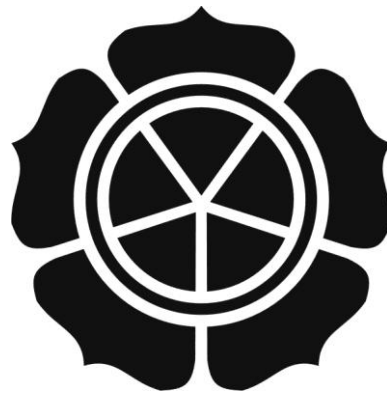


**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D
“JAGALAH KEBERSIHAN”**

SKRIPSI



disusun oleh :

Beny Desay Suhendra

07.12.2319

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

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D
“JAGALAH KEBERSIHAN”**

Skripsi

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



disusun oleh :

Beny Desay Suhendra

07.12.2319

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Perancangan Film Kartun 2D

"Jagalah Kebersihan"

yang dipersiapkan dan di susun oleh :

Beny Desay Suhendra

07.12.2319

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 20 Juli 2011

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Film Kartun 2D

"Jagalah Kebersihan"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Beny Desay Suhendra

07.12.2319

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 November 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

Ir Abas Ali Pangera M.kom

NIK. 190302008

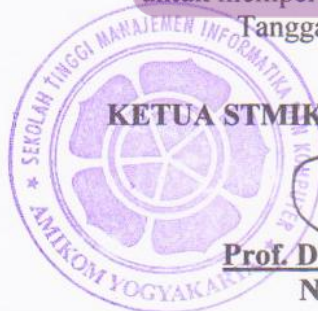
Emha Taufiq Luthfi ST, M.kom

NIK. 190302125

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 November 2011



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

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, 1 Desember 2011



Beny Desay Suhendra

07.12.2319

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.


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" Jogjakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Jogjakarta.
3. Bapak M.Rudyanto Arief, MT Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK "AMIKOM" Jogjakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.

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.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 26 November 2011



Beny Desay Suhendra

MOTTO

- ✚ Banyak ahli percaya bahwa orang yang memiliki citra positif adalah orang yang beruntung. Citra diri yang positif membuat mereka menikmati banyak hal yang menguntungkan, yaitu : Membangun Percaya Diri, Meningkatkan Daya Juang.
- ✚ Kita tak bisa memutar kembali waktu, tapi kita bisa menciptakan kenangan dengan waktu yang masih kita punya dan memanfaatkan waktu yang ada, walau sebentar, untuk menciptakan kenangan yang berarti
- ✚ Salah satu pengkerdilan terkejam dalam hidup adalah membiarkan pikiran yang cemerlang menjadi budak bagi tubuh yang malas, yang mendahulukan istirahat sebelum lelah.
- ✚ Jangan hanya menghindari yang tidak mungkin. Dengan mencoba sesuatu yang tidak mungkin, anda akan bisa mencapai yang terbaik dari yang mungkin dapat capai.
- ✚ Rasa takut bukanlah untuk dinikmati, tetapi untuk dihadapi.
- ✚ Orang bijaksana selalu melengkapi kehidupannya dengan banyak persahabatan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada orang-orang yang memberikan doa dan dukungan dan cinta yang tak henti

- ❖ Allah SWT beserta junjungan-Nya Nabi Besar Muhammad SAW.
- ❖ Bapak dan Ibu yang sangat saya cintai yang telah memberikan do'a, kasih sayang serta dukungan moral, spiritual dan material yang tak ternilai harganya.
- ❖ Kakaku tercinta : Mas Sigit, Mba Lina, Mas Candra, Mba Eny, yang selalu memberikan motivasi dan semangat sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan.
- ❖ Adek-adeku: Gita sekar andika tanjung, Galuh saras mailani, adek-adeku

❖ selesaikan pendidikan kalian dan jadilah orang yang berguna .

❖ Keluarga besarku terimakasih atas dukungannya selama ini semoga apa yang telah kalian lakukan menjadi amal kebaikan

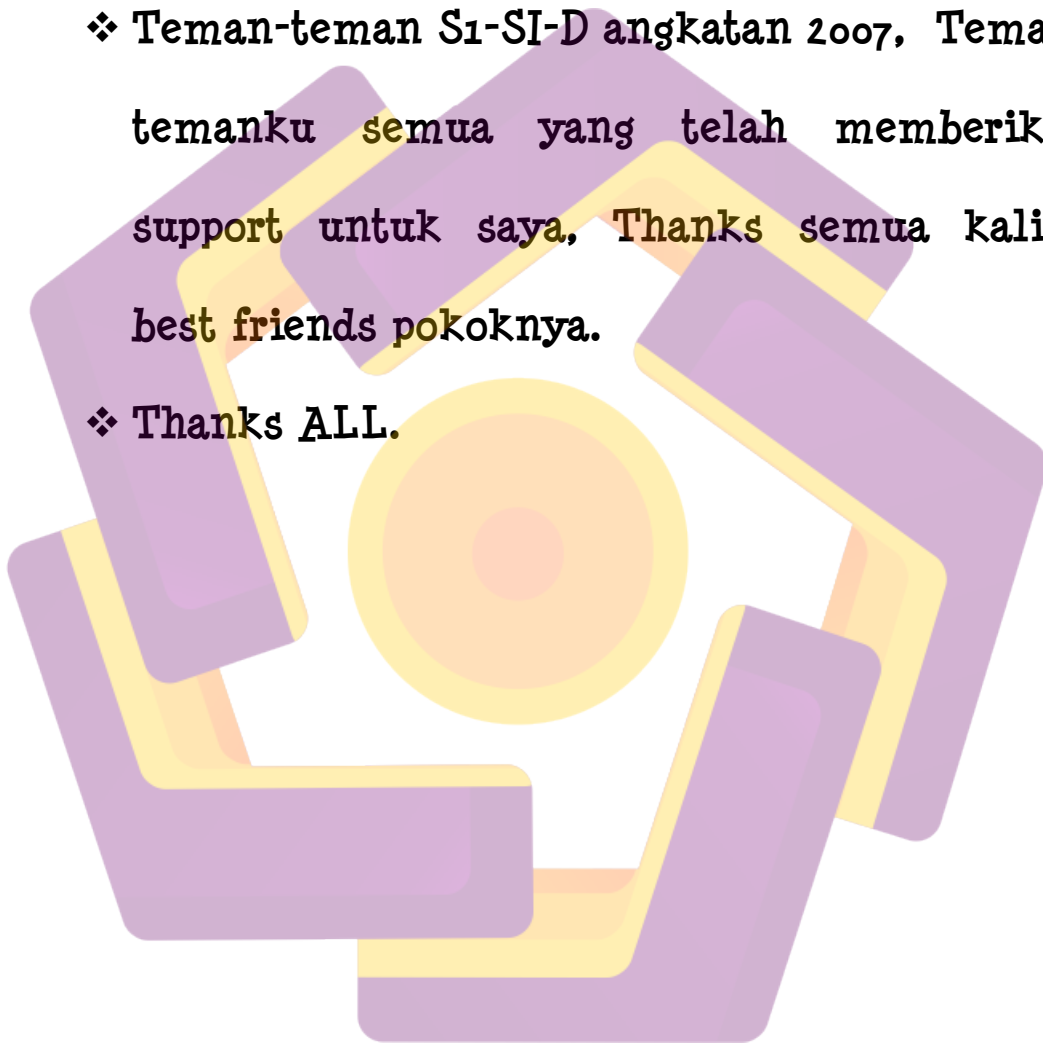
❖ Sahabat-sahabatku yang selalu siap memberikan bantuan, tempat berbagi kegembiraan serta lara dan memberikan jutaan kenangan manis. Terimakasih Khoerul Anam , alip faturahman, endro setyo budi, irfan agus kristanto, dwi kurniawan, dhani,cafid, dan teman-temanku yang lain I alway remember U.

❖ Anak- Kost yanto +anak kontrakan : temy, petrus, adi nugroho, ansary, topan, jerry, dino, mas rahmad mahardika, mas iko, and wayan, jho, teja, brekele, pandu, hhoho,

sonyok, mat solar, sanja, hery koco, MAX (stc) semacam tempat cukur, thaks atas bantuan dan dukungannya.

❖ Teman-teman S1-SI-D angkatan 2007, Teman-temanku semua yang telah memberikan support untuk saya, Thanks semua kalian best friends pokoknya.

❖ Thanks ALL.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8

2.1. Pengertian Animasi	7
2.2. Sejarah Animasi	7
2.3. Jenis Jenis Animasi	8
2.3.1. Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>).....	9
2.3.2. Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	10
2.3.3. Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>).....	10
2.3.4. Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>).....	11
2.3.5. Animasi Spile	11
2.3.6. Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>).....	12
2.3.7. Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>).....	13
2.3.8. <i>Computational Animation</i>	13
2.3.9. <i>Morphing</i>	14
2.4. Prinsip Animasi.....	14
2.4.1. <i>Squash dan Stretch</i>	15
2.4.2. <i>Anticipation</i>	15
2.4.3. <i>Staging</i>	16
2.4.4. <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	16
2.4.5. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	16
2.4.6. <i>Slow In and Slow Out</i>	17
2.4.7. <i>Arcs</i>	17
2.4.8. <i>Secondary Action</i>	18
2.4.9. <i>Timing</i>	18
2.4.10. <i>Exaggeration</i>	18

2.4.11. <i>Solid Drawing</i>	19
2.4.12. <i>Appeal</i>	20
2.5. Bentuk Film Animasi Berdasarkan Masa Putarnya	20
2.6. Kebutuhan Dasar Peralatan Animasi	21
2.6.1. <i>Drawing Table / Lightboxes</i>	21
2.6.2. <i>Decent Chair</i>	21
2.6.3. <i>Desk Lighting</i>	21
2.6.4. <i>Mirror (Cermin)</i>	21
2.6.5. <i>Paper</i>	22
2.6.6. <i>Pencils</i>	22
2.6.7. <i>Eraser (Penghapus Pensil)</i>	22
2.6.8. <i>Punch / Peghole (Pelubang Kertas)</i>	22
2.6.9. <i>Pegbar</i>	22
2.6.10. <i>Scanner</i>	22
2.6.11. <i>Komputer</i>	23
2.6.12. <i>Kamera (Web Cam)</i>	23
2.7. Kebutuhan Sumberdaya Manusia	23
2.7.1. <i>Produser</i>	23
2.7.2. <i>Sutradara</i>	24
2.7.3. <i>Scriptwriter / Screenwriter</i>	24
2.7.4. <i>Storyboard Artist</i>	24
2.7.5. <i>Drawing Artist</i>	24
2.7.6. <i>Coloring</i>	25

2.7.7. <i>Background Artist</i>	25
2.7.8. <i>Checker Dan Scannerman</i>	25
2.7.9. Editor.....	25
2.7.10. <i>Sound Editor</i>	25
2.7.11. <i>Talent</i>	26
2.8. Proses Pembuatan Animasi.....	26
2.9. Teknik Produksi Animasi.....	27
2.9.1. Teknik Vektor	27
2.9.2. <i>Hybrid Animation</i>	28
2.10. Pengertian Gambar Vektor dan Bitmap	29
2.10.1. Gambar Vektor (<i>Vektor Images</i>).....	29
2.10.2. Gambar Bitmap	30
2.11. Istilah Istilah Dalam Film	31
2.12. Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	34
2.12.1. Adobe Flash CS4	34
2.12.2. Adobe After Effects CS3	36
2.12.3. Adobe Premiere Pro CS3	37
2.12.4. Adobe Soundbooth CS.....	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	41
3.1. Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	40
3.1.2 Kebutuhan Kerja	41
3.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	41

3.1.3	Kebutuhan Sumberdaya Manusia (Brainware)	41
3.2	Perancangan Film Kartun	44
3.2.1	Ide Cerita.....	44
3.2.2	Tema.....	44
3.2.3	Logline	44
3.2.4	Sinopsis	45
3.2.5	Diagram Scene	50
3.2.6	Character Development.....	50
3.2.7	Naskah (<i>Script / Screenplay</i>).....	52
3.2.8	Storyboard	62
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	77
4.1.	Produksi	69
4.1.1.	Skema Kerja Pembuatan Film Kartun	69
4.1.2.	Pembuatan Key Animation	70
4.1.3.	Inbetween Animation	70
4.1.4.	Pembuatan Background	72
4.1.5.	Coloring	74
4.1.6.	TimeShetting	75
4.1.7.	Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe Flash CS4	77
4.2.	Pasca Produksi	78
4.2.1.	Dubbing.....	78
4.2.1.1.	Merekam Suara	79
4.2.1.2.	Mengurangi Noise.....	81

4.2.2. Menambah Visual Effect.....	83
4.2.3. Editing Dengan Adobe Premiere Pro.....	85
4.2.4. Finishing.....	88
4.2.4.1.Compositing	88
4.2.4.2.Rendering	89
4.2.4.3.Konversi Ke CD.....	92
4.2.4.4.Cover Design dan Packaging	92
BAB V PENUTUP	93
5.1. Kesimpulan	94
5.2. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	<i>Halaman</i>
Gambar 2.1. <i>Anticipation</i>	15
Gambar 2.2. <i>Contoh orang berlari</i>	16
Gambar 2.3. <i>Gerakan Circular</i>	17
Gambar 2.4. <i>Exageration</i>	19
Gambar 2.5. <i>Solid drawing</i>	19
Gambar 2.6. <i>Adobe Flash CS4</i>	36
Gambar 2.7. <i>Adobe After Effects CS3</i>	37
Gambar 2.8. <i>Adobe Premiere Pro CS3</i>	38
Gambar 2.9. <i>Adobe Soundbooth CS3</i>	39
Gambar 3.1. <i>Diagram Scene</i>	50
Gambar 4.1. <i>Skema Kerja Perancangan Film Kartun</i>	70
Gambar 4.2. <i>Key Animation A1 dan A2</i>	71
Gambar 4.3. <i>Inbetween Animation</i>	72
Gambar 4.4. <i>Inbeetwen Animation dengan fitur Bone Tool</i>	73
Gambar 4.5. <i>Background</i>	74
Gambar 4.6. <i>Window Color</i>	75
Gambar 4.7. <i>Hasil Pewarnaan</i>	76
Gambar 4.8. <i>TimeShetting</i>	76
Gambar 4.9. <i>Export Movie</i>	77
Gambar 4.10. <i>Export PNG</i>	77
Gambar 4.11. <i>Exporting Image Sequence</i>	77

Gambar 4.12. <i>Document Propertis</i>	78
Gambar 4.13. <i>Background dan Foreground</i>	79
Gambar 4.14. <i>Jendela Record</i>	80
Gambar 4.15. <i>Start Recording</i>	81
Gambar 4.16. <i>Stop Recording</i>	81
Gambar 4.17. <i>Grafik Hasil Rekam</i>	82
Gambar 4.18. <i>Clean Up Audio</i>	82
Gambar 4.19. <i>Noise</i>	83
Gambar 4.20. <i>Use Captured Noise Print</i>	83
Gambar 4.21. <i>New Composition</i>	84
Gambar 4.22. <i>Time Line After Effect</i>	85
Gambar 4.23. <i>Window Effects and Presets</i>	85
Gambar 4.24. <i>Effects Controls</i>	86
Gambar 4.25. <i>Tampilan awal Adobe Premiere Pro CS4</i>	87
Gambar 4.26. <i>New Project</i>	87
Gambar 4.27. <i>Timeline</i>	88
Gambar 4.28. <i>Effect Cross Dissolve</i>	89
Gambar 4.29. <i>Export Movie</i>	91
Gambar 4.30. <i>Export Settings</i>	91
Gambar 4.31. <i>Export Video Settings</i>	92
Gambar 4.32. <i>Proses Rendering</i>	92
Gambar 4.33. <i>Tampilan Any Video Converter</i>	93

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Rincian Biaya <i>Brainware</i>	Halaman 42
Tabel 3.2.	<i>Storyboard</i>	62



INTISARI

Perkembangan Dunia Film animasi 2D dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang sangat pesat hal itu memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaanya. Film kartun mulai dikenal luas sejak populernya media Televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (non motion) maka secara umum film kartun disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan sensasional.

Tujuan dari penulisan skripsi ini guna mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang perancangan sebuah film kartun yang sederhana namun menarik, juga menyajikan media pembelajaran yang lebih efisien tentang perencanaan sebuah film kartun. Menggunakan teknik digital dengan software Adobe Flash CS4.

Hasil yang didapat dari proses perancangan dan pembuatan film kartun “JagalahKebersihan” menghasilkan sebuah film kartun dengan durasi lima menit dan menggunakan MPEG untuk file exstensinya.

Kata Kunci : Teknologi, Film Kartun, Teknik Digital.

ABSTRACT

World Development 2D animated film from year to year changes very rapidly it takes decades in the process penciptaanya. Cartoons began widely known since the popularity of the TV media will display moving images recording the activities of living beings, whether human, animal or plant. If dikomparasikan with a photographic image or painting a silent (non-motion) then in general the audience liked the cartoon because it can generate enthusiasm and sensational.

The purpose of this thesis in order to develop themselves and provide new knowledge in accordance with its own capability of designing a cartoon simple but interesting, media also presents a more efficient learning about planning a cartoon movie. Using digital techniques with Adobe Flash CS4.

Keywords: *Technology, Cartoon Film, Digital Techniques.*

