

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “TWINGKY” DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL**

SKRIPSI



disusun oleh

M. Nasrul Ulum

09.11.3505

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

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “TWINGKY” DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL**

SKRIPSI

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



disusun oleh

M. Nasrul Ulum

09.11.3505

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “TWINGKY” DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Nasrul Ulum

09.11.3505

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 November 2012

Dosen Pembimbing



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “TWINGKY” DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Nasrul Ulum

09.11.3505

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Pandra P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

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

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Juli 2013

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 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, 25 Juli 2013

M. Nasrul Ulum
NIM. 09.11.3505

MOTTO

“Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil 'alamin atas kesabaran, dan ilmu yang barokah dari pemberian MU ya ALLAH, akhirnya skripsi ini terselesaikan. Adapun skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua yakni Ayah dan Ibu yang selama ini selalu mendoakan, mengingatkan, memotivasi, dan membimbing.
2. Terima kasih untuk keluarga atas motivasi dan doannya.
3. Bapak Melwin Syafrizal terima kasih telah sabar membimbing dan memberikan ilmunya.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta atas ilmu dan bimbingannya.
5. Feriko Yulianto terima kasih telah meluangkan waktu untuk membagi ilmu kepada saya, semoga dibalas dengan kebaikan,amin.
6. Teman-Teman kontrakan K19 yang selalu membantu secara moril maupun meteril.
7. Teman-Teman kelas S1 TI 13 yang berjuang bersama-sama mencari ilmu dari semester 1 sampai lulus.
8. Terima kasih buat teman-teman sekampus, sekejurusan dan yang lainnya atas doa, dukungan, dan motivasinya.
9. Terima kasih buat seluruh pihak yang sudah membantu secara lahir dan batin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa penulis panjatkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan Film Kartun 2D “TWINGKY” Dengan Menggunakan Teknik Animasi Digital” dengan lancar dan baik.

Penulis sadar bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM”.
4. Segenap staff dan dosen STMIK “Amikom” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama kuliah.
5. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi dan biaya.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan dan arah lebih baik di masa yang akan datang. Pada akhirnya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Penulis

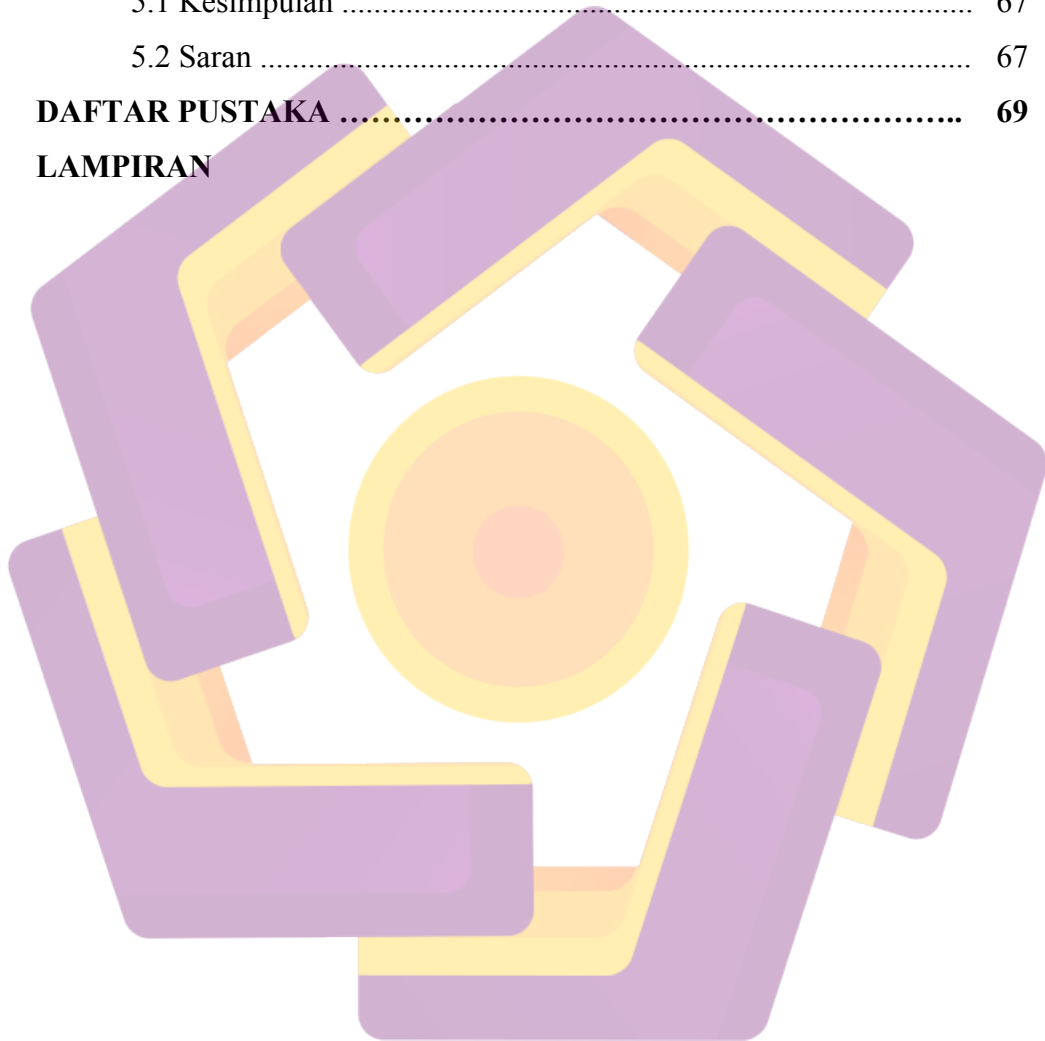
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BABA 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 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1 Metode Kepustakaan	4
1.6.2 Metode Observasi	4
1.6.3 Metode Wawancara	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
1.8 Jadwal Kegiatan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Pengertian Animasi	9
2.3 Sejarah Animasi	9
2.4 Macam-macam Animasi	10

2.5 Prinsip-prinsip Animasi	13
2.5.1 Solid Drawing	13
2.5.2 Timing & Spacing	14
2.5.3 Squash & Stretch	14
2.5.4 Anticipation	15
2.5.5 Slow In and Slow Out	16
2.5.6 Arcs	16
2.5.7 Secondary Action	17
2.5.8 Follow Thru and Overlapping Action	17
2.5.9 Straight Ahead Action and Pose to Pose	17
2.5.10 Staging	19
2.5.11 Appeal	19
2.5.12 Exaggeration	20
2.6 Teknik Animasi	20
2.7 Tahapan dalam Pembuatan Film Kartun	22
2.7.1 Pra Produksi	22
2.7.2 Produksi	23
2.7.3 Pasca Produksi	24
2.8 Standar Video	25
2.9 Perangkat lunak dalam Pembuatan Film Kartun	25
2.9.1 CTP Pro 1.8	25
2.9.2 Adobe Photoshop CS3	25
2.9.3 Adobe Premiere Pro CS3	26
2.9.4 Adobe Soundbooth CS3	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	27
3.1 Tahapan Analisis	27
3.1.1 Analisis SWOT	27
3.2 Pilihan Strategi Produksi	28
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	29
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	31
3.2.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)	31

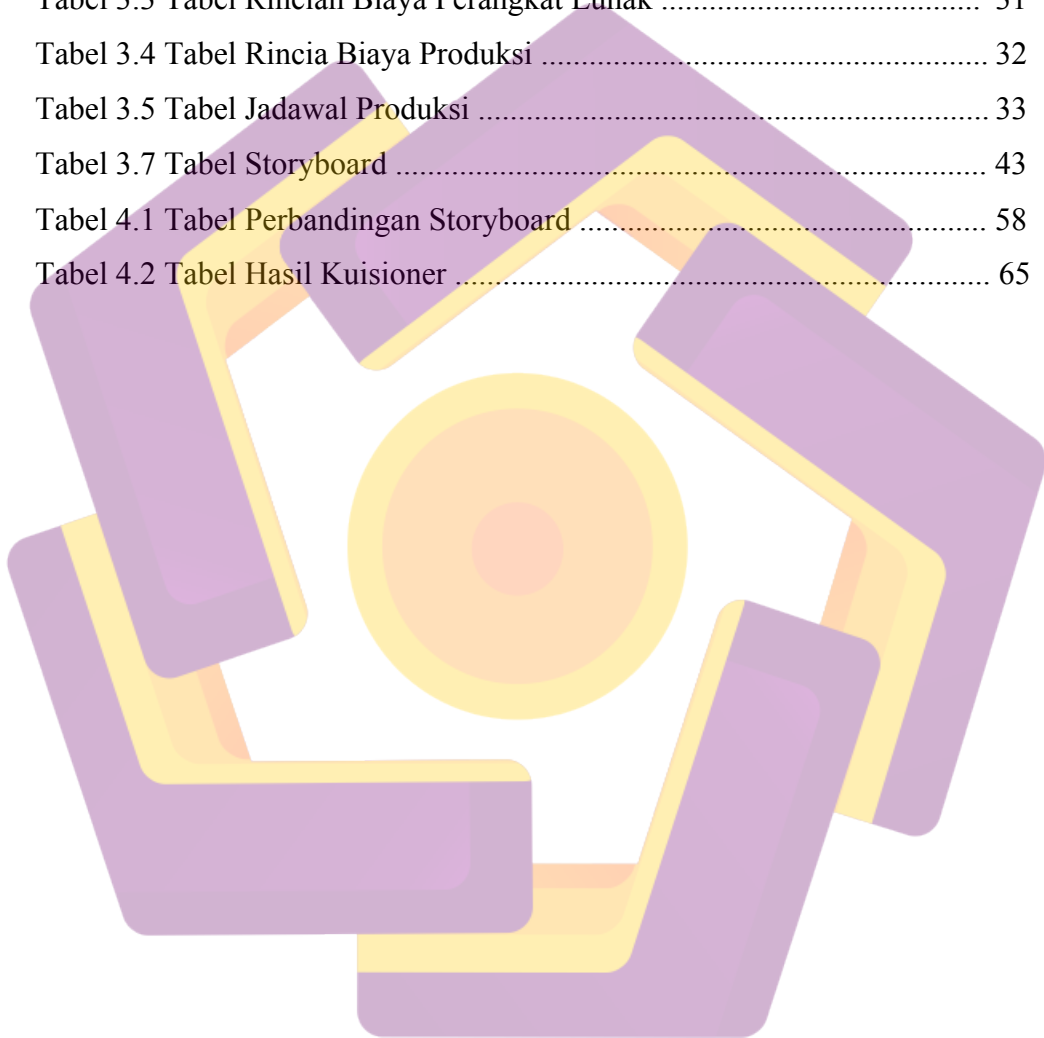
3.2.4 Jadwal Produksi	33
3.3 Pra Produksi	33
3.3.1 Ide Cerita	34
3.3.2 Tema	34
3.3.3 Logline	34
3.3.4 Sinopsis	34
3.3.5 Diagram Scene	37
3.3.6 Naskah	40
3.3.7 Character Development	40
3.3.7.1 Karakter Utama	40
3.3.7.2 Karakter Pendukung	41
3.3.7.3 Background	42
3.3.8 Storyboard	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Proses Produksi	44
4.3.1 Skema Pembuatan Film Kartun Twinky	44
4.3.2 Drawing	45
4.1.2.1 Menggambar Karakter	45
4.1.2.2 Pembuatan Background	45
4.1.2.3 Coloring	46
4.1.2.4 Membuat Gambar Kunci	47
4.3.3 Animation Menggunakan CTP Pro 1.8	47
4.1.3.1 Penganimasian	50
4.2 Pasca Produksi	54
4.3.4 Dubbing dengan Adobe Soundbooth CS3	54
4.2.1.1 Merekam Suara	54
4.2.1.2 Menghilangkan Noise	55
4.2.1 Testing	57
4.2.2.1 Testing Video	57
4.2.2 Editing dengan Adobe Premiere Pro CS3	60
4.2.3.1 Menyusun Video dan Suara	62

4.2.3.2 Rendering Adobe Premiere Pro CS3	63
4.3 Pengujian Film	64
4.3.1 Kuisisioner	65
4.3.2 Hasil Pengujian Film	66
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	6
Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT	27
Tabel 3.2 Tabel Rincian Biaya Perangkat Keras	30
Tabel 3.3 Tabel Rincian Biaya Perangkat Lunak	31
Tabel 3.4 Tabel Rincia Biaya Produksi	32
Tabel 3.5 Tabel Jadwal Produksi	33
Tabel 3.7 Tabel Storyboard	43
Tabel 4.1 Tabel Perbandingan Storyboard	58
Tabel 4.2 Tabel Hasil Kuisisioner	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Solid Drawing	14
Gambar 2.2 Timing dan Spacing	14
Gambar 2.3 Squesh & Stretch	15
Gambar 2.4 Anticipation	15
Gambar 2.5 Slow In and Slow Out	16
Gambar 2.6 Arcs	16
Gambar 2.7 Follow Through Overlapping Action	17
Gambar 2.8 Straight Ahead Action	18
Gambar 2.9 Pose to Pose	18
Gambar 2.10 Staging	19
Gambar 2.11 Appeal	19
Gambar 2.12 Exaggeration	20
Gambar 2.13 Film Chiken Run dan Film Celebrity Deadmatch	21
Gambar 2.14 Film Pinokio	21
Gambar 3.1 Twingky	41
Gambar 3.2 Simon	41
Gambar 3.3 Backgroun 1 Film Kartun Twingky	42
Gambar 3.4 Backgroun 2 Film Kartun Twingky	42
Gambar 3.5 Backgroun 3 Film Kartun Twingky	43
Gambar 4.1 Skema Pembuatan Film Kartun Twingky	44
Gambar 4.2 Pembuatan Karakter	45
Gambar 4.3 Pembuatan Backgroun Film Kartun Twingky	46
Gambar 4.4 Color Karakter Twingky	47
Gambar 4.5 Key Animation A1 dan A2.....	47
Gambar 4.6 Tampilan utama CTP Pro 1.8	48
Gambar 4.7 Membuat Scene baru	48
Gambar 4.8 Scene Properties	49
Gambar 4.9 Import File	49

Gambar 4.10 Kolom Layer Editing	50
Gambar 4.11 Animasi Frame by Frame	51
Gambar 4.12 Mengatur Frame	51
Gambar 4.13 Layer CAM	52
Gambar 4.14 X pan Y pan	52
Gambar 4.15 Export Frame	53
Gambar 4.16 Compressor	53
Gambar 4.17 Tampilan Merekam Suara	54
Gambar 4.18 Start Recording	55
Gambar 4.19 Noise Reduction	55
Gambar 4.20 Blok semua Layer	56
Gambar 4.21 Capture Noise	56
Gambar 4.22 Jendela Selamat Datang Adobe Premiere Pro CS3	60
Gambar 4.23 Jendela New Project	61
Gambar 4.24 Import File Video	61
Gambar 4.25 Timeline	62
Gambar 4.26 Melakukan Export untuk Rendering	63
Gambar 4.27 Mengatur Format Rendering	64
Gambar 4.28 Proses Rendering Video	64

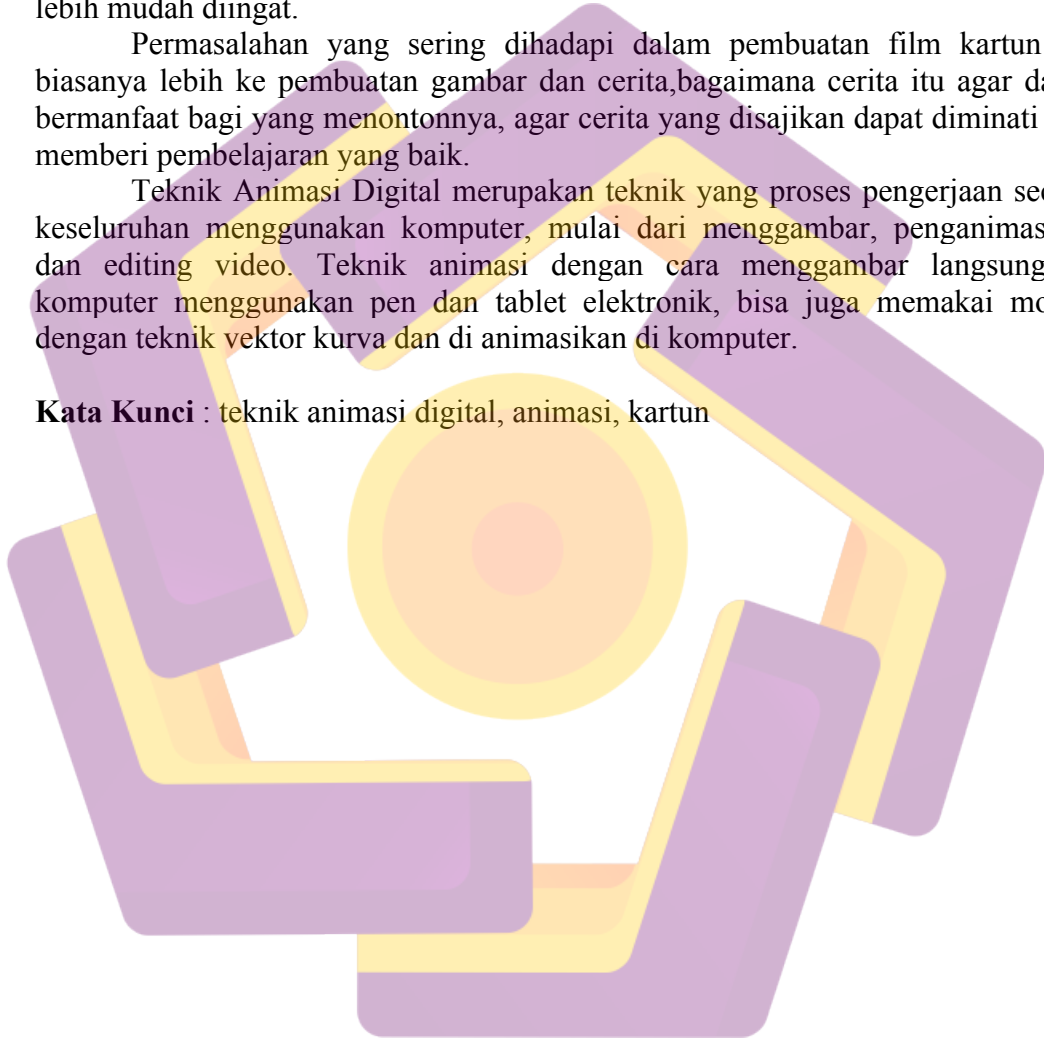
INTISARI

Teknologi informasi memiliki berbagai macam bentuk, sesuai dengan tujuan dibuatnya, salah satunya adalah teknologi animasi. Teknologi animasi pada dasarnya adalah sebuah media yang baik dalam hal penyampaian informasi, baik informasi langsung maupun tersirat. Hal ini dikarenakan animasi merupakan media dinamis yang tentunya akan lebih menarik perhatian, tentunya pula akan lebih mudah diingat.

Permasalahan yang sering dihadapi dalam pembuatan film kartun ini biasanya lebih ke pembuatan gambar dan cerita, bagaimana cerita itu agar dapat bermanfaat bagi yang menontonnya, agar cerita yang disajikan dapat diminati dan memberi pembelajaran yang baik.

Teknik Animasi Digital merupakan teknik yang proses pengerjaan secara keseluruhan menggunakan komputer, mulai dari menggambar, penganimasian, dan editing video. Teknik animasi dengan cara menggambar langsung di komputer menggunakan pen dan tablet elektronik, bisa juga memakai mouse dengan teknik vektor kurva dan di animasikan di komputer.

Kata Kunci : teknik animasi digital, animasi, kartun



ABSTRACT

Information technology has a variety of forms, in accordance with the objective of, one of which is animation technology. Animation technology is basically a good medium in terms of delivery of information, both direct and implied information. This is because the animation is a dynamic medium that would be more interesting, of course will be more memorable.

Problems that are often encountered in making these cartoons are usually more into drawing and story, how the story was to be useful to those who watch it, so that the story presented in great demand and can provide a good learning.

Digital Animation technique is a technique that the overall process of using the computer, ranging from drawing, animation, and video editing. Animation techniques by drawing directly on the computer using a pen and tablet electronics, can also use a mouse with vector techniques curves and animate on the computer.

Keywords: *digital animation techniques, animation, cartoons*

