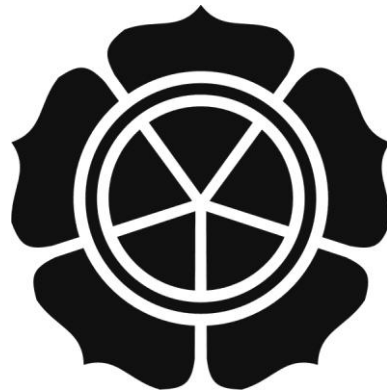


**PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN DENGAN METODE SIMPLE
UNLIMITED ANIMATION DENGAN TEMA BENCANA ALAM
DAN PEMANASAN GLOBAL**

SKRIPSI



disusun oleh

Arief Gunanto

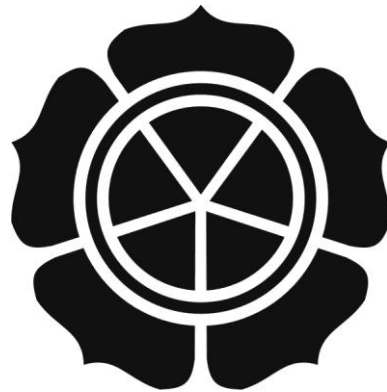
04.11.0604

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN DENGAN METODE SIMPLE
UNLIMITED ANIMATION DENGAN TEMA BENCANA ALAM
DAN PEMANASAN GLOBAL**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Arief Gunanto

04.11.0604

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Film Animasi Kartun Dengan Metode Simple Unlimited
Animation Dengan Tema Bencana Alam
Dan Pemanasan Global**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arief Gunanto

04.11.0604

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 September 2009

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Film Animasi Kartun Dengan Metode Simple Unlimited
Animation Dengan Tema Bencana Alam
Dan Pemanasan Global**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arief Gunanto

04.11.0604

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Desember 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302063

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190000002

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Januari 2012



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Arief Gunanto

NIM : 04.11.0604

Jurusan : S1 Teknik Informatika

Judul Skripsi : Pembuatan Film Animasi Kartun Dengan Metode Simple
Unlimited Animation Dengan Tema Bencana Alam Dan
Pemanasan Global

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 2 Januari 2012

Arief Gunanto

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah membarikan rahmat dan bimbingannya sehingga saya berhasil menyelesaikan skripsi saya yang berjudul *Pembuatan Film Animasi Kartun Dengan Metode Simple Unlimited Animation Dengan Tema Bencana Alam Dan Pemanasan Global*.

Saya juga ingin berterimakasih kepada orang-orang yang telah mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.

1. Bapak dan Ibu Gunarso HM. yang telah senantiasa bersabar hati membimbing dan mengarahkan saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. yang telah membimbing dan memberikan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Mbak Dewi, Mbak Deni, Mbak Novi yang telah memberikan semangat dan dukungannya.
4. Susan Pasca Lina yang selalu memberikan suport dan membantu kelancaran proses pembuatan skripsi ini.
5. Yogi Ariwijaya, Aditya Purbaya Sakti, Fanani Abdul Aziz, Nur Fitriani, Deni Andianto yang sudah berkontribusi dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman kontrakan Tambakboyo, Fendi Hariyanto, Arif Rahmat, Ahmad Nofrizal, Jafar Supriyanto, Jalu Hutomo dan Eka Sutrisna. Trimakasih banyak untuk suportnya.
7. Teman-teman S1-TI-C angkatan 2004 yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

MOTTO

Man jadda wa jada,
Siapa yang bersungguh-sungguh maka akan berhasil.
(Rasulullah Muhammad S.A.W)

SMART IN
(Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.)

Selalu Berpikir Positif
(Arief Gunanto)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan rahmat Allah, penulisan dan penelitian Skripsi ini telah selesai. Perkembangan teknologi dewasa ini terkadang memaksa sebagian orang untuk melakukan hal yang melampaui batas dan merugikan beberapa kalangan, baik orang lain maupun lingkungan sekitarnya tanpa memikirkan dampak negatifnya. Seperti halnya pembalakan dan penebangan hutan secara liar, akan berdampak negatif pada ekosistem hutan itu sendiri maupun di lingkungan sekitar. Dan dampak yang paling buruk, pembalakan dan penebangan hutan secara liar akan menimbulkan bencana alam seperti banjir, tanah longsor dan rusaknya struktur tanah hutan.

Akhir-akhir ini jarang sekali terlihat tayangan di televisi yang menyinggung tentang larangan untuk melakukan pembalakan dan penebangan hutan secara liar dan ajakan untuk melakukan penghijauan hutan atau reboisasi. Untuk itu penulis ingin mengajak semua kalangan agar menyadari betapa pentingnya hutan bagi kehidupan manusia di bumi ini. Film animasi kartun sebagai salah satu solusi yang tepat untuk menyampaikan informasi, karena anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa sekalipun lebih mudah untuk menangkap maksud yang diutarakan.

DAFTAR ISI

Cover	i
Lembar Judul.....	ii
Lembar Persetujuan	iii
Lembar Pengesahan	iv
Lembar Pernyataan.....	v
Halaman Persembahan	vi
Motto	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Tabel	xvii
Intisari	xviii
<i>Abstract</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan.....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.1 Metode Study Literatur	5
1.5.2 Metode Kepustakaan (<i>Library</i>).....	5
1.5.3 Metode Wawancara (<i>Interview</i>).....	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
1.7 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	8
BAB II DASAR TEORI.....	9
2.1 Pengertian Animasi	9
2.2 Konsep Dasar Animasi	10

2.2.1	Sejarah Animasi	10
2.2.2	Animasi Klasik	11
2.2.3	Animasi Komputer	11
2.2.4	Jenis Animasi	12
2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	13
2.3.1	Produser	13
2.3.2	Sutradara	13
2.3.3	<i>Scriptwriter / Screenwriter</i>	14
2.3.4	<i>Storyboard Artist</i>	14
2.3.5	<i>Drawing Artist</i>	14
2.3.6	<i>Checker dan Scannerman</i>	15
2.3.7	<i>Background Artist</i>	15
2.3.8	<i>Coloring Artist</i>	16
2.3.9	<i>Editor</i>	16
2.3.10	<i>Sound Editor</i>	16
2.3.11	Talent	16
2.4	Prinsip Animasi Kartun.....	17
2.4.1	<i>Squash and Strecth</i>	17
2.4.2	<i>Anticipation</i>	17
2.4.3	<i>Timing</i>	17
2.4.4	<i>Slow in and Slow out</i>	17
2.4.5	<i>Arcs</i>	18
2.4.6	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	18
2.4.7	<i>Secondary Action</i>	18
2.4.8	<i>Exaggeration</i>	18
2.4.9	<i>Staging</i>	19
2.4.10	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	19
2.4.11	<i>Appeal</i>	19
2.4.12	<i>Solid Drawing</i>	19
2.5	Peralatan Dasar Membuat Film Animasi Kartun.....	19
2.4.1.	Pensil	20

2.4.2.	<i>Drawing Pen</i>	20
2.4.3	Penghapus Pensil (<i>Eraser</i>)	20
2.4.4.	Kertas (<i>Paper</i>)	21
2.4.5.	Penahan Kertas (<i>Pegbar</i>)	21
2.4.6.	Meja Gambar (<i>Tracing Table</i>)	22
2.4.7	<i>Microphone / Head Set</i>	22
2.4.8	<i>Scanner</i> dan Kamera Digital	22
2.4.9	Komputer	23
2.4.10	<i>Graphic Tablet</i>	23
2.6	Pewarnaan (<i>Coloring</i>)	24
2.6.1	Dasar Teori Warna	24
2.6.2	Kegunaan Teori Warna	25
2.6.3	Warna RGB dan CMYK	26
2.7	Sistem Televisi Dunia	26
2.7.1	Sistem NTSC	26
2.7.2	Sistem PAL dan SECAM	27
2.7.3	Sistem HDTV	27
2.8	Langkah – Langkah Produksi Film Kartun	27
2.8.1	Prosedur Standarisasi Produksi	27
2.8.1.1	Riset dan pengumpulan data	27
2.8.1.2	Pra Produksi	28
2.8.1.3	Produksi	28
2.8.1.4	Pasca Produksi	28
2.8.2	Tahap Perancangan dan Pembuatan Film Kartun	29
2.8.2.1	Penaskahan	29
2.8.2.2	<i>Drawing</i>	31
2.8.2.3	<i>Coloring</i>	39
2.8.2.4	<i>Time Sheeting</i>	41
2.8.2.5	<i>Background</i>	42
2.8.2.6	<i>Editing</i>	43
2.8.2.7	<i>Sound Editing</i>	44

2.9	Perangkat Lunak Dalam Pembuatan Film Kartun	46
2.9.1	Macromedia Flash 8	46
2.9.2	Adobe Photoshop CS 2.0	50
2.9.3	Adobe After Effects 7	53
2.9.4	Adobe Audition 1.5	55
2.9.5	Adobe Premiere Pro 1.5	57
BAB III PRA PRODUKSI.....		59
3.1	Identifikasi Masalah	59
3.1.1	Masalah Yang Dihadapi.....	59
3.1.2	Pemecahan Masalah.....	59
3.2	Ide.....	59
3.3	Merancang Konsep.....	60
3.4	Tema	60
3.5	Logline	60
3.6	Sinopsis	61
3.7	Diagram Scene	63
3.8	Pengembangan Karakter	66
3.9	Menyusun Standar Karakter.....	67
3.10	Merancang Warna Tokoh Karakter.....	68
3.11	Desain Standar Properti dan Vegetasi.....	69
3.12	Membuat <i>Storyboard</i>	69
BAB IV PRODUKSI		71
4.1	Proses <i>Clean Up</i>	71
4.2	Proses <i>Scanning</i>	72
4.3	Gambar <i>Key</i>	73
4.4	Menentukan Timing	74
4.4	Gambar <i>Inbetween</i>	75
4.5	Pembuatan Background	76

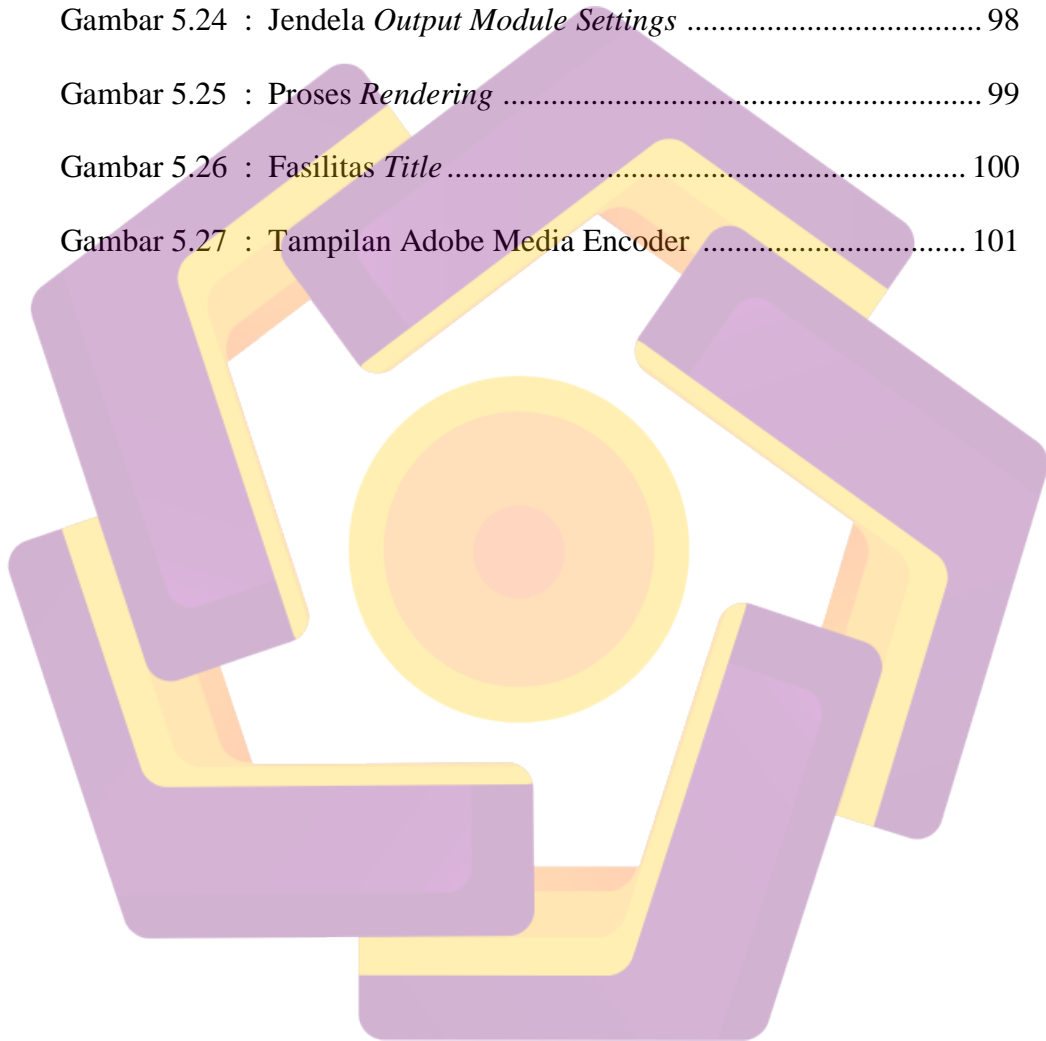
BAB V PASCA PRODUKSI	79
5.1 Pewarnaan (<i>Coloring</i>)	79
5.2 Editing	86
5.2.1 Editing Animasi dengan Macromedia Flash	86
5.2.2 Editing Animasi dengan Adobe After Effects.....	88
5.3 <i>Dubbing</i>	91
5.3.1 Merekam Suara	91
5.3.2 Mengurangi <i>Noise</i>	92
5.3.3 Menambah / Mengurangi Volume	94
5.3.4 Menambah Efek Suara	95
5.4 <i>Rendering</i>	96
5.4.1 <i>Rendering</i> Dengan Adobe After Effect.....	96
5.4.2 <i>Rendering</i> Dengan Adobe Premier.....	99
BAB VI PENUTUP	102
6.1 Kesimpulan	102
6.1.1 Kelebihan	103
6.1.2 Kekurangan	104
6.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Kertas Gambar	21
Gambar 2.2	: Alat Penjepit Kertas Gambar	22
Gambar 2.3	: Contoh <i>Storyboard</i>	34
Gambar 2.4	: Contoh Gambar <i>Key</i>	35
Gambar 2.5	: <i>Time Mapping</i>	36
Gambar 2.6	: Contoh <i>Inbetween Unlimited</i>	37
Gambar 2.7	: Contoh <i>Inbetween Limited</i>	38
Gambar 2.8	: Skema <i>Dubbing Basah</i>	44
Gambar 2.9	: Skema <i>Dubbing Kering</i>	45
Gambar 3.1	: Diagram Scene	63
Gambar 3.2	: Diagram Scene Film Animasi “Penyesalan”	65
Gambar 3.3	: Karakter Ardhe	66
Gambar 3.4	: Standar Karakter Ardhe	68
Gambar 3.5	: Karakter Dengan Warna	68
Gambar 3.6	: Desain Standar Properti dan Vegetasi	69
Gambar 3.7	: <i>Storyboard</i> Film dengan tema “Bencana”	70
Gambar 4.1	: <i>Cleaning</i>	71
Gambar 4.2	: Jendela Software Scanner	72
Gambar 4.3	: Jendela Scan	72
Gambar 4.4	: Gambar <i>Key</i>	73
Gambar 4.5	: Penggabungan Gambar <i>Key</i>	74

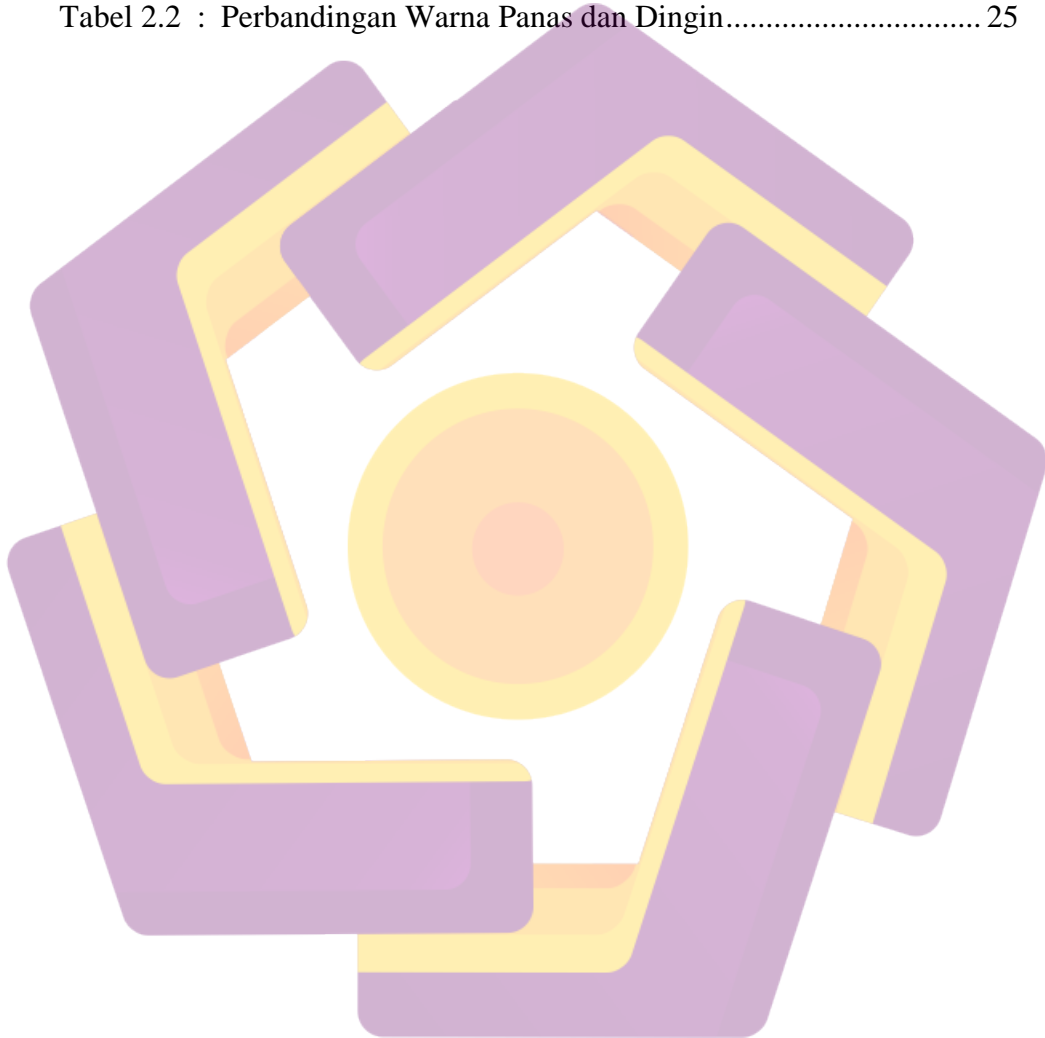
Gambar 4.6 : <i>Timing</i>	75
Gambar 4.7 : <i>Unlimited Inbetween</i>	76
Gambar 4.8 : <i>Background, Karakter dan Foreground</i>	77
Gambar 4.9 : <i>Penggabungan Background, Karakter dan Foreground</i>	77
Gambar 5.1 : <i>MengImport Image</i>	80
Gambar 5.2 : <i>Tools Scalling</i>	81
Gambar 5.3 : <i>Tools Trace Bitmap</i>	82
Gambar 5.4 : <i>Proses Tracing</i>	82
Gambar 5.5 : <i>Color</i>	83
Gambar 5.6 : <i>Edit Multiple Frames</i>	84
Gambar 5.7 : <i>Options Erase Tools</i>	85
Gambar 5.8 : <i>Timesheeting</i>	85
Gambar 5.9 : <i>Document Properties</i>	87
Gambar 5.10 : <i>Sembilan Standar Phonetic</i>	88
Gambar 5.11 : <i>Jendela Composition Settings</i>	89
Gambar 5.12 : <i>Jendela Import File</i>	90
Gambar 5.13 : <i>Tampilan Contoh Animasi Posisi</i>	91
Gambar 5.14 : <i>New Waveform Dialog</i>	92
Gambar 5.15 : <i>Transport Controls</i>	92
Gambar 5.16 : <i>Seleksi Noise</i>	93
Gambar 5.17 : <i>Jendela Noise Reduction</i>	93
Gambar 5.18 : <i>Seleksi Waveform</i>	94
Gambar 5.19 : <i>Waveform Setelah Noise Dihilangkan</i>	94

Gambar 5.20 : Jendela <i>Amplify/Fade</i>	95
Gambar 5.21 : Jendela <i>Echo</i>	95
Gambar 5.22 : Jendela <i>Render Queue</i>	96
Gambar 5.23 : Jendela <i>Render Settings</i>	97
Gambar 5.24 : Jendela <i>Output Module Settings</i>	98
Gambar 5.25 : Proses <i>Rendering</i>	99
Gambar 5.26 : Fasilitas <i>Title</i>	100
Gambar 5.27 : Tampilan Adobe Media Encoder	101



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	8
Tabel 2.1 : Warna primer dan sekunder	24
Tabel 2.2 : Perbandingan Warna Panas dan Dingin.....	25



INTISARI

Perkembangan teknologi dewasa ini terkadang memaksa sebagian orang untuk melakukan hal yang melampaui batas. Tindakan ini tidak hanya dapat merugikan orang lain tetapi juga merugikan lingkungan sekitarnya karena dilakukan tanpa memikirkan dampak negatif yang dihasilkan. Seperti halnya pembalakan dan penebangan hutan secara liar, akan berdampak negatif pada ekosistem hutan itu sendiri maupun di lingkungan sekitar. Dampak yang paling buruk, pembalakan dan penebangan hutan secara liar akan menimbulkan bencana alam seperti banjir, tanah longsor dan rusaknya struktur tanah hutan. Untuk itu penulis ingin mengajak semua kalangan agar menyadari betapa pentingnya hutan bagi kelangsungan hidup umat manusia. Film animasi kartun merupakan salah satu media yang tepat untuk menyampaikan informasi, karena anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa sekalipun lebih mudah untuk menangkap maksud yang disampaikan.

Pembuatan film animasi kartun ini harus melalui beberapa tahap yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah Study Literature, Kepustakaan, dan Wawancara. Teknik pembuatan film animasi kartun yang digunakan adalah *simple unlimited animation*. Teknik *simple unlimited animation* adalah animasi dengan teknik menggabungkan banyak gambar dan pengambilan *shot* yang tak terbatas.

Sebuah karya film kartun akan terlihat bagus jika cerita yang disuguhkan dalam film tersebut juga bagus. Untuk membuat cerita bagus sangat diperlukan struktur cerita yang jelas. Cerita tersebut harus memiliki awalan, nilai tengah, dan akhir cerita yang disebut babak. Pembuatan film kartun 2D (dua dimensi) ini dirancang dengan konsep yang sederhana, yakni hanya membutuhkan keahlian menggambar dan dapat menguasai software pendukung dalam memperlancar proses proyek film kartun.

Kata Kunci: Film Animasi Kartun, Bencana Alam, Pemanasan Global

ABSTRACT

Technology development nowadays sometimes forces people to do something that exceeds the limit. This action can harm not only the society around but also the environment because it is done without considering the negative effect. One of the examples is illegal logging which can give bad effect to the ecosystem inside and also the environment around the forest. The most destructive effect from illegal logging is natural disasters such as flood, landslide, and the decay of soil structure. Therefore the writer wants to invite people so they can realize the importance of forest for the continuity living of human being. Animation movie is one of the media to deliver information because people from young to old age will understand the message easily.

The making of this animation movie undergoes some stages those are pre-production, production, and post-production. The method to collect the data which are used in this study are Literature study, Library research, and Interview method. The technic of animation movie making is simple unlimited animation. This is a technic that combines numerous pictures and unlimited shot taking.

An animation movie will be considered as a good work when the story has a good narration. In order to make a good narration the plot of story must be well-ordered. The story should have precedence, the middle, and ending the so-called round. The making of this 2D movie is designed with a simple concept. It only needs the expertise of drawing and mastering software support in expediting the process of project cartoons.

Keywords: *Animation movie, Natural Disaster, Global Warming*