

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “DICK” DENGAN TEKNIK
TRADISIONAL ANIMASI (CEL) DAN ANIMASI TERBATAS**

SKRIPSI



disusun oleh:

Nur Isbat

10.21.0476

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “DICK” DENGAN TEKNIK
TRADISIONAL ANIMASI (CEL) DAN ANIMASI TERBATAS**

SKRIPSI

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



disusun oleh:

Nur Isbat

10.21.0476

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “DICK” DENGAN TEKNIK
TRADISIONAL ANIMASI (CEL) DAN ANIMASI TERBATAS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nur Isbat

10.21.0476

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Oktober 2011

Dosen Pembimbing

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “DICK” DENGAN TEKNIK
TRADISIONAL ANIMASI (CEL) DAN ANIMASI TERBATAS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nur Isbat

10.21.0476

telah dipertahankan di Dewan Penguji
Pada tanggal 25 Juli 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda tangan

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

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Pandan P Purwacandra, S.Kom
NIK. 190302190

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 September 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok 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 atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Agustus 2012

Penulis

MOTTO

"Doa, usaha, dan keyakinan adalah kunci keberhasilan.

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan"




(Alam Nasyrah : 6)

"Belajarlaha! Sebab ilmu adalah penghias bagi pemiliknya. dia berlebihan, dan pertanda segala pujian, Jadikan hari-harimu untuk menambah ilmu. Dan berenanglah di lautan ilmu yang berguna."

(Muhammad bin Al-Hasan bin Abdullah)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

-  *Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan dengan lancar.*
-  *Orang tua saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya.*
-  *Teman - teman seperjuangan dalam mengerjakan Skripsi ini.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Allah SWT yang senantiasa melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga Laporan Skripsi yang berjudul **PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “DICK” DENGAN TEKNIK TRADISIONAL ANIMASI (CEL) DAN ANIMASI TERBATAS** ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan Skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan program Strata-1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H. M. Suyanto, MM, selaku ketua AMIKOM
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, selaku dosen pembimbing.
3. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan pada penulis akan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa Laporan Skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan Laporan Skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam Laporan Skripsi ini, penulis minta maaf yang sebesar-besarnya. Semoga Laporan Skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan semua pihak.

Yogyakarta, 10 September 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan.....	2
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II : DASAR TEORI	
2.1 Animasi.....	5
2.1.1 Latar Belakang Teknik Animasi.....	5
2.2 Story dan Character Development.....	6

2.3	Storyboard.....	7
2.4	Teknik Animasi.....	8
2.5	Jenis – jenis Animasi.....	11
2.6	Prinsip Animasi.....	13
2.7	Kebutuhan Dasar Peralatan Film Kartun.....	17
2.8	Teori Perancangan Film Kartun.....	19
2.8.1	Development.....	20
2.8.2	Script.....	20
2.8.3	Voice Recording.....	20
2.8.4	Storyboarding.....	20
2.8.5	Background and Character.....	20
2.8.6	Animatic.....	21
2.8.7	Animation Production.....	21
2.8.8	Post Production.....	21
2.9	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	21

BAB III : PERANCANGAN

3.1	Perancangan Film Kartun.....	25
3.1.1	Development.....	25
3.1.2	Script.....	26
3.1.3	Voice Recording.....	30
3.1.4	Storyboarding.....	31
3.1.5	Background and Character.....	33

	3.1.6 Animatic.....	37
BAB IV	: PEMBAHASAN	
	4.1 Animation Production.....	38
	4.1.1 Produksi Secara Digital.....	38
	4.1.2 Digital Painting and Inking.....	39
	4.1.3 Digital Coloring.....	40
	4.1.4 Animation.....	43
	4.2 Post Production.....	52
BAB V	: PENUTUP	
	5.1 Kesimpulan.....	56
	5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....		58
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Squash and Stretch.....	5
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.....	15
Gambar 2.7	Arcs.....	15
Gambar 2.8	Exaggeration.....	16
Gambar 2.9	Solid drawing.....	17
Gambar 2.10	Appeal.....	17
Gambar 3.1	Proses Pererekaman Suara.....	31
Gambar 3.2	Background jembatan.....	34
Gambar 3.3	Background suasana kota malam hari.....	34
Gambar 3.4	Dick.....	35
Gambar 3.5	Pak Tua.....	36
Gambar 3.6	Dick di bawah jembatan.....	36
Gambar 3.7	Pak Tua dan Dick.....	37
Gambar 3.8	Animatic.....	37
Gambar 4.1	Pembuatan karsakter.....	38
Gambar 4.2	Pembuatan background.....	39
Gambar 4.3	Proses painting san inking.....	40
Gambar 4.4	Proses pewarnaan background.....	41

Gambar 4.5	Pewarnaan perlayer.....	41
Gambar 4.6	Proses pewarnaan karakter.....	42
Gambar 4.7	Pilihan Warna.....	42
Gambar 4.8	Tampilan utama Flash.....	43
Gambar 4.9	Tampilan properties.....	43
Gambar 4.10	Cara memasukkan background.....	44
Gambar 4.11	Library.....	45
Gambar 4.12	Memasukkan Karakter.....	45
Gambar 4.13	Gerakan kunci.....	46
Gambar 4.14	Animasi Terbatas.....	47
Gambar 4.15	Animasi Cell.....	48
Gambar 4.16	Time Sheetting.....	49
Gambar 4.17	Limited Animation dan Cell Animation.....	49
Gambar 4.18	Lip-Synh.....	50
Gambar 4.19	Proses perekaman.....	51
Gambar 4.20	Edit Audio.....	52
Gambar 4.21	Tampilan utama After Effect.....	53
Gambar 4.22	Proses import.....	54
Gambar 4.23	Proses Pemberian effect.....	54

INTISARI

Kemajuan teknologi dari tahun ke tahun yang semakin canggih mendukung film animasi atau sekarang terkenal dengan namanya film kartun menjadi berkembang sangat pesat, yang 2D ataupun 3D dan sudah menjadi bagian dari hiburan yang dinikmati oleh masyarakat. Bahkan, sekarang ini film kartun sudah menjadi prospek bisnis yang menjanjikan.

Proses pembuatan film kartun ada 4 tahapan yaitu: pengembangan, pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahap pengembangan tentang sebuah ide. Pra produksi mendesain sebuah artis, produksi untuk menganimasikan dan pasca produksi untuk ediring sentuhan akhir.

Dalam pembuatan film kartun itu sendiri, terutama 2D yakni hanya membutuhkan keahlian menggambar dan dapat menguasai software pendukung dalam memperlancar proses produk film kartun.

Kata kunci : Teknologi, film kartun, proses, software

ABSTRACT

Advances in technology over the years to support increasingly sophisticated animated movies or now known by his name cartoons to grow very rapidly, which is 2D or 3D, and has become part of the entertainment that is enjoyed by the community. In fact, today's cartoons have become a promising business prospects.

The process of making cartoons there are 4 stages: development, pre-production, production and post-production. The development stage of an idea. Pre-production of an artist designing, animating and post-production to production to editing the final touch.

In making the cartoon itself, particularly where only require 2D drawing skills and master the software can expedite the process of supporting the cartoon products.

Keywords: *Technology, cartoons, process, software*

