

**MEMBUAT VIDEO KLIP KARTUN “ IN PIECES ” DENGAN TEKNIK  
2D HYBRID ANIMATION**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Kholifatur Rohman**

**04.12.0889**

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

**MEMBUAT VIDEO KLIP KARTUN “ IN PIECES ” DENGAN TEKNIK  
2D HYBRID ANIMATION**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Kholifatur Rohman**

**04.12.0889**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEMBUAT VIDEO KLIP KARTUN “ IN PIECES ” DENGAN TEKNIK  
2D HYBRID ANIMATION**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kholifatur Rohman**

**04.12.0889**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi  
Pada tanggal 07 April 2009

**Dosen Pembimbing,**



**M. Suyanto, Prof. Dr, M. M.**

**NIK. 190302001**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### MEMBUAT VIDEO KLIP KARTUN “ IN PIECES ” DENGAN TEKNIK 2D HYBRID ANIMATION

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kholifatur Rohman**

**04.12.0889**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 29 November 2012

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

M. Suyanto, Prof. Dr, M. M.

**NIK. 190302001**

M. Rudyanto Arief, MT

**NIK. 190302098**

Tonny Hidayat, M.Kom

**NIK. 190302182**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 14 Desember 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



M. Suyanto, Prof. Dr, M. M.

**NIK. 190302001**

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

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu 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, juli 2012

**Kholifatur Rohman**

**NIM. 04.12.0889**

## **MOTTO**

***Sesungguhnya kita milik Allah dan hanya kepada-Nya kita kembali***

***Hidup ini indah maka berjuanglah, jangan pernah menyerah dan putus asa, terus semangat***

***Hidup mulia atau mati syahid, kerjakan untuk dunia kita seakan kita hidup selamanya dan kerjakan untuk akhirat kita seakan kita akan mati esok hari***

***Masa depan kita ada ditangan kita sendiri, tidak ada yang bisa merubah selain diri kita sendiri, selalu kerjakan yang bermanfaat, yang terbaik menurut kita maka kita akan berbahagia***

***Manusia itu mulia selama harga dirinya belum ternoda***

***Jadikan sabar dan ikhlas pedoman hidup kita***

***Jangan jadi orang munafik, jujurilah, katakan yang sebenarnya walaupun itu pahit***

## PERSEMBAHAN

*Skripsi ini kupersembahkan untuk :*

- Allah SWT, yang telah memberikan hikmah dan karunia-Nya sampai saya dapat menyelesaikan tugas sebagai seorang mahasiswa dengan baik dan lancar.
- Ayahanda tercinta bapak Mulhakim, SE dan Ibunda tercinta ibu Siti Carsilah, S,Pd, terima kasih atas semua doa dan dukungannya dan telah menuntunku sampai seperti sekarang ini.
- Adik ku tersayang Fitriatur Rofifah yang selalu memberikan ku motifasi dan dukungannya.
- Tyle my best friend yang telah membantuku menggambar hasil karya ku.
- Suci Kekasih yang slalu membarikan aku kebahagiaan , Kusuma yang slalu membantu dan memotifasiku disaat susah, Wati yang membawaku dalam kebaikan.
- Para guru dan dosenku Tauladan ku yang telah mengajariku dari A – Z
- Keluarga besarku yang telah banyak membantuku dan meng support ku.
- Teman-teman yang slalu dihati ku Eray, Dedy, Baha, Erna, Yadi, Riyan, Mery, Anak kost Pinkky dan banyak lagi.
- Dan Semua yang gak bisa ku sebutkan satu per satu karena keterbatasan ingatan *thanks for all*

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Segala Puji dan syukur penulis kepada Allah SWT karena dengan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “MEMBUAT VIDEO KLIP KARTUN “IN PIECES” DENGAN TEKNIK 2D HYBRID ANIMATION”

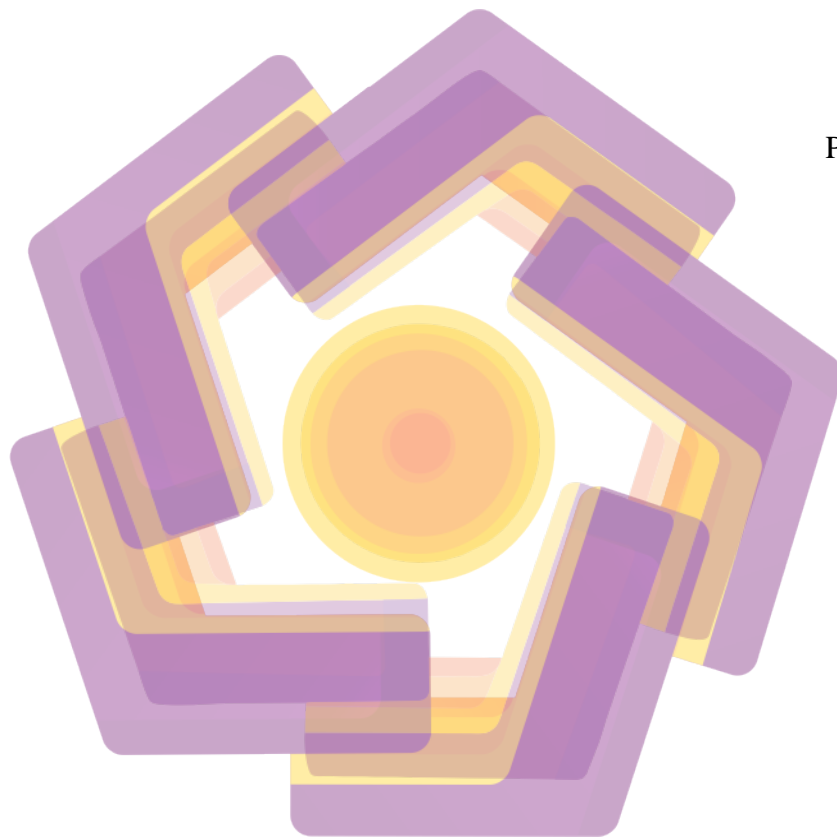
Dalam Penyusunan skripsi ini tak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

- Allah SWT atas kesehatan yang telah diberikan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bimbingan, saran, serta masukan-masukan demi sempurnanya penulisan skripsi ini.
- Bapak Prof. Dr. M. Syanto, M.M. selaku direktur STMIK "AMIKOM".
- Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Orang tua dan keluarga yang telah banyak memberi motivasi serta doa untuk penulis.
- Adex yang selalu membantu dan memberikan motivasi
- Teman-teman yang banyak membantu dari berbagai aspek dan segala pihak hingga terselesainya penulisan skripsi ini.



Penulis menyadari, penulisan skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun bagi penulis sehingga mendekati kesempurnaan dan jauh lebih berkualitas. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum.wr.wb



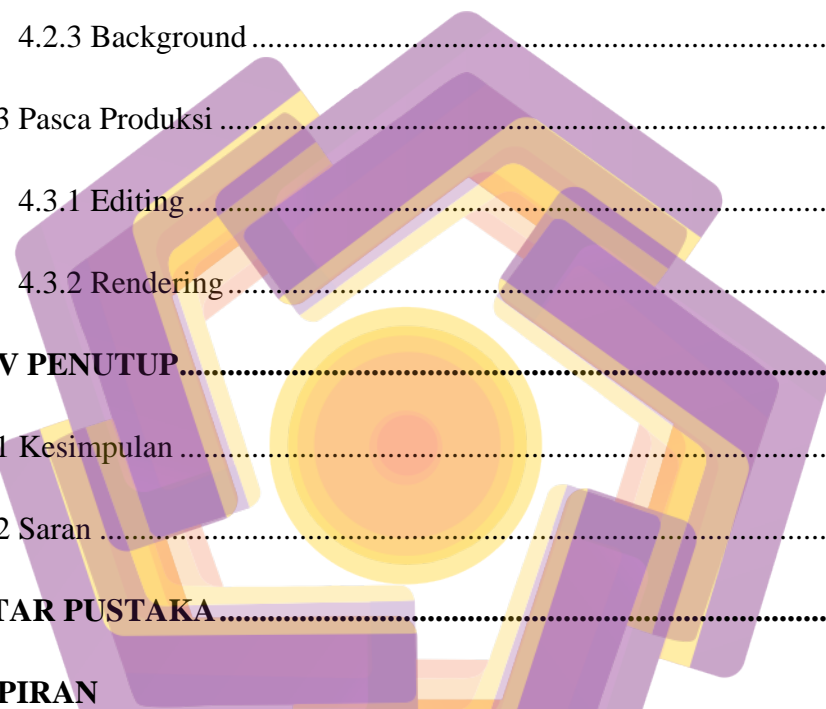
Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penyusunan .....	4
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II DASAR TEORI.....</b>	<b>7</b>

2.1 Animasi .....	7
2.1.1 Pengertian Animasi .....	7
2.1.2 Perinsip Dasar Animasi.....	7
2.1.3 Awal Dunia Animasi.....	8
2.1.4 Perkembangan Dunia Animasi .....	11
2.1.4.1 Animasi Klasik.....	11
2.1.4.2 Boneka Animasi .....	12
2.1.4.3 Animasi Komputer.....	12
2.1.5 Film Kartun Animasi .....	13
2.2 Multimedia .....	14
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	14
2.2.2 Sejarah Multimedia.....	15
2.2.3 Perkembangan Multimedia .....	16
2.3 Anime.....	16
2.3.1 Pengertian Anime.....	16
2.3.2 Sejarah Anime.....	17
2.3.2.1 Generasi Pertama Anime .....	17
2.3.2.2 Generasi Kedua Anime .....	17
2.4 Dasar Pembuatan Film Kartun.....	18
2.4.1 Peralatan Dasar Pembuatan Film Kartun .....	18
2.4.2 Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	21

2.5 Software Yang Digunakan.....	24
2.5.1 Macromedia Flash Mx .....	24
2.5.2 Adobe Photoshop CS2 .....	25
2.5.3 Adobe After Effect 7.0.....	26
2.5.4 Adobe Audition 2.0.....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KLIP KARTUN.....</b>	<b>28</b>
3.1 Analisis Video Klip Kartun .....	28
3.1.1 Analisis SWOT .....	28
2.1.2 Analisis Biaya dan Manfaat .....	29
3.2 Perancangan Video Klip Kartun .....	36
3.2.1 Idea.....	36
3.2.2 Tema .....	37
3.2.3 Logline .....	37
3.2.4 Sinopsis .....	38
3.2.5 Diagram Scene.....	42
3.2.6 Smart In Video Klip Kartun.....	43
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
4.1 Pra Produksi .....	44
4.1.1 Treatment .....	48
4.1.2 Skenario .....	48
4.1.3 Storyboard.....	48



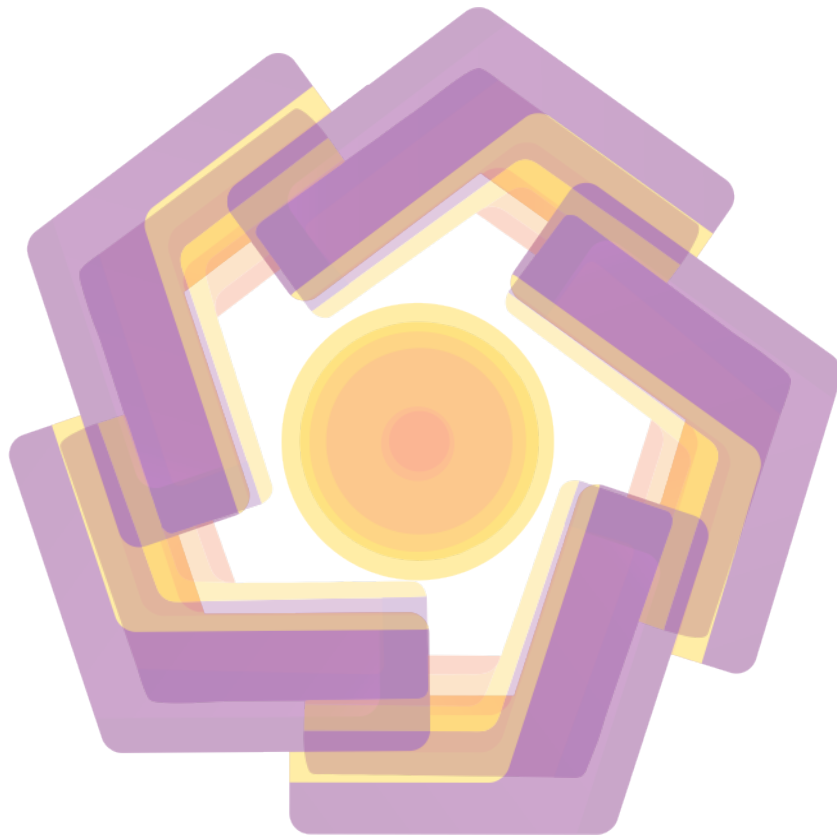
4.1.4 Membuat Standar Karakter Tokoh.....	49
4.1.5 Merancang Warna Tokoh.....	52
4.2 Produksi .....	53
4.2.1 Pembuatan Key .....	53
4.2.2 Animasi In Betweener.....	54
4.2.3 Background .....	55
4.3 Pasca Produksi .....	57
4.3.1 Editing.....	57
4.3.2 Rendering.....	59
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>61</b>
5.1 Kesimpulan .....	62
5.2 Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Walter Akias Disney .....	9
Gambar 2.2 Mickey Mouse.....	10
Gambar 2.3 Macromedia Flash MX .....	24
Gambar 2.4 Adobe Photoshop CS2 .....	25
Gambar 2.5 Adobe Affter Effect 7.0.....	26
Gambar 2.6 Adobe Audition 2.0.....	27
Gambar 4.1 Karakter Tokoh Nelly .....	50
Gambar 4.2 Karakter Tokoh Deus .....	51
Gambar 4.3 Karakter Tokoh Casy .....	52
Gambar 4.4 Warna Karakter .....	53
Gambar 4.5 Pembuatan Key .....	54
Gambar 4.6 Background .....	55

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perangkat Keras Hardware .....	30
Tabel 3.2 Tabel Software .....	31
Tabel 3.3 Rincian Biaya Pengembangan Sistem .....	31



## INTISARI

Pada saat ini perkembangan Dunia kartun yang semakin pesat menuntut setiap instansi baik negeri atau swasta berlomba-lomba meningkatkan sumber daya manusia untuk menciptakan film yang bagus dan menarik guna meningkatkan kualitas dan daya saing. Salah satu yang terkena dampak ini adalah para animator muda yang belajar di STMIK AMIKOM. Amikom merupakan instansi pendidikan yang berperan dalam mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu bersaing dalam dunia animasi yang memberikan fasilitas lengkap guna mendukung pembuatan film kartun.

Sulitnya mempelajari pembuatan kartun ini yang mendorong saya untuk menciptakan hasil karya yang mudah di pahami dan di pelajari serta tidak memakan biaya yang banyak, semua cara pembuatan di inspirasi dari berbagai hasil karya sebelumnya seperti Film Kartun Abdan namun yang ingin saya tuangkan di sini adalah cara pembuatan dari Video klip kartun yang menggabungkan sebuah cerita singkat yang tertuang dalam sebuah alunan lagu, yang membuat lagu itu lebih hidup dengan tokoh yang tercipta dari karakter yang di sesuaikan dengan ide cerita.

Permasalahan yang akan dibahas dalam hal ini adalah bagaimana merancang sebuah video klip kartun yang bertujuan untuk mempermudah pemula untuk memulai pembuatan film kartun. Adapun metode pengumpulan data dengan observasi secara tidak langsung, studi pustaka, internet. Untuk perancangan pembuatan video klip kartun sendiri melalui beberapa tahap antara lain proses Pra Produksi, Proses produksi dan proses Pasca produksi, sampai terciptanya sebuah Video Klip Kartun. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu Adobe Photoshop, Flash MX, After Effect, Adobe Audition.

**Kata kunci :** Membuat video klip kartun “in pieces” dengan teknik 2d hybrid animation



## **ABSTRACT**

*At this time the development of the cartoon world is rapidly increasing demand any public or private agencies both vying to improve human resources to create a good and interesting films in order to improve the quality and competitiveness. One of the affected are the young animators who studied in STMIK AMIKOM. Amikom an educational institution that is contributing to the nation's next generation of printing quality and can compete in the world of animation that provides comprehensive facilities to support the making of cartoons.*

*The difficulty of studying making this cartoon which prompted me to create a whole that is easy to work and learn to understand and does not cost a lot, all the way in the manufacture of inspiration from the works of such film before its Abdan card but I want to pour here's how Video clips of cartoon creation that combines a short story contained in a song, which makes the song more alive with characters created from the characters that are customized with story ideas.*

*Issues that will be addressed in this regard is how to design a video cartoon that aims to facilitate the novice to start filming the cartoon. The method of collecting data by observation indirectly, library research, internet. to design their own cartoon making a video clip through several stages such as the Pre-Production, Post-Production process and production processes, through the creation of a Video Clip Cartoon. The software used to create this application is Adobe Photoshop, Flash MX, after Effects, Adobe Audition.*

**Keywords:** *Making video clip carton "in pieces" with techniques hybrid 2D Animation*