

PERANCANGAN FILM KARTUN ANIMASI 2D

“MENGAPA ULAT MENJADI KUPU-KUPU”

SKRIPSI



disusun oleh

Arismiyati Sukirno

08.12.2937

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2013

PERANCANGAN FILM KARTUN ANIMASI 2D

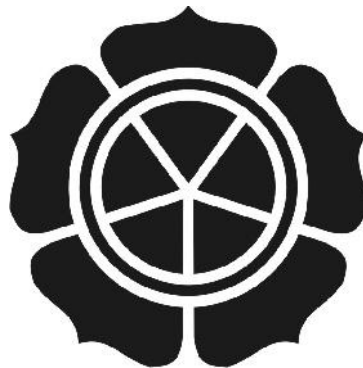
“MENGAPA ULAT MENJADI KUPU-KUPU”

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Arismiyati Sukirno

08.12.2937

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM
YOGYAKARTA**

2013

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN ANIMASI 2D
“MENGAPA ULAT MENJADI KUPU-KUPU”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arismiyati Sukirno

08.12.2937

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Januari 2013

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN ANIMASI 2D

“MENGAPA ULAT MENJADI KUPU-KUPU”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arismiyati Sukirno

08.12.2937

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052



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



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 14 Maret 2013

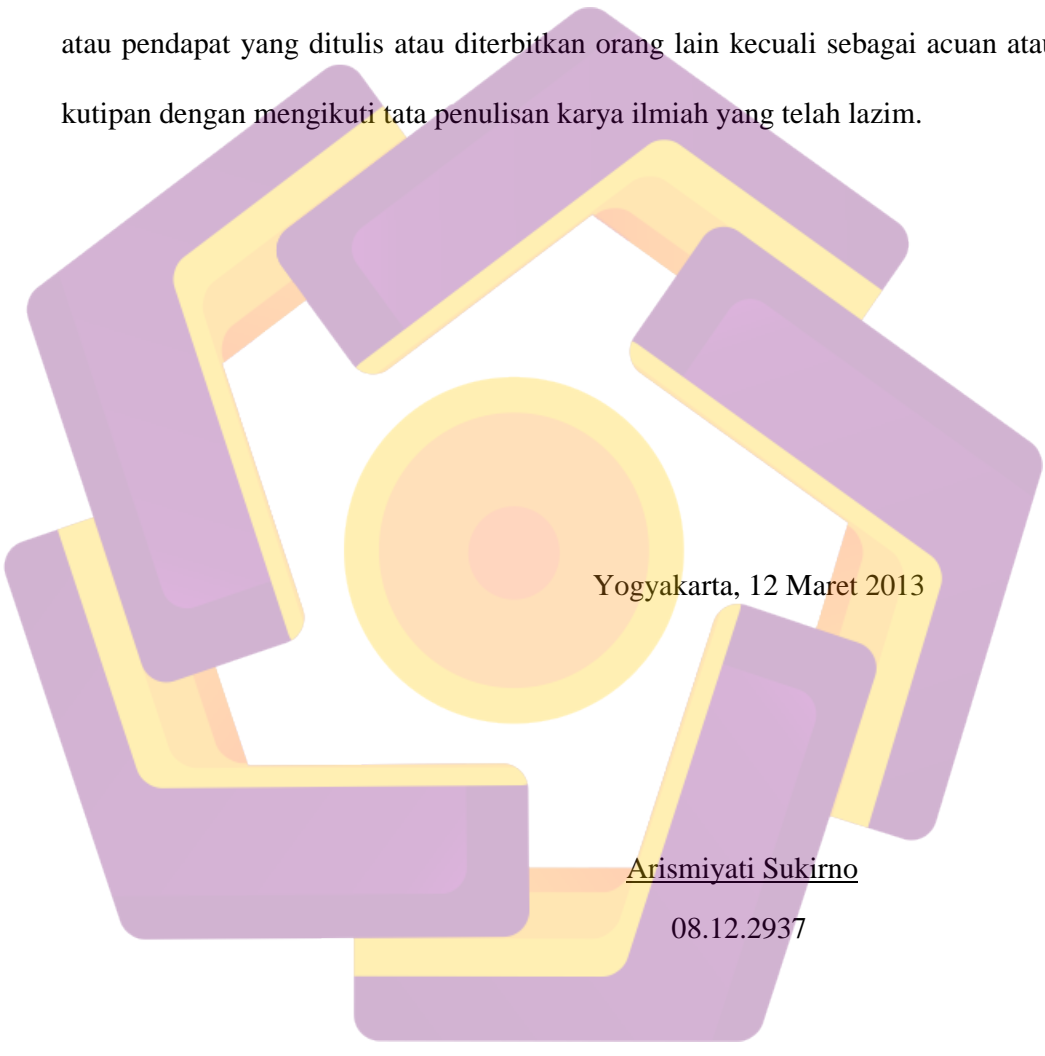
KETUA STM IKAMIKOM YOGYAKARTA



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

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Dan dinyatakan asli. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.



Yogyakarta, 12 Maret 2013

Arismiyati Sukirno

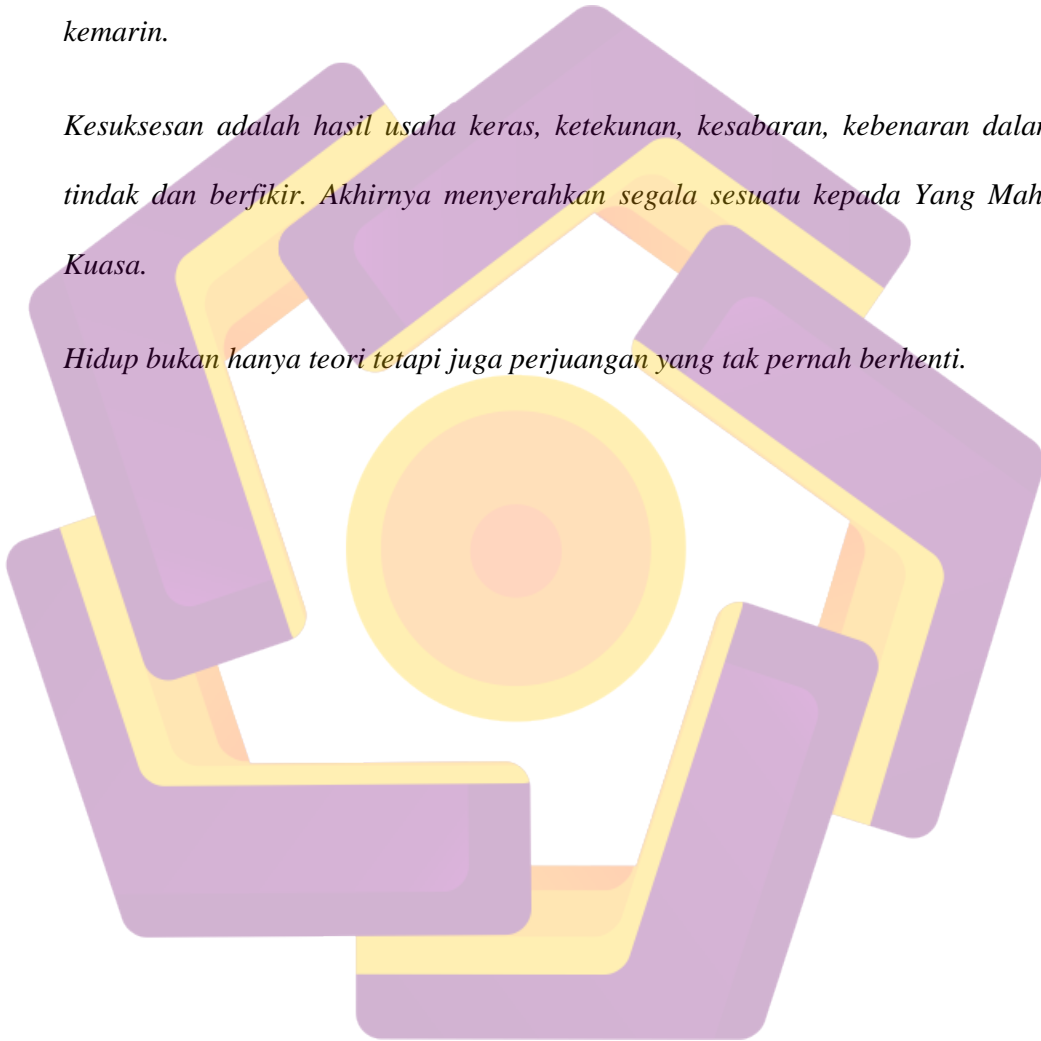
08.12.2937

MOTTO

Manusia yang beruntung adalah manusia yang hari ini lebih baik dari hari kemarin.

Kesuksesan adalah hasil usaha keras, ketekunan, kesabaran, kebenaran dalam tindak dan berfikir. Akhirnya menyerahkan segala sesuatu kepada Yang Maha Kuasa.

Hidup bukan hanya teori tetapi juga perjuangan yang tak pernah berhenti.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayat, dan inayahNya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- + Kedua Orang tuaku tercinta, atas kasih sayang dan pengorbanan, kesabaran yang tiada tara, serta doanya yang selalu menyertai langkahku dalam mengarungi hidup ini.*
- + Seluruh keluarga besar baik dari keluarga Ayah dan keluarga Ibu yang senantiasa memberiku motivasi, nasihat, dan doa untukku.*
- + Keluarga kecilku tercinta yang menyayangiku dan aku sayangi, Eko Wahyu Susanto dan Naysha Erizta Putri yang tak pernah lelah memberikanku semangat, bantuan, dan segalanya untukku.*
- + Seluruh sahabat-sahabatku Yuli, Wati, Arum, Via, dan teman SMAku Ayu. Makasih untuk dukungan, semangat, dan doa kalian semua.*
- + Seluruh keluarga besar staff jurusan Sistem Informasi.*
- + Almamater STMIK AMIKOM YOGYAKARTA terutama kelas SI-SI-C angkatan 2008.*
- + Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah membantu demi terselesaikannya skripsi ini.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan inayah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan untuk junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW.

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

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

5. Seluruh keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman saya semasa kuliah.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan 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, 12 Maret 2013

Penyusun

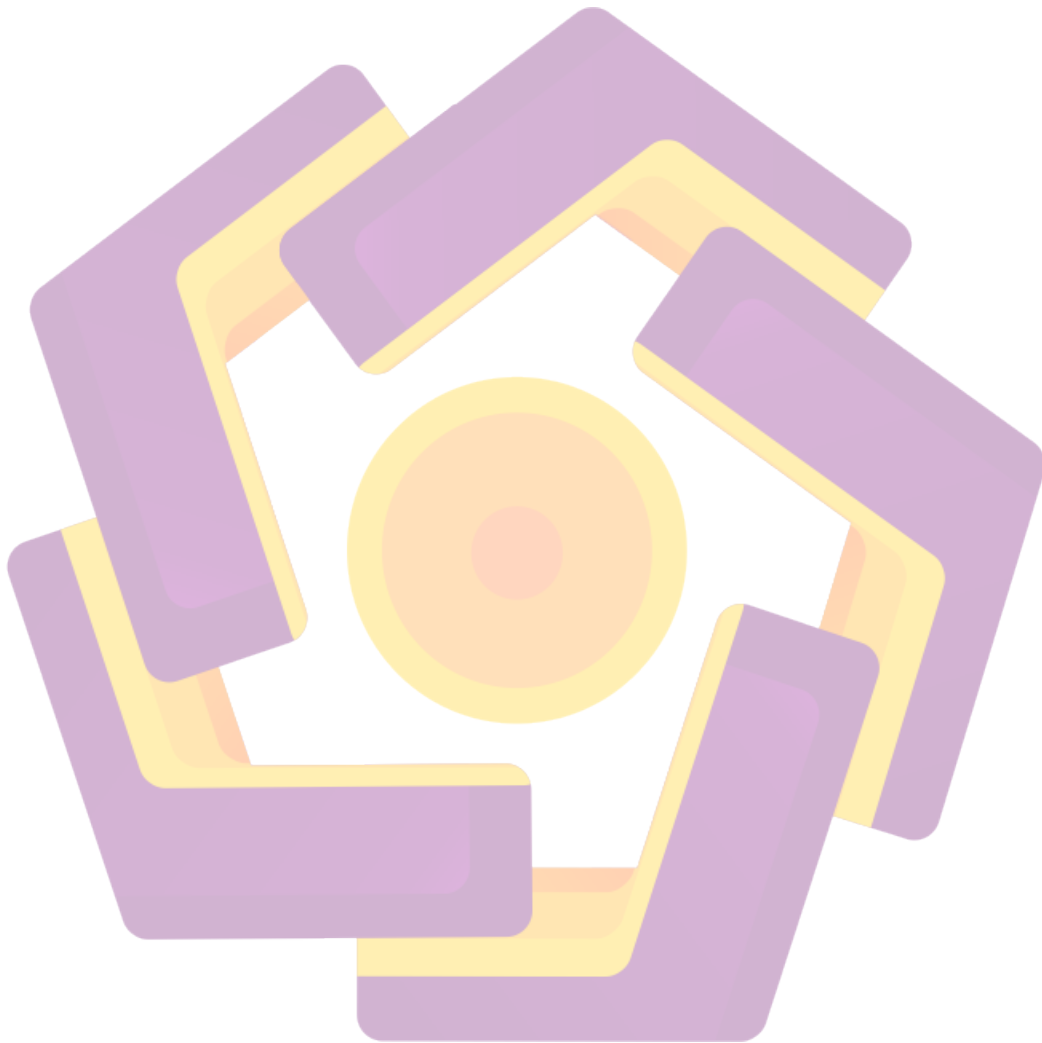
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
I. PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Rumusan Masalah	2
1.3.Batasan Masalah	2
1.4.Tujuan Penelitian	3
1.5.Metode Pengumpulan Data	3
1.6.Sistematika Penulisan	4
II. LANDASAN TEORI	6
2.1.Konsep Dasar Multimedia	6
2.1.1. Pengertian Multimedia	6
2.1.2. Objek-Objek Multimedia	6
2.2.Konsep Dasar Animasi	7
2.2.1. Pengertian Animasi	8

2.2.2. Prinsip-Prinsip Animasi	10
2.2.3. Peralatan Dasar Pembuatan Film Kartun	15
2.2.4. Tahapan Pembuatan Film Kartun	19
2.2.5. Perangkat Lunak Yang Digunakan	20
III. PERANCANGAN FILM KARTUN	24
3.1.Tahap Pembuatan	24
3.1.1. Praproduksi	25
3.1.1.1.Ide Cerita	25
3.1.1.2.Tema	25
3.1.1.3.Logline	25
3.1.1.4.Sinopsis	25
3.1.1.5.Diagram Scene	28
3.1.1.6.Character Development	33
3.1.1.7.Background	36
3.1.1.8.Screenplay	37
3.1.1.9.Storyboard	38
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	39
4.1.Produksi	39
4.1.1. Menggambar Tokoh	39
4.1.2. Menggambar Background	41
4.1.3. Coloring	42
4.1.4. Proses Animasi	43
4.1.5. Dubbing	44
4.2.Pasca Produksi	45
4.2.1. Menyatukan Tokoh Dengan Background	45
4.2.2. Editing	46
4.2.3. Finishing	47
V. PENUTUP	49
5.1.Kesimpulan	49
5.2.Saran	49

DAFTAR PUSTAKA 50

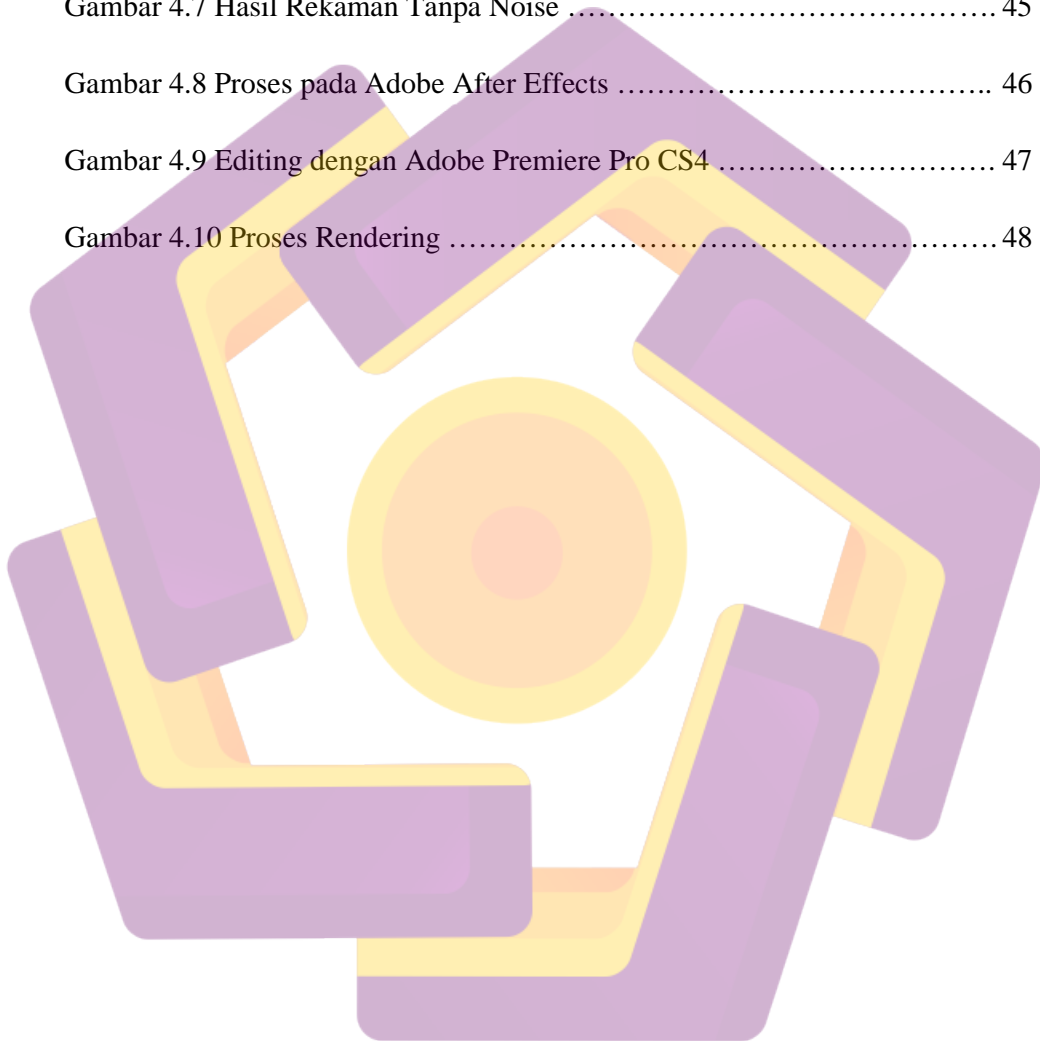
LAMPIRAN 51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anticipation	11
Gambar 2.2 Straight-Ahead And Pose-To-Pose	12
Gambar 2.3 Gerakan Circular	13
Gambar 2.4 Exaggeration	14
Gambar 2.5 Solid Drawing	15
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Flash CS4	21
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS4	22
Gambar 2.8 Tampilan Adobe After Effects CS4	22
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Soundbooth CS4	23
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Premiere CS4	23
Gambar 3.1 Bagan Proses Pembuatan Film Kartun	24
Gambar 3.2 Tokoh Hili	33
Gambar 3.3 Tokoh Okit	34
Gambar 3.4 Tokoh Rena	35
Gambar 3.5 Tokoh Meta	36
Gambar 3.6 Background	36
Gambar 3.7 Storyboard	38
Gambar 4.1 Key Animation Menyebar Benih	40
Gambar 4.2 Limited Inbetweener Menyebar Benih	41

Gambar 4.3 Background Taman	42
Gambar 4.4 Pewarnaan pada Adobe Flash CS4	43
Gambar 4.6 Pewarnaan pada Adobe Photoshop CS4	43
Gambar 4.7 Hasil Rekaman Tanpa Noise	45
Gambar 4.8 Proses pada Adobe After Effects	46
Gambar 4.9 Editing dengan Adobe Premiere Pro CS4	47
Gambar 4.10 Proses Rendering	48



INTISARI

Pada era globalisasi sekarang ini kebutuhan manusia semakin kompleks. Sehingga manusia selalu termotivasi untuk menemukan inovasi terbaru dalam mempermudah memecahkan solusi masalah dalam pekerjaannya. Komputer adalah salah satu inovasi manusia untuk membantu dalam mengatasi kesulitan dibidang data. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan computer yaitu melalui media gambar, teks, audio (suara) animasidan video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain dikarenakan komputer multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup.

Tidak semua orang mampu menyerap ilmu pengetahuan dengan sempurna melalaui tulisan. Oleh karena itu diperlukan cara-cara yang efektif agar ilmu pengetahuan dapat diserap dengan sempurna. Suatu informasi akan lebih jelas dan menarik apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Salah satunya dengan menggunakan media animasi film kartun.

Dengan adanya film kartun ini diharapkan dapat menyampaikan pesan moral bahwa kesombongan tidak ada gunanya dan setiap manusia tidak dapat hidup sendiri. Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat tema skripsi dibidang Perfilman dengan judul “PERANCANGAN FILM KARTUN ANIMASI 2D MENGAPA ULAT MENJADI KUPU-KUPU”

Kata Kunci : Multimedia, Film Animasi

ABSTRACT

In the current era of globalization increasingly complex human needs. So people are always motivated to discover the latest innovations in facilitating a solution to solve the problem in his work. The computer is one of human innovation to assist in overcoming difficulties in the field of data. Multimedia has changed the way humans interact with computers is through media images, text, audio (voice) animation and video that interact and integrate with each other due to the multimedia computer is able to produce something more interesting and alive.

Not everyone is able to absorb completely through the international science writing. Therefore we need effective ways that science can be absorbed completely. An information will be more clear and attractive when displayed in a medium that can incorporate various forms of information. One of them using cartoon animation media.

With the cartoon is expected to convey a moral message that there is no point of pride and every human being can not live alone. From the description above, the authors are interested in the field of Film theme of thesis entitled "*Designing 2D Animation Cartoon Film "Why Larva being a Butterfly"*"

Keywords: *Multimedia, Animation Film*