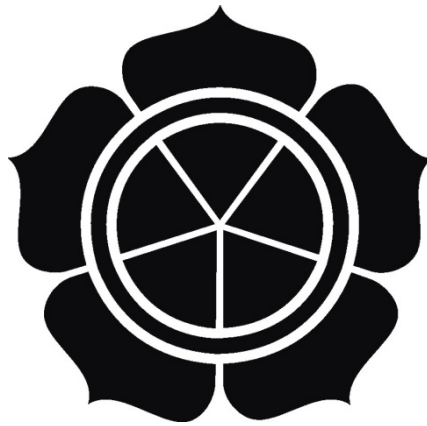


**SUNTIKAN MOTIVASI UNTUK BERWIRAUSAHA DEMI MENEKAN  
ANGKA PENGANGGURAN MELALUI ANIMASI DUA DIMENSI  
BERJUDUL ‘MENUJU SUKSES’**

**SKRIPSI**



Disusun oleh :

**Moh Yusuf**

**07.11.1527**

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

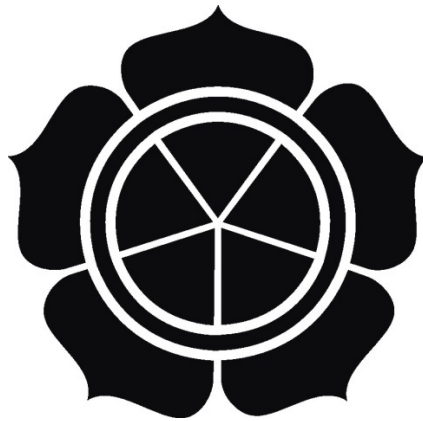
**2011**

**SUNTIKAN MOTIVASI UNTUK BERWIRAUSAHA DEMI MENEKAN  
ANGKA PENGANGGURAN MELALUI ANIMASI DUA DIMENSI  
BERJUDUL “MENUJU SUKSES”**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

**Moh Yusuf**

**07.11.1527**

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

**2011**

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

**Suntikan Motivasi Berwirausaha Demi Menekan Angka Pengangguran  
Melalui Animasi Dua Dimensi Yang Berjudul  
"Menuju Sukses"**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Moh Yusuf**

**07.11.1527**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing skripsi  
pada tanggal 14 Juli 2011

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom.**

**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Suntikan Motivasi Berwirausaha Demi Menekan Angka Pengangguran  
Melalui Animasi Dua Dimensi Yang Berjudul**

**“Menuju Sukses”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Moh Yusuf**

**07.11.1527**

telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 23 Juli 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Hanif Al Fatta, M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

**Sudarmawan, M.T**  
**NIK.190302035**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Juli 2011



## 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, 01 Agustus 2011

Moh Yusuf  
07.11.1527

## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini penulis persembahkan kepada

- Orang tuaku tercinta beserta keluarga dirumah, terimakasih banyak atas kasih sayang, do'a, dan materinya yang dengan itu semua skripsi ini bisa selesai.
- Saudara-Saudara seperjuangan di Ngalangan yang membantu memunculkan inspirasi untuk meraih masa depan.
- Teman-teman S1 TI C 2007 khususnya Kelik, Wiwid, Yunus, Anas, Vian Beni, Penghuni Kost BeYe dan Imam yang telah berperan besar dalam memberi motivasi.
- Para pencari ilmu lainnya, semoga karya ini bisa menjadi inspirasi dan bisa diambil manfaatnya

## MOTTO

- ❖ Kadang kenyataan tidak sesuai dengan apa yang kita inginkan dan percayalah bahwa kegagalan merupakan awal dari kesuksesan, berjuang dan terus berjuang, semangat dan terus semangat, serta berusaha dan diiringi dengan do'a.
- ❖ Janganlah sekali-kali engkau melupakan Sang Pencipta, karena dari-Nya kita ada dan hanya kepada-Nya kita kembali.
- ❖ Yakinkan disaat kita melakukan sesuatu selalu mengingat dalam hati “yang penting usaha, urusan hasil serahkan saja semua sama Yang Diatas”

**“YOU CAN IF YOU THINK YOU CAN”**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan kasih-Nya yang telah dilimpahkan sehingga penulisan laporan skripsi dengan judul **“Suntikan Motivasi Demi Menekan Angka Pengangguran Melalui Animasi Dua Dimensi Berjudul Menuju Sukses”** dapat selesai tepat pada waktunya.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis melibatkan banyak pihak yang telah membantu dan mendukung baik secara moril maupun materiil. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

- Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
- Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
- Orang tua, kakak-kakakku, dan juga adikku yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan laporan skripsi.
- Teman-teman S1 TI C 2007 khususnya Vian, Anas, Beni, Wiwid, Imam dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang



telah banyak membantu dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

- Keluarga besar Konang yang telah menyadarkan saya untuk segera menuju sukses.
- Semua pihak dan segenap rekan yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan rahmat-Nya kepada semua pihak dan penulis berharap agar karya tulis ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 01 Agustus 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Metode Penelitian .....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Pra Produksi.....	6

1.5.3	Produksi .....	6
1.5.4	Pasca Produksi .....	6
1.6	Sistematika Penulisan .....	6

## BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Konsep Dasar Animasi.....	8
2.1.1	Pengertian Animasi.....	8
2.1.2	Sejarah Animasi.....	8
2.1.3	Sejarah Perkembangan Animasi di Indonesia.....	10
2.2	Macam-Macam Animasi.....	12
2.2.1	Animasi Berdasarkan Media yang Digunakan.....	12
2.2.1.1	Animasi 2D.....	12
2.2.1.2	Animasi 3D.....	12
2.2.2	Animasi Berdasarkan Proses Pembuatan.....	13
2.2.2.1	Animasi Sell (Cell Animation).....	13
2.2.2.2	Animasi Frame (Frame Animation).....	14
2.2.2.3	Animasi Sprite (Sprite Animation).....	15
2.2.2.4	Animasi Lintasan (Path Animation).....	15
2.2.2.5	Animasi Spline.....	16
2.2.2.6	Animasi Vektor (Vector Animation).....	17

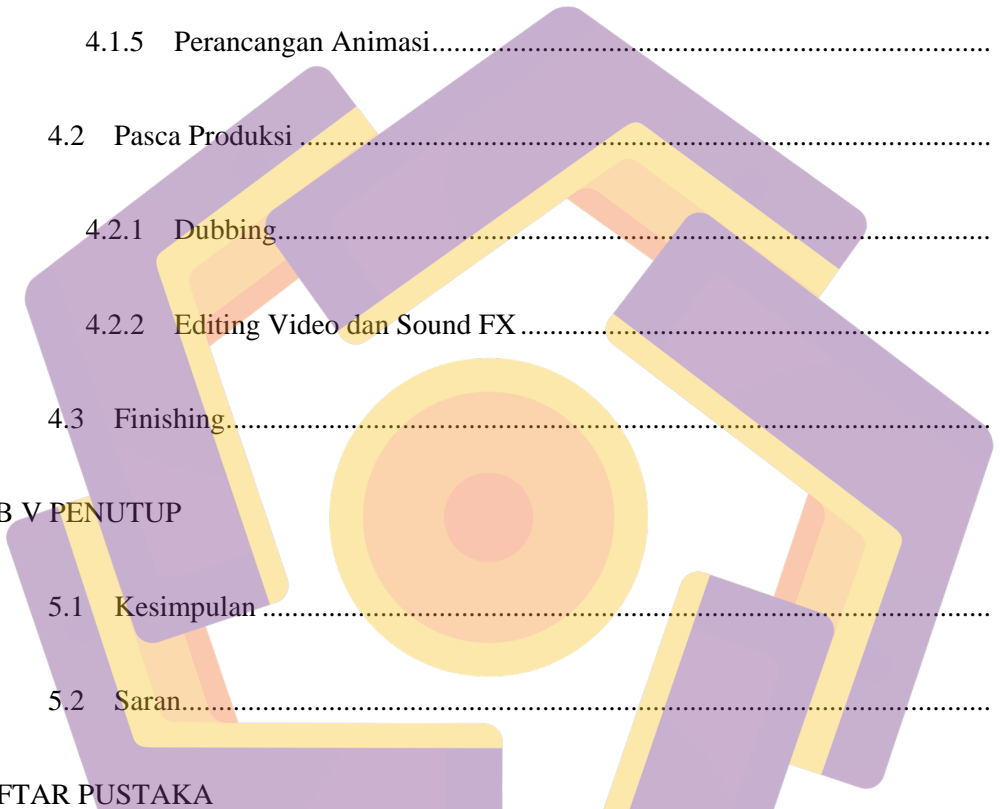
2.2.2.7	Animasi Karakter (Character Animation)	17
2.2.2.8	Computational Animation	17
2.2.2.9	Morphing	18
2.3	Proses Pembuatan Animasi	18
2.4	Jenis Teknik Film Animasi	21
2.4.1	Berdasarkan Materi Film Animasi	21
2.4.1.1	Film Animasi Dwi-matra (Flat Animation)	21
2.4.1.2	Film Animasi Tri-matra (Object Animation)	26
2.5	Tahap Pembuatan Film Animasi 2D	28
2.5.1	Pra Produksi	28
2.5.2	Produksi	29
2.5.3	Pasca Produksi	29
2.6	Perangkat Lunak	29
2.6.1	Adobe Photoshop	29
2.6.2	Pengenalan Toon Boom Studio 4	30
2.6.3	Adobe Audition	31
2.6.4	Adobe Premiere Pro	32

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Perancangan .....	34
3.1.1 Ide Cerita.....	34
3.1.2 Tema .....	35
3.1.3 Logline .....	35
3.1.4 Sinopsis .....	35
3.1.5 Diagram Scene .....	37
3.1.6 Perancangan Karakter .....	39
3.1.7 Skenario .....	40
3.1.8 Story Board .....	43
3.2 Analisis Teknik dan Kebutuhan Perangkat .....	45
3.2.1 Analisis Teknik .....	45
3.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat .....	46
3.2.2.1 Perangkat Keras (Hardware).....	46
3.2.2.2 Perangkat Lunak (Software) .....	47

## BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Produksi .....	48
4.1.1 Menggambar .....	48



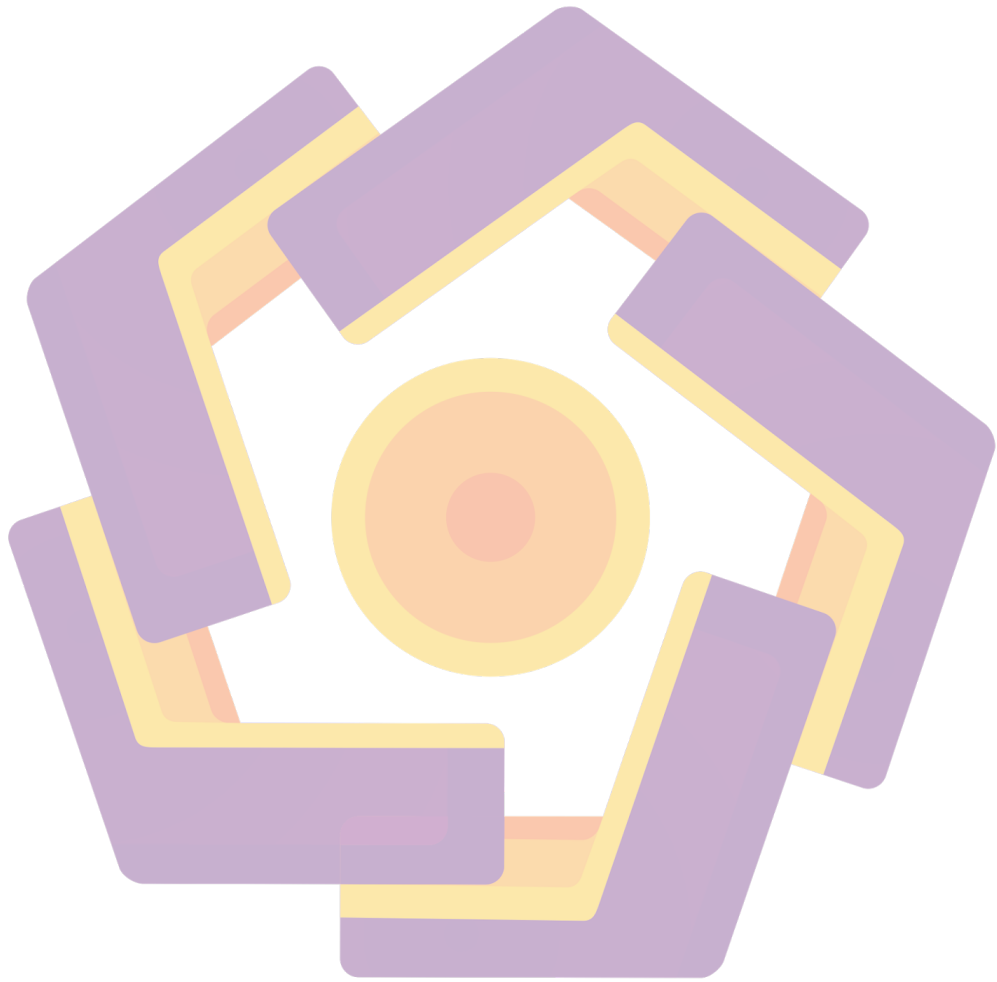
4.1.2	Scanning.....	51
4.1.3	Clean Up .....	53
4.1.4	Colouring .....	55
4.1.5	Perancangan Animasi.....	56
4.2	Pasca Produksi .....	61
4.2.1	Dubbing.....	61
4.2.2	Editing Video dan Sound FX.....	62
4.3	Finishing.....	64
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Kesimpulan .....	66
5.2	Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh Gerakan Animasi .....	8
Gambar 2.2 Contoh Animasi 2D .....	12
Gambar 2.3 Contoh Animasi 3D .....	13
Gambar 2.4 Contoh Animasi Cell .....	14
Gambar 2.5 Contoh Animasi Frame .....	14
Gambar 2.6 Contoh Animasi Sprite .....	15
Gambar 2.7 Contoh Animasi Lintasan .....	16
Gambar 2.8 Contoh Animasi Spline .....	16
Gambar 2.9 Contoh Animasi Vektor .....	17
Gambar 2.10 Morphing .....	18
Gambar 2.11 Contoh Animasi Potongan .....	23
Gambar 2.12 Contoh Animasi Bayangan .....	24
Gambar 2.13 Contoh Animasi Kolase .....	25
Gambar 2.14 Contoh Film Animasi Boneka .....	27
Gambar 2.15 Contoh Animasi Model .....	28
Gambar 2.16 Tampilan Adobe Photoshop .....	30
Gambar 2.17 Tampilan Toon Boom .....	31
Gambar 2.18 Tampilan Adobe Audition .....	32
Gambar 2.19 Tampilan Adobe Premiere .....	33
Gambar 3.1 Diagram Scene “Menuju Sukses” .....	38
Gambar 3.2 Contoh Karakter Iyus Tamin .....	40

Gambar 3.3	Stroryboard “Menuju Sukses” .....	43
Gambar 4.1	Contoh Background.....	49
Gambar 4.2	Contoh Key Awal.....	50
Gambar 4.3	Contoh Key Akhir .....	50
Gambar 4.4	Inbetween .....	51
Gambar 4.5	Pilihan Tipe Hasil Pemindaian .....	52
Gambar 4.6	Proses Pemindaian .....	53
Gambar 4.7	Hasil Scan Dasar .....	54
Gambar 4.8	Tampilan Menu Curve .....	54
Gambar 4.9	Clean Up .....	55
Gambar 4.10	Sebelum Diberi Warna .....	56
Gambar 4.11	Sesudah Diberi Warna.....	56
Gambar 4.12	Create ToonBoom .....	57
Gambar 4.13	Mengimport Gambar Pada ToonBoom .....	58
Gambar 4.14	Contoh Gerakan Berjalan .....	59
Gambar 4.15	Cuplikan Adegan Suntikan Motivasi .....	59
Gambar 4.16	Penginputan Element Camera Pada ToonBoom .....	60
Gambar 4.17	Camera.....	60
Gambar 4.18	Camera.....	60
Gambar 4.19	Adobe Audition .....	61
Gambar 4.20	Tombol Record.....	62
Gambar 4.21	Perekaman Suara .....	62
Gambar 4.22	Pembuatan lembar kerja pada Adobe Premiere Pro.....	63
Gambar 4.23	Pengaturan Pada Adobe Premiere Pro.....	63
Gambar 4.24	Proses Import File ke Dalam Layer Video .....	64

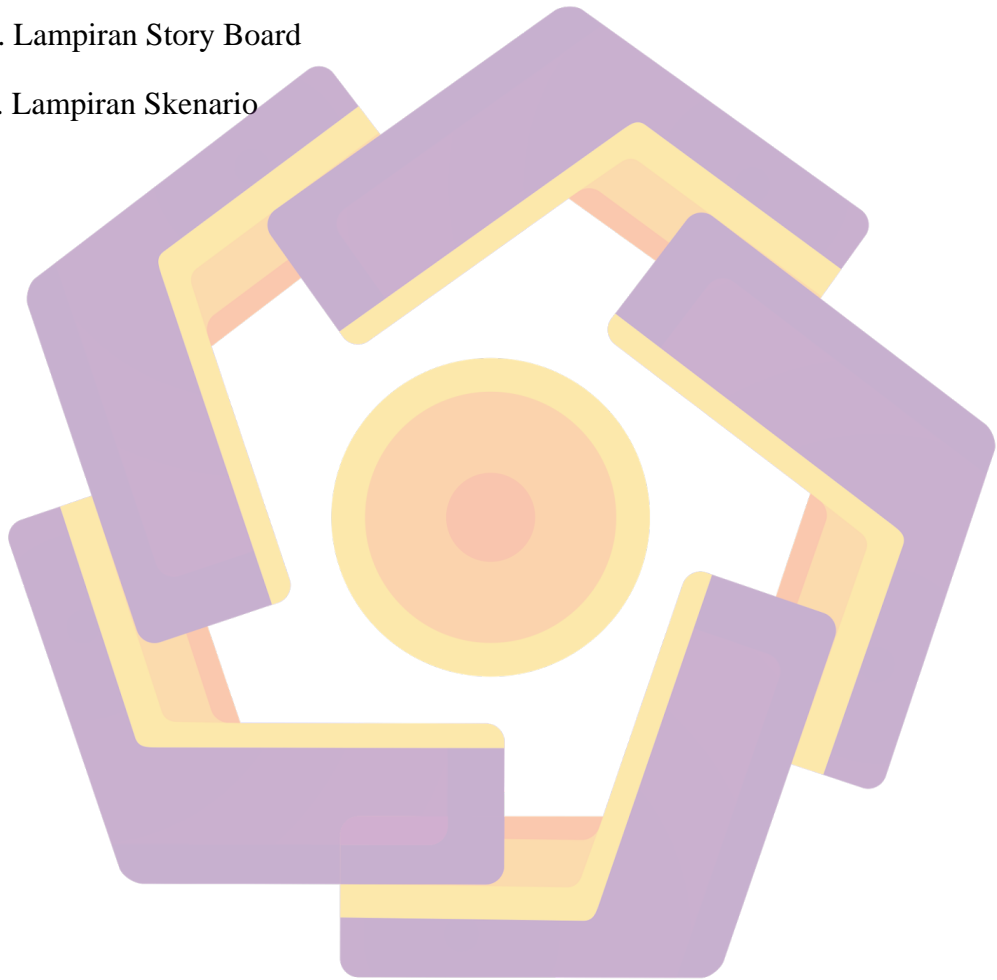




## DAFTAR LAMPIRAN

A. Lampiran Story Board

B. Lampiran Skenario



## INTISARI

Seiring berkembangnya teknologi, makin banyak pula berbagai media untuk mengajarkan dan menyampaikan kepada masyarakat tentang norma-norma yang ada dan berbagai pelajaran positif yang dapat diambil untuk teladan hidup. Salah satunya yaitu film animasi. Film animasi saat ini yang semula hanya menjadi suatu media penghibur juga dapat menjadi suatu alat untuk memberikan pembelajaran melalui makna, tujuan, serta masukan yang disajikan di dalamnya. Para penikmat film sendiri juga telah semakin meluas, dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa.

Dalam hal ini, film yang akan dibuat adalah film animasi yang dapat memberikan suatu motivasi untuk berwirausaha. Isi yang ditampilkan tentunya mengenai jalan cerita yang dapat menyadarkan hingga memberi motivasi-motivasi untuk berwirausaha.

Dengan menggunakan film kartun sebagai media penyampaian, diharapkan akan lebih meningkatkan rasa ketertarikan serta menambah pemahaman tentang motivasi-motivasi untuk berwirausaha yang terkandung di dalamnya. Selain itu teknik yang digunakan juga cukup sederhana yaitu dengan teknik hybrid. Jadi selain kita memberikan suatu suntikan motivasi berwirausaha, kita juga dapat memberikan pengetahuan tentang teknik pembuatan film kartun yang sederhana.

**Kata Kunci :** Film Animasi, Teknik Hybrid, Motivasi berwirausaha

## **ABSTRACT**

*Along the development of technology, the more variety of media to teach and convey to the public about the existing norms and a variety of positive lessons that can be taken to the living model. One of them is animated. Current animated film which was originally hangy become an entertainer media can also be a tool to deliver learning through meaning, purpose, and inputs that are presented therein. The audience of the film itself has also expanded, from among the children to adults.*

*In this case, the film will be made is that animated films can provide a motivation for entrepreneurship. The content displayed on the storyline of course that can realize up to provide motivations for entrepreneurship.*

*By using the cartoons as a medium for the delivery, is expected to further enhance the sense of interest and increase understanding of the motivations for entrepreneurship contained therein. Besides the technique used is also quite simple as hybrid techniques. So in addition we provide an injection of entrepreneurial motivation, we can also provide knowledge about the technique of making a simple cartoon.*

**Keywords:** *Animated Film, Hybrid Techniques, Motivation entrepreneurship*