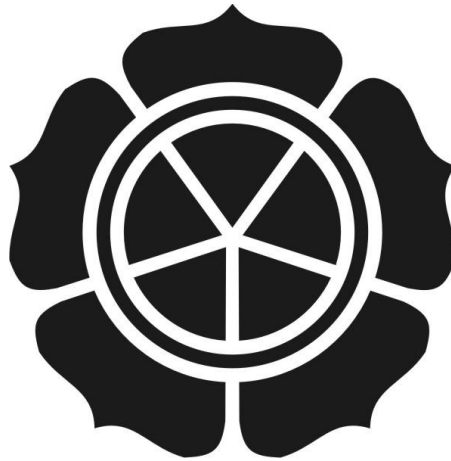


**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D
“JANGAN MALAS MENCUCI TANGAN”, STUDI ANIMASI AIR**

SKRIPSI



disusun oleh

Vina Noor Martaria

09.11.2644

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D
“JANGAN MALAS MENCUCI TANGAN”, STUDI ANIMASI AIR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Vina Noor Martaria

09.11.2644

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D
“ JANGAN MALAS MENCUCI TANGAN”, STUDI ANIMASI AIR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vina Noor Martaria

09.11.2644

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 28 September 2012

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM KARTUN 2D

“ JANGAN MALAS MENCUCI TANGAN”, STUDI ANIMASI AIR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vina Noor Martaria

09.11.2644

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 26 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

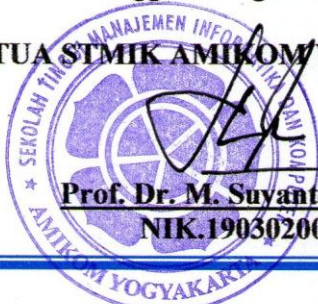
Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Agustus 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 Institusi 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 2013

Vina Noor Martaria
NIM. 09.11.2644

MOTTO

Sidup adalah sebuah perjuangan.

Berjuang dalam bertarung melawan musuh dalam diri. Kalahkan rasa

malas, rasa takut dan rasa bimbang.

Jadilah pribadi yang memiliki keberanian dan keyakinan yang teguh untuk

meraih keberhasilan.

“Jika kamu menyerah hanya karena kata-kata orang lain yang ingin menjatuhkanmu, berarti kamu gagal dan orang itu berhasil”.

(Mario Teguh)

“Bersikaplah kukuh seperti batu karang yang tidak putus-putus-nya dipukul ombak. Ia tidak saja tetap berdiri kukuh, bahkan ia menenteramkan amarah ombak dan gelombang itu”.

(Marcus Aurelius)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang selalu senantiasa memberikan berkah dan rahmat-Nya kepadaku, skripsi ini ku persembahkan:

1. Untuk Papakku Rianta Budi Ismani dan Mamaku Sri Suharni yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi dan juga doa yang tidak pernah hentinya untukku.
2. Untuk Kakek dan Nenekku yang memberikan doa restu.
3. Untuk Adik-adikku Chandra, Puspa, dan Chintya makasih buat dukungan semangatnya.
4. Untuk Dosen Pembimbingku Bapak Amir Fatah Sofyan, terima kasih atas bimbingan-bimbingannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan cepat.
5. Untuk teman-teman kelas 09-S1TI-02 senang sekali bertemu kalian dan berjuang bersama-sama hingga akhir.
6. Semua pihak yang tidak bisa ku sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Ida Sang Hyang Widhi Wasa, atas limpahan Waranugraha-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Film Kartun 2D “Jangan Malas Mencuci Tangan”, Studi Animasi Air” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta pada Jurusan Teknik Informasi.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan skripsi.
3. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Dosen Penguji yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran dan arahan guna penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
6. Kedua Orangtua yang senantiasa memberikan dukungan dan doanya.

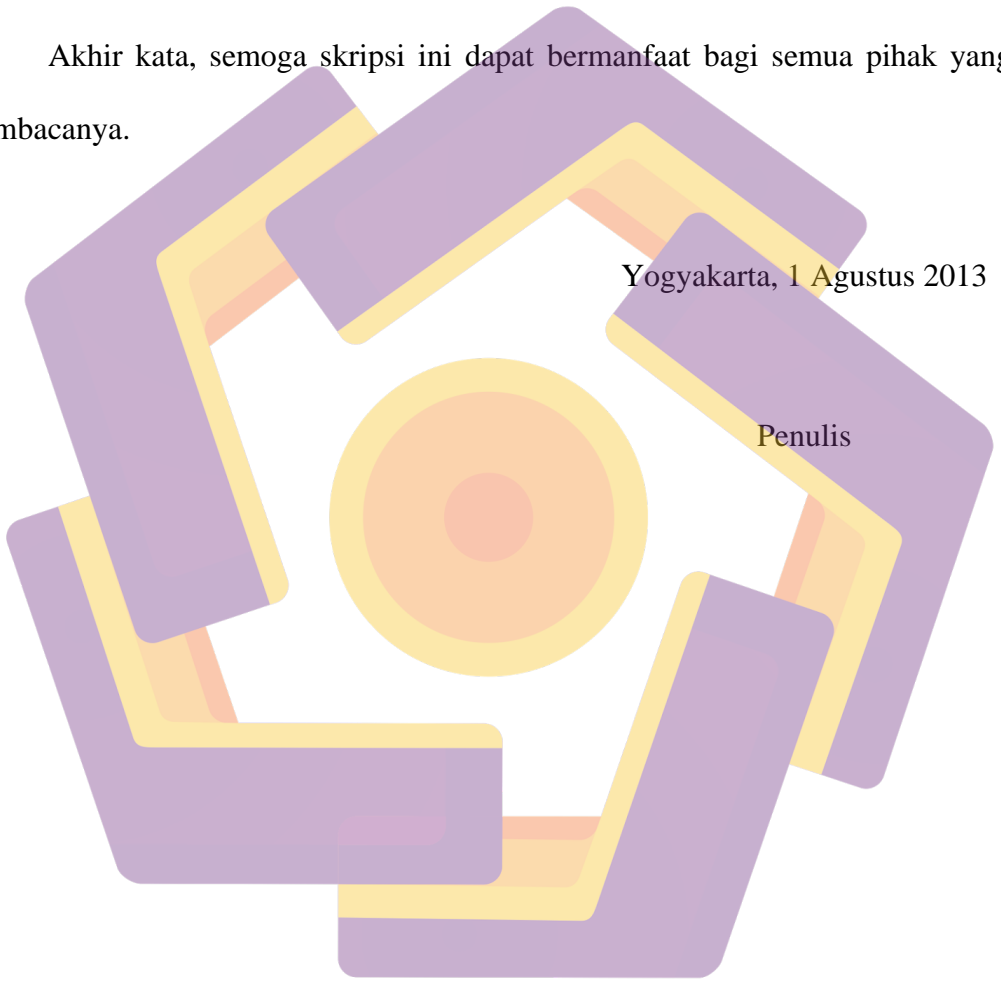
7. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangannya, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 1 Agustus 2013

Penulis



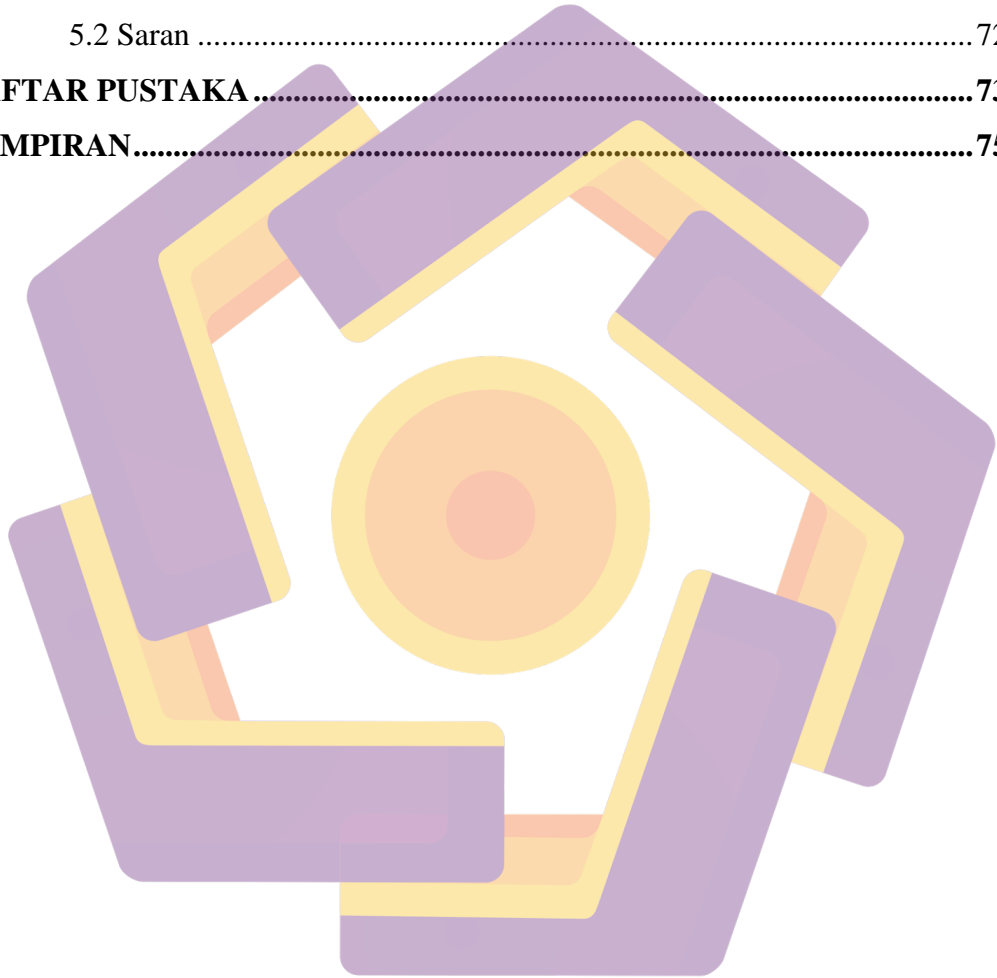
DAFTAR ISI

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	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Kartun dan Animasi	6
2.2 Perkembangan Dunia Pembuatan Animasi	6
2.3 Macam-macam Animasi	8
2.3.1 Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>)	8
2.3.2 Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	9
2.3.3 Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>)	9
2.3.4 Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>)	10
2.3.5 Animasi Spline (<i>Spline Animation</i>)	10
2.3.6 Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>)	10

2.3.7 Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>)	11
2.3.8 <i>Computational Animation</i>	11
2.3.9 <i>Morphing</i>	12
2.4 Prinsip-Prinsip Animasi	12
2.4.1 <i>Squash and Stretch</i>	12
2.4.2 <i>Anticipation</i>	13
2.4.3 <i>Staging</i>	13
2.4.4 <i>Straight-Ahead Action and Pose-To-Post</i>	13
2.4.5 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	13
2.4.6 <i>Slow In – Slow Out</i>	14
2.4.7 <i>Arcs</i>	14
2.4.8 <i>Secondary Action</i>	14
2.4.9 <i>Timing</i>	14
2.4.10 <i>Exaggeration</i>	15
2.4.11 <i>Solid Drawing</i>	15
2.4.12 <i>Appeal</i>	15
2.5 Standar Video.....	16
2.5.1 NTSC	16
2.5.2 PAL.....	16
2.5.3 SECAM.....	16
2.5.4 HDTV	17
2.6 Langkah-Langkah Pembuatan Film Kartun.....	17
2.6.1 Pra Produksi.....	17
2.6.1.1 Penyampaian Ide Cerita.....	17
2.6.1.2 Sinopsis	17
2.6.1.3 <i>Diagram Scene</i>	18
2.6.1.4 Pengembangan Karakter (<i>Character Development</i>) ..	19
2.6.1.5 Penulisan Skenario	20
2.6.1.6 Pembuatan <i>Storyboard</i>	21
2.6.2 Produksi	22
2.6.2.1 <i>Drawing</i>	22

2.6.2.2 Pembuatan <i>Background</i>	24
2.6.2.3 <i>Coloring</i>	25
2.6.2.4 Menentukan <i>Timing</i>	26
2.6.3 Pasca Produksi	26
2.6.3.1 <i>Editing Audio</i>	26
2.6.3.2 <i>Editing Video</i>	27
2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan	27
2.7.1 Adobe Flash CS4	27
2.7.2 Adobe Premiere Pro	29
2.7.3 Adobe Soundbooth	30
BAB III PERANCANGAN FILM KARTUN.....	32
3.1 Pra Produksi	32
3.1.1 Ide Cerita.....	32
3.1.2 Tema	32
3.1.3 <i>Logline</i>	33
3.1.4 Sinopsis	33
3.1.5 Diagram <i>Scene</i>	36
3.1.6 Pengembangan Karakter	36
3.1.7 Skenario	43
3.1.8 <i>Storyboard</i>	45
3.1.9 Adegan Air.....	46
3.2 Analisis Animasi Air.....	50
BAB.IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Produksi	53
4.1.1 <i>Drawing</i>	53
4.1.1.1 Pembuatan <i>Key Animasi</i>	53
4.1.1.2 <i>In Between Animasi</i>	54
4.1.2 Pembuatan <i>Background</i>	55
4.1.3 <i>Coloring</i>	57
4.1.4 <i>Timesheeting</i>	58
4.2 Pasca Produksi	66

4.2.1 <i>Dubbing</i>	66
4.2.2 <i>Editing</i>	68
4.2.3 Hasil Akhir.....	69
BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Format <i>Storyboard</i>	21
Gambar 2.2 Contoh <i>Key Animation</i>	23
Gambar 2.3 Contoh <i>Inbetween</i>	24
Gambar 2.4 Penerapan Warna Dasar, Bayangan, dan <i>Highlight</i>	25
Gambar 2.5 Tampilan Adobe Flash CS4	28
Gambar 2.6 Perbedaan Grafis Vektor dan Bitmap.....	29
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Premiere Pro CS4.....	30
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Soundbooth CS4.....	31
Gambar 3.1 Diagram <i>Scene</i>	36
Gambar 3.2 Sketsa Miko.....	37
Gambar 3.3 Sketsa Elly.....	37
Gambar 3.4 Sketsa Ibu.....	38
Gambar 3.5 Perbandingan Tinggi Tokoh.....	39
Gambar 3.6 Sketsa Beberapa <i>Action</i> dari Karakter Miko.....	40
Gambar 3.7 Sketsa Beberapa <i>Action</i> dari Karakter Elly.....	40
Gambar 3.8 Sketsa Beberapa <i>Action</i> dari Karakter Ibu.....	40
Gambar 3.9 Sketsa Beberapa Perlengkapan Pendukung.....	41
Gambar 3.10 Perancangan Warna pada Tokoh-tokoh	42
Gambar 3.11 Contoh <i>Layout</i> Cuplikan Adegan Film Kartun	43
Gambar 3.12 Skenario.....	44
Gambar 3.13 <i>Storyboard</i> Film Kartun	45
Gambar 3.14 Sketsa Adegan Menyiram Bunga Menggunakan Cerek	46
Gambar 3.15 Sketsa Adegan Menyiram Bunga Menggunakan Selang	46
Gambar 3.16 Sketsa Adegan Mengelap keringat.....	47
Gambar 3.17 Sketsa Adegan Mematikan Keran Air.....	47
Gambar 3.18 Sketsa Adegan Bola Jatuh di Genangan Air	48
Gambar 3.19 Sketsa Adegan Menuang Susu dalam Gelas	48
Gambar 3.20 Sketsa Adegan Menangis	49

Gambar 3.21 Sketsa Adegan Mencuci Tangan	49
Gambar 3.22 Sketsa Adegan Memakai Sabun Cair	50
Gambar 3.23 Sketsa Adegan Membilas Tangan	50
Gambar 3.24 Contoh Animasi Air pada Film Kartun “Air untuk Bersuci”	52
Gambar 4.1 Bagan Tahapan Produksi.....	53
Gambar 4.2 Contoh <i>Key</i> Animasi Dalam Adegan Mencuci Tangan Pada Air yang Keluar dari Keran	54
Gambar 4.3 Contoh <i>In Between</i> Dalam Adegan Mencuci Tangan Pada Air yang Keluar dari Keran	55
Gambar 4.4 Contoh Penggabungan <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	57
Gambar 4.5 Sebelum <i>Coloring</i>	58
Gambar 4.6 Sesudah <i>Coloring</i>	58
Gambar 4.7 Proses <i>Timesheeting</i> pada Adegan Menyiram Bunga Menggunakan Cerek	60
Gambar 4.8 Proses <i>Timesheeting</i> pada Adegan Menyiram Bunga Menggunakan Selang	60
Gambar 4.9 Proses <i>Timesheeting</i> pada Adegan Mengelap keringat	61
Gambar 4.10 Proses <i>Timesheeting</i> pada Adegan Mematikan Keran Air	62
Gambar 4.11 Proses <i>Timesheeting</i> pada Adegan Bola Jatuh di Genangan Air	62
Gambar 4.12 Proses <i>Timesheeting</i> pada Adegan Menuang Susu dalam Gelas	63
Gambar 4.13 Proses <i>Timesheeting</i> pada Adegan Menangis	64
Gambar 4.14 Proses <i>Timesheeting</i> pada Adegan Mencuci Tangan	64
Gambar 4.15 Proses <i>Timesheeting</i> pada Adegan Memakai Sabun Cair	65
Gambar 4.16 Proses <i>Timesheeting</i> pada Adegan Membilas Tangan	66
Gambar 4.17 Proses <i>Editing</i> pada Adobe Soundbooth CS4	68
Gambar 4.18 Proses <i>Editing</i> dengan Adobe Premiere Pro CS4.....	69
Gambar 4.19 Cuplikan Hasil Akhir Film Kartun.....	70

INTISARI

Animasi adalah sebuah rangkaian gambar atau obyek yang bergerak dan seolah-olah hidup. Animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, animasi dapat juga digunakan untuk media-media pendidikan, informasi, dan media pengetahuan lainnya. Pada pembuatan film kartun dengan judul “*Jangan Malas Mencuci Tangan*”, lebih menghususkan pada membuat animasi air (Studi Animasi Air).

Untuk membuat animasi air yang bisa nampak alamiah tidaklah semudah kelihatannya. Banyak yang dikerjakan untuk menganimasikan air karena sifat air yang cair membuat wujud air tidak tetap dan berubah bentuk mengikuti tempat/keadaan. Untuk menciptakan kesan air yang alamiah pada pembuatan animasi air tersebut, proses mengatur frame pada animasi sangat penting. Banyak sedikitnya gambar air yang dibuat mempengaruhi hasil animasi air yang dimaksud.

Pembuatan film kartun ini diproses secara manual dan digital. Proses manual dilakukan pada tahap pra produksi dalam merancang karakter dan membuat sketsa film kartun. Pada tahap produksi, film kartun mulai diproses secara digital dalam bentuk animasi 2D dengan menggunakan perangkat lunak adobe flash.

Kata kunci: *Film, Kartun, Animasi 2D, Animasi Air*

ABSTRACT

Animation is a series of images or moving objects and as if alive. Animation is not just used for entertainment only, animation can also be used for media education, information, and media knowledge. In making a cartoon with the title "Jangan Malas Mencuci Tangan", is more specialized in make water animation (Water Animation Study).

To make water animation that could look naturally not as easy as it looks. Many have labored to animate the water because of the nature of liquid water makes water form are not fixed and change shape following places / conditions. To create the impression of natural water in the water animation creation, set the frame in the animation process is very important. Many water pictures made at least influence outcomes is water animation.

Making this cartoon film processed manually and digitally. Manual process performed on the pre-production stage in designing the characters and sketching cartoons. At the production stage, cartoon film started to be processed digitally in the form of 2D animation using adobe flash software.

Keywords: *Movie, Cartoon, 2D Animation, Water Animation*