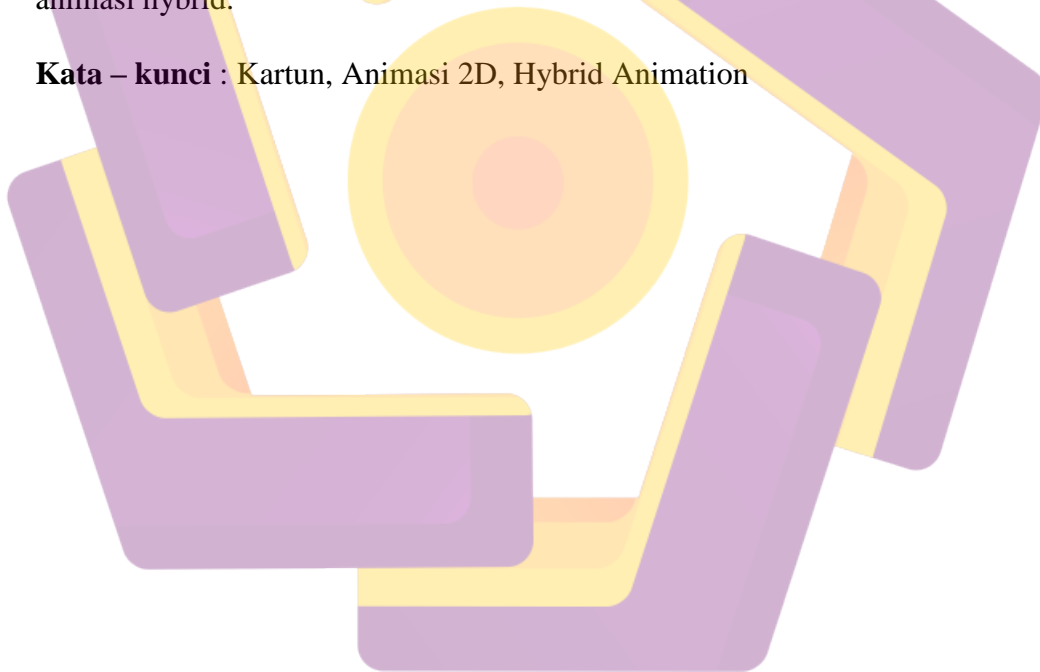
INTISARI

Perkembangan teknologi pembuatan film kartun disaat ini semakin berkembang sehingga dapat memudahkan, mendukung dan memaksimalkan kreatifitas seseorang yang ingin terjun dalam pembuatan film kartun.

Efek dari perkembangan teknologi pembuatan film kartun melahirkan banyak teknik dalam pembuatan film kartun. Salah satu dari teknik tersebut adalah teknik 2D Hybrid animation. Yaitu teknik penggabungan antara gambar manual diatas kertas, kemudian di scan dan ditransfer ke komputer kemudian di konversi menjadi gambar digital, kemudian di animasikan dan kemudian diedit menjadi sebuah film kartun.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba membuat dan memperkenalkan sebuah film 2D kartun sederhana yang dibuat menggunakan teknik hybrid dengan judul “Ayo Selamatkan Bumi Kita”. Dari pembuatan film kartun 2D tersebut, diharap dapat memberi pengetahuan dan referensi kepada pembaca tentang teknik animasi hybrid.

Kata – kunci : Kartun, Animasi 2D, Hybrid Animation



ABSTRACT

Development of technology in making these cartoon film while growing so as to facilitate, support and maximize the creativity of someone who wants to plunge in making cartoons.

The effects of technological developments in making cartoon film produced many techniques in making cartoons. One of these techniques is a Hybrid 2D animation techniques. That technique merger between manual drawing on paper, then scanned and transferred to a computer and then converted to a digital image, then animate and then edited into a cartoon movie.

In this thesis, the researcher tried to create and introduce a simple 2D movies cartoon created using a hybrid technique with the title "Let's Save Our Planet". From the 2D cartoon film making, is expected to provide the knowledge and references to the reader about hybrid animation techniques.

Keywords: Cartoon, 2D Animation, Hybrid

