

ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM KARTUN “AIRA SI PERI BUNGA”

BERBASIS ANIMASI 2D

SKRIPSI



disusun oleh

Yasinta Kartini

07.12.2614

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM KARTUN “AIRA SI PERI BUNGA”

BERBASIS ANIMASI 2D

Skripsi

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



disusun oleh

Yasinta Kartini

07.12.2614

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Analisis dan Pembuatan Film Kartun

**“Aira Si Peri Bunga” Berbasis
Animasi 2D**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yasinta Kartini

07.12.2614

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Desember 2011

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

Analisis dan Pembuatan Film Kartun

“Aira Si Peri Bunga” Berbasis

Animasi 2D

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yasinta Kartini

07.12.2614

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 04 Maret 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Komputer

Tanggal 15 Maret 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, 10 Maret 2011

Yasinta Kartini

07.12.2614

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan”

(QS Al-Insyirah : 6)

“Ilmu menunjukkan kebenaran akal, maka barang siapa yang berakal,
niscaya dia berilmu”

(Sayyidina Ali bin Abi Tholib)

Kegagalan bukanlah suatu kesalahan melainkan suatu kebahagiaan yang tertunda.

Jadilah dirimu sendiri dan banggalah dengan apa yang kamu miliki.

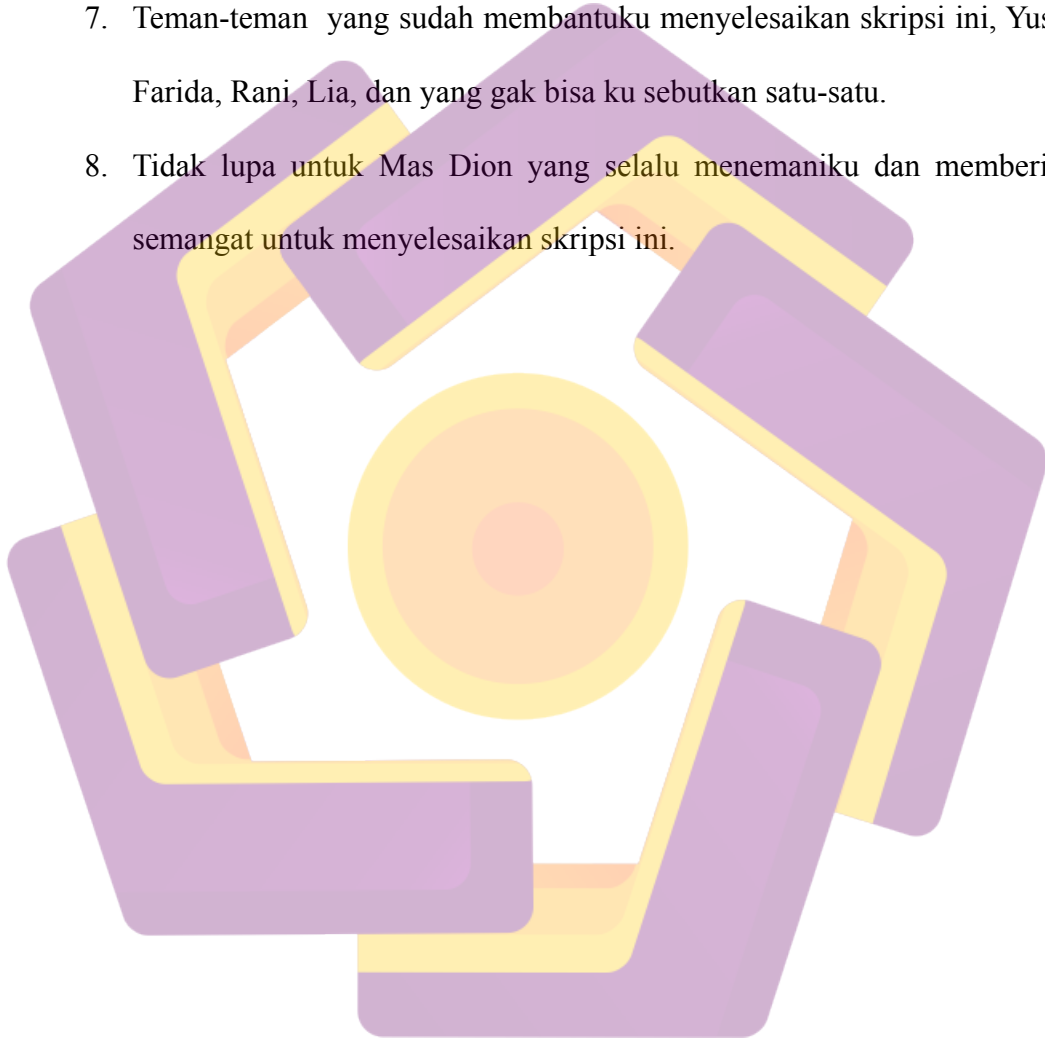
PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah – Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak terlepas bantuan dari berbagai pihak yang saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT, Pemilik segala ilmu pengetahuan di dunia ini, skripsi ini merupakan wujud dari setetes kecil ilmu dari Maha-samudra ilmu pengetahuan Allah SWT dan juga Nabi Muhammad SAW.
2. Untuk keluargaku, Mbah Kakung Siswoyo dan Mbah Putri Robi'ah, Mbah Kakung Dulkahfi dan Mbah Putri Waliyah, Mama Esty, Papa Coky, dan Pa'e Muslih. Skripsi ini merupakan salah satu hasil dari dukungan, bimbingan dan nasehat hingga mampu memberikan paradigma tersendiri dan merupakan wujud do'a dan kesabarannya hingga mampu untuk terus berusaha yang terbaik.
3. Untuk adik-adiku tercinta, Tita, Dina, Nifa, Zaka, Adam, dan juga untuk Mbak Kesi, Mbak Siti, Mbak Dida skripsi ini merupakan salah satu tanda terima kasih atas dukungannya.
4. Civitas Akademika Jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta, semoga skripsi ini dapat memberikan inspirasi dan bantuan untuk perkembangan ilmu pengetahuan di bidang Perancangan Film Kartun.
5. Untuk Ferik, Ryan, Erwinbaka, Mas Deni, dan semua anak Onegai Shelter yang sudah membantuku, skripsi ini merupakan salah satu wujud dedikasi

kepada Komunitas Onegai (Anime dan Manga) dalam misinya menyebarkan ilmu pengetahuan pembuatan kartun.

6. Teman-teman SI-KELAS-H yang sudah menemaniku dari semester 1 sampe semester 7 di AMIKOM.
7. Teman-teman yang sudah membantuku menyelesaikan skripsi ini, Yustin, Farida, Rani, Lia, dan yang gak bisa ku sebutkan satu-satu.
8. Tidak lupa untuk Mas Dion yang selalu menemaniku dan memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

*Bismillaahirrahmaanirahiim,
Assalamu'alaikum Wr. Wb.,*

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala nikmat dan rahmat – Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Analisis dan Pembuatan Film Kartun “Aira Si Peri Bunga” Berbasis Animasi 2D”** dapat terselesaikan.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT dan Rasululah, sebagai petunjuk dan penuntun dalam segala kehidupan yang dijalani penulis.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, MM Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Drs. Bambang Sudaryatno, MM Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
4. Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktunya untuk membimbing penulis.
5. Semua pihak yang telah membantu, dalam memberikan fasilitas serta dukungan kepada penulis hingga selesai penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan tulisan ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan

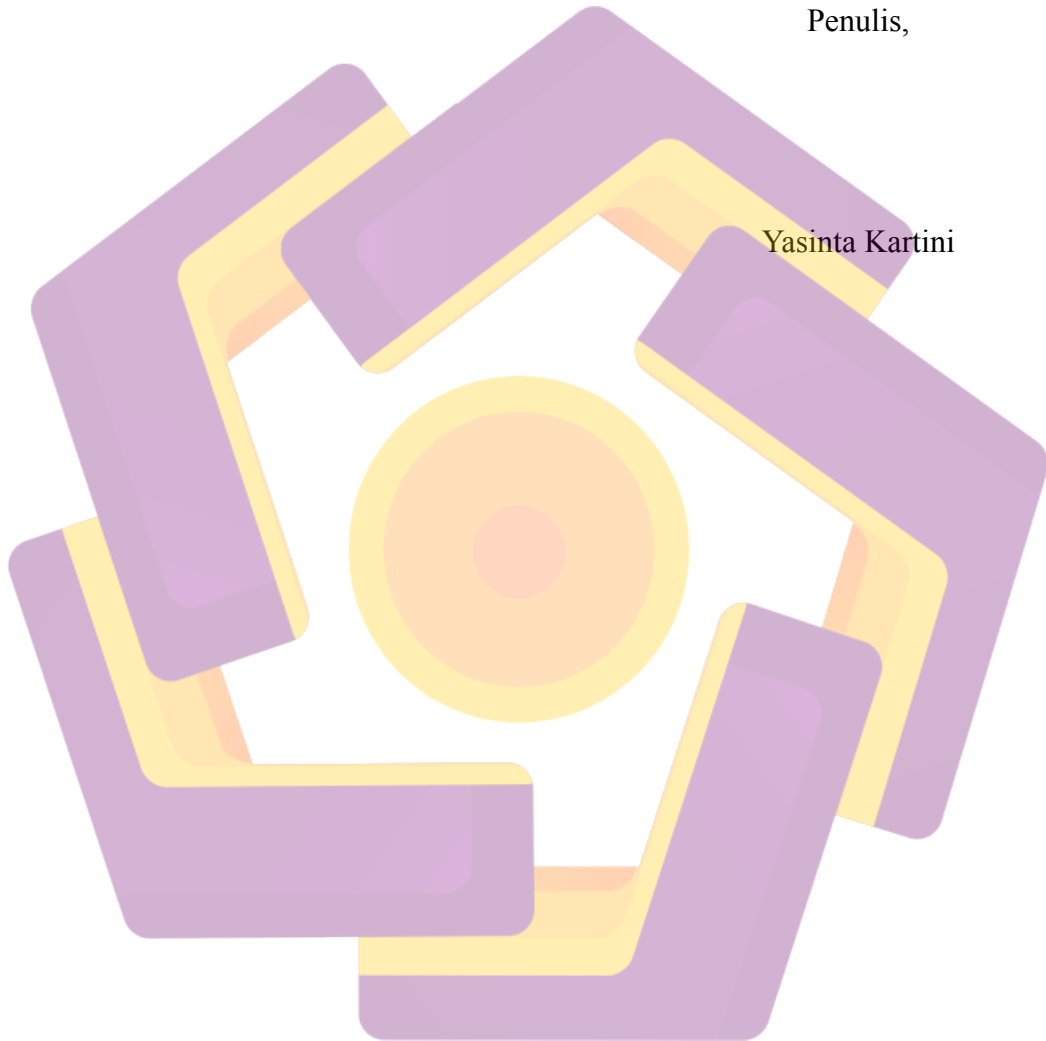
manfaat.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 10 Maret 2011

Penulis,

Yasinta Kartini



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI	xxi
ABSTRACT	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Pengertian Animasi	8
2.3. Sejarah Animasi	8
2.4. Kebutuhan Sumber Daya Manusia	10

2.4.1. Produser	10
2.4.2. Sutradara	10
2.4.3. Scriptwriter / Screenwriter	10
2.4.4. Storyboard Artist	10
2.4.5. Drawing Artist	10
2.4.6. Coloring Artist	11
2.4.7. Background Artist	11
2.4.8. Checker dan Scannerman	11
2.4.9. Editor	11
2.4.10. Sound Editor	11
2.4.11. Talent	11
2.5. Peralatan Dasar Membuat Film Animasi Kartun	11
2.5.1. Kertas (Paper)	12
2.5.2. Pencils	12
2.5.3. Penghapus pencil (Eraser)	12
2.5.4. Penahan Kertas (Pegbar)	12
2.5.5. Scanner dan Kamera Digital	12
2.5.6. Graphic Tablet	12
2.6. Prinsip Animasi	13
2.6.1. Squash and Streth	13
2.6.2. Anticipation	13
2.6.3. Staging	13
2.6.4. Straight Ahead Action and Pose to Pose	13
2.6.5. Follow Through and Overlapping Action	13
2.6.6. Slow in and Slow out	14

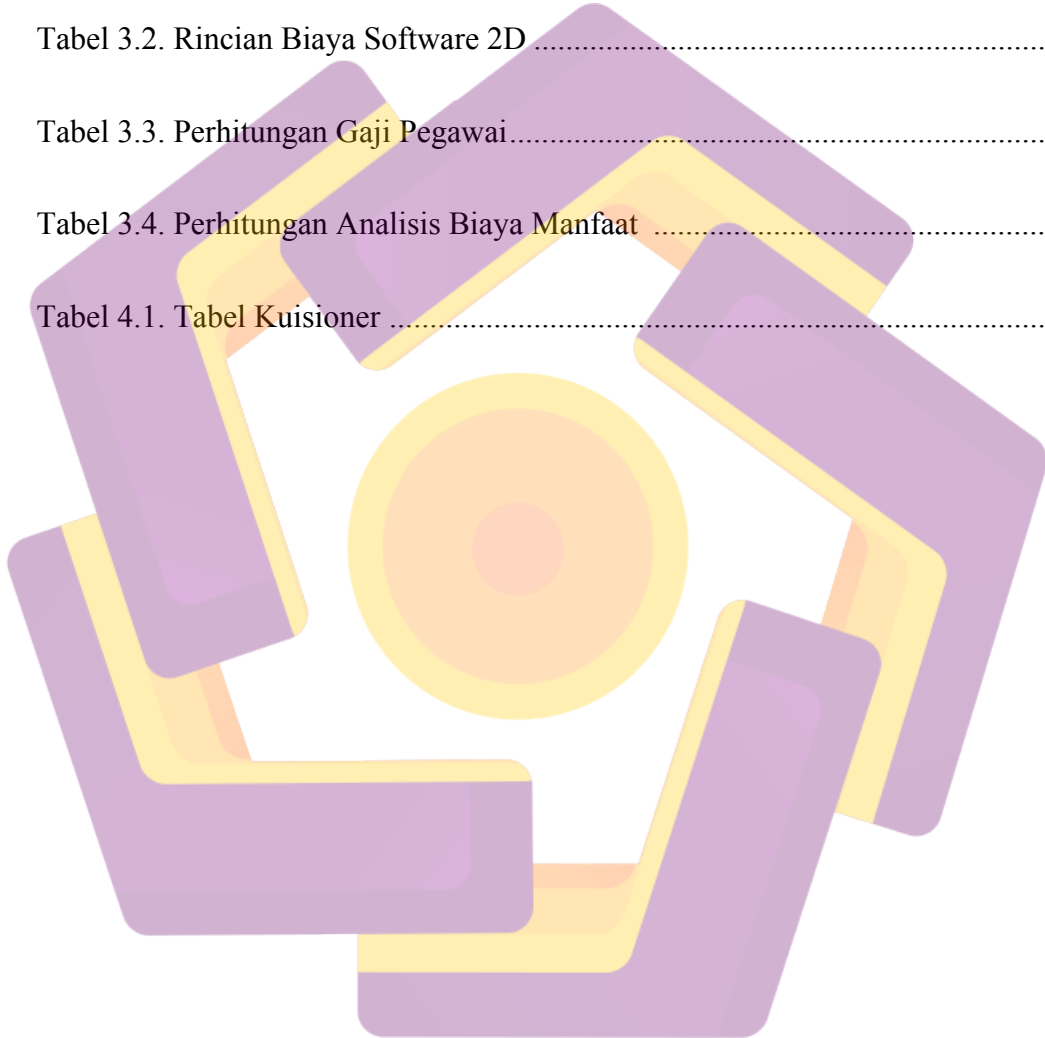
2.6.7.Arcs.....	14
2.6.8.Secondary Action.....	14
2.6.9.Timing.....	14
2.6.10.Exaggeration.....	15
2.6.11.Solid Drawing.....	15
2.6.12.Appeal.....	15
2.7.Langkah – Langkah Produksi Film Kartun.....	15
2.7.1.Prosedur Standarisasi Produksi.....	15
2.7.2.Tahap Produksi.....	16
2.8.Perangkat Lunak dalam Pembuatan Film Kartun.....	26
2.8.1.Adobe Flash CS 3 Professional.....	26
2.8.2.Adobe Premiere Pro CS3.....	27
2.8.3.Adobe Photoshop CS 3.....	27
2.8.4.Adobe Audition 1.5.....	28
2.8.5. Adobe After Effect CS 3.....	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN.....	31
3.1.Analisis Masalah.....	31
3.2.Solusi Terhadap Masalah.....	32
3.3.Analisis Kebutuhan.....	33
3.3.1.Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	33
3.3.2.Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	34
3.3.3.Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware).....	34
3.4.Analisis Biaya.....	35
3.5.Analisis Kebutuhan Crew.....	35
3.6.Pra Produksi.....	37

3.6.1.Merancang Konsep.....	37
3.6.2.Ide	39
3.6.3.Tema	39
3.6.4.Logline.....	39
3.6.5.Sinopsis.....	39
3.6.6.Diagram Scene.....	43
3.6.7.Character Development.....	45
3.7.Membuat Storyboard.....	51
3.8.Skenario/Script.....	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1.Produksi.....	54
4.1.1.Standar Karakter.....	54
4.1.2.Standar Warna Karakter.....	55
4.1.3.Standar Properti.....	56
4.1.4.Membuat Layout.....	57
4.1.5.Membuat gambar Key.....	58
4.1.6.Menentukan Timing.....	59
4.1.7.Gambar Inbetween (Inbetween Animator).....	60
4.1.8.Pembuatan Background.....	61
4.1.9.Proses Inker (Cleaning).....	62
4.2.Post Produksi.....	62
4.2.1.Scanning Gambar.....	62
4.2.2.Clean Up.....	64
4.2.3.Pewarnaan.....	64
4.2.3.1.Membuat Line Work.....	65

4.2.3.2. Memberi Warna dasar	67
4.2.3.3. Membuat Shadow dan Highlight	69
4.2.4. Editing	71
4.2.4.1. Editing Animasi dengan Adobe Flash CS3	71
4.2.4.2. Editing Animasi dengan Adobe After Effect	75
4.2.5. Dubbing	75
4.2.5.1. Merekam Suara	75
4.2.5.2. Mengurangi Noise	77
4.2.5.3. Menambah/Mengurangi Volume	79
4.2.6. Compositing atau Rendering	80
4.2.6.1. Rendering dengan Adobe Flash	80
4.2.6.2. Rendering Menggunakan Adobe After Effect	82
4.2.6.3. Rendering Menggunakan Adobe premiere	85
4.3. Kuesioner	87
4.3.1. Kelebihan Film Kartun	87
4.3.2. Kekurangan Film Kartun	88
BAB V PENUTUP	89
5.1. Kesimpulan	89
5.2. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN 1 DIAGRAM SCENE	92
LAMPIRAN 2 SKENARIO/NASKAH	93
LAMPIRAN 3 STORYBOARD	106
LAMPIRAN 4 ANIMATION CAPTURE	122
LAMPIRAN 5 QUESTIONER	129

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rincian Biaya Hardware	33
Tabel 3.2. Rincian Biaya Software 2D	34
Tabel 3.3. Perhitungan Gaji Pegawai	34
Tabel 3.4. Perhitungan Analisis Biaya Manfaat	35
Tabel 4.1. Tabel Kuisisioner	87



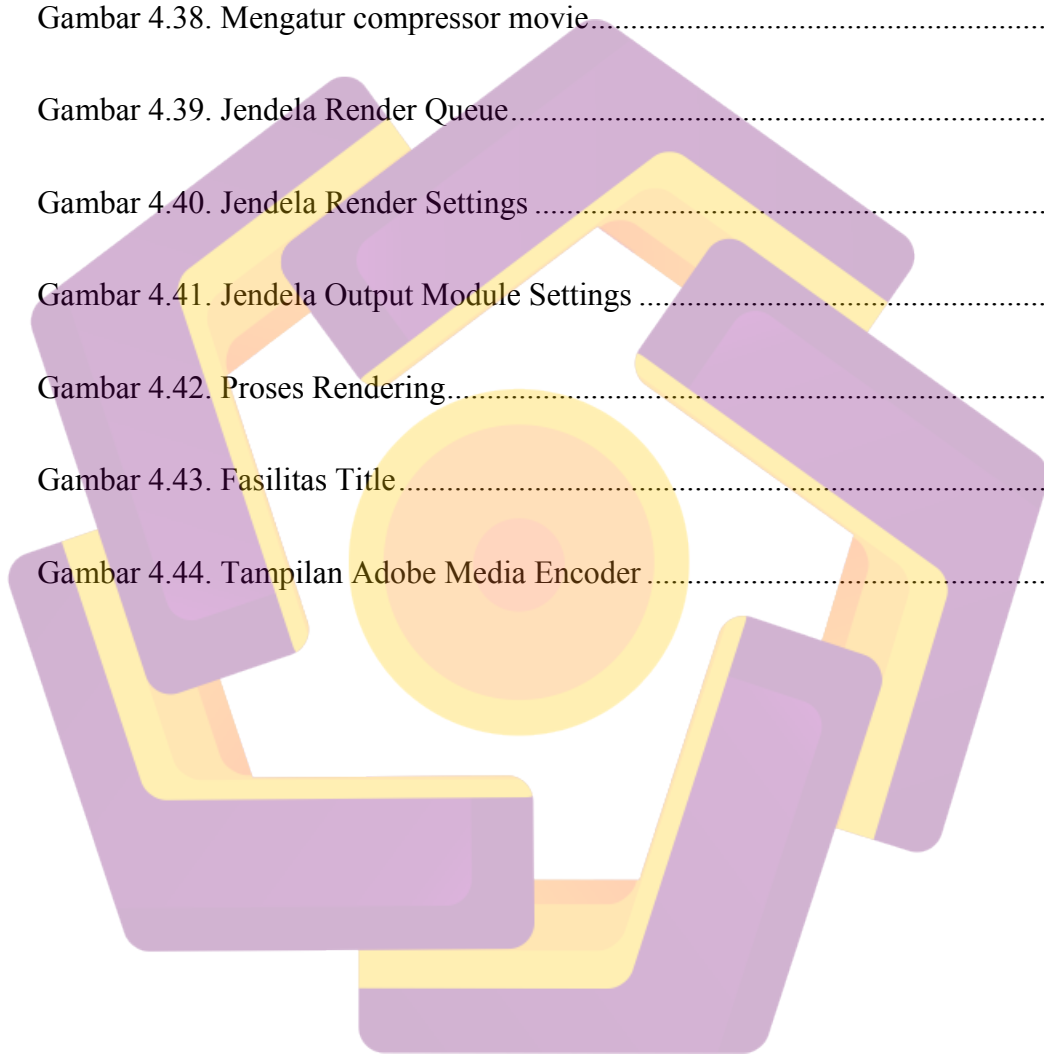
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Storyboard	19
Gambar 2.2 Contoh Gambar Key	20
Gambar 2.3 Time Mapping.....	20
Gambar 2.4 Contoh Inbetween Unlimited	21
Gambar 2.5 Skema Dubbing Basah	25
Gambar 2.6 Skema Dubbing Kering.....	25
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Flash CS 3 Professional	26
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Premiere Pro CS3	27
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS 3	28
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Audition 1.5.....	29
Gambar 2.11 Tampilan Adobe After Effect CS3.....	30
Gambar 3.1 Proses Produksi Animasi	38
Gambar 3.2 Diagram Scene “Aira si Peri Bunga”	44
Gambar 3.3 Karakter Aira.....	46
Gambar 3.4 Karakter Jasmine	47
Gambar 3.5 Karakter Cherry.....	48
Gambar 3.6 Karakter Rosetta.....	49

Gambar 3.7 Karakter Ratu Peri.....	50
Gambar 3.8 Contoh 1 Storyboard Film Kartun Aira si Peri Bunga.....	51
Gambar 3.9 Contoh 2 Storyboard Film Kartun Aira si Peri Bunga.....	52
Gambar 3.10 Contoh Skenario/Script Film Kartun Aira si Peri Bunga.....	53
Gambar 4.1 Desain Karakter.....	55
Gambar 4.2. Karakter dengan warna\.....	56
Gambar 4.3. Desain Standar Properti.....	57
Gambar 4.4. Desain Standar Vegetasi.....	57
Gambar 4.5. Layout dari cuplikan adegan film kartun Aira si Peri Bunga.....	58
Gambar 4.6. Gambar Key.....	58
Gambar 4.7. Penggabungan Gambar Key.....	59
Gambar 4.8. Timing.....	60
Gambar 4.9. Limited Inbetween.....	60
Gambar 4.10. Pengaturan karakter dan background.....	61
Gambar 4.11. Cleaning.....	62
Gambar 4.12. Macam-macam Warna.....	63
Gambar 4.13. Gambar sebelum dan sesudah clean up.....	64
Gambar 4.14. Macam macam warna.....	65
Gambar 4.15. Penggunaan load channels as selection.....	66

Gambar 4.15. Penggunaan load channels as selection.....	67
Gambar 4.17. Membuat layer rambut	68
Gambar 4.18. Memberi warna dasar pada rambut.....	68
Gambar 4.19. Gambar yang telah diberi warna dasar.....	69
Gambar 4.20. Gambar yang telah jadi	70
Gambar 4.21 Document properties	71
Gambar 4.22. Import image 1	72
Gambar 4.23. Import image 2	72
Gambar 4.24. Penyusunan gambar	73
Gambar 4.25. Gerak Mulut	74
Gambar 4.26. Export movie.....	74
Gambar 4.27. New Waveform Dialog	76
Gambar 4.28. Transport Controls	76
Gambar 4.29. Seleksi Noise.....	77
Gambar 4.30. Jendela Noise Reduction.....	77
Gambar 4.31. Seleksi Waveform	78
Gambar 4.32. Waveform Setelah Noise Dihilangkan.....	78
Gambar 4.33. Jendela Echo	79
Gambar 4.34. Jendela Amplify/Fade	80

Gambar 4.35. Export movie	80
Gambar 4.36. Menyimpan file movie	81
Gambar 4.37. Mengatur dimensi movie	81
Gambar 4.38. Mengatur compressor movie.....	81
Gambar 4.39. Jendela Render Queue.....	82
Gambar 4.40. Jendela Render Settings	83
Gambar 4.41. Jendela Output Module Settings	84
Gambar 4.42. Proses Rendering.....	84
Gambar 4.43. Fasilitas Title.....	85
Gambar 4.44. Tampilan Adobe Media Encoder	86



INTISARI

Multimedia merupakan konsep visualisasi yang menggabungkan beberapa media menjadi sebuah interface yang menarik dan mampu memberikan tingkat pemahaman terhadap materi yang di sajikan lebih baik. Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi dibidang multimedia dewasa ini telah berkembang pesat, sehingga membuat kehidupan manusia sedemikian menyenangkan. Contoh perkembangan teknologi tersebut sangat mudah ditemui, misalnya penggunaan teknologi multimedia dalam pembuatan film kartun. Film animasi kartun memang semata-mata sebagai hiburan untuk anak-anak. Namun dewasa ini film animasi kartun sudah menjadi konsumsi semua umur dan semua kalangan. Karena genre film itu memang dikhususkan untuk konsumsi remaja atau dewasa. Seperti genre percintaan, horor, misteri dan fiksi ilmiah.

Animasi ini bercerita tentang peri bernama Aira, dia hidup di negri d atas awan bersama teman-temannya, karena peri tidak punya orang tua. Tidak banyak orang yang tahu bahwa warna-warni indah pada bunga sebenarnya berasal dari serbuk peri. Setiap sore mereka turun ke bumi untuk menaburkan serbuk-serbuk warna pada kelopak-kelopak bunga. Para peri bunga tinggal di awan-awan yang empuk diatas sana. Mereka menaburkan serbuk bunga sesuai dengan warna sayap mereka. Dan mereka akan sangat sibuk disaat musim semi tiba. Karena pada saat itu banyak sekali bunga-bunga yang bermekaran.

Penggambaran kharakter tokoh film kartun “Aira si Peri Bunga” ini lebih condong kefilm kartun jepang, atau yang lebih dikenal dengan sebutan anime. Hal ini dikarenakan penulis menyukai cara penggambaran anime jepang yang bermata besar, yang menggambarkan impian mereka yang besar. Penulis ingin membuat sebuah film kartun yang bermakna seperti halnya film-film kartun jepang yang selalu berisikan semangat hidup dan pelajaran hidup itu sendiri. Sehingga nantinya film kartun “Aira si Peri Bunga” ini tak hanya sekedar menghibur, namun juga bermakna bagi para pemirsanya.

Kata kunci : Kartun, Animasi, Jepang, Genre, Film, Multimedia.

ABSTRACT

Multimedia is the concept of visualization that combines multiple media to be an attractive interface and is able to provide a level of understanding of the material in the present better. The development of information technology especially in the field of multimedia technology today has grown rapidly, thus making human life so enjoyable. Examples of such technological developments is very easily found, for example the use of multimedia technology in making cartoons. Film animation cartoon is solely as entertainment for children. But today's animated cartoon movie has become a consumer of all ages and all walks of life. Because the genre of the film is devoted to consumption of adolescents or adults. Like the genre of romance, horror, mystery and science fiction.

This animation tells the story of a fairy named Aira, he lived in the city of d above the clouds with her friends, because fairies do not have parents. Not many people know that the beautiful colors of the flower is actually derived from the fairy dust. Every afternoon they descended to earth to sow filings color on petals. The flower fairies live in the soft clouds up there. They sow the pollen matches the color of their wings. And they will be very busy when spring arrives. Because at that time a lot of flowers blooming.

Depictions kharakter cartoon character "Aira si Peri Bunga" is more inclined kefilm Japanese cartoons, or better known as anime. This is because the author liked the way the depiction of big-eyed Japanese anime, which describe their dreams big. The author would like to make a meaningful cartoon as well as Japanese cartoon movies that always contains the spirit of life and lessons of life itself. So that later the cartoon movie "Aira si Peri Bunga" is not merely entertain, but also meaningful to the audience.

Keywords : *Cartoon, Animation, Japan, Genre, Film, Multimedia*

