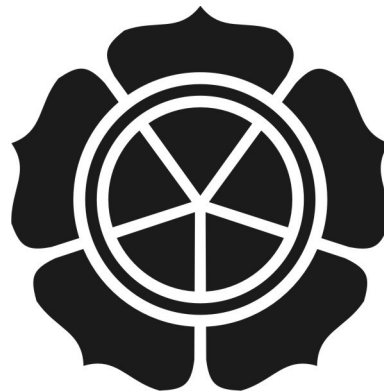


**PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN “PEDANG 3 NAGA”
MENGUNAKAN METODE PLANNED ANIMATION**

SKRIPSI



disusun oleh

MARIANUS TRIVIO LETUNA

04.11.0609

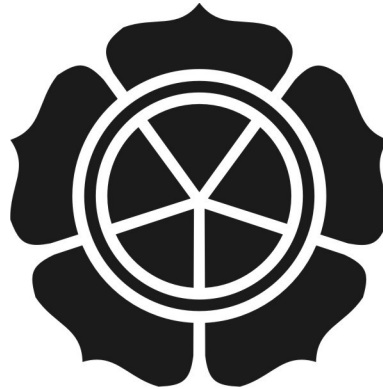
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA (S1)
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA**

2012

**PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN “PEDANG 3 NAGA”
MENGUNAKAN METODE PLANNED ANIMATION**

Skripsi

Disusun Sebagai Persyaratan Kelulusan Jenjang Sarjana S1
Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta



disusun oleh

MARIANUS TRIVIO LETUNA

04.11.0609

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA (S1)
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA**

2012

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN “PEDANG 3 NAGA”

MENGGUNAKAN METODE PLANNED ANIMATION

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Marianus TriVio Letuna

04.11.0609

telah disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 November 2008

Dosen Pembimbing



Prof. DR. M.Suvanto, MM
NIK. 190302001

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN "PEDANG 3 NAGA"
MENGUNAKAN METODE PLANNED ANIMATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Marianus Trivio Letuna

04.11.0609

telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 29 November 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda tangan

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK.190302182

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK.190302187

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



Skrripsi ini telah di terima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Desember 2012

KETUA STMIK AMIKOM

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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri(ASLI), dan isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu istitusi pendidikan, dan di sepanjang pengetahuan saya, tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan oleh orang laein, kecuali yang secara tertulis diacu dalam dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 desember 2012

Marianus Trivio Letuna

04.11.0609



MOTTO

- **Without Jesus... We are Nothing..**
- **Segala sesuatu akan indah pada waktunya..**
- **Salah satu cara untuk berhasil adalah belajar dari kegagalan. Dengan kegagalan, kita tahu cara untuk bisa berhasil. Tidak ada orang yang berhasil kalau belum pernah gagal. Persoalannya, kita tidak cukup waktu untuk belajar semua kegagalan. Maka cara yang terpendek untuk keberhasilan adalah belajar dari kegagalan orang lain. Dalam meniru cara-cara yang terbukti telah berhasil, terkadang kita dihadapkan pada satu sisi, dimana kita merasa bukan diri kita, karena apa yang kita tiru tidak sesuai dengan kebiasaan kita sebelumnya.**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan untuk orang-orang yang kucintai dan mencintai diriku

- Bapak Sam dan Mama Yus tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung baik secara moril maupun materil. Terima kasih untuk kasih dan sayang yang telah engkau berikan untuk ananda selama ini.
- My big Brother Rinyo, my Big Sista Noya, My little sista Sera..Thank's untuk semua dukungan dan doa yang kalian berikan.
- Lawa Manggarai di Jogja, Ical, Ronald, Virus, Andre Gas, Om induk, Itok ceing, Lian rebus, Vian songol, yarin The pig, Muller, Ino Ampung Dj, Lidya, Wanda, Mbatek, edok, lale, Jordi, ancak, Angga nyong Ambon
- Teman - teman kost tanpa nama ; Fadly, Ronal, Kavy..thank's atas kebersamaannya..
- Temen-temen angkatan 04, yang sudah atau belum wisuda kenangan bersama kalian takkan terlupakan, "Thank's Guy".

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yesus, karena atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul :

**“ PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN”PEDANG 3
NAGA”MENGUNAKAN METODE PLANNED ANIMATION”.**

Penyusunan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Penulis berharap agar laporan Skripsi ini bisa memberikan gambaran dan acuan yang nyata bagi pembaca mengenai bagaimana memproduksi film kartun dengan meminimalis waktu.

Sebagai ucapan rasa syukur dan terimakasih yang tak terhingga, karena keberhasilan penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan dan dorongan serta bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu Penyusun Mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM “ Yogyakarta sekaligus Dosen pembimbing yang telah membimbing penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Sudarmawan selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK “ AMIKOM “ Yogyakarta.

3. Bapak dan Ibu dosen STMIK “ AMIKOM “ Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk penulis, serta staf dan karyawan bagian jurusan Teknik Informatika yang telah membantu penulis mendapatkan surat izin untuk penulisan laporan skripsi ini.
4. Bapak Sam dan Mama Yus tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa bagi penulis.
5. My big brother Rinyo, my big sister Noya and my little sister Sera.
6. Lawa Manggarai di Jogja, Ical, Ronald, Virus, Andre Gas, Om induk, Itok ceing, Lian rebus, Vian songol, yarin The pig, Muller, Ino Ampung Dj, Lidya, Wanda, Mbatek, edok, lale, Jordi, Angga nyong Ambon.
7. Temen-temen di AMIKOM Angkatan '04 yang belum selesai, ayo semangat!!
8. Penghuni kos Bu Tuti; Fadly dan Kavy..thank's untuk bantuannya di saat penulis sedang mengalami masalah financial...hehehe..
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis selama penyusunan laporan skripsi.

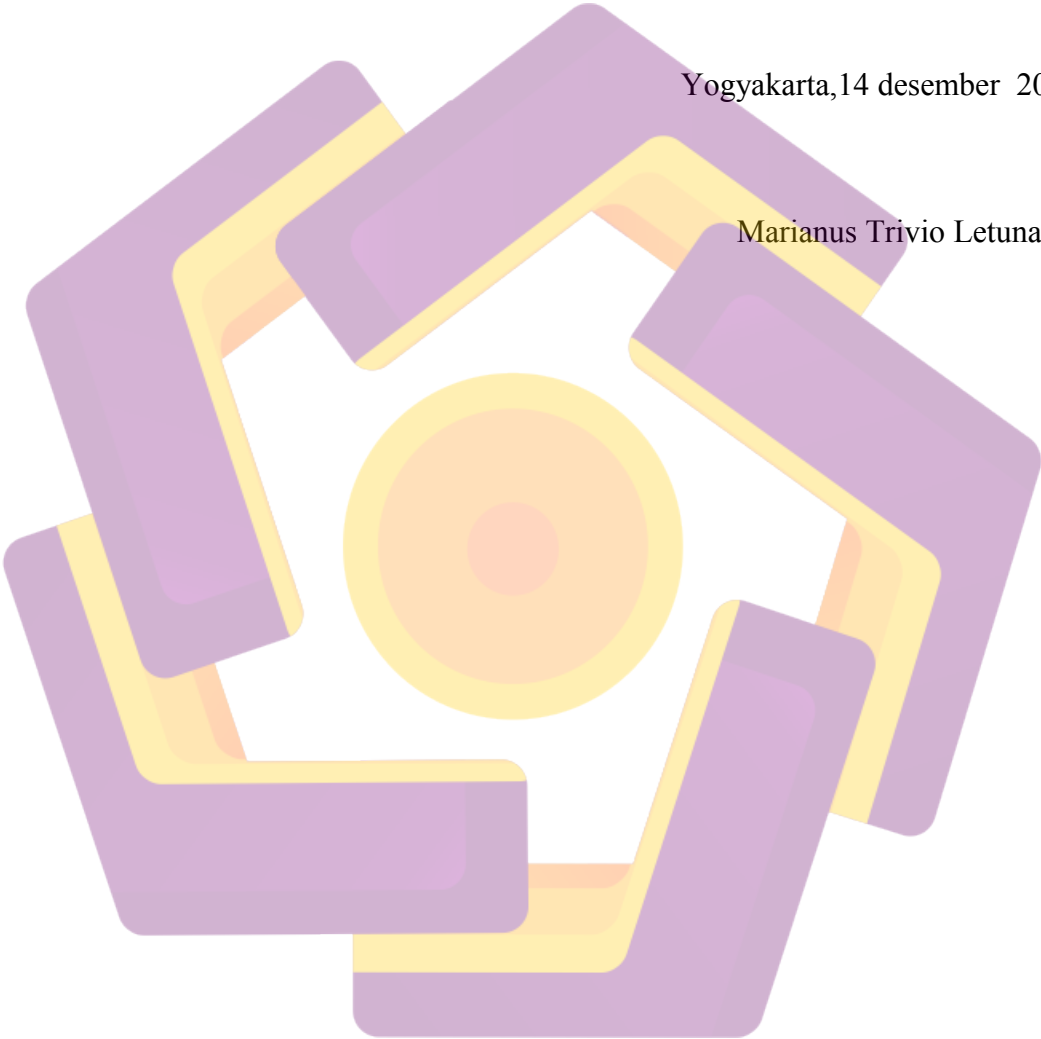
Penyusun menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari isi, bahasa maupun dari cara penyajiannya, oleh karena itu kritik dan saran dari berbagai pihak sangat penulis harapkan melalui alamat vio_letuna86@yahoo.co.id.

Penyusun mengharapkan semoga penyusunan laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipakai sebagai bahan referensi yang memberikan wawasan luas dalam bidang perancangan animasi film kartun.

GBU All

Yogyakarta, 14 Desember 2012

Marianus Trivio Letuna



DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xix
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 . Latar Belakang Masalah	1
1.2 . Rumusan Masalah	2
1.3 . Batasan Masalah	2
1.4 . Maksud dan Tujuan	3
1.5 . Metode Penelitian	4
1.6 . Sistematika Penulisan	5
BAB II. LANDASAN TEORI	7
2.1. Pengertian Multimedia	7
2.2. Elemen Multimedia	8
2.2.1. Teks	8
2.2.2. Image	8
2.2.3. Audio	9

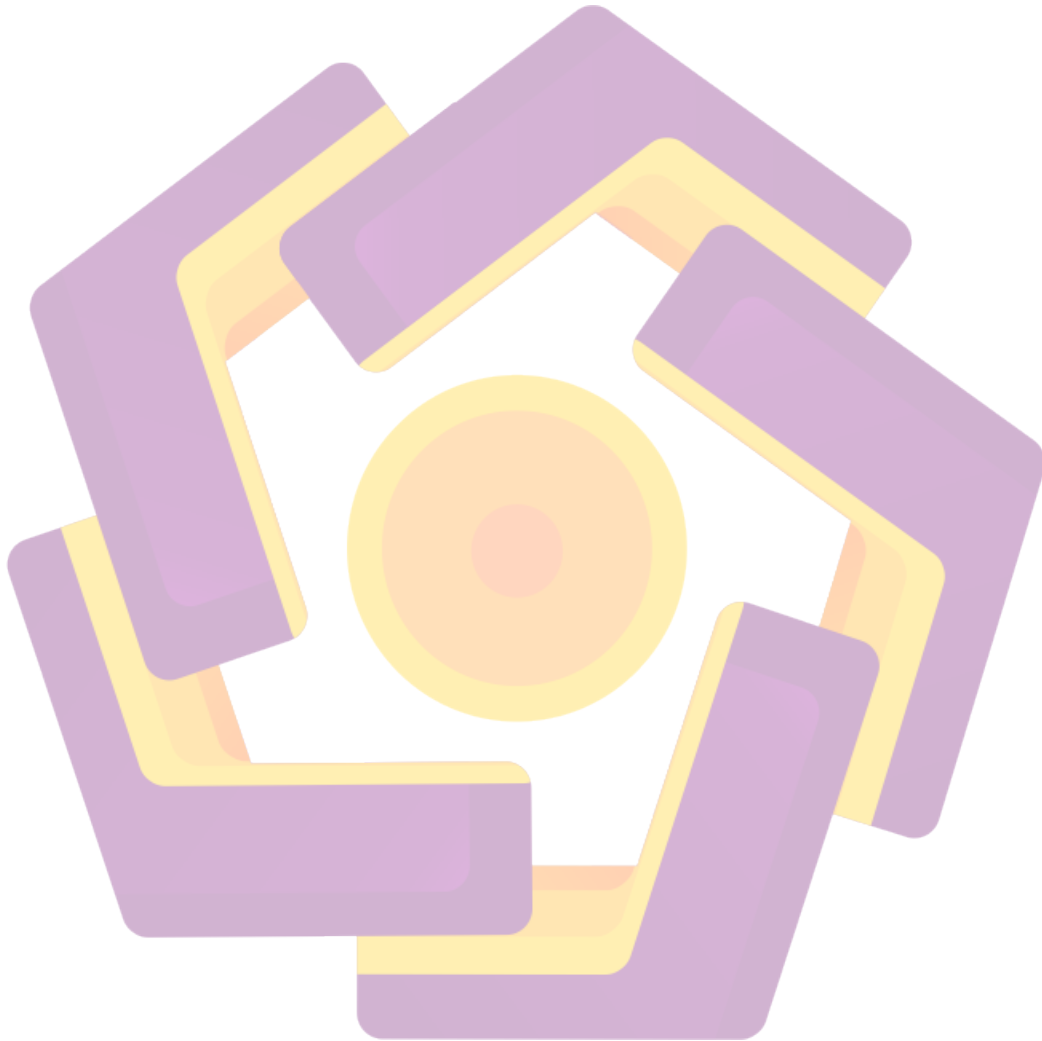
2.2.4. Video	9
2.2.5. Animation	9
2.2.6. Virtual Reality	9
2.3. Konsep Dasar Animasi	10
2.3.1 Pengertian Animasi	10
2.3.2 Teknik-Teknik Animasi	10
2.3.3 Planned Animation	13
2.3.4 Prinsip Animasi	14
2.3.5 Peralatan Dasar Pembuatan Film Animasi	20
2.3.6 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	22
2.3.7 Tahapan Pembuatan Film Kartun.....	26
2.3.8. Teori Warna.....	36
2.3.9. Software yang di gunakan.....	39
2.3.10. Standart Video.....	43
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN	45
3.1. Pra Produksi	45
3.1.1. Analisis Sistem Multimedia.....	45
3.1.2. Analisis SWOT.....	45
3.1.3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	46
3.1.4. Analisis Biaya Manfaat.....	48
3.1.5. Perhitungan Analisis Biaya Manfaat.....	50
3.1.6. Metode Periode Pengembalian(<i>payback period</i>).....	52
3.1.7. Metode Pengembalian Investasi(<i>return on investation(ROI)</i>)..	53
3.1.8. Metode Nilai Sekarang Bersih(<i>Net Present Value(NPV)</i>)	54
3.2. Perancangan.....	56
3.2.1. Ide.....	56
3.2.2. Menentukan Tema Cerita.....	56
3.2.3. Menulis Logline.....	56

3.2.4. Sinopsis.....	57
3.2.5. Diagram Scene.....	60
3.2.5.1. Babak 1	61
3.2.5.2. Babak 2.....	61
3.2.5.3. Babak 3.....	61
3.2.6. Standart Model Character Sheet.....	64
3.2.7. Naskah(Script/Screenplay).....	71
3.2.8. Storyboard.....	74
BAB IV. PEMBAHASAN	80
4.1. Produksi.....	80
4.2. Drawing.....	80
4.2.1. Membuat Gambar Key(Key Animation).....	80
4.2.2. Gambar In Between(In Between animation).....	82
4.3. Proses Menggambar character dengan Maromedia Flash 8	84
4.4. Proses Pewarnaan Character Dengan Macromedia Flash 8	86
4.5. Proses Planned Animation dengan Macromedia Flash 8	89
4.6. Pembuatan Background Dengan Photoshop CS2	96
4.7. Menggabung Animasi Dan Background Pada Flash 8.....	98
4.8. Mengedit Movie Dengan Adobe After Effects 7.0	103
4.9. Lip-Synch.....	107
4.10. Dubbing Menggunakan adobe Audition 1.5.....	109
4.11 Mengedit Movie Dengan Adobe Premiere Pro 2.0.....	112
4.12. Pasca Produksi	116
4.12.1 Rendering/ Composing	116
4.12.2 Konversi VCD dan DVD	118
BAB V. PENUTUP	120
5.1. Kesimpulan	120

5.2. Saran 121

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

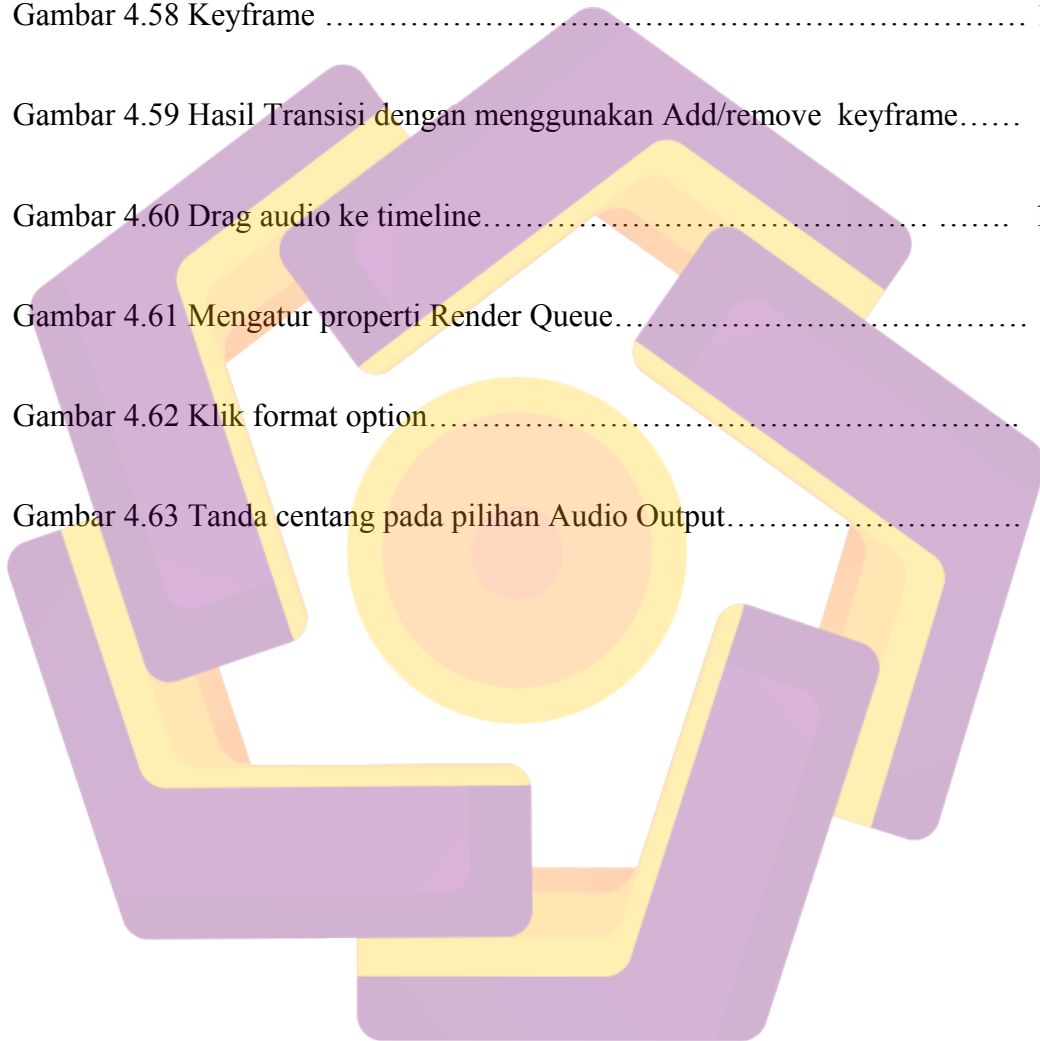
Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	8
Gambar 2.2 Planned Animation	14
Gambar 2.3 Squash and Streech	14
Gambar 2.4 Anticipation	15
Gambar 2.5 Staging	15
Gambar 2.6 Straight – Ahead Action and Pose to Pose	16
Gambar 2.7 Follow Trough and Overlapping Action	16
Gambar 2.8 Slow in – Slow out	16
Gambar 2.9 Archs	17
Gambar 2.10 Secondary Action	17
Gambar 2.11 Animasi Timing	18
Gambar 2.12 Exaggeration	18
Gambar 2.13 Solid Drawing	19
Gambar 2.14 Apeal	19
Gambar 2.15 Tampilan Adobe Photoshop	41
Gambar 2.16 Tampilan Macromedia Flash 8	42
Gambar 2.17 Tampilan Adobe after effect	42
Gambar 2.18 Tampilan Adobe Audition.....	43

Gambar 2.19 Tampilan Adobe Priemere Pro.....	43
Gambar 3.1 Diagram Scene	63
Gambar 3.2 Character Model Sheet	64
Gambar 3.3 Perbandingan Tinggi Karakter	65
Gambar 3.4 Desain Standart Properti dan Vegetasi	66
Gambar 3.5 Kent dalam sketsa.....	67
Gambar 3.6 Kent dengan warna	68
Gambar 3.7 Riko dalam sketsa	69
Gambar 3.8 Riko dengan warna.....	69
Gambar 3.9 Sketsa Ayah.....	70
Gambar 3.10 Sketsa ayah dengan warna.....	71
Gambar 3.11 Storyboard Pedang 3 Naga.....	79
Gambar 4.1 Key animation Pedang 3 Naga.....	82
Gambar 4.2 Animasi Unlimited.....	82
Gambar 4.3 Animasi Limited	83
Gambar 4.4 Line Tool	84
Gambar 4.5 Oval Tool	85
Gambar 4.6 Karakter Riko	85
Gambar 4.7 Riko	86
Gambar 4.8 Gambar yang akan diwarnai.....	87
Gambar 4.9 Tampilan fill color	87
Gambar 4.10 Riko dengan warna dasar.....	88

Gambar 4.11 Riko dengan warna highlight dan shadow	88
Gambar 4.12 Setelah di beri warna.....	89
Gambar 4.13 Convert gambar menjadi simbol	90
Gambar 4.14 Kotak dialog convert to symbol	90
Gambar 4.55 Fitur Union Skin.....	91
Gambar 4.16 Menyelaraskan gerakan menggunakan Union Skin.....	91
Gambar 4.17 Kembali ke Stage	92
Gambar 4.18 Insert Layer.....	92
Gambar 4.19 Mengganti Nama Layer	92
Gambar 4.20 Menukar posisi Layer	93
Gambar 4.21 Mengimport Gambar ke stage	93
Gambar 4.22 Menyesuaikan ukuran gambar dengan stage	93
Gambar 4.23 Insert Keyframe	94
Gambar 4.24 Insert Frame	94
Gambar 4.25 Hasil setelah Insert Frame	95
Gambar 4.26 Create Motion Tween.....	95
Gambar 4.27 Menggeser karakter keluar stage	96
Gambar 4.28 background dan setting film pedang 3 naga.....	97
Gambar 4.29 Fasilitas brush tool	98
Gambar 4.30 Background.....	98
Gambar 4.31 Objek Animasi	99
Gambar 4.32 Layer Baru	100

Gambar 4.33 Nama Layer.....	100
Gambar 4.34 Tukar posisi Layer.....	100
Gambar 4.35 Hasil Penggabungan	101
Gambar 4.36 Hasil penggabungan objek animasi	101
Gambar 4.37 Windows export animasi.....	102
Gambar 4.38 Video Comppression	102
Gambar 4.39 Durasi Movie	103
Gambar 4.40 Drag Movie	104
Gambar 4.41 Properti Animasi	104
Gambar 4.42 Animasi Scale.....	105
Gambar 4.43 Animasi Position	105
Gambar 4.44 Time Marker.....	106
Gambar 4.45 Posisi Movie	106
Gambar 4.46 Time Control	106
Gambar 4.47 Efek bloom – brights + dark dan Lightning	107
Gambar 4.48 Sirkulasi perubahan gerak mulut.....	108
Gambar 4.49 Sembilan standar phonetic	108
Gambar 4.50 New Session	110
Gambar 4.51 Arm track for recording	110
Gambar 4.52 Tombol Record	110
Gambar 4.53 Seleksi noise	111
Gambar 4.54 Kotak Noise Reduction	111

Gambar 4.55 Menyimpan hasil Dubbing	112
Gambar 4.56 Drag movie ke timeline	113
Gambar 4.57 kotak Clip Speed/ Duration	114
Gambar 4.58 Keyframe	115
Gambar 4.59 Hasil Transisi dengan menggunakan Add/remove keyframe.....	115
Gambar 4.60 Drag audio ke timeline.....	116
Gambar 4.61 Mengatur properti Render Queue.....	117
Gambar 4.62 Klik format option.....	118
Gambar 4.63 Tanda centang pada pilihan Audio Output.....	118





DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perhitungan Analisis Biaya – Manfaat.....	52
Tabel 3.2 Kesimpulan Biaya - Manfaat	55

INTISARI

Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang dapat menyajikan gambar bergerak hasil rekaman kegiatan makhluk hidup, manusia atau hewan. Dibandingkan dengan gambar foto yang diam atau tidak bergerak, animasi lebih disukai karena dapat membangkitkan antusiasme dan emosi penonton. Hampir semua media seperti televisi, film, komputer sudah menggunakan teknik-teknik animasi.

Perancangan Film Kartun “PEDANG 3 NAGA” dengan menggunakan *Metode Planned animation*. Planned animation, yaitu teknik pembuatan film kartun 2D yang menggunakan gerakan yang sama pada adegan yang berbeda. Secara garis besar metode ini melalui beberapa tahapan proses yang harus dilewati, yaitu: persiapan kebutuhan dasar berupa peralatan dan sumber daya manusia, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Penulis memilih menggunakan metode *Planned Animation* dibandingkan metode yang lain karena lebih menghemat waktu pengerjaan.

Penulis merasa prospek animasi di Indonesia mempunyai peluang yang besar untuk berkembang, karena animasi adalah informasi kreatif yang sangat banyak membutuhkan tenaga kerja dan tentunya hal ini bukan masalah buat Indonesia. Selain itu keragaman dan kekayaan budaya Indonesia sebagai nilai tambah untuk diangkat sebagai cerita animasi.

Kata Kunci : Planned Animation, Capture, Animasi 2D



ABSTRACT

Animation began widely known since the popularity of TV media can present the motion picture recordings of activities of living things, human or animal. Compared with the images still or not moving, the animation is preferred because it can generate enthusiasm and emotion the audience. Almost all media such as television, movies, computers are using animation techniques.

Designing Cartoon Film "3 DRAGON SWORD" by using the method of Planned animation. Planned animation, the 2D cartoon filmmaking techniques that use the same movements of the different scenes. Broadly speaking this method through several processing stages that must be passed, namely: basic preparation in the form of equipment and human resources, pre-production, production and post-production. The author chose to use Animation Planned method than other methods because it saves processing time.

The author felt the prospects of animation in Indonesia has a great opportunity to grow, because the animation is a very creative information require much labor and of course this is not a problem for Indonesia. Besides the diversity and cultural richness of Indonesia as an added value to be appointed as an animated story.

Keywords: Planned Animation, Capture, Animation 2D