

**PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN "BENJO" MENGGUNAKAN
METODE ONION SKINNING**

Skripsi

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



disusun oleh

Yulianus Kare Patrisno

07.11.1644

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Film Animasi "BENJO" Menggunakan
Metode Onion Skinning**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yulianus Kare Patrisno

07.11.1644

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Januari 2011

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Film Animasi "BENJO" Menggunakan
Metode Onion Skinning**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yulianus Kare Patrisno

07.11.1644

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

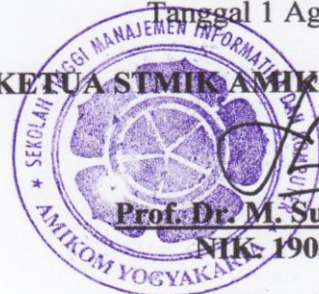
Heri Sismoro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 19030205

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Agustus 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : YULIANUS KARE PATRISNO

NIM : 07.11.1644

Jurusan : S1 - Teknik Informatika

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan data, tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 29 Juli 2011

Yang membuat pernyataan

Yulianus Kare Patrisno

MOTTO

” Jangan pernah membandingkan diri anda dengan orang lain, karena anda akan selalu merasa kalah dalam suatu perbandingan, so keep by your self ”

(Jhose Mourinho)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan untuk orang-orang yang kucintai dan mencintai diriku

- Bapak dan Ibuku tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung baik secara moril maupun materil. Terima kasih untuk kasih dan sayang yang telah engkau berikan.
- Adikku Richard dan Nita, terimakasih atas dukungan kalian selama ini. Kakak sangat sayang kalian.
- Yhennie daGomez, terima kasih atas dukungan, cinta, kasih dan sayang yang kau berikan selama ini.
- Semua anak-anak kos Sembada Creew, terimakasih udah jadi sahabat-sahabat yang asik dan paling kompak.
- Temen-temen S1 TI D'07, yang sudah atau belum wisuda kenangan bersama kalian takkan terlupakan, "Thank's Guy".

KATA PENGANTAR

Puji dan sukur atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul :

“ PEMBUATAN ANIMASI KARTUN BENJO MENGGUNAKAN METODE ONION SKINNING”.

Penyusunan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Penulis berharap agar laporan Skripsi ini bisa memberikan gambaran dan acuan yang nyata bagi pembaca mengenai bagaimana memproduksi film kartun.

Sebagai ucapan rasa syukur dan terimakasih yang tak terhingga, karena keberhasilan penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan dan dorongan serta bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu Penyusun Mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM “ Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera M.Kom selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK “ AMIKOM “ Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penulisan Laporan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu dosen STMIK “ AMIKOM “ Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk penulis, serta staf dan karyawan bagian jurusan Teknik Informatika yang telah membantu penulis mendapatkan surat izin untuk penulisan laporan skripsi ini.
5. Bapak Ifraweri, terimakasih atas ilmu-ilmunya dalam perkuliahan Perancangan Film Kartun.

Penyusun menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari isi, bahasa maupun dari cara penyajiannya, oleh karena itu kritik dan saran dari berbagai pihak sangat penulis harapkan melalui alamat e-mail Noyz_zy@yahoo.com

Penyusun mengharapkan semoga penyusunan laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipakai sebagai bahan referensi yang memberikan wawasan luas dalam bidang perancangan animasi film kartun.

Yogyakarta, 23 Juni 2011

Yulianus Kare Patrisno

DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Multimedia	7
2.2 Elemen Multimedia	8
2.2.1 Teks	8
2.2.2 Image.....	9
2.2.3 Audio.....	9
2.2.5 Video	9

2.2.6	Animasi	9
2.2.7	Virtual Reality	9
2.3	Konsep Dasar Animasi	10
2.3.1	Pengertian Animasi	10
2.3.2	Teknik – Teknik Animasi	10
2.3.3	Onion Skinning	13
2.3.4	Prinsip Animasi	14
2.3.5	Peralatan Dasar Pembuatan Film Kartun	20
2.3.6	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	22
2.3.7	Tahapan Pembuatan Film Kartun	25
2.3.8	Teori Warna	36
2.3.9	Software Yang Digunakan	38
2.3.10	Standar Video	42
III	PERANCANGAN	44
3.1	Ide	44
3.2	Menentukan Thema Cerita	44
3.3	Menulis Logline	45
3.4	Sinopsis	45
3.5	Diagram Scene	48
3.5.1	Babak 1	48
3.5.2	Babak 2	49
3.5.3	Babak 3	49
3.6	Standar Character Model Sheet	52
3.7	Naskah (Script/ Screenplay)	58
3.8	Storyboard	60
IV	PEMBAHASAN	64
4.1	Tinjauan Desain	64
4.2	Drawing	64
4.2.1	Membuat Gambar Key (Key Animation)	64
4.2.2	Gambar Inbetween (Inbetween Animation)	65

4.2.3 Proses Cleaning (Inker).....	66
4.3 Proses Scaning	67
4.4 Tracing Dengan Adobe Flash CS3.....	68
4.5 Pewarnaan Character Dengan Adobe Flash CS3	70
4.6 Animasi Onion Skinning Dengan Adobe Flash CS3	73
4.7 Pembuatan Background dengan Adobe Photoshop CS3	81
4.8 Menggabung Animasi dan Background.....	83
4.9 Edit Movie Dengan Adobe After Effects CS3.....	86
4.10 Edit Movie Dengan Adobe Premiere Pro CS3.....	90
4.11 Dubbing Dengan Adobe Audition 1.5	92
4.12 Pasca Produksi	96
4.12.1 Rendering/ Composing.....	96
4.12.2 Konversi VCD dan DVD.....	98
V KESIMPULAN.....	99
5.1 Kesimpulan	99
5.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima elemen multimedia.....	8
Gambar 2.2 Animasi onion skinning	14
Gambar 2.3 By rainplace.....	14
Gambar 2.4 Mimi	15
Gambar 2.5 Si kuman.....	15
Gambar 2.6 Bouncing ball	16
Gambar 2.7 Mimi	16
Gambar 2.8 Laju bola.....	16
Gambar 2.9 Lempar bola.....	17
Gambar 2.10 Adegan jalan.....	17
Gambar 2.11 Animasi timing	18
Gambar 2.12 Bugs bunny.....	18
Gambar 2.13 Chichiro ogino.....	19
Gambar 2.14 Berbagai karakter	19
Gambar 2.15 Tampilan Adobe Photoshop	40
Gambar 2.16 Tampilan Adobe Flash	40
Gambar 2.17 Tampilan Adobe After Effect.....	41
Gambar 2.18 Tampilan Adobe Audition.....	42
Gambar 2.19 Tampilan Adobe Premiere Pro.....	42
Gambar 3.1 Diagram scene	52
Gambar 3.2 Character model sheet	53
Gambar 3.3 Perbandingan tinggi karakter	54
Gambar 3.4 Desain standar properti dan vegetasi.....	55
Gambar 3.5 Benjo dalam sketsa.....	56
Gambar 3.6 Benjo dengan warna	57
Gambar 3.7 Arlend dalam sketsa	57
Gambar 3.8 Arlend dengan Warna.....	58
Gambar 3.9 Sketsa Ama.....	58
Gambar 3.10 Sketsa Ama dengan warna	59

Gambar 3.11 Storyboard Benjo	64
Gambar 4.1 Key animation Benjo.....	66
Gambar 4.2 Animasi unlimited	66
Gambar 4.3 Animasi limited	67
Gambar 4.4 Proses inker	68
Gambar 4.5 Tampilan scan	68
Gambar 4.6 Gambar yang telah discan	69
Gambar 4.7 Dokumen properties	70
Gambar 4.8 Gambar yang belum ditrace	70
Gambar 4.9 Gambar yang telah ditrace.....	71
Gambar 4.10 Benjo	71
Gambar 4.11 Gambar yang telah ditrace.....	72
Gambar 4.12 Tampilan fill colour.....	73
Gambar 4.13 Benjo dengan warna dasar.....	73
Gambar 4.14 Benjo dengan warna shadow	74
Gambar 4.15 Benjo setelah diberi warna	74
Gambar 4.16 Sirkulasi perubahan gerak mulut.....	75
Gambar 4.17 9 standar phonetic.....	76
Gambar 4.18 Standar phonetic dari arah samping	77
Gambar 4.19 Penganimasian pada kalimat	77
Gambar 4.20 Penentuan gambar pada frame 1	78
Gambar 4.21 Insert keyframe.....	78
Gambar 4.22 Fitur onion skinning	79
Gambar 4.23 Pengeditan pada bagian mulut.....	79
Gambar 4.24 Frame ke 3	80
Gambar 4.25 Bagian mulut yang telah diedit.....	80
Gambar 4.26 Proses onion skinning	81
Gambar 4.27 Tampilan hasil animasi.....	81
Gambar 4.28 Background dan setting film Benjo.....	82
Gambar 4.29 Fasilitas brush tool	83
Gambar 4.30 Background	83

Gambar 4.31 Objek animasi.....	84
Gambar 4.32 Layer baru	84
Gambar 4.33 Nama layer	85
Gambar 4.34 Tukar posisi layer	85
Gambar 4.35 Hasil penggabungan	85
Gambar 4.36 Hasil penggabungan objek animasi.....	86
Gambar 4.37 Windows Export AVI	86
Gambar 4.38 Video compression.....	87
Gambar 4.39 Durasi movie	88
Gambar 4.40 Drug movie.....	88
Gambar 4.41 Properti animasi.....	89
Gambar 4.42 Animasi scan	89
Gambar 4.43 Animasi position	90
Gambar 4.44 Time marker	90
Gambar 4.45 Posisi movie	90
Gambar 4.46 Time control	91
Gambar 4.47 Drug movie ke timeline.....	92
Gambar 4.48 Tombol play	92
Gambar 4.49 Kotak clip speed/ duration.....	92
Gambar 4.50 New session.....	94
Gambar 4.51 Drug movie.....	94
Gambar 4.52 Arm track for recording.....	95
Gambar 4.53 Tombol record.....	95
Gambar 4.54 Selection noise.....	95
Gambar 4.55 Kotak noise reduction.....	96
Gambar 4.56 Siap diexport	96
Gambar 4.57 Mengatur property render queue	98
Gambar 4.58 Klik format option.....	98
Gambar 4.59 Tanda centang pada pilihan audio output.....	99

INTISARI

Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang dapat menyajikan gambar bergerak hasil rekaman kegiatan makhluk hidup, manusia atau hewan. Dibandingkan dengan gambar foto yang diam atau tidak bergerak, animasi lebih disukai karena dapat membangkitkan antusiasme dan emosi penonton. Hampir semua media seperti televisi, film, komputer sudah menggunakan teknik-teknik animasi.

Perancangan Film Kartun “BENJO” dengan menggunakan *Metode Onion Skinning*. Onion skinning, yaitu sebuah teknik dari 2D komputer grafis untuk membuat animasi kartun dengan mengedit movie untuk melihat beberapa frame dalam satu tampilan. Dalam hal ini animator dapat memutuskan untuk membuat atau merubah sebuah gambar. Secara garis besar metode ini melalui beberapa tahapan proses yang harus dilewati, yaitu: persiapan kebutuhan dasar berupa peralatan dan sumber daya manusia, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Penulis memilih menggunakan metode Onion Skinning dibandingkan metode yang lain karena lebih mudah dan dapat menyingkat waktu pengerjaan.

Penulis merasa prospek animasi di Indonesia mempunyai peluang yang besar untuk berkembang, karena animasi adalah informasi kreatif yang sangat banyak membutuhkan tenaga kerja dan tentunya hal ini bukan masalah buat Indonesia. Selain itu keragaman dan kekayaan budaya Indonesia sebagai nilai tambah untuk diangkat sebagai cerita animasi.

Kata Kunci : Onion Skinning, Capture, Animasi 2D

ABSTRACT

Animation began widely know since the popularity of the television medium that can present a moving picture recording activities of living things, human or animal. Compared with images of still or not moving, the animation is preferred because it can arouse the audience's enthusiasm and emotion. Almost all media such as television, movies, computers are already using the techniques of animaions.

Designing Cartoon Movie "Benjo" Using the Onion Skinning Method. Onion skinning, the which is a technique of 2D computer graphics to create animated cartoons by editing the movie to see some of the frames in one view. In this case the animator can decide to create or change an image. Broadly speaking this method thoroughs several stages of the process that must be overcome, namely: the preparation of basic needs for human resources and equipment, pre-production, production, and post-production. The author chose to use Onion Skinning method than other methods because it is easier and shortens processing time.

The author feels the prospect of an animation in Indonesia have a great opportunity to grow, because the animation is creative information is very much in need of manpower and of course this is not a problem for Indonesia. Besides the diversity and richness of Indonesian culture as a value-added to be appointed as an animated story.

Keywords: *Onion Skinning, Capture, Animation 2D*