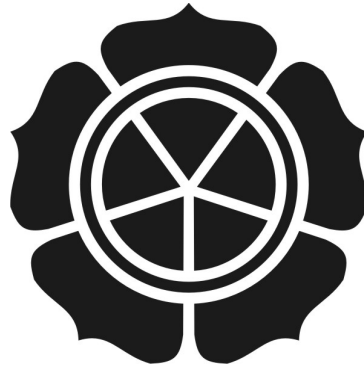


**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI
“ULAH SI COPY PASTE”**

Skripsi

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



disusun oleh:

Yuli Atsari Prastiwi

08.12.2902

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Film Kartun 2 Dimensi
"ULAH SI COPY PASTE"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yuli Atsari Prastiwi

08.12.2902

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Desember 2011

Dosen Pembimbing



M. Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Film Kartun 2 Dimensi
"ULAH SI COPY PASTE"**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yuli Atsari Prastiwi

08.12.2902

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Desember 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

M. Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098

Sudarmawan, MT.
NIK. 190302035



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 April 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan 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 untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi 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, November 2011

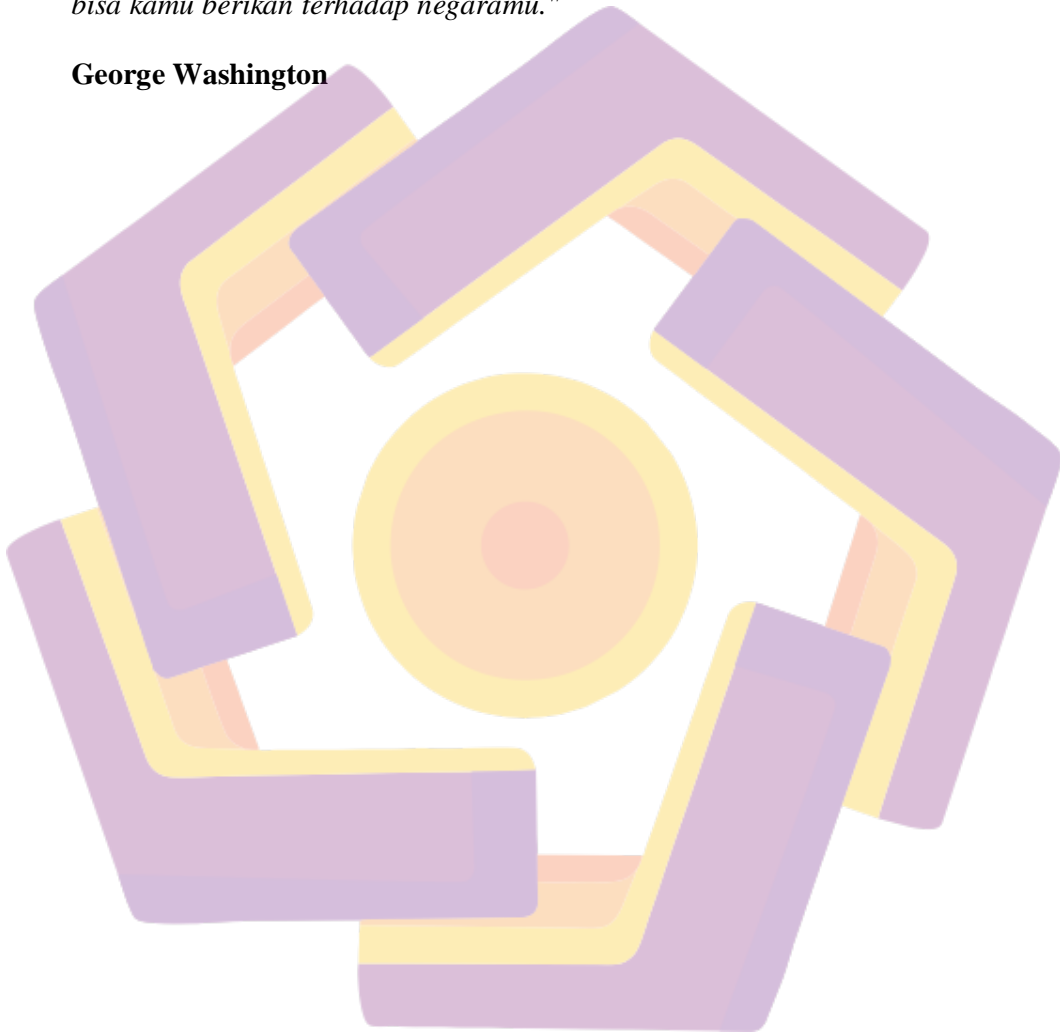
Yuli Atsari Prastiwi

08.12.2902

MOTTO

"Jangan tanyakan apa yang bisa negara berikan padamu, tapi tanyakan apa yang bisa kamu berikan terhadap negaramu."

George Washington



PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur Skripsi ini ku persembahkan untuk:

- ❖ Allah SWT yang telah memberiku kekuatan, hidayah dan petunjuk untuk menyelesaikan amanah ini.
- ❖ Almarhumah Ibuku yang telah melahirkan aku dan membesarkan aku dengan cinta kasih sayang yang tulus ikhlas yang tak ternilai harganya.
- ❖ Bapakku yang telah memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral, spriritual dan material yang tak ternilai harganya.
- ❖ Kakak-kakakku Aprilia Mega dan Retno Risty yang selalu memberiku semangat dalam hidupku dan membantu dalam pengerjaan Skripsi ini.
- ❖ Supar Hero bukan Super hero hehehe
- ❖ Teman-teman jurusan Sistem Informasi, khususnya Wati Nuraeni. Aris, Yustitia, Arum, Lina, Via THANK'S ALL

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karuniaNya yang diberikan, serta sholawat dan salam kami ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI ULAH SI COPY PASTE”.

Penyusunan skripsi ini merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

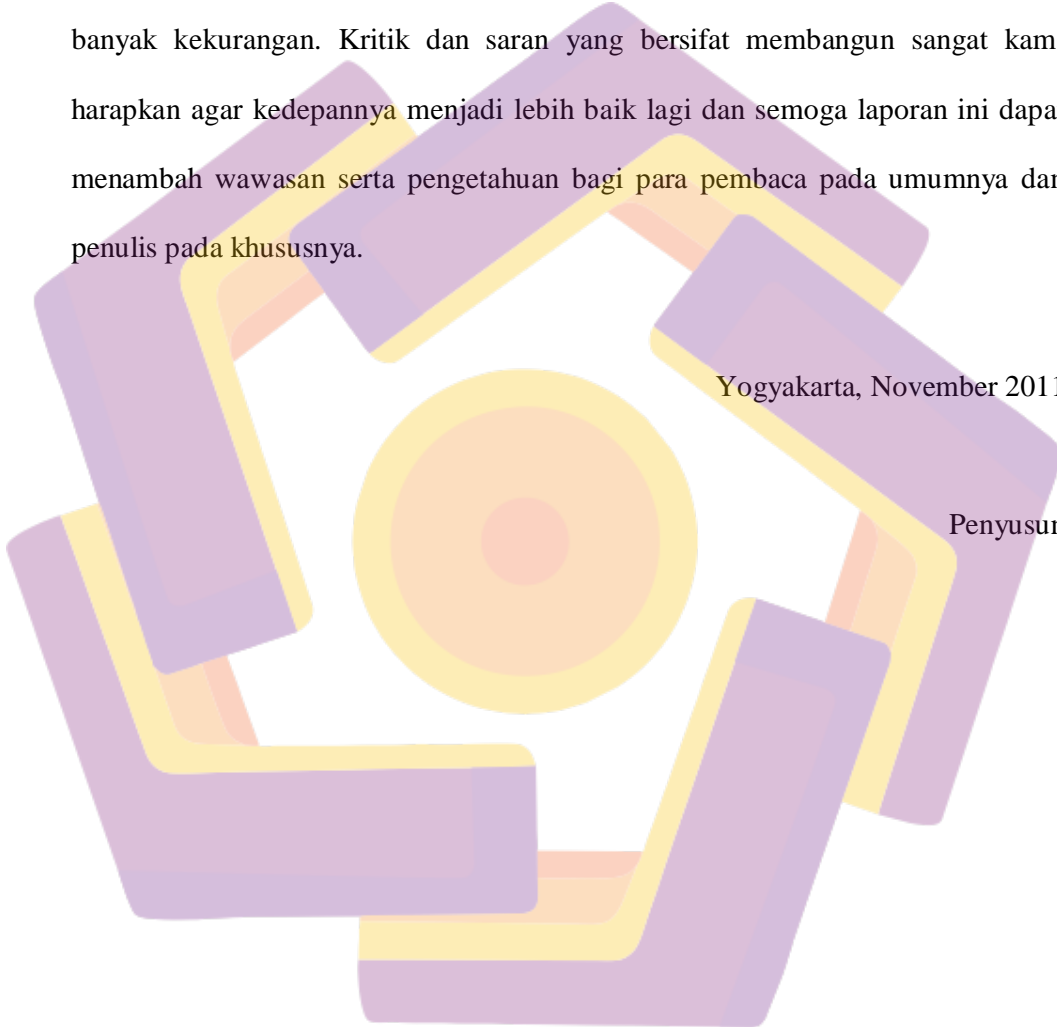
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan.
4. Seluruh staff dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

7. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu di lembar ini.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa penulisan Skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan agar kedepannya menjadi lebih baik lagi dan semoga laporan ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan bagi para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, November 2011

Penyusun



DAFTAR ISI

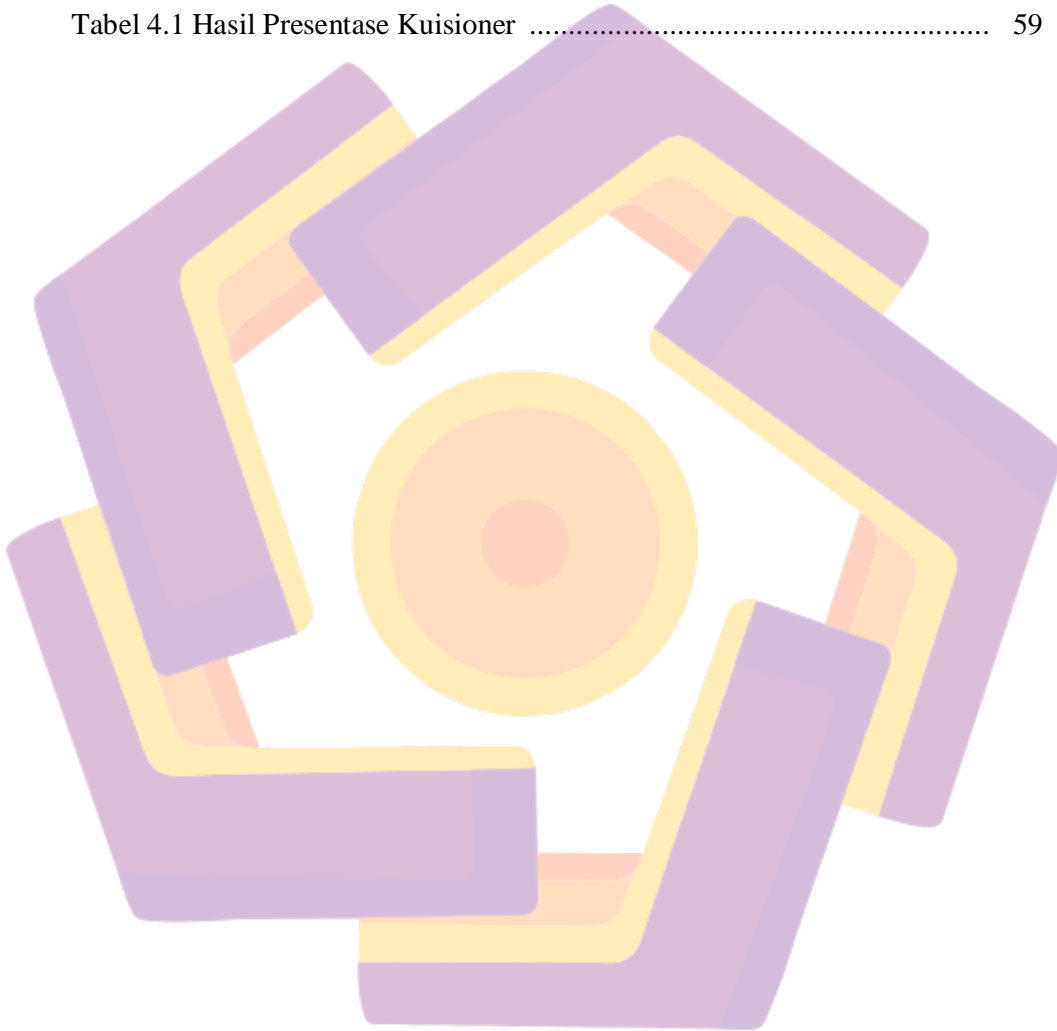
Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persetujuan	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
Intisari	xvi
Abstract	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi	5
1.7 Rencana Kegiatan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Animasi	7
2.2 Sejarah Animasi	7
2.3 Macam-macam Animasi	8
2.3.1 Animasi Sel	8
2.3.2 Animasi Frame	9
2.3.3 Animasi Sprite	10
2.3.4 Animasi Lintasan	10
2.3.5 Animasi Spline	11
2.3.6 Animasi Vektor	12

2.3.7 Animasi Karakter	12
2.3.8 Computational Animation	13
2.3.9 Morphing	13
2.4 Prinsip Animasi	13
2.4.1 Squash & Streth	14
2.4.2 Anticipation	14
2.4.3 Staging	15
2.4.4 Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose	15
2.4.5 Follow-Through and Overlapping Action	16
2.4.6 Slow In-Slow Out	16
2.4.7 Arcs	17
2.4.8 Secondary Action	18
2.4.9 Timing	18
2.4.10 Exaggeration	19
2.4.11 Solid Drawing	19
2.4.12 Appeal	20
2.5 Tahap Proses Produksi Animasi	20
2.5.1 Tahap Pra Produksi	20
2.5.2 Tahap Produksi	22
2.5.3 Tahap Pasca Produksi	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	25
3.1 Tahapan Analisis	25
3.1.1 Streght (Kekuatan)	25
3.1.2 Weaknes (Kelemahan)	25
3.1.3 Opportunity (Peluang)	26
3.1.4 Threats (Ancaman)	26
3.2 Tahap Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.2.1 Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras)	26
3.2.2 Kebutuhan Software (Perangkat Lunak)	27
3.2.3 Kebutuhan Dasar Peralatan Animasi	28
3.2.4 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)	29

3.3 Merancang Cerita dan Skenario Film	32
3.3.1 Ide Cerita	32
3.3.2 Tema	33
3.3.3 Skenario	33
3.3.4 Diagram Scene	34
3.3.5 Storyboard	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Tinjauan Desain	41
4.2 Drawing	41
4.2.1 Gambar Inbetween	41
4.2.2 Proses Cleaning (Inker)	43
4.3 Proses Scanning	43
4.4 Pembuatan Background	45
4.5 Pewarnaan (Coloring)	46
4.6 Timesheeting	46
4.7 Penyusunan Animasi Dengan After Effect	49
4.8 Dubbing	51
4.8.1 Merekam Suara	51
4.9 Editing Visual Effects	52
4.9.1 Editing dengan Adobe Premiere Pro	52
4.10 Render	56
4.10.1 Rendering	56
4.11 Uji Kuisisioner	57
4.11.1 Hasil Kuisisioner	58
4.11.2 Hasil Presentase Kuisisioner	59
BAB V PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

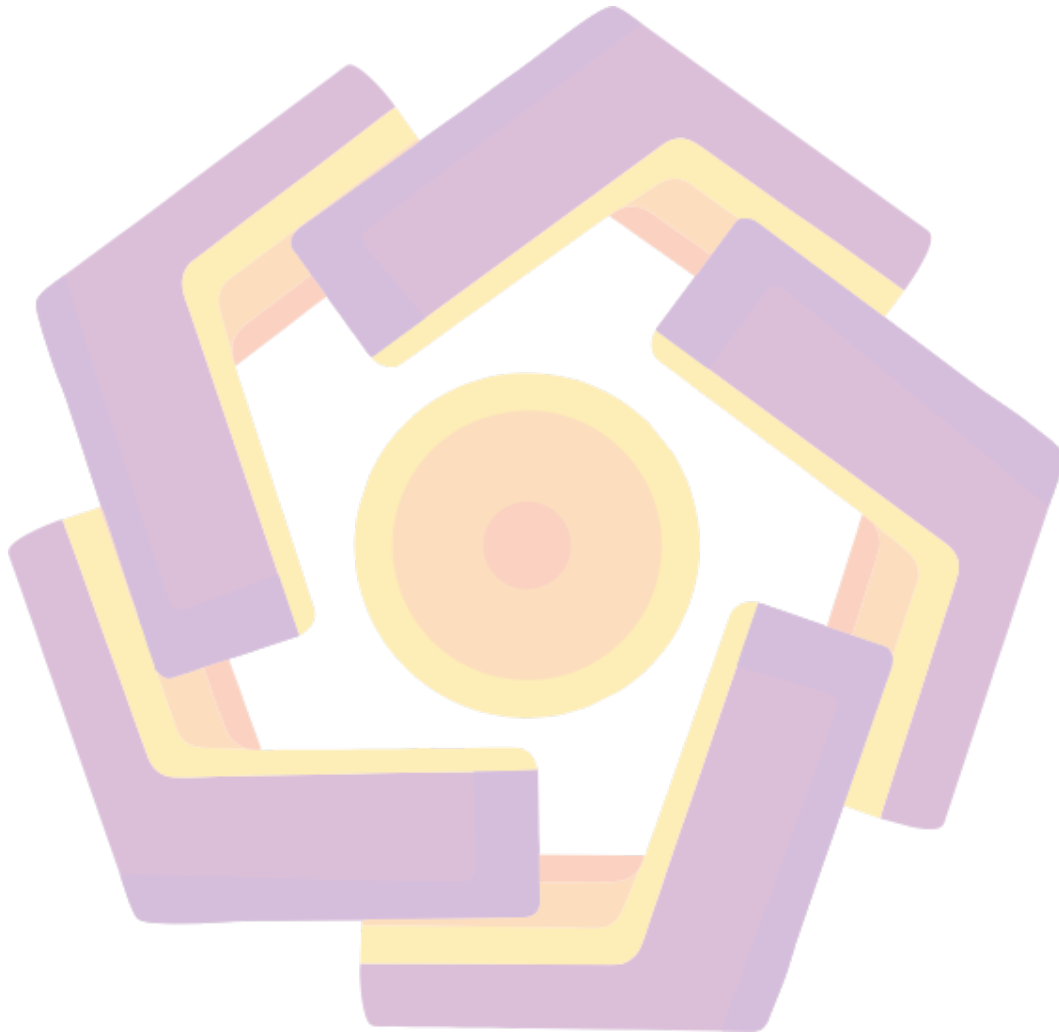
Tabel 1.1 Jadwal Penelitian	6
Tabel 3.1 Rincian Biaya Produksi	31
Tabel 4.1 Hasil Presentase Kuisisioner	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch	14
Gambar 2.2 Anticipation	14
Gambar 2.3 Staging	15
Gambar 2.4 Straight Ahead and Pose to Pose	15
Gambar 2.5 Follow Through and Overlapping Action	16
Gambar 2.6 Slow In - Slow Out	17
Gambar 2.7 Arc	17
Gambar 2.8 Secondary Action	18
Gambar 2.9 Timing	18
Gambar 2.10 Exaggeration	19
Gambar 2.11 Solid Drawing	19
Gambar 2.12 Appeal	20
Gambar 2.13 Contoh Storyboard	21
Gambar 3.1 Diagram Scene “Ulah Si Copy Paste”	37
Gambar 4.1 Animasi Limited	42
Gambar 4.2 Animasi Unlimited	42
Gambar 4.3 Tampilan CanoScan Toolbox	43
Gambar 4.4 Tampilan Menu Setting	44
Gambar 4.5 Proses Scanning	44
Gambar 4.6 Adobe Flash	46
Gambar 4.7 Export Movie	47
Gambar 4.8 Export Movie	47
Gambar 4.9 Export PNG	48
Gambar 4.10 Exporting Image Sequence	48
Gambar 4.11 Composition Setting	49
Gambar 4.12 Background dan Foreground	50
Gambar 4.13 Adobe Soundbooth Cs4	51
Gambar 4.14 Record	51
Gambar 4.15 Welcome To Adobe Premiere Pro	53

Gambar 4.16 New Project	53
Gambar 4.17 New Sequence	54
Gambar 4.18 Zoom in	55
Gambar 4.19 Zoom out	56
Gambar 4.20 Proses Rendering	57



INTISARI

Film kartun menggambar objeknya secara sederhana, karena penyederhanaan inilah yang membuat kartun menjadi mudah untuk diikuti dan direpson dibandingkan sesuatu yang realistic. Dengan kualitas praga yang luar biasa, warna-warna pada bagan, bentuk unik suatu obyek, dan getaran bunyi yang khusus, semuanya akan membantu mendapatkan perhatian dan memperbaharui daya tarik. Orang Akan lebih mudah untuk ‘mendengarkan dan menangkap’ pesan yang disampaikan oleh film kartun.

Dalam pembuatan film animasi terdapat banyak software yang digunakan sehingga banyak pula menu-menu yang dimengerti sebelum mengeklik, dan selalu mengingat cara penggunaan tool dan settingan gambar di setiap softwarena. Pemakaian harus dengan sabar dan teliti agar hasil maximal dan tidak terdapat kesalahan

Dari hasil perancangan film kartun “Ulah Si Copy Pate” banyak hal yang sering diabaikan oleh animator atau seorang pemula yang akan belajar membuat film kartun yang berkualitas, terletak pada kurangnya ketelitian dan kesabaran dalam pemrosesan film animasi. Ini akan menyebabkan pada hasil yang sangat tidak baik dan kualitas mutu gambar yang tidak jelas. Selalu meneliti ukuran gambar gambar dan video saat akan memulai mngerjakan. Ini lebih baik dilakukan secara terus menerus daripada jika terdapat file yang salah dalam pengukuran harus memulainya dari awal kembali.

Kata Kunci: Film Animasi, Animasi, Kartun.

ABSTRACT

Drawing cartoons in a simple object, because the simplification is what makes a cartoon to be easy to follow and respond to than something that is realistic. With the exceptional quality of Praga, the colors on the chart, the unique shape of an object, a special sound and vibration, it will help gain attention and renew the appeal. People would be easier to 'listen and catch' the message conveyed by the cartoon.

In making animated films there are a lot of software that is used so many menus that are understood before clicking, and always remember how the use of tools and settings in every software image. Use should be patiently and carefully to the max and there are no errors

From the design of the cartoon "The Copy-made Pate" a lot of things that are often overlooked by the animator or a beginner who will learn to create quality cartoons, lies in the lack of thoroughness and patience in the animated film processing. This will lead to results not very good and the quality of the image quality is not clear. Always examine the image size when image and video will start mngerjakan. This is better done than if there were constantly wrong file in the measurement should start from scratch again.

Keywords: *Film Animation, Animation, Cartoons.*