

**PEMBUATAN FILM KARTUN “PERJALANAN MENUJU POHON”
DENGAN TEKNIK 2D HYBRID ANIMATION**

SKRIPSI



disusun oleh

Dwi Susanti

04.11.0545

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

**PEMBUATAN FILM KARTUN “PERJALANAN MENUJU POHON”
DENGAN TEKNIK 2D HYBRID ANIMATION**

Skripsi

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



disusun oleh

Dwi Susanti

04.11.0545

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN “PERJALANAN MENUJU POHON”
DENGAN TEKNIK 2D HYBRID ANIMATION**

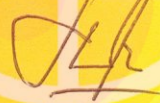
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Susanti

04.11.0545

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Mei 2008

Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM KARTUN “PERJALANAN MENUJU POHON” DENGAN TEKNIK 2D HYBRID ANIMATION

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Susanti

04.11.0545

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 November 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Desember 2011

KETUA STMK AMIKOM YOGYAKARTA

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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DWI SUSANTI

NIM : 04.11.0545

Judul Skripsi : PEMBUATAN FILM KARTUN “PERJALANAN MENUJU POHON”.
DENGAN TEKNIK 2D HYBRID ANIMATION

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Laporan Skripsi berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan programing yang tercantum sebagai bagian dari **Laporan Skripsi ini**. Jika terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah di peroleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 10 Desember 2011

Yang membuat pernyataan,
materai

(Dwi Susanti)
NIM.04.11.0545

MOTO

Semua pekerjaan akan berhasil jika diawali dengan niat



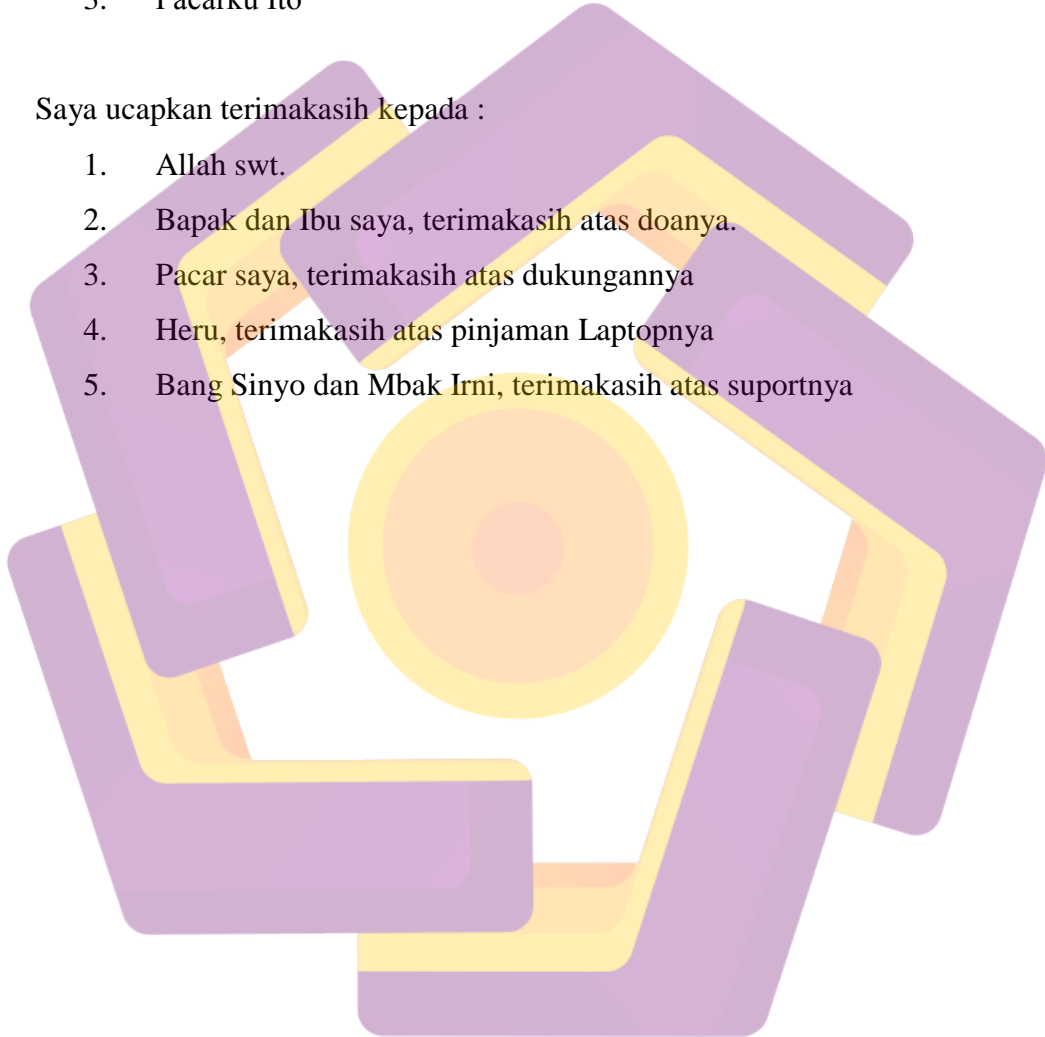
HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tua saya (Bapak Sumiran dan Ibu Sugiyanti).
2. Mbak dan Adikku (Mbak Ika dan Adikku Sawung)
3. Pacarku Ito'

Saya ucapkan terimakasih kepada :

1. Allah swt.
2. Bapak dan Ibu saya, terimakasih atas doanya.
3. Pacar saya, terimakasih atas dukungannya
4. Heru, terimakasih atas pinjaman Laptopnya
5. Bang Sinyo dan Mbak Irni, terimakasih atas suportnya



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan skripsi ini.

Penulisan laporan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan dalam menempuh jenjang pendidikan Stratra-1 jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Terselesainya laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr.M. Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM, dan selaku dosen pembimbing.
2. Kepada Penguji yang telah berkenan memberikan waktunya, untuk menguji kemampuan yang penulis.
3. Kedua Orang Tua yang telah membimbing dan memberikan dukungan materi dan spiritual.
4. Kepada teman-teman yang telah memberikan dukungan dan membantu saya hingga selesainya penyusunan Laporan Skripsi ini dengan lancar.

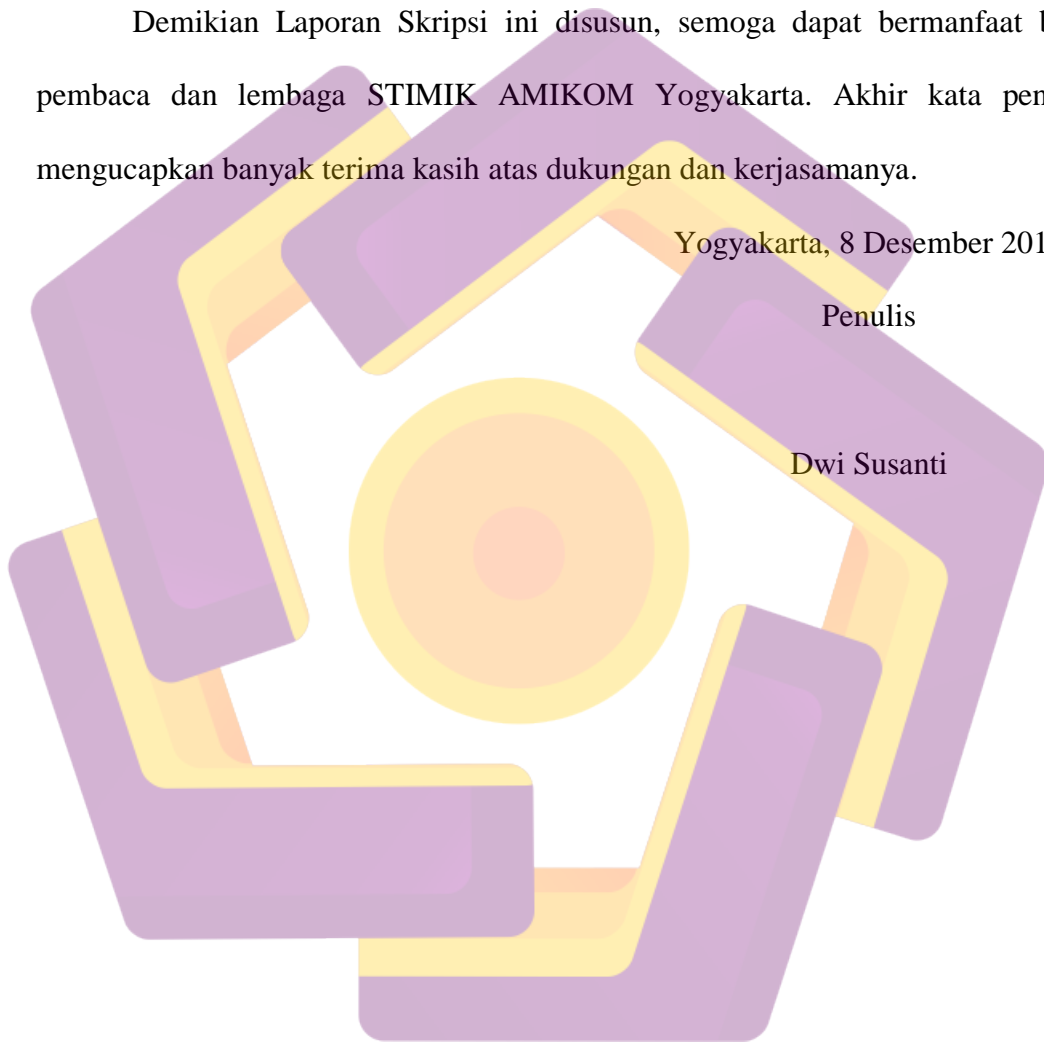
Penulis menyadari kodratnya sebagai seorang manusia yang tak luput dari kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan Laporan Skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca yang budiman.

Demikian Laporan Skripsi ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan lembaga STIMIK AMIKOM Yogyakarta. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan dan kerjasamanya.

Yogyakarta, 8 Desember 2011

Penulis

Dwi Susanti



DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Persyaratan	ii
Lembar Persetujuan	iii
Lembar Pengesahan	iv
Pernyataan Keaslian	v
Moto	vi
Halaman Persembahan	vii
Kata Pengantar	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LABEL	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Maksud Dan Tujuan	3
E. Metode Pengumpulan Data	4
F. Sistematika Penulisan	5
G. Jadwal Perencanaan Kegiatan	6
BAB II DASAR TEORI	8
A. Pengertian Multimedia	8
a. Teks	9
b. Suara	9
c. Gambar	10
d. Video	10

e. Animasi	11
B. Pengertian Animasi	11
C. Sejarah Animasi	12
D. Prinsip-prinsip Animasi	15
E. Teknik Pembuatan Animasi	17
a. Stop Motion Animation	17
b. 2D Hybrid Animation	18
c. 2D Digital Animation	18
F. Peralatan Dasar Pembuatan Film Kartun	19
G. Pewarnaan	22
H. Sistem Pertelevisian Dunia	23
I. Tahapan Pembuatan Film Kartun	25
J. Perangkat Lunak Yang Digunakan	26
a. Macromedia Flash MX 2004	26
b. Adobe Photoshop CS2	30
c. Adobe Audition 1.5	33
d. Adobe After Effect 6.5	35
BAB III PERANCANGAN FILM KARTUN	38
A. Idea	38
B. Tema	39
C. Menulis Logline	39
D. Sinopsis	40
E. Diagram Scene	45

F. Screenplay/Script	47
G. Character Development	48
H. Analisis Kebutuhan Sistem	51
a. Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	52
b. Kebutuhan Perangkat lunak (<i>Software</i>)	53
c. Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	54
d. Kebutuhan Peralatan Dasar Pembuatan Film Kartun.....	57
e. Perhitungan Biaya Overhead Listrik	57
I. Analisis Biaya Dan Manfaat	59
a. Komponen Biaya	59
b. Komponen Manfaat	60
c. Komponen Analisis Biaya Dan Manfaat	62
BAB IV PEMBAHASAN	65
A. Pra Produksi	65
a. Standar Karakter	65
b. Standar Warna Karakter	66
c. Standar Properti	67
d. Membuat Layout	68
e. Storyboard	69
B. Produksi	70
a. Membuat Gambar Key	70
b. Menentukan Timing	71
c. Membuat Gambar Inbetween	71

d. Pembuatan Background	73
e. Proses Inker (Cleaning)	74
C. Post Produksi	75
a. Proses Scanning	75
b. Pewarnaan	76
c. Dubbing	78
d. Editing	82
e. Rendering atau Composing	87
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	

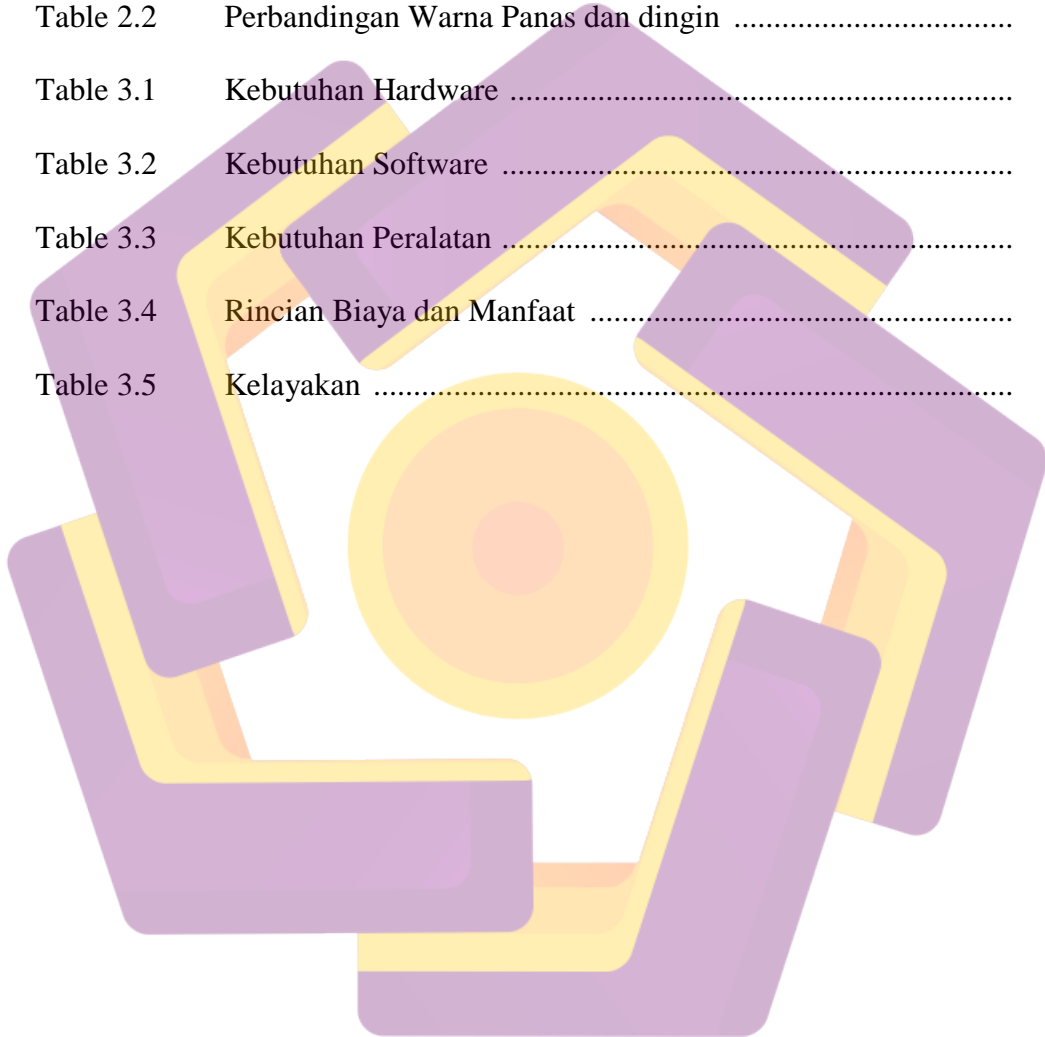
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen-elemen Multimedia	8
Gambar 2.2	Awal Mickey Mouse	14
Gambar 2.3	Alat Penjepit Kertas Gambar	20
Gambar 2.4	Meja Gambar (Tracing Table)	20
Gambar 2.5	Diagram Warna	23
Gambar 2.6	Bagian Tahapan Pembuatan Film Kartun	25
Gambar 2.7	Lingkungan Kerja Adobe Photoshop CS2	27
Gambar 2.8	Lingkungan Kerja Macromedia Flash MX 2004.....	30
Gambar 2.9	Tampilan Edit View	34
Gambar 2.10	Lembar Kerja Adobe After Effect 6.5	36
Gambar 3.1	Diagram Scane	45
Gambar 3.2	Diagram Scane Film Perjalanan Menuju Pohon	47
Gambar 3.3	Si Ulat	48
Gambar 3.4	Tuan Jangkrik	49
Gambar 3.5	Kunang-kunang	50
Gambar 3.6	Ular Cobra	51
Gambar 4.1	Standar Karakter Film Petualangan Abdan	65
Gambar 4.2	Standar Karakter Film Perjalanan Menuju Pohon	66
Gambar 4.3	Standar Karakter Warna	67
Gambar 4.4	Standar Vegetasi	68
Gambar 4.5	Layout dari Film Perjalanan Menuju Pohon	68

Gambar 4.6	Storyboard Film Perjalanan Menuju Pohon	70
Gambar 4.7	Posisi Key Awal dan Akhir	70
Gambar 4.8	Contoh Unlimited	72
Gambar 4.9	Contoh Limited	72
Gambar 4.10	Background (Kiri) dan Foreground (Kanan)	73
Gambar 4.11	Setelah Penggabungan	74
Gambar 4.12	Perwarnaan Dalam Film Perjalanan Menuju Pohon	78
Gambar 4.13	New Waveform Dialog	79
Gambar 4.14	Transport Button	80
Gambar 4.15	Kotak Dialog Save As	80
Gambar 4.16	Menyeleksi Noise	81
Gambar 4.17	Jendela Noise Reduction	82
Gambar 4.18	Document Properties	83
Gambar 4.19	Pengaturan Lipsing	84
Gambar 4.20	Export Movie ke dalam *.swf	84
Gambar 4.21	Jendela Composition	86
Gambar 4.22	Jendela Import File	86
Gambar 4.23	Tampilan Keyframe Dalam Timeline	86
Gambar 4.24	Tampilan Key Effect Rain	87
Gambar 4.25	Jendela Rinder Queue	88
Gambar 4.26	Jendela Render Setting	88
Gambar 4.27	Jendela Output Setting	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jadwal Perencanaan Kegiatan	7
Table 2.1	Warna Primer dan Sekunder.....	22
Table 2.2	Perbandingan Warna Panas dan dingin	22
Table 3.1	Kebutuhan Hardware	52
Table 3.2	Kebutuhan Software	53
Table 3.3	Kebutuhan Peralatan	57
Table 3.4	Rincian Biaya dan Manfaat	61
Table 3.5	Kelayakan	64



INTISARI

Dalam dunia animasi, animasi merupakan media yang banyak digunakan dalam berbagai hal. Salah satunya digunakan dalam dunia film 2D. Film animasi 2D dapat digunakan sebagai media penyampaian budi pekerti yang cukup efektif bagi penonton, sehingga dapat memberikan suguhan yang menarik dan menimbulkan pengaruh khususnya positif terhadap penggemarnya khususnya bagi anak-anak. Terdapat dua animasi yang telah dikenal saat ini yaitu animasi 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). Perbedaan kedua animasi ini terletak pada titik koordinat yang digunakan. Animasi 2D menggunakan koordinat x dan y, sedangkan animasi 3D menggunakan koordinat x, y dan z yang memungkinkan kita dapat melihat sudut pandang objek secara lebih nyata

Untuk membuat sebuah cerita yang bagus dan menarik sangat diperlukan struktur cerita yang jelas. Banyak tahapan-tahapan yang diperlukan untuk membuat sebuah film 2D ini, yang pertama adalah dengan riset dan pengumpulan data yaitu dengan menentukan ide/tema cerita dan menulis logline, membuat synopsis, membuat diagram scene, membuat screenplay/script dan memunculkan karakter sifat-sifat atau character development. Kemudian tahapan praproduksi, diantaranya dengan membuat standar karakter tokoh, membuat standar warna dan standar property, membuat layout dari film itu, lalu storyboard. Tahapan berikutnya adalah produksi, yaitu membuat gambar key, membuat timing, membuat gambar inbetwen, membuat background, lalu proses cleaning/inker. Tahapan selanjutnya adalah post produksi, yaitu dengan mescane gambar, pewarnaan, dubing editing dan yang terakhir adalah rendering dan composing.

Hasil dari pembuatan film kartun “perjalan menuju pohon” dengan teknik 2D hybrid animasi terlihat kurang halusnya gerakan yang terlihat patah-patah dikarenakan kurangnya jumlah gambar yang dibutuhkan. Ketepatan efek suara yang digunakan memberikan nilai tambah pada penekanan situasi atau suasana dalam animasi tersebut.

Kata Kunci : Animasi, Film Kartun, Teknik, Karakter,

ABSTRACT

In the world of animation, the animation is a medium that is widely used in various ways. One of them is used in the film world 2D. Film 2D animation can be used as a medium for the delivery manners are quite effective for the audience, so it can provide an interesting and raises treats especially positive effect on the fans, especially for children. There are two animations that have been known at this time that is animated two-dimensional (2D) and three-dimensional (3D). The second difference lies in the animation point coordinates are used. 2D animation using the coordinates x and y, while the 3D animation using the coordinates x, y and z which allows us to see the point of view in a more tangible object.

To make a good story and very interesting story structure is clearly needed. Many of the stages that need to make a 2D film, the first is to research and data collection is to determine an idea / theme of the story and write a logline, synopsis create, create charts scene, make a screenplay / scripts and display the character traits or character development. Later stages of preproduction, such as by making the character standard, making the color standards and property standards, making layout of the film, and storyboards. The next stage is the production, which makes drawing keys, make the timing, make the image inbetween, making background, then the process of cleaning / inker. The next stage is post production, namely by mescane drawing, coloring, editing dubing and the latter is the rendering and Composing.

The results of cartoon-making "trip to the tree" with a hybrid 2D animation techniques look less smooth movements that look broken because of insufficient numbers of images yangdibutuhkan. The accuracy of the sound effects are used to give added value to the suppression situation or atmosphere in the animation.

Keywords: Animation, Cartoon Film, Technique, Character,