

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “ BAHAYA PENGGUNAAN  
NARKOBA” DENGAN TEKNIK UNLIMITED ANIMATION**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Jamaluddin Syah**

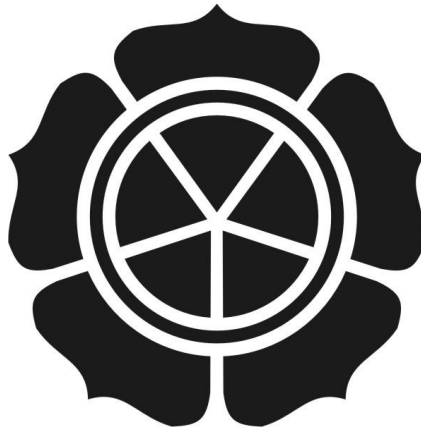
**04.12.0772**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “ BAHAYA PENGGUNAAN  
NARKOBA” DENGAN TEKNIK UNLIMITED ANIMATION**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Jamaluddin Syah**

**04.12.0772**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**Pembuatan Film Kartun 2 Dimensi “ Bahaya Penggunaan  
Narkoba” Dengan Teknik Unlimited Animation**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Jamaluddin Syah**

**04.12.0772**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 6 Maret 2008

**Dosen Pembimbing,**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M. M.**

**NIK. 190302001**



# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**Pembuatan Film Kartun 2 Dimensi “ Bahaya Penggunaan  
Narkoba” Dengan Teknik Unlimited Animation**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Jamaluddin Syah**

**04.12.0772**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 November 2011

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dr. Abidarin Rosidi, MMA.**  
NIK. 190302034



**Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng.**  
NIK. 190302107



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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 November 2011



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan 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, 28 November 2011**

**Jamaluddin Syah**

**04.12.0772**

## HALAMAN MOTTO

Pahlawan bukanlah orang yang berani meletakkan pedangnya ke pundak lawan, tetapi pahlawan sebenarnya ialah orang yang sanggup menguasai dirinya dikala ia marah.

( *Nabi Muhammad SAW* )

Jangan pernah menyesali apa yang telah terjadi padamu, karena itu adalah yang terbaik yang diberikan Tuhan untukmu

Belajar dari orang lain adalah sesuatu hal yang baik, tetapi menjadi diri sendiri adalah yang terbaik dari segala hal.

Jangan takut terjatuh karena itu adalah pengalaman terbaik untuk menjadikan diri kita lebih baik.

Tanpa arah dan tujuan, tidak ada gunanya seorang manusia hidup didunia ini  
(serial naruto)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur selalu aku panjatkan pada **ALLAH SWT** atas semua nikmat dan karunia-Nya, Shalawat serta salam selalu aku tunjukkan kepada junjungan kami **Nabi Muhammad SAW**.

SKRIPSI ini kupersembahkan untuk :

- **Bapak dan Ibu** yang selalu gigih mendidik dengan penuh cinta, kasih sayang, terima kasih dukungan dan doanya.
- Buat **Mba Mega** terima kasih atas rasa sayangnya, memberikan banyak perhatian, bantuan dan nasehatnya. **Bang Dikky** yang selalu mensupport dan meberikan petunjuk serta kritikan yang berharga.
- Buat **Bpk Prof. Dr. M. Suyanto, M. M.** Terima kasih atas bimbingan dan ilmu yang saya peroleh serta nasehatnya.
- Buat **Bpk Melwin Syafrizalm S. Kom., M. Eng., Bpk Dr. Abidarin Rosidi, MMA. Dan Bpk Erik Hadi Saputra, S. Kom.,** terima kasih telah menguji saya dan meluluskan saya.
- Semua **Dosen** terima kasih atas bimbingan dan ilmu yang saya peroleh.
- Saya ucapkan terima kasih kepada **Ramli, Uul, Bang Rikky** serta teman-teman kost **Ijo** yang selalu mensupport dan memberikan semangat kepada saya.
- Terima kasih buat teman – teman **BAIT** yang selalu memberikan canda dan tawanya.
- Buat **Adik – adikku** yang selalu mendukung keputusan saya dan doanya.
- Buat **Febi** terima kasih atas dukungan, senyuman, kebersamaan, cinta dan sayangnya serta doa.
- Terima kasih untuk semua warga yogyakarta yang selalu menjadikan jogja selalu nyaman...
- Semua yang belum disebutkan **TERIMA KASIH**

# KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga laporan ini akhirnya dapat selesai.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program pendidikan jenjang Strata-1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM ” Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini banyak sekali bimbingan yang penyusun terima. Oleh karena itu, penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan serta bimbingannya sehingga Skripsi ini dapat selesai.

Penulis menulis laporan ini berdasarkan teori-teori, literatur dan semua pengetahuan yang didaat. Penyusun menyadari bahwa, penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penyusun akan menerima dengan senang hati saran dan kritik yang diberikan. Penyusun berharap semoga ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 28 November 2011

Penulis



## DAFTAR ISI

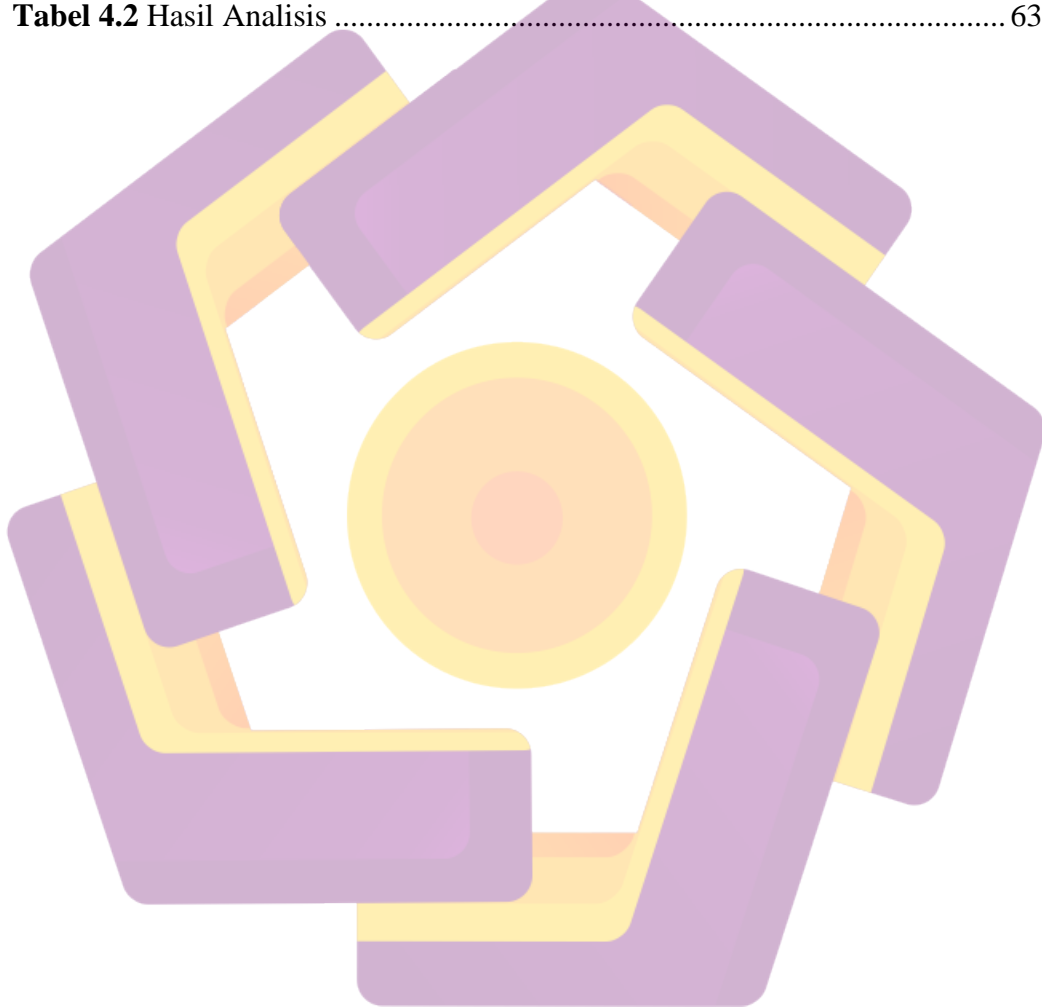
Judul .....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan .....	iii
Lembar Pernyataan Keaslian.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>Intisari.....</b>	<b>xiv</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
1.8 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Pengertian Animasi .....	9
2.2 Pengertian Multimedia .....	10
2.2.1 Teks ( <i>text</i> ).....	11
2.2.2 Gambar ( <i>image</i> ).....	11
2.2.3 Suara ( <i>audio</i> ) .....	12
2.2.4 Video .....	12
2.2.5 Animasi ( <i>animation</i> ) .....	12
2.3 Konsep Dasar Animasi.....	12
2.3.1 Sejarah Animasi.....	12
2.3.2 Animasi Klasik .....	13
2.3.3 Animasi Komputer .....	14
2.3.4 Jenis Animasi.....	14
2.4 Peralatan Dasar Membuat Film Kartun.....	15
2.4.1 Pensil .....	15
2.4.2 Spidol ( <i>Drawing Pen</i> ).....	15
2.4.3 Penghapus Pensil ( <i>eraser</i> ) .....	16
2.4.4 Kertas ( <i>Paper</i> ) .....	16
2.4.5 Penahan Kertas ( <i>Pegbar</i> ).....	16
2.4.6 Meja gambar ( <i>Tracing Table</i> ).....	17
2.4.7 <i>Microphone / Head Seat</i> .....	17

2.4.8	<i>Scanner</i> dan Kamera Digital.....	17
2.4.9	Komputer.....	18
2.4.10	<i>Graphic Tablet</i> .....	18
2.5	Prinsip Animasi.....	18
2.5.1	<i>Squash and Strech</i> .....	19
2.5.2	<i>Anticipation</i> .....	19
2.5.3	<i>Timing</i> .....	19
2.5.4	<i>Slow in Slow out</i> .....	19
2.5.5	<i>Arcs</i> .....	19
2.5.6	<i>Follow Trough and Overlapping Action</i> .....	20
2.5.7	<i>Secondary Action</i> .....	20
2.5.8	<i>Exaggeneration</i> .....	20
2.5.9	<i>Staging</i> .....	20
2.5.10	<i>Stright Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	20
2.5.11	<i>Appeal</i> .....	20
2.5.12	<i>Solid Drawing</i> .....	21
2.6	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	21
2.6.1	Produser.....	21
2.6.2	Sutradara.....	21
2.6.3	<i>Scriptwriter/Screennweiter</i> .....	21
2.6.4	<i>Storyboard Artist</i> .....	22
2.6.5	<i>Drawing Artist</i> .....	22
2.6.6	<i>Coloring Artist</i> .....	23
2.6.7	<i>Background Artist</i> .....	23
2.6.8	<i>Checker and Scannerman</i> .....	23
2.6.9	Editor.....	23
2.6.10	Talent.....	24
2.7	Pewarnaan.....	24
2.7.1	Dasar Teori Warna.....	24
2.7.2	Kegunaan Teori Warna.....	25
2.7.3	Warna RGB dan CMYK.....	26
2.8	Sistem Televisi Dunia.....	26
2.8.1	Sistem NTSC.....	27
2.8.2	Sistem PAL dan SECAM.....	27
2.8.3	Sistem HDTV.....	27
2.9	Perangkat Lunak Dalam Pembuatan Film Kartun.....	27
2.9.1	Macromedia Flash 8.....	28
2.9.2	Adobe Photoshop.....	33
2.9.3	Adobe After Effect 6.5.....	36
2.9.4	Adobe Audition.....	40
2.9.5	Adobe Premier 6.5.....	42
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN.....</b>		<b>45</b>
3.1	Ide.....	45

3.2 Tema.....	45
3.3 Logline .....	46
3.4 Sinopsis .....	46
3.5 Diagram Scene .....	51
3.6 Character Development.....	54
3.7 Membuat Storyboard.....	57
3.8 Metode Analisis Biaya-Manfaat.....	59
3.8.1 Analisis Biaya.....	59
3.8.2 Analisi Manfaat .....	60
3.8.3 Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat.....	60
3.8.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	64
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>66</b>
4.1 Identifikasi Masalah .....	66
4.2 Merancang Konsep.....	66
4.3 Merancang Isi.....	67
4.3.1 Pra Produksi.....	67
4.3.2 Pasca Produksi.....	79
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>111</b>
5.1 Keimpulan .....	111
5.2 Saran.....	111
<b>DAFTAR PUSAKA.....</b>	<b>114</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b> Rencana Kegiatan.....	8
<b>Tabel 2.1</b> Warna Primer Dan Sekunder.....	24
<b>Tabel 2.2</b> Perbandingan Warna Panas Dan Dingin .....	25
<b>Tabel 4.1</b> Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat.....	60
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Analisis .....	63



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Elemen – Elemen Multimedia .....	11
<b>Gambar 2.2</b> Kertas Gambar .....	16
<b>Gambar 2.3</b> Alat Penjepit Kertas Gambar .....	17
<b>Gambar 2.4</b> Diagram Warna.....	25
<b>Gambar 2.5</b> Tampilan Area Kerja Macromedia Flash 8 .....	33
<b>Gambar 2.6</b> Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop.....	36
<b>Gambar 2.7</b> Tampilan Area Kerja Adobe After Effect .....	39
<b>Gambar 2.8</b> Tampilan Area Kerja Adobe Audition ( Edite View ).....	41
<b>Gambar 2.9</b> Adobe Premier Pro 1.5 .....	44
<b>Gambar 3.1</b> Diagram Scene.....	51
<b>Gambar 3.2</b> Diagram Scene “ Teman Yang Sekarat” .....	53
<b>Gambar 3.3</b> Karakter Jamal .....	54
<b>Gambar 3.4</b> Karakter Nobi .....	55
<b>Gambar 3.5</b> Karakter Uul .....	56
<b>Gambar 3.6</b> Karakter Dodo .....	57
<b>Gambar 4.1</b> Desain Karakter .....	68
<b>Gambar 4.2</b> Desain Standar Properti Dan Vegetasi .....	69
<b>Gambar 4.3</b> Karakter Dengan Warna .....	70
<b>Gambar 4.4</b> Standar Karakter .....	71
<b>Gambar 4.5</b> Gambar Key.....	72
<b>Gambar 4.6</b> Penggabungan Gambar Key .....	72
<b>Gambar 4.7</b> Timing .....	73
<b>Gambar 4.8</b> Unlimited Inbetween .....	74
<b>Gambar 4.9</b> Limited Inbetween.....	74
<b>Gambar 4.10</b> Ekspresi Mata .....	75
<b>Gambar 4.11</b> Create Symbol .....	75
<b>Gambar 4.12</b> Library .....	76
<b>Gambar 4.13</b> Edit Symbol .....	76
<b>Gambar 4.14</b> Distribusi Layer .....	77
<b>Gambar 4.15</b> Backgound Dan Foreground.....	79
<b>Gambar 4.16</b> Pewarnaan Pada Jamal.....	80
<b>Gambar 4.17</b> Mengimport Image .....	81
<b>Gambar 4.18</b> Tools Scalling .....	82
<b>Gambar 4.19</b> Tools Trace Bitmap .....	83
<b>Gambar 4.20</b> Proses <i>Tracing</i> .....	84
<b>Gambar 4.21</b> Penyesuaian Arah Cahaya .....	84
<b>Gambar 4.22</b> Pemberian <i>Outline</i> .....	85
<b>Gambar 4.23</b> <i>Color</i> .....	86
<b>Gambar 4.24</b> Edit Multiple <i>Frames</i> .....	87
<b>Gambar 4.25</b> Options Erase Tools.....	88
<b>Gambar 4.26</b> <i>Timesheeting</i> .....	89

<b>Gambar 4.27</b> Document Properties .....	90
<b>Gambar 4.28</b> Penyusunan Animasi .....	91
<b>Gambar 4.29</b> Sembilan Standar Phonetic .....	92
<b>Gambar 4.30</b> <i>Timeline</i> Dubber Basah.....	93
<b>Gambar 4.31</b> <i>Timeline</i> Dubber Kering .....	93
<b>Gambar 4.32</b> Jendela <i>Compositionsettings</i> .....	95
<b>Gambar 4.33</b> Jendela <i>Import File</i> .....	96
<b>Gambar 4.34</b> Tampilan Animasi Posisi.....	98
<b>Gambar 4.35</b> Efek <i>Lightsweep</i> .....	99
<b>Gambar 4.36</b> New <i>Waveform</i> Dialog.....	100
<b>Gambar 4.37</b> <i>Transport Controls</i> .....	101
<b>Gambar 4.38</b> Seleksi Noise .....	102
<b>Gambar 4.39</b> Jendela Noise Reduction.....	102
<b>Gambar 4.40</b> Seleksi <i>Waveform</i> .....	103
<b>Gambar 4.41</b> <i>Waveform</i> Setelah Noise Dihilangkan .....	103
<b>Gambar 4.42</b> Jendela <i>Amplify/Fade</i> .....	104
<b>Gambar 4.43</b> Jendela <i>Echo</i> .....	105
<b>Gambar 4.44</b> Jendela <i>Render Queue</i> .....	105
<b>Gambar 4.45</b> Jendela <i>Render Settings</i> .....	106
<b>Gambar 4.46</b> Jendela <i>Output Module Settings</i> .....	107
<b>Gambar 4.47</b> Proses Rendering .....	108
<b>Gambar 4.48</b> Menu Title .....	109
<b>Gambar 4.49</b> Fasilitas Title .....	109
<b>Gambar 4.50</b> Tampilan Mpeg Encoder .....	110

## INTISARI

Saat ini, industri animasi kartun semakin berkembang. Hal ini dapat dilihat dari jumlah kartun animasi yang sering muncul di media televisi. Daya tarik sebuah film animasi yang menarik itu tergantung pada pembuatannya.

Melihat kenyataan bahwa film animasi di Indonesia mulai digemari oleh semua kalangan sehingga bisa dijadikan sebagai industri yang menguntungkan, film animasi juga bisa dijadikan sebagai sarana pendidikan. Untuk memproduksi film animasi dengan produk yang baik, menarik dan memiliki nilai lebih, membutuhkan ide kreatif dan tahap-tahap produksi standar dalam pembuatan film animasi. Dalam film animasi dua dimensi “ Bahaya Penggunaan Narkoba “ metode pembuatannya yaitu menggunakan teknik unlimited animation.

Dalam tulisan ini, para peneliti mencoba untuk menganalisis mata pelajaran ini dan hasilnya dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan lebih dalam tentang teknik pembuatan film animasi mulai dari produksi pra-produksi, produksi dan pasca produk film sehingga animasi yang baik dan layak diterbitkan sesuai dengan apa yang direncanakan.

**Kata Kunci:** kartun animasi 2D, Film Animasi, Teknik Animasi, Perencanaan dan animasi.

## **ABSTRACT**

*Currently, the cartoon animation industry is growing. It can be seen from the number of animated cartoons that often appear on television. The appeal of an attractive animated film that depends on its construction.*

*Noting the fact that the animated film in Indonesia began loved by all people so that it can serve as a profitable industry, animated films can also be used as a means of education. To produce an animation film with a good product, attractive and have more value, requires creative ideas and production stages of the standard in animated filmmaking. In two-dimensional animated film "Danger Drug Use" method of manufacture that is using unlimited animation techniques.*

*In this paper, the researchers try to analyze these subjects and the results are intended to provide a deeper knowledge about the technique of making animated films from production pre-production, post production and film products so that the animation is good and decent published in accordance with what was planned.*

**Keywords:** *2D cartoon animation, Film Animation, Animation Techniques, Planning and animation.*

