

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D

“LEGENDA DANAU TOBA”



disusun oleh:

Veronica Wahyu K

08.12.2886

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2013

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D

“LEGENDA DANAU TOBA”

Skripsi

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



disusun oleh:

Veronica Wahyu K

08.12.2886

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D
“LEGENDA DANAU TOBA”**

yang dipersembahkan dan disusun oleh :

Veronica Wahyu K

08.12.2886

telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi
pada tanggal 6 November 2012

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D
"LEGENDA DANAU TOBA"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Veronica Wahyu K.
08.12.2886

telah dipertahankan didepan dewan penguji
pada tanggal 16 Maret 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

M. Rudvanto Arief, MT
NIK. 190302098

Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom
NIK. 190302008

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 1 April 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, 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 di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan 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 dibutkan dalam daftar pustaka.

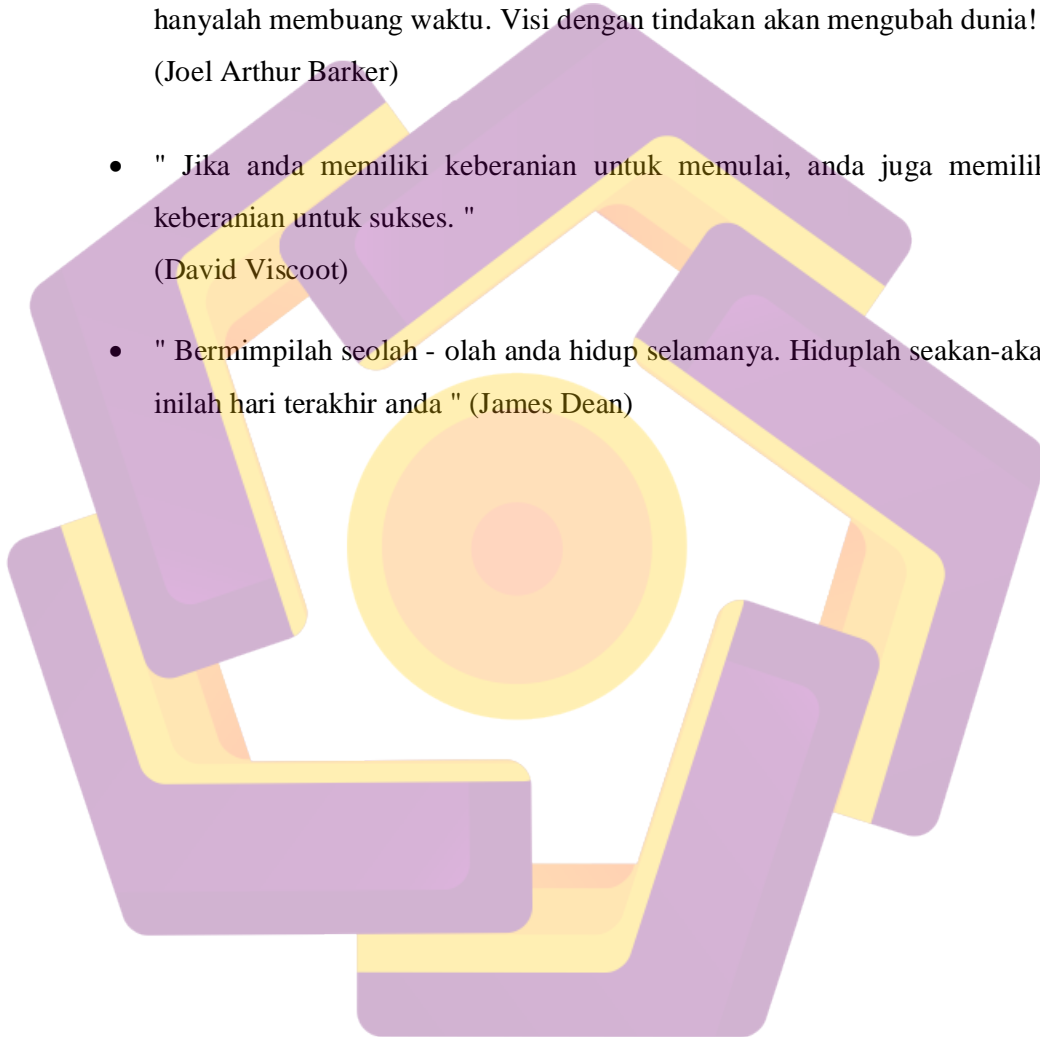
Yogyakarta, 19 April 2013

Veronica Wahyu K

08.12.2886

MOTTO

- " Visi tanpa tindakan hanyalah sebuah mimpi. Tindakan tanpa visi hanyalah membuang waktu. Visi dengan tindakan akan mengubah dunia! "
(Joel Arthur Barker)
- " Jika anda memiliki keberanian untuk memulai, anda juga memiliki keberanian untuk sukses. "
(David Viscoat)
- " Bermimpilah seolah - olah anda hidup selamanya. Hiduplah seakan-akan inilah hari terakhir anda " (James Dean)



PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan kepada:

- Orang tua saya, Bapak dan Ibu Bambang yang selalu mendukung saya, terutama dalam pendidikan hingga jenjang perguruan tinggi. Memberikan semua yang mereka punya untuk masa depan anaknya.
- Saudara-saudara saya, mas apri, mba ayu, dek dina serta keponakan-keponakan tercinta alvaro dan chatarina yang selalu memberikan senyum kebahagiaannya sehingga memberikan saya semangat yang luar biasa dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Someone special Mr. Andong (Anton Kurniawan), yang telah meluangkan banyak tenaga, dan waktunya untuk mendukung saya dalam proses pengerjaan skripsi ini sampai selesai.
- Sahabat-sahabat tercinta, yulex, aris, dina, adit, nino, sanusi, diki, dan semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, karena kalianlah saya bisa semakin semangat dan semakin termotivasi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan limpahannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul PERANCANGAN FILM KARTUN 2D 'LEGENDA DANAU TOBA' ini sesuai dengan yang direncanakan. Begitu banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, maka perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,M.M, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Drs.Bambang Sudaryatno,MM selaku Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi.
3. Bapak Hanif Al Fatta,M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam mengerjakan skripsi.
4. Kepada semua pihak yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya laporan skripsi ini.

Yogyakarta, 19 April 2013

Penulis

DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Pernyataan.....	iv
Motto.....	v
Persembahan.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
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 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika.....	5
II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Animasi.....	7

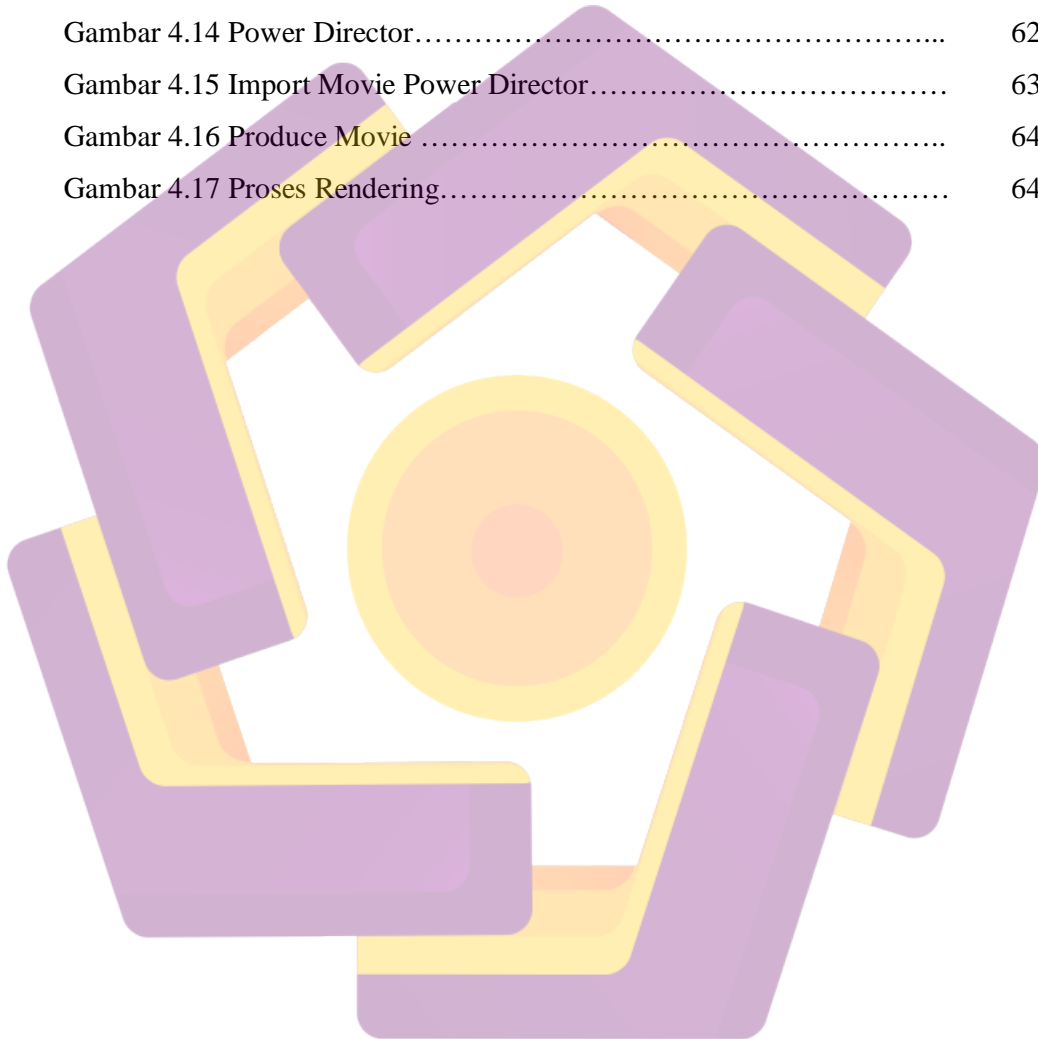
2.2	Pengertian Animasi.....	8
2.3	Macam-macam Animasi.....	8
2.4	Prinsip Animasi.....	13
2.5	Teknik Produksi Animasi.....	21
2.5.1	Stop Motion Animation.....	22
2.5.2	2D Hybrid Animation.....	24
2.5.3	2D Digital Animation.....	26
2.6	Proses Pembuatan Animasi.....	28
2.6.1	Tahap Pra Produksi.....	28
2.6.2	Tahap Produksi.....	30
2.6.3	Tahap Pasca Produksi.....	31
III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN.....		33
3.1	Tahapan Analisis Film Animasi.....	33
3.2	Analisis Kebutuhan.....	34
3.3	Merancang cerita dan naskah film.....	40
3.3.1	Ide cerita.....	40
3.3.2	Tema.....	40
3.3.3	Logline.....	41
3.3.4	Sinopsis.....	41
3.3.5	Diagram scene.....	44
3.3.6	Karakter tokoh.....	48
3.3.7	Storyboard.....	49
IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		53
4.1	Produksi.....	53

4.1.1 Menggambar Tokoh.....	53
4.1.2 Proses Cleaning.....	55
4.1.3 Proses Scaning.....	55
4.1.4 Pembuatan Background.....	57
4.1.5 Pewarnaan (Coloring).....	59
4.1.6 Proses Animasi.....	59
4.1.7 Dubbing.....	60
4.2 Pasca Produksi.....	61
4.2.1 Editing.....	61
4.2.2 Rendering.....	62
V PENUTUP.....	64
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	xiii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Strech.....	14
Gambar 2.2 Anticipation.....	15
Gambar 2.3 Staging.....	15
Gambar 2.4 Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose.....	16
Gambar 2.5 Follow-Through and Overlapping Action.....	17
Gambar 2.6 Slow In – Slow Out.....	17
Gambar 2.7 Arcs.....	18
Gambar 2.8 Secondary Action.....	18
Gambar 2.9 Timing.....	19
Gambar 2.10 Exaggeration.....	20
Gambar 2.11 Solid Drawing.....	20
Gambar 2.12 Contoh Storyboard.....	29
Gambar 3.1 Diagram Scene “Legenda Danau Toba”.....	47
Gambar 3.2 Tokoh Toba.....	48
Gambar 3.3 Tokoh Putri Ikan.....	48
Gambar 3.4 Tokoh Samosir.....	49
Gambar 3.4 Storyboard “Legenda Danau Toba”.....	52
Gambar 4.1 Key animation berjalan.....	53
Gambar 4.2 Animasi Limited.....	54
Gambar 4.3 Animasi Unlimited.....	55
Gambar 4.4 Tampilan HP Solution Center.....	56
Gambar 4.5 Tampilan scan picture button.....	56
Gambar 4.6 Proses Scanning.....	57
Gambar 4.7 Background.....	58
Gambar 4.8 Proses leveling.....	59

Gambar 4.9 Pewarnaan pada Adobe Illustrator CS5.....	60
Gambar 4.10 Pengaturan Setting Adobe Flash.....	60
Gambar 4.11 Pengaturan Pergerakan Pada Layer.....	61
Gambar 4.12 Export Movie.....	61
Gambar 4.13 Proses Audacity.....	62
Gambar 4.14 Power Director.....	62
Gambar 4.15 Import Movie Power Director.....	63
Gambar 4.16 Produce Movie	64
Gambar 4.17 Proses Rendering.....	64



INTISARI

Didunia yang makin maju ini, multimedia sangatlah berperan penting dalam kehidupan manusia. Banyak hal yang dapat kita manfaatkan dari multimedia salah satunya adalah film animasi. Film animasi dibuat sedemikian rupa agar serupa dengan obyek yang ingin kita tampilkan. Film animasi ditujukan agar mendapatkan perhatian masyarakat sehingga akan lebih mudah untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam film animasi tersebut.

Indonesia terkenal dengan banyak budayanya mulai dari tarian, bahasa maupun cerita rakyat yang dimilikinya. Cerita rakyat yang dimiliki Indonesia sangatlah banyak karena berasal dari wilayah-wilayah yang tersebar diseluruh Indonesia. Namun sangat disayangkan karena ternyata dizaman yang semakin maju ini ternyata warisan-warisan budaya ini telah dilupakan oleh masyarakat.

Pembuatan film animasi 2D dapat digunakan sebagai sarana penyampaian mengenai cerita rakyat yang diharapkan dapat membantu masyarakat untuk tetap mempelajari warisan warisan budaya yang dimiliki, seperti contohnya cerita rakyat “Legenda Danau Toba”. Film animasi “Legenda Danau Toba” yang dibuat dengan teknik 2D menyajikan tampilan tokoh yang sederhana namun tetap menarik dengan background yang tidak kalah dengan teknik animasi lainnya.

Kata kunci : Film animasi, warisan budaya, animasi 2D.

ABSTRACT

The world is more advanced, multimedia is very important in human life. Many things that we can use one of multimedia is animated. Animated film made in such a way that is similar to the object that we want to show. Animated films are intended to get people's attention so that it will be easier to convey the message contained in the animated film.

Indonesia is famous for its many cultures ranging from dance, language and folklore has. Folklore that Indonesia is very much because they come from areas throughout Indonesia. But it is unfortunate because it turns out that the more advanced era, it turns out this cultural heritage has been forgotten by society.

2D animation film-making can be used as a means of delivery of the folklore that is expected to help the people to keep studying owned heritage cultural heritage, such as folklore eg "Legend of Lake Toba". Animated film "Legend of Lake Toba" made with 2D technique presents figures look simple yet attractive with a background that is not inferior to other animation techniques.

Keywords: *animated film, cultural heritage, 2D animation.*