

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “SPORTIF” MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI TERBATAS**

SKRIPSI



disusun oleh

Yudhin Purba Tanjung

10.21.0524

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “SPORTIF” MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI TERBATAS**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Yudhin Purba Tanjung

10.21.0524

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “SPORTIF” MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI TERBATAS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yudhin Purba Tanjung

10.21.0524

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 November 2012

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “SPORTIF” MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI TERBATAS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yudhin Purba Tanjung

10.21.0524

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 November 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190000002

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047



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 KEASLIAN

Saya yang bertandatangan 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 atau kelompok 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 atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 Desember 2012

Yang Menbuat Permyataan,



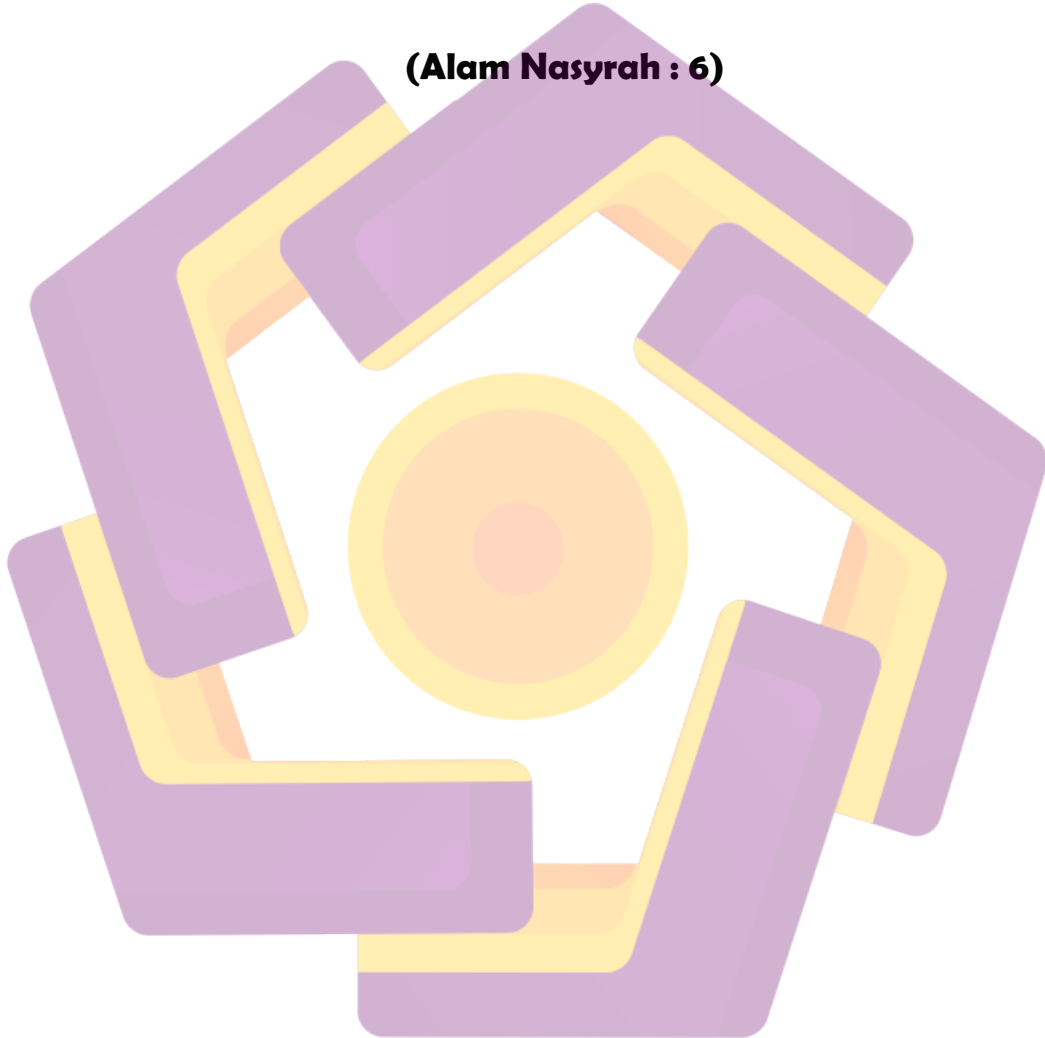
Yudhin Purba Tanjung
10.21.0524

MOTTO

“Doa, usaha, dan keyakinan adalah kunci keberhasilan.

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Alam Nasyrh : 6)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ✚ Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga Tugas Akhir ini bisa terselesaikan dengan lancar.
- ✚ Orang tua saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
- ✚ Kasih-ku yang selalu mendukung, memberi semangat, mendampingi dan mendoakanku dalam mengejakan Skripsi ini



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan berkah dan rahmat-Nya, sehingga Laporan Skripsi saya yang berjudul **PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “SPORTIF” MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI TERBATAS** ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan Skripsi ini saya ajukan sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini saya banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof.Dr. H. M. Suyanto, MM., selaku ketua AMIKOM
2. Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom., selaku dosen pembimbing.
3. Semua pihak yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan pada saya akan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Saya menyadari bahwa Laporan Skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan saya terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan Laporan Skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam Laporan Skripsi ini, saya minta maaf yang sebesar-besarnya. Semoga Laporan Skripsi ini bermanfaat bagi saya pada khususnya dan semua pihak.

Yogyakarta, 7 Desember 2012

Yudhin Purba Tanjung

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II : DASAR TEORI	
2.1 Animasi.....	5
2.1.1 Pengertian Animasi.....	5
2.1.2 Teknik Animasi.....	6
2.1.3 Jenis-jenis Animasi.....	11
2.1.4 Prinsip Animasi.....	12
2.2 Kebutuhan Dasar Peralatan Film Kartun.....	15
2.3 Teori Perancangan Film Kartun.....	16
2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	18
2.4.1 Adobe Flash CS3.....	18

	2.4.2	Adobe Photoshop CS3.....	22
	2.4.3	Cool Edit 2000.....	25
	2.4.4	Ulead Video Studeo.....	27
BAB III		: PERANCANGAN	
	3.1	Perancangan Film Kartun.....	29
	3.1.1	Development.....	29
	3.1.2	Script.....	31
	3.1.3	Perekaman Suara.....	33
	3.1.4	Storyboarding.....	34
	3.1.5	Background dan Karakter.....	36
BAB IV		: PEMBAHASAN	
	4.1	Proses Pembuatan Animasi.....	40
	4.1.1	Pembuatan Secara Digital.....	40
	4.1.2	Pewarnaan.....	42
	4.1.3	Animasi.....	44
	4.1.4	Penggunaan Limited Animation.....	46
	4.1.5	Pemberian Efek Suara.....	49
	4.2	Pasca Produksi (Post Production).....	50
BAB V		: PENUTUP	
	5.1	Kesimpulan.....	52
	5.2	Saran.....	52
		DAFTAR PUSTAKA.....	53
		LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: User Interface Adobe Flash CS3.....	18
Gambar 2.2	: Title Bar Adobe Flash CS3.....	19
Gambar 2.3	: Menu Bar Adobe Flash CS3.....	19
Gambar 2.4	: Timeline Adobe Flash CS3.....	19
Gambar 2.5	: Properties Panel Adobe Flash CS3.....	20
Gambar 2.6	: Stage Adobe Flash CS3.....	20
Gambar 2.7	: Toolbox Adobe Flash CS3.....	21
Gambar 2.8	: Library Adobe Flash CS3.....	21
Gambar 2.9	: Interface Ulead Video Studio.....	28
Gambar 3.1	: Storyboard film kartun Sportif.....	35
Gambar 3.2	: Lapangan Sepak Bola.....	36
Gambar 3.3	: Rumput Lapangan Bola.....	37
Gambar 3.4	: Tribun Penonton.....	37
Gambar 3.5	: Team Sportif.....	38
Gambar 3.6	: Team Ninja.....	38
Gambar 3.7	: Wasit.....	39
Gambar 3.8	: Penggabungan karakter dan background.....	39
Gambar 4.1	: Karakter-Karakter Film Kartun Sportif.....	40
Gambar 4.2	: Tribun Penonton.....	41
Gambar 4.3	: Gawang.....	42
Gambar 4.4	: Proses Coloring Karakter.....	42
Gambar 4.5	: Team Sportif Setelah Coloring.....	43
Gambar 4.6	: Tribun Penonton Setelah Coloring.....	43
Gambar 4.7	: Settingan Ukuran Stage.....	44
Gambar 4.8	: Gambar yang akan digunakan sebagai background.....	44
Gambar 4.9	: Karakter yang akan dianimasikan.....	45
Gambar 4.10	: Gambar Key.....	45
Gambar 4.11	: In Between.....	46
Gambar 4.12	: Limited Animation.....	47

Gambar 4.13 : Full Animation.....	48
Gambar 4.14 : Sebelum menggunakan Motion Guide dan Tween.....	49
Gambar 4.15 : Setelah menggunakan Motion Guide dan Tween.....	49
Gambar 4.16 : File video yang telah diimport.....	51



INTISARI

Seiring perkembangan teknologi, banyak teknik animasi baru bermunculan. Animator harus mempunyai keunggulan tersendiri dalam karyanya. Salah satu keunggulan yang harus dimiliki adalah hasil film yang bermutu dan mempunyai kualitas yang bagus, salah satunya adalah film animasi yang mempunyai kualitas gerakan yang halus.

Berdasarkan masalah tersebut, seorang animator kan berusaha memberikan karya terbaiknya dan dibantu dengan pemanfaatan teknologi yang ada saat ini. Film kartun “Sportif” dibuat menggunakan teknik animasi terbatas yang kualitas dari gerakannya akan ditingkatkan.

Hasil yang didapat setelah melalui beberapa proses, akan terwujud sebuah film kartun dengan kualitas yang lebih baik dan nyaman dipandang karena gerakannya lebih halus.

Kata Kunci :

Film Kartun, Teknik Animasi Terbatas

ABSTRACT

Along with the development of technology, a lot of new animation technique was born. Animators must have a distinct advantage in his work. One of the benefits is a must-have movie-quality results and have good quality, one of which is the animated film that has a smooth motion quality.

Based on these problems, an animator's trying to give his best and assisted with the use of technology that exists today. Cartoon "Sportif" made using limited animation techniques that will be improved quality of movement.

The results obtained after going through several processes, will manifest a cartoon movie with better quality and comfortable considered because the movement smoother.

Keywords:

Cartoon Movies, Animation Techniques Limited

