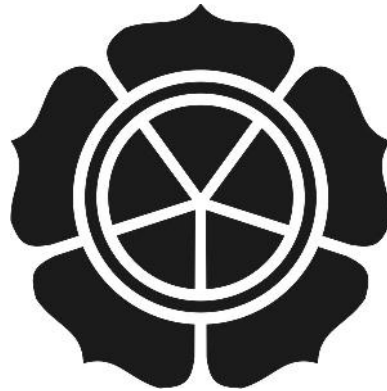


**PERANCANGAN FILM ANIMASI
"DESTINY"
DENGAN MENGGABUNGKAN METODE TRACING SEBAGAI
PENGANTI GAMBAR PADA BACKGROUND DAN METODE FRAME
BY FRAME PADA GERAK**

SKRIPSI



disusun oleh

Noviana Sari

07.12.2386

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

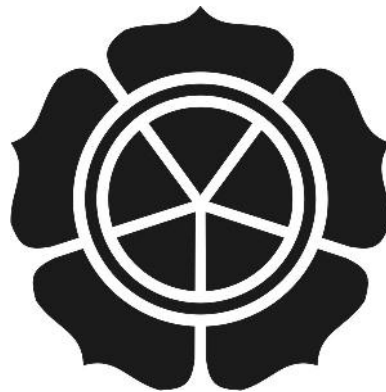
**PERANCANGAN FILM ANIMASI
"DESTINY"
DENGAN MENGGABUNGKAN METODE TRACING SEBAGAI
PENGANTI GAMBAR PADA BACKGROUND DAN METODE FRAME
BY FRAME PADA GERAK**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

mencapai derajat sarjana S1

pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Noviana Sari

07.12.2386

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI
"DESTINY"
DENGAN MENGGABUNGAN METODE TRACING SEBAGAI
PENGANTI GAMBAR PADA BACKGROUND DAN METODE
FRAME BY FRAME PADA GERAK**

Yang dipersiapkan dan di susun oleh

**Noviana sari
07.12.2386**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 28 november 2012

Dosen Pembimbing


**M. Rudyanto Arief, MT
NIK 190302098**

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI

"DESTINY"

**DENGAN MENGGABUNGKAN METODE TRACING SEBAGAI
PENGANTI GAMBAR PADA BACKGROUND DAN METODE
FRAME BY FRAME PADA GERAK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Noviana Sari

07.12.2386

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 November 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, S.T., M.T.
NIK. 190302035



Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047



M.Rudyanto Arief, M.T.
NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Desember 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



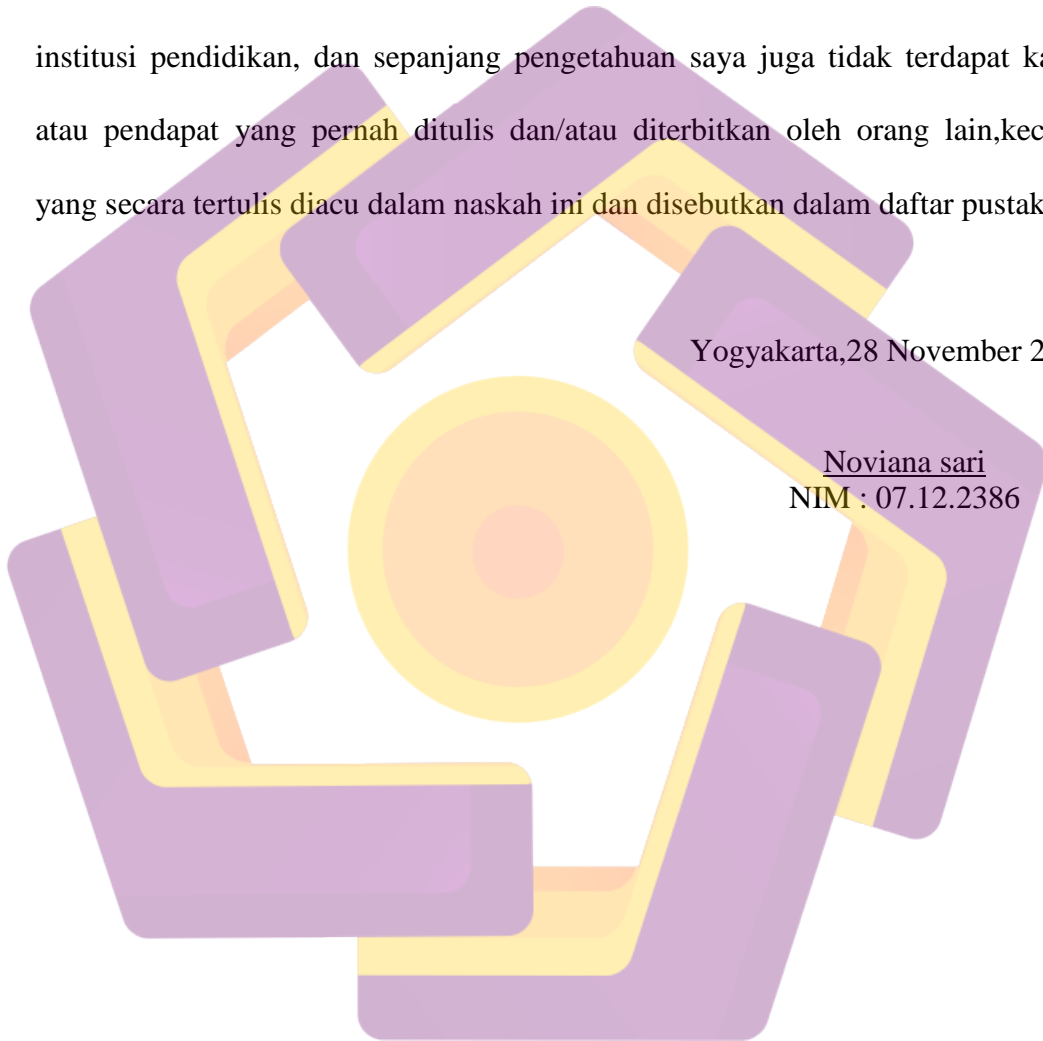
Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001

PERNYATAAN

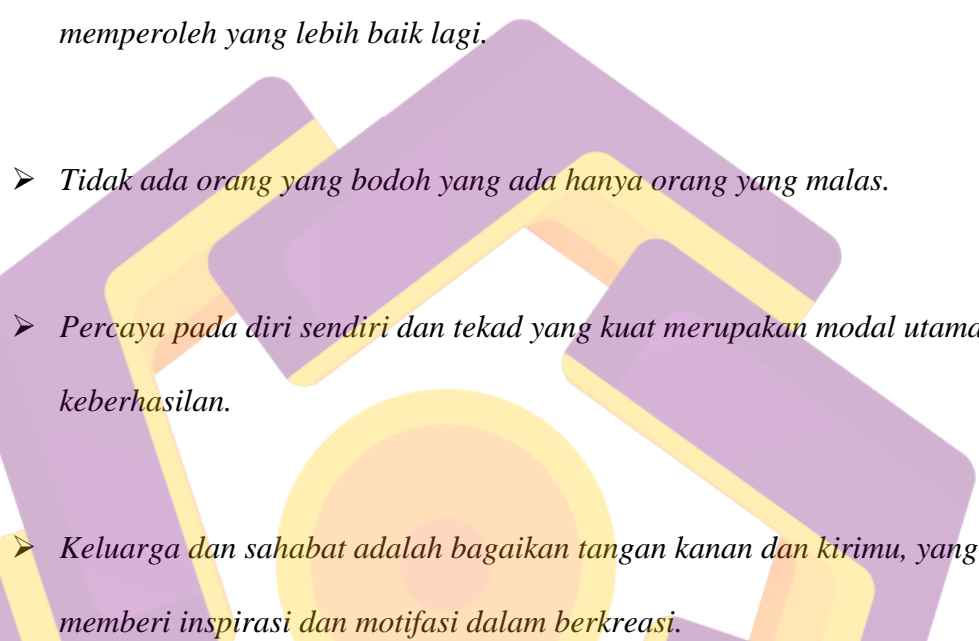
Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa,skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI),dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat 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,28 November 2012

Noviana sari
NIM : 07.12.2386



MOTTO

- *Dengan bersyukur kepada Allah pada apa yang kita miliki, maka kita akan memperoleh yang lebih baik lagi.*
 - *Tidak ada orang yang bodoh yang ada hanya orang yang malas.*
 - *Percaya pada diri sendiri dan tekad yang kuat merupakan modal utama keberhasilan.*
 - *Keluarga dan sahabat adalah bagaikan tangan kanan dan kirimu, yang memberi inspirasi dan motifasi dalam berkreasi.*
- 

HALAMAN 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 :

- Kedua orang tuaku tercinta, Papa Yahya, dan Mama Yuni yang sangat kusayangi, kakaku Alm.Adi beserta adik ku Bila yang sangat aku cintai dan selalu menjadi penyemangat ketika mengingat mereka.
- Mbah putri ku tercinta, Mamak anong, tante ku tersayang Mbak Nur dan Om Is yang selalu mendukung ku. Sepupu ku tersayang, Discha, Zulfa, dan Lutfi yang selalu menanyakan kepulangan ku, kalian pun penyemangat ku. ☺ Berserta keluarga besar Alm.Markus.
- Kepada teman ku tersayang, Sanja, yang membantu serta memberikan motivasi ketika aku membuat skripsi ini. ☺
- Teman ku tersayang Usman dan Cahyo, yang selalu memberikan motivasi serta dukungan moril kepada ku.
- Terima kasih kepada teman ku tersayang, Anton yang selalu setia menemani dan mengantar ku kemanapun aku pergi. Untuk Mbak uli Dan bang yogi untuk seduhan kopinya.
- Terimakasih kepada Sanja, Usman, Agus, Gori, Rida, Dewi, Ima, yang menemani pada saat aku pendadaran.

- Terimakasih kepada temanku tersayang, Gladis serta Helda yang selalu setia menemani ku bergosip di bbm pada saat aku merasakan kejenuhan.
- Dan Terimakasih untuk teman-teman yang namanya tidak tersebut, Terimakasih banyak. 😊



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi berjudul "Perancangan Film Animasi "Destiny" Dengan Menggabungkan Metode Tracing Sebagai Pengganti Gambar Pada Background Dan Metode frame by frame Pada Gerak"

Adapun Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan Program pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta Jurusan Sistem Informasi.

Penulis menyampaikan banyak banyak terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Drs. Muhammad Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada Penulis untuk berkarya di kampus ini.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan memberikan motivasi pada Penulis dalam penyusunan Tugas Akhir.
3. Dan kepada semua pihak yang selama ini banyak memberi bantuan, dukungan motivasi, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Akhir kata, semua saran dan kritik yang sifatnya membangun akan Penulis terima dengan kerendah hati dan agar dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan dan wawasan kita semua, khususnya bagi teman-teman Sistem Informasi dan rekan-rekan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta di masa-masa mendatang.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, november 2012

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan Dosen pembimbing	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Tabel	xvii
Intisari	xviii
Abstract	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C Batasan Masalah.....	3
D Tujuan dan Manfaat	4
E Metodologi Penelitian	5
F sistematika Penulisan	9
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Pengertian Animasi	11
2.2 Konsep Dasar Animasi.....	12
2.2.1 Sejarah Animasi	12
2.2.2 Animasi Klasik.....	13
2.2.3 Animasi Komputer	14
2.2.4 Jenis Animasi	14
2.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	15
2.3.1 Produser	15
2.3.2 Sutradara	15

2.3.3	<i>Scriptwriter</i>	15
2.3.4	<i>Storyboard Artist</i>	16
2.3.5	<i>Drawing Artist</i>	16
2.3.6	<i>Coloring Artist</i>	17
2.3.6	<i>Backgrounds Artist</i>	17
2.3.6	<i>Checker dan Scannerman</i>	17
2.3.6	<i>Editor</i>	17
2.3.6	<i>Sound Editor</i>	17
2.3.6	<i>Talent</i>	18
2.4	Peralatan Dasar Membuat Film Animasi Kartun	18
2.4.1	Pensil	18
2.4.2	Drawing Pen	18
2.4.3	Penghapus Pensil (<i>eraser</i>)	18
2.4.4	Kertas	19
2.4.5	Penahan Kertas (<i>pegbar</i>)	20
2.4.6	Meja Gambar (<i>tracing table</i>)	20
2.4.7	<i>Microphone/Headset</i>	20
2.4.8	<i>Scanner dan Kamera Digital</i>	21
2.4.9	Komputer	21
2.4.10	<i>Graphic Tablet</i>	21
2.5	Prinsip Animasi	22
2.5.1	Squash and Stretch	22
2.5.2	Anticipation	22
2.5.3	Timing	22
2.5.4	Slow in and Slow out	23
2.5.5	Arcs	23
2.5.6	Follow Through and Overlapping Action	23
2.5.7	Secondary Action	23
2.5.8	Exaggeration	23
2.5.9	Staging	24
2.5.10	Straight Ahead Action and Pose to Pose	24

2.5.11	Appeal	24
2.5.12	Solid drawing	24
2.6	Pewarnaan	25
2.6.1	Dasar Teori Warna	25
2.6.2	Kegunaan Teori Warna	26
2.6.3	Warna RGB dan CMYK	26
2.7	Sistem Televisi Dunia	27
2.7.1	Sistem NTSC	27
2.7.2	Sistem PAL dan SECAM	27
2.7.3	Sistem HDTV	28
2.8	Langkah – Langkah Produksi Film Kartun	28
2.8.1	Prosedur Standarisasi Produksi	28
2.8.1.1	Pra Produksi	28
2.8.1.2	Produksi	28
2.8.1.3	Pasca Produksi	29
2.8.2	Tahap Produksi	29
2.8.2.1	Penaskahan	29
2.8.2.2	Drawing	31
2.8.2.3	Coloring	38
2.8.2.4	Time sheeting	40
2.8.2.5	Background	40
2.8.2.5	Editing	42
2.8.2.5	Sound Editing	43
2.9	Perangkat lunak dalam pembuatan film kartun	44
2.9.1	Adobe Flash CS3	44
2.9.2	Adobe Photoshop CS3	49
2.9.3	Adobe premiere pro CS3	51
2.9.4	Adobe soundbooth CS3	54

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN

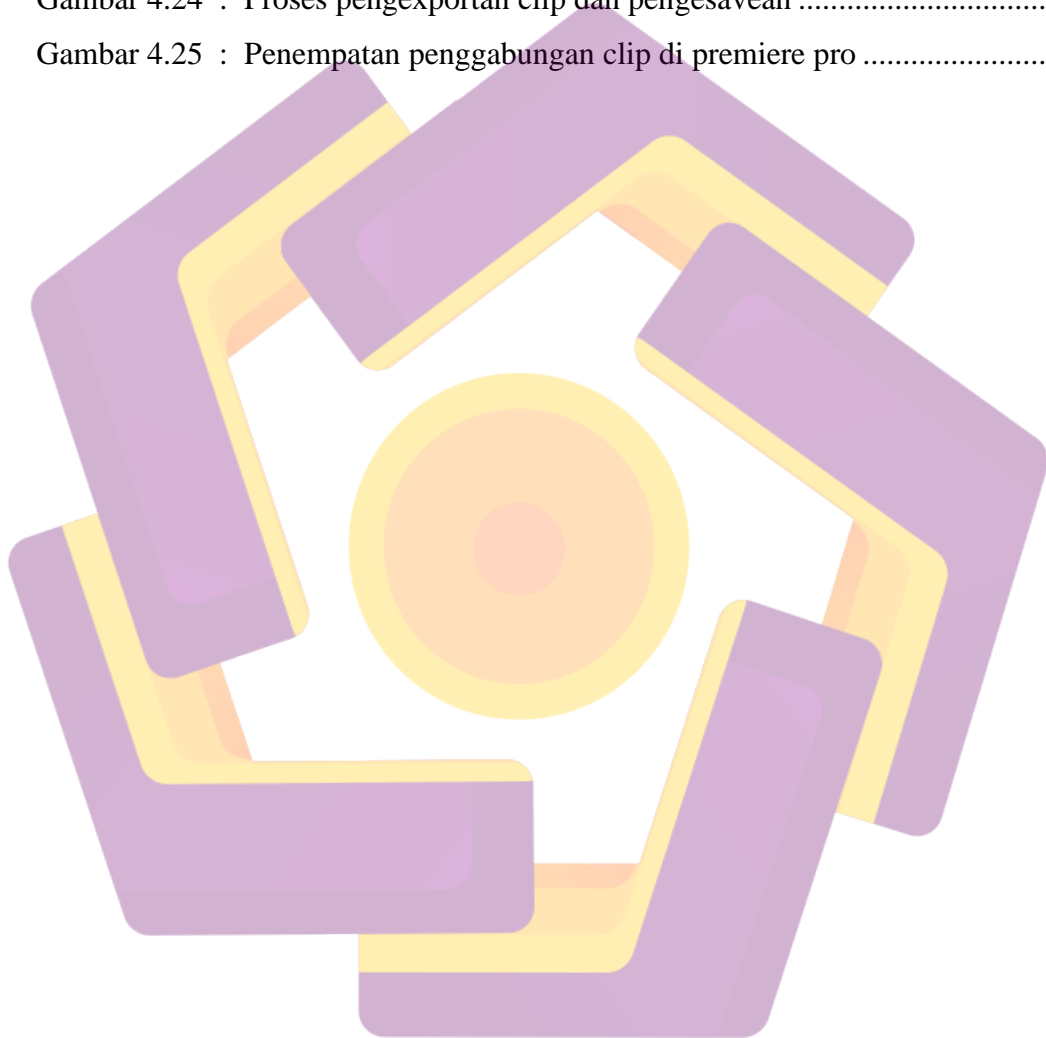
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	56
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (hardware)	56

3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	57
3.1.3	Kebutuhan Brainware	57
3.2	Analisis Biaya	58
1.	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	58
2.	Kebutuhan Perangkat Keras	59
3.	Kebutuhan Brainware	60
3.3	Perancangan	60
3.4	Ide.....	61
3.5	Tema.....	61
3.6	Logline	61
3.7	Sinopsis	62
3.8	Diagram Scene	66
3.9	Character Development.....	67
3.10	Membuat storyboard	70
BAB IV	PEMBAHASAN	
4.1	Produksi	73
4.1.1	Membuat Gambar Key.....	73
4.1.2	Membuat Gambar Inbetween (<i>inbetween animator</i>)	74
4.1.3	Coloring	77
4.1.4	Pembuatan Background	80
4.1.5	Pembuatan Hujan Dengan Particle illusion	84
4.2	Pasca Produksi	85
4.2.1	Editing	85
1.	Editing Animasi Dengan Adobe Flash	86
2.	Pembuatan Backsound.....	89
3.	Editing Animasi Dengan Adobe Premiere Pro	90
BAB V	PENUTUP	
5.1	Kesimpulan	100
5.2	Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA		103
LAMPIRAN STORYBOARD.....		104

DAFTAR GAMBAR

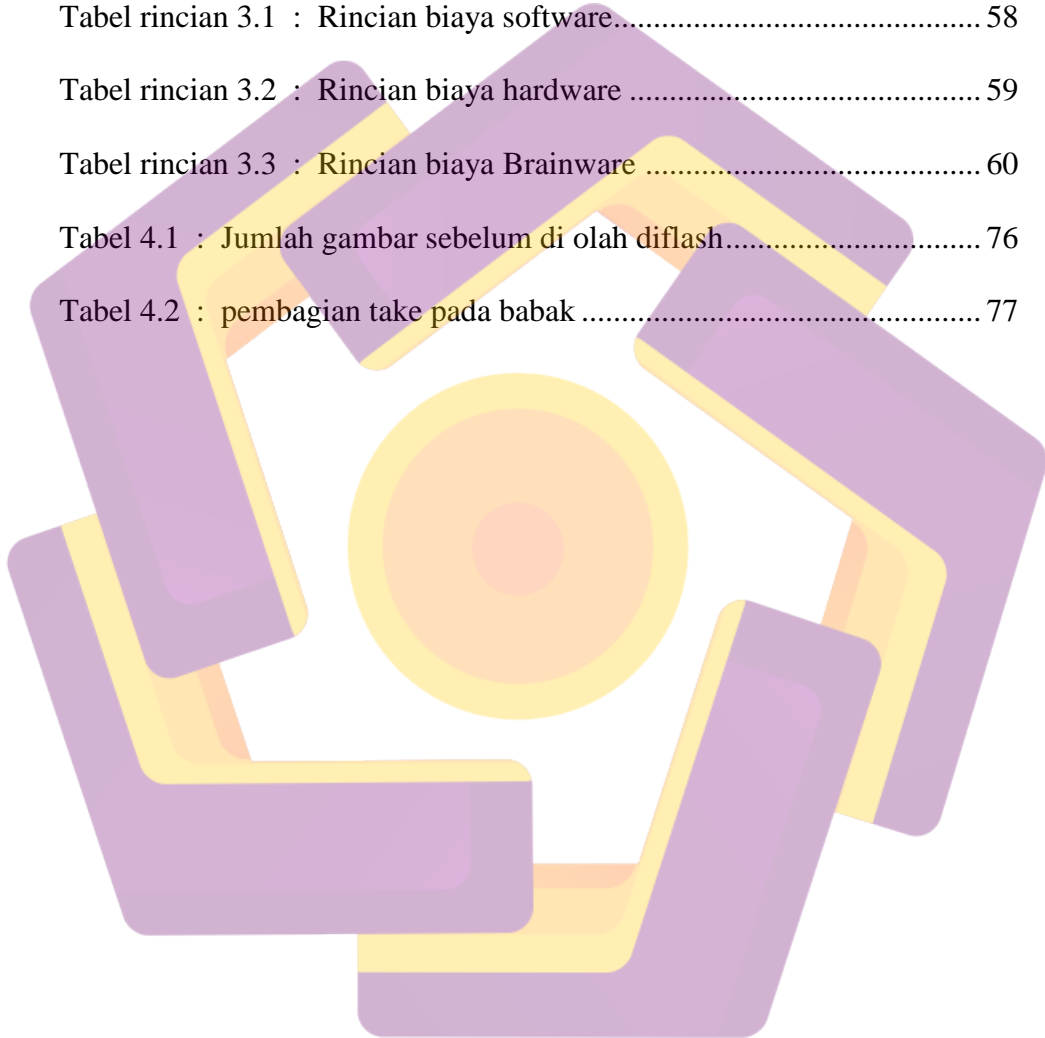
Gambar 2.1	: Kertas Gambar	19
Gambar 2.2	: Alat Penjepit Kertas Gambar	20
Gambar 2.3	: Contoh Storyboard	35
Gambar 2.4	: Contoh Gambar Key	35
Gambar 2.5	: Time Mapping	35
Gambar 2.6	: Contoh inbetween unlimited	36
Gambar 2.7	: Contoh inbetween limited	38
Gambar 2.8	: Tampilan Skema Dubbing Basah	43
Gambar 2.9	: Skema Dubbing Kering.....	44
Gambar 3.1	: Diagram Scene Destiny	66
Gambar 3.2	: Contoh storyboard.....	71
Gambar 4.1	: Desain karakter	74
Gambar 4.2	: Contoh inbetween.....	75
Gambar 4.3	: Daftar file mentah yang belum diwarnai.....	75
Gambar 4.4	: Contoh proses coloring	79
Gambar 4.5	: Contoh coloring.....	80
Gambar 4.6	: Daftar gambar yang telah di colloring	80
Gambar 4.7	: Contoh proses membuat background.....	82
Gambar 4.8	: Background yg telah di trace.....	82
Gambar 4.9	: Daftar background yang telah di trace	83
Gambar 4.10	: Gambar karakter dengan background dan foreground.....	83
Gambar 4.11	: Penyusunan background pada layer	84
Gambar 4.12	: Proses pembuatan hujan dengan particle illusion	85
Gambar 4.13	: Proses penganimasian pada flash.....	88
Gambar 4.14	: Daftar project yang telah di save.....	88
Gambar 4.15	: proses pembuatan backsound.....	90
Gambar 4.16	: Tampilan kotak dialog import.....	91
Gambar 4.17	: Tampilan workspace	92
Gambar 4.18	: Tampilan clip yang telah dimasukkan ke timeline.....	93

Gambar 4.19 : Tampilan ripple edit	94
Gambar 4.20 : Tampilan penempatan transisi.....	95
Gambar 4.21 : Tampilan pengaturan tittle	95
Gambar 4.22 : Penempatan tittle ditimeline.....	96
Gambar 4.23 : Tampilan penempatan audio	96
Gambar 4.24 : Proses pengexportan clip dan pengesavean	97
Gambar 4.25 : Penempatan penggabungan clip di premiere pro	98



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Warna primer dan sekunder	25
Tabel 2.2 : Perbandingan Warna Panas dan Dingin.....	25
Tabel rincian 3.1 : Rincian biaya software.....	58
Tabel rincian 3.2 : Rincian biaya hardware	59
Tabel rincian 3.3 : Rincian biaya Brainware	60
Tabel 4.1 : Jumlah gambar sebelum di olah diflash.....	76
Tabel 4.2 : pembagian take pada babak	77



INTISARI

Kartun yang tergolongkan dalam Animasi ini diambil dari kata ANIMATION, dan apabila kita terjemahkan lewat kamus bahasa Inggris memiliki arti kurang lebih menghidupkan, yang dimaksud disini adalah menggerakkan segala benda baik itu benda mati atau hidup sehingga seolah-olah terlihat hidup. Hingga saat ini pengertian animasi semakin meluas sehingga memiliki pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak itu disebut animasi.

Animasi kartun merupakan salah satu dari hasil teknologi multimedia yang paling rumit dan butuh ketekunan sang animator dalam pengerjaannya. Karena pada awalnya animasi kartun dibuat dengan cara manual yaitu dengan menggunakan kertas sebagai media gambar. Apabila sejumlah kertas yang sudah terdapat gambar dengan sedikit perbedaan, disusun sedemikian rupa sehingga gambar akan terlihat bergerak. Namun dengan berkembang pesatnya teknologi, animasi dapat dikerjakan dengan lebih cepat dan mudah. Dalam pembuatan animasi kartun harus melalui tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Serta dibutuhkan kesabaran dan teknik-teknik tertentu yang dapat memudahkan animator dalam mengerjakannya. Maka dipilihlah teknik *tracing* pada background dan teknik *frame by frame*. Dipilih teknik *tracing* pada background untuk memudahkan pembuatan background. Dengan teknik *tracing* animator tidak perlu menggambar background, tetapi hanya dengan mengubah photo menjadi kartun. Teknik *frame by frame* yang mempunyai pengertian animasi dengan mengulang-ulang gerakan sebanyak mungkin, adegan dipertahankan selama mungkin dengan maksud menghemat waktu pengerjaan. Dua teknik ini digabungkan untuk memudahkan perancangan film animasi.

Kata kunci: Kartun Animasi, frame-by-frame, destiny, menelusuri.

ABSTRACT

Cartoons are classified in Animation ANIMATION is taken from the word, and if we translate through english dictionary meaning turn around, the question here is whether it moves all things inanimate or living so as if seen alive. Until now, the widespread notion that animation had an understanding of everything that has elements of movement called animation.

Cartoon Animation is one of the results of the most complex multimedia technology and perseverance it took the animator in the process. Since the first animated cartoon made by hand by using paper as a medium of drawing. If there are a number of papers that have images with slight differences, arranged in such a way that the image will appear to move. But with the rapid growth of technology, animation can be done more quickly and easily. In the making of animated cartoon to go through the stages of pre-production, production and post-production. And required patience and certain techniques that can facilitate the animator to work. The chosen technique of tracing the background and frame techniques by Frane. Tracing the background of selected techniques to facilitate the manufacture of background. animators tracing techniques do not need to draw background. tetapi simply changing pictures into cartoons. frame-by-frame technique that had understanding of animation by repeating the movements as much as possible, the scene is maintained as long as possible in order to save processing time. two techniques in combination to facilitate the design of animated films.

Keywords: *Cartoon Animation, frame-by-frame, destiny, tracing.*