

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D JUSTIN  
DENGAN ANIME STUDIO PRO 7**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hartanto**

**07.12.2217**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D JUSTIN  
DENGAN ANIME STUDIO PRO 7**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Hartanto**

**07.12.2217**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D JUSTIN  
DENGAN ANIME STUDIO PRO 7**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**Hartaans  
07.12.2117**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 November 2019

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D JUSTIN  
DENGAN ANIME STUDIO PRO 7**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**Hartanto**

07.12.2217

telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji  
pada tanggal 18 Juli 2012

Susunan Dewan Pengaji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

Dony Ariyus, M.Kom.  
NIK. 190302128

M. Rudvanto Arief, MT.  
NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Juli 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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



## MOTTO

---

- ❖ *Semua yang tercipta di dunia ini pasti akan kembali kepada Allah SWT..*
  - ❖ *Seberapa keras keinginan tak akan dapat terwujud kecuali dengan izin-Nya..*
  - ❖ *Kesabaran dan kerendahan hati akan meruntuhkan kerasnya permasalahan yang ada..*
  - ❖ *Setinggi-tingginya derajat manusia pasti pernah melakukan kesalahan..*
  - ❖ *Utamakan Bismillah ketika hendak melakukan kebajikan dan kewajiban..*
  - ❖ *Selalu bersyukur dalam semua keadaan walaupun hanya setitik..*
-

## PERSEMBAHAN

---

- ❖ Alhamdulillahirobilalamiin segala puji bagi Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang selalu memberi limpahan rezeki kepada hambanya.
- ❖ Nabi Muhammad sebagai utusan Allah dan panutan bagi umat islam dan panutan hidupku.
- ❖ Bapak Hartono dan Ibu Sumiati selaku kedua orangtua-ku yang sangat aku sayangi.
- ❖ Kakak kandung saya Dedi Aryanto dan adik kandung saya Hartini Suciati untuk dukungan dan doanya selama ini.
- ❖ Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan kost F8 diantaranya: Tomy Pradicta, Amad, Mifta, dan teman lainnya yang selalu setia selama 5 tahun bersama tinggal dalam satu atap dan telah mengalami banyak kenangan, juga pelajaran tentang arti kebersamaan yang tidak bisa dibeli dengan harta. Semoga kita masih tetap saling kompak dan saling bersama walaupun nantinya kita mungkin akan terpaut jarak dan waktu. InsyaAllah..aamiin..
- ❖ Kasihku tercinta Kinasih Hardianti Rahardi yang telah mendukungku dengan doa dan semangatnya.
- ❖ Special Thanks untuk siapapun yang pernah berbuat baik kepadaku dan pernah kusakiti.. Semoga Allah SWT selalu melindungi dan memberi rahmat kepadamu.. aaamiiinn..

## **KATA PENGANTAR**

*Bismillahirrohmanirrohim...*

Alhamdulillah atas Rahmat **Allah SWT**, penyusun telah menyelesaikan Skripsi dengan judul **PERANCANGAN FILM KARTUN 2D JUSTIN DENGAN ANIME STUDIO PRO 7** dengan lancar.

Skripsi merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1. Dengan selesainya Skripsi ini, penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M. M, selaku ketua **STMIK AMIKOM** Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M. M, selaku ketua Jurusan Sistem Informasi **STMIK AMIKOM** Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, yang telah berkenan membimbing dalam penyusunan Skripsi ini.

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Motto.....	iv
Halaman Persembahan .....	v
Kata Pengantar .....	vi
Daftar Isi .....	vii
Daftar Gambar.....	x
Intisari .....	xii
Abstraksi .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penyusunan Skripsi.....	4
1.5 Manfaat Perancangan Skripsi.....	5
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Pengertian Animasi .....	8
2.2 Macam-macam Animasi .....	8
2.2.1 Animasi Sel (Cell Animation) .....	9
2.2.2 Animasi Frame.....	9
2.2.3 Animasi Path.....	10
2.2.4 Animasi Sprite .....	10
2.2.5 Animasi Spline.....	10
2.2.6 Animasi Vektor.....	11
2.2.7 Animasi Karakter .....	11
2.2.8 Computational Animation .....	11
2.2.9 Morphing .....	12
2.3 Prinsip-prinsip Animasi.....	12
2.3.1 Squash and Stretch.....	12
2.3.2 Anticipation .....	13
2.3.3 Staging .....	13
2.3.4 Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose .....	13
2.3.5 Follow-Through and Overlapping Action .....	14
2.3.6 Slow in-Slow out .....	14
2.3.7 Arcs.....	15
2.3.8 Secondary Action.....	15
2.3.9 Timing.....	15
2.3.10 Exaggeration .....	16
2.3.11 Solid Drawing.....	17
2.3.12 Appeal.....	17
2.4 Bayangan.....	18



2.4.1	Dasar Teori Bayangan .....	18
2.4.2	Fungsi Bayangan .....	19
2.4.3	Fitur Bayangan.....	19
2.5	Proses Pembuatan Animasi .....	20
2.5.1	Penyampaian Ide Cerita .....	20
2.5.2	Pencatatan Ide Cerita .....	20
2.5.3	Tema .....	20
2.5.4	Logline .....	21
2.5.5	Sinopsis.....	21
2.5.6	Diagram Scene .....	22
2.5.7	Character Development .....	23
2.5.8	Skenario/Script .....	23
2.5.9	Pembuatan Storyboard.....	24
2.5.10	Perekaman Suara .....	25
2.5.11	Pembuatan Rol Film .....	25
2.5.12	Penciptaan Tampilan .....	26
2.5.13	Pembuatan Model .....	26
2.5.14	Melengkapi Set .....	26
2.5.15	Penggarapan Scene .....	26
2.5.16	Sentuhan Animasi.....	27
2.5.17	Dimensi Set dan Karakter.....	27
2.5.18	Pencahayaan dan Penyempurnaan Tampilan.....	27
2.5.19	Data Komputer di-Render.....	27
2.5.20	Final Touch.....	27
2.6	Sistem Pertelevisian Dunia.....	28
2.6.1	NTSC .....	28
2.6.2	PAL dan SECAM .....	28
2.6.3	HDTV .....	29
2.7	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	29
2.7.1	Anime Studio Pro 7 .....	29
2.7.2	Ulead VideoStudio 11.....	30

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

3.1	Analisis Kebutuhan .....	31
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	31
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
3.1.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	33
3.2	Analisis Biaya .....	34
3.3	Analisis Kebutuhan Crew.....	35
3.4	Pra Produksi .....	36
3.4.1	Merancang Konsep .....	37
3.4.2	Ide .....	37
3.4.3	Tema .....	38
3.4.4	Logline .....	38
3.4.5	Sinopsis.....	39
3.4.6	Diagram Scene.....	43

3.4.7	Character Development .....	45
3.4.8	Environment dan Properties .....	48
3.4.9	Skenario/Script .....	51
3.4.10	Storyboard.....	52

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

4.1	Fitur Bayangan .....	54
4.1.1	Penerapan Fitur Bayangan.....	54
4.1.2	Drop Shadow .....	54
4.1.3	Layer Shadow .....	56
4.1.4	Manual Shadow .....	58
4.1.5	Penerapan Gradasi Kepekatan (Shading dan Gradasi) .....	60
4.2	Produksi.....	62
4.2.1	Perancangan Karakter.....	64
4.2.2	Switch Layer.....	67
4.2.3	Bone Layer.....	69
4.2.4	Pewarnaan.....	71
4.2.5	Perancangan Background .....	72
4.2.6	Perancangan Environment dan Properti .....	72
4.2.7	Animasi.....	73
4.2.7.1	Timeline .....	73
4.2.7.2	Camera .....	74
4.2.8	Lyp-Sync dan Sound Effect.....	75
4.2.8.1	Lyp-Sync.....	75
4.2.8.2	Sound Effect.....	77
4.3	Pasca Produksi.....	78
4.3.1	Export Movie .....	78
4.3.2	Editing Video Menggunakan Ulead VideoStudio 11 .....	79
4.3.3	Rendering.....	83

#### **BAB V PENUTUP**

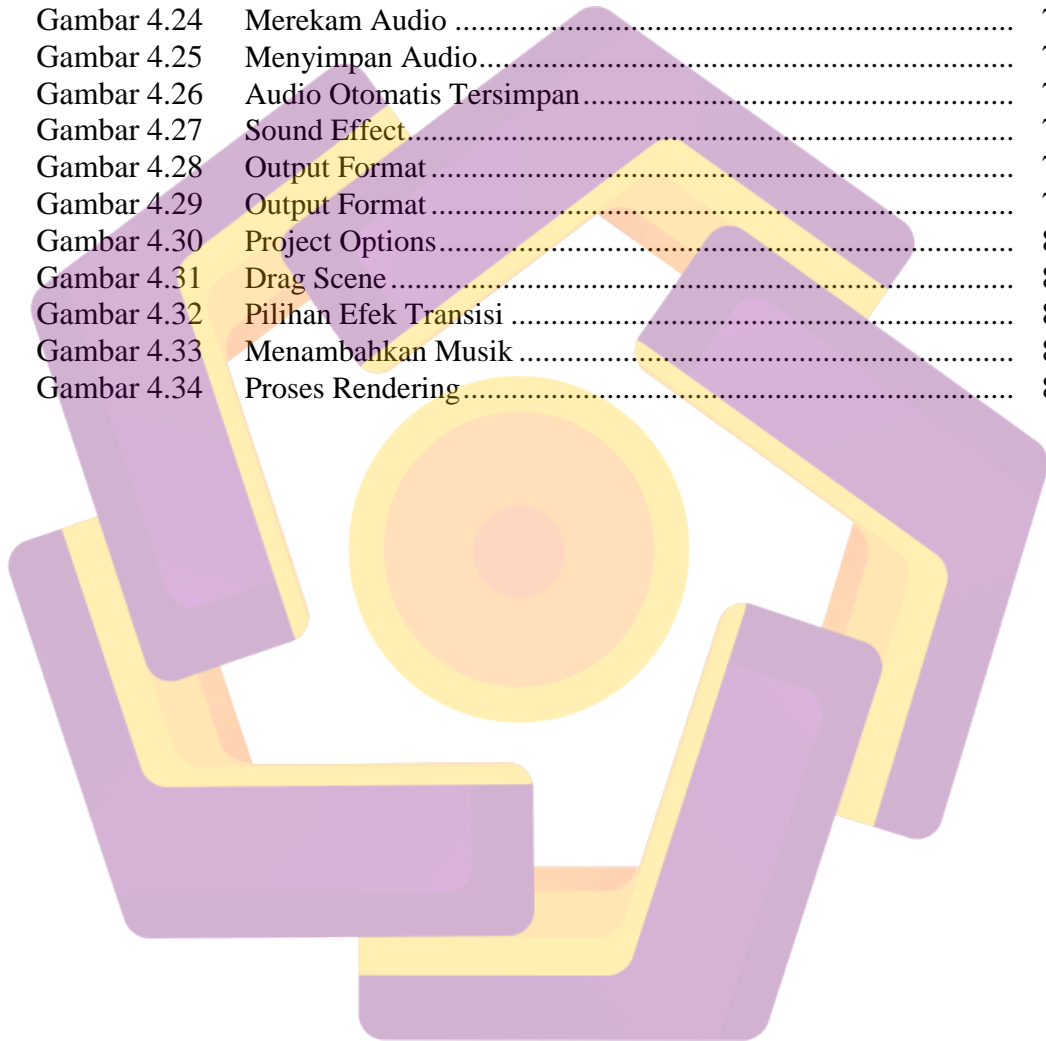
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran.....	84

#### **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Squash and Stretch .....	12
Gambar 2.2	Anticipation.....	13
Gambar 2.3	Staging .....	13
Gambar 2.4	Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose.....	14
Gambar 2.5	Follow-Through and Overlapping Action .....	14
Gambar 2.6	Slow in-Slow out.....	14
Gambar 2.7	Arcs .....	15
Gambar 2.8	Secondary Action .....	15
Gambar 2.9	Timing .....	16
Gambar 2.10	Exaggeration .....	16
Gambar 2.11	Solid Drawing .....	17
Gambar 2.12	Appeal.....	17
Gambar 2.13	Bayangan .....	18
Gambar 2.14	Gradasi Kepekatan .....	19
Gambar 2.15	Diagram Scene .....	22
Gambar 2.16	Tampilan Kerja Anime Studio Pro 7 .....	29
Gambar 2.17	Tampilan Kerja Ulead VideoStudio 11 .....	30
Gambar 3.1	Diagram Scene “Justin” .....	44
Gambar 3.2	Karakter Justin .....	46
Gambar 3.3	Karakter Eva .....	47
Gambar 3.4	Lingkungan Rumah Justin .....	48
Gambar 3.5	Lingkungan Taman.....	49
Gambar 3.6	Lingkungan Jalan Raya.....	49
Gambar 3.7	Properti Cokelat .....	50
Gambar 3.8	Properti Obat Salep Jerawat.....	50
Gambar 3.9	Skenario Film Kartun Justin .....	51
Gambar 3.10	Storyboard Film Kartun Justin .....	52
Gambar 3.11	Storyboard Scene 5-8.....	53
Gambar 4.1	Pengaturan Effect Drop Shadow .....	55
Gambar 4.2	Effect Drop Shadow .....	56
Gambar 4.3	Pengaturan Layer Shadow .....	57
Gambar 4.4	Effect Layer Shadow .....	57
Gambar 4.5	Pengaturan Manual Shadow.....	58
Gambar 4.6	Effect Manual Shadow .....	59
Gambar 4.7	Effect Shading.....	60
Gambar 4.8	Effect Gradasi .....	61
Gambar 4.9	Effect Gradasi Tidak Sempurna .....	62
Gambar 4.10	Macam-macam Layer .....	65
Gambar 4.11	Membuat Layer Anggota Badan .....	66
Gambar 4.12	Karakter Justin .....	66
Gambar 4.13	Layer Mulut .....	67
Gambar 4.14	Layer Mata.....	67
Gambar 4.15	Layer Telapak Tangan.....	68

Gambar 4.16	Menambahkan Bone .....	69
Gambar 4.17	Reparent Bone .....	70
Gambar 4.18	Bone Constraints .....	71
Gambar 4.19	Salah Satu Background Film Animasi Justin.....	72
Gambar 4.20	Properti Cokelat .....	73
Gambar 4.21	Timeline.....	73
Gambar 4.22	Manipulate Bones.....	74
Gambar 4.23	Camera.....	75
Gambar 4.24	Merekam Audio .....	76
Gambar 4.25	Menyimpan Audio.....	76
Gambar 4.26	Audio Otomatis Tersimpan.....	77
Gambar 4.27	Sound Effect.....	77
Gambar 4.28	Output Format .....	78
Gambar 4.29	Output Format .....	79
Gambar 4.30	Project Options.....	80
Gambar 4.31	Drag Scene .....	81
Gambar 4.32	Pilihan Efek Transisi .....	82
Gambar 4.33	Menambahkan Musik .....	82
Gambar 4.34	Proses Rendering.....	83



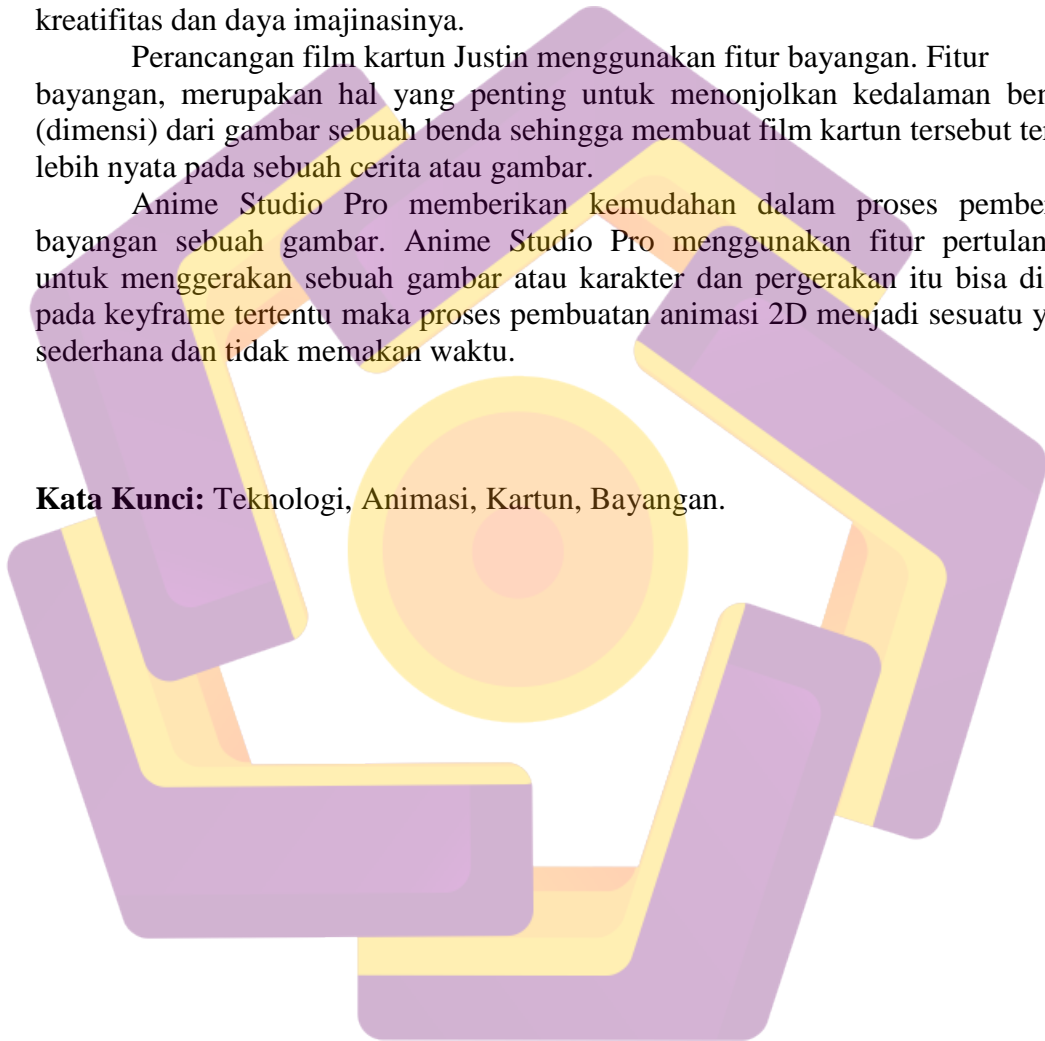
## INTISARI

Kecanggihan teknologi komputer kini dapat menyelesaikan masalah dan persoalan dalam segala bidang termasuk diantaranya di bidang animasi sebagai alat penghibur. Perkembangan sistem digitalisasi yang semakin canggih banyak memberikan kemudahan bagi setiap individu dalam berkarya, memaparkan ide, kreatifitas dan daya imajinasinya.

Perancangan film kartun Justin menggunakan fitur bayangan. Fitur bayangan, merupakan hal yang penting untuk menonjolkan kedalaman bentuk (dimensi) dari gambar sebuah benda sehingga membuat film kartun tersebut terasa lebih nyata pada sebuah cerita atau gambar.

Anime Studio Pro memberikan kemudahan dalam proses pemberian bayangan sebuah gambar. Anime Studio Pro menggunakan fitur pertulangan untuk menggerakkan sebuah gambar atau karakter dan pergerakan itu bisa diatur pada keyframe tertentu maka proses pembuatan animasi 2D menjadi sesuatu yang sederhana dan tidak memakan waktu.

**Kata Kunci:** Teknologi, Animasi, Kartun, Bayangan.



## **ABSTRACT**

*The smart computer technology now can solve a problem and issue in all field included in animation field as entertainment tools. The digital system development which more smart is more easily to every individual within creation, explaining idea, creatify and energy of imagination.*

*Designing cartoon movie Justin is using shadow feature. Shadow feature, is an important thing to sharp the deep shape (dimension) from image an object until make the cartoon film feels more reality on the story or image.*

*Anime Studio Pro is easily for giving shadow image process. Anime Studio Pro using bone feature to animate an image or character and the animation can be set on the current timeline then 2D animation creating process can be a simple thing and no waste the time.*

**Keywords:** *Technology, Animation, Cartoon, Shadow.*

