

**FILM ANIMASI 2 DIMENSI “KEJUTAN GAME PERSAHABATAN  
UNTUK ORIES”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rahilla Apria Fatma**

**10.22.1224**

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

**FILM ANIMASI 2 DIMENSI “KEJUTAN GAME PERSAHABATAN  
UNTUK ORIES”**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Rahilla Apria Fatma**

**10.22.1224**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**FILM KARTUN 2 DIMENSI KEJUTAN GAME PERSAHABATAN  
UNTUK ORIES**

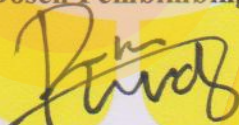
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rahilla Apria Fatma**

**10.22.1224**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 16 April 2011

**Dosen Pembimbing**



**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK : 190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**FILM KARTUN 2 DIMENSI KEJUTAN GAME PERSAHABATAN UNTUK  
ORIES**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rahilla Apria Fatma**

**10.22.1224**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Oktober 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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



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



**Sudarmawan, MT**  
**NIK. 190302035**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 14 April 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 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, 31 oktober 2011

**Nama Lengkap (tanpa gelar apapun)**

Rahilla Apria Fatma

**NIM**

10.22.1224

**Tanda Tangan**

-



## MOTTO



- **Apapun yang terjadi, Allah SWT selalu ada di hati saya.**
- **Mengerjakan sesuatu yang setengah-setengah tidak akan saya lakukan, maka saya akan mengerjakannya sampai tuntas atau tidak dilakukan sama sekali.**
- **Katakan “Aku Bisa...! Aku pasti bisa...!”**
- **Ada tiga hal cara pintar untuk dilakukan:**
  1. **Melalui Pemikiran, itu adalah yang paling mulia**
  2. **Melalui contoh / meniru , itu yang paling mudah**
  3. **Melalui pengalaman, itu yang terpahit**
- **Ini adalah bukan waktu yang sedikit, waktu yang kita miliki dan punyai, tetapi melainkan waktu yang begitu banyak dan panjang, waktu yang tidak kita gunakan.**

## PERSEMBAHAN

- Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karuniaNYA. Dan Kanjeng Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi semua umat di muka bumi ini.
- Ucapan terima kasih kepada Mama dan Papa atas doa restu, semangat dan dukungan baik materiil maupun spiritual. Tanpa Mama Papa, semua semua ini tak kan bisa kuraih. I love u full mama papa.
- Untuk nenek kakek yang sudah ada disisiNYA. Terimakasih atas doa dan restumu selama nenek kakek masih sugeng.
- Terimakasih juga kuucapkan untuk Mas Riyan Prasetyo tercinta, yang sudah selalu memberi dukungan penuh, mendampingi, membantu dan pastinya sudah mengisi hari-hariku dimanapun dan kapanpun untukku. I'll always loving you...forever.
- Untuk adikku tercinta, Elsa Rahdita Sany, yang sudah memberi semangat untuk sang kakak.
- Untuk keluarga besar saya yang selalu menemani dan mendukung saya dalam membuat skripsi ini.
- Untuk teman-teman saya yang selalu membantu dan mendukung saya dalam membuat skripsi ini.
- Dan untuk semua yang sudah mendukung dan membantuku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Rahilla Apria Fatma

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat dan karunia-NYA sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya dengan judul **“FILM ANIMASI 2 DIMENSI KEJUTAN GAME PERSAHABATAN UNTUK ORIES”**

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Strata I Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Skripsi, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. M. Rudyanto Arif, MT selaku dosen pembimbing Skripsi.
4. Seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Yogyakarta, 31 oktober 2011

Penyusun



## 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 .....	viii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Tabel .....	xix
Intisari .....	xx
Abstract.....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II DASAR TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Konsep Dasar Animasi dan Perkembangan Animasi.....	6

2.1.1 Pengertian Animasi.....	6
2.1.2 Sejarah Animasi.....	7
2.1.3 Prinsip-Prinsip Animasi.....	8
2.1.4 Teknik-Teknik Animasi.....	9
2.1.4.1 Animasi Tradisional.....	9
2.1.4.2 Stage Motion.....	10
2.1.4.3 Silhouette Animation.....	10
2.1.4.4 Cutout Animation.....	10
2.1.4.5 Puppet Animation.....	11
2.1.4.6 Clay Animation.....	11
2.1.4.7 Flash Animation.....	11
2.1.4.8 Morph Target Animation.....	11
2.1.4.9 Motion Capture.....	12
2.1.4.10 Brickfilm.....	12
2.1.4.11 Point-on-Glass Animation.....	12
2.1.4.12 Limited Animation.....	12
2.1.4.13 Computer Animation.....	13
2.1.4.14 Scanimate.....	13
2.1.4.15 Pinscreen Animation.....	14
2.1.4.16 Rotoscoping.....	14
2.1.4.17 2D Hybrid Animation.....	14
2.1.4.18 Full Digital Animation.....	14
2.1.4.19 Inker.....	15
2.1.4.20 Raster.....	15
2.1.5 Langkah-Langkah Pembuatan Film Kartun.....	15

2.2 Pewarnaan .....	18
2.2.1 Dasar Teori Warna.....	18
2.2.2. Warna RGB dan CMYK.....	19
2.3 Perangkat Lunak yang Digunakan .....	19
2.3.1 Macromedia Flash 8 .....	19
2.3.1.1 Toolbox .....	20
2.3.1.2 Stage.....	21
2.3.1.3 Timeline .....	22
2.3.1.4 Property Inspektor.....	22
2.3.1.5 Colors pada Macromedia Flash 8.....	23
2.3.1.6 Library.....	25
2.3.1.7 Actionsript.....	26
2.3.2 Adobe Photoshop CS3 .....	27
2.3.3 Adobe Audition 1.0.....	28
2.3.4 Adobe Premiere CS3.....	29
<b>BAB III PERANCANGAN FILM KARTUN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Menyiapkan Kebutuhan Dasar Pembuatan Film Kartun .....	32
3.2 Menyiapkan Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	34
3.3 Menyiapkan Cerita dan Naskah Film.....	36
3.3.1 Sejarah Sebuah Cerita.....	36
3.3.2 Ide .....	36
3.3.3 Tema .....	36
3.3.4 Logline.....	37
3.3.5 Sinopsis.....	37

3.3.5 Diagram Scene.....	40
3.3.6 Pengembangan Karakter.....	43
3.3.7 Riset.....	52
3.3.8 Naskah.....	56
3.4 Membuat Storyboard.....	59
3.4.1 Storyboard.....	59
3.5 karakter modelsheet,layout,soundrecorder.....	59
3.5.1 Standar Karakter Modelsheet.....	59
3.5.2 Layout.....	62
3.5.3 Perekaman Suara.....	62
3.6 Menggambar (Drawing).....	63
3.6.1 Membuat Key Animation.....	63
3.6.2 Membuat inbetween.....	64
3.7 Membuat Line Test, Scanning dan Tracing.....	65
3.7.1 Line Test.....	65
3.7.2 Scanning.....	65
3.7.3 Tracing.....	66
3.8 Membuat Background.....	67
3.9 Membuat Pewarnaan (Coloring).....	69
3.10 Tahapan Lyp-Synch.....	70
3.11 Pengisian Sound.....	71
3.12 Mengedit.....	72
 BAB IV PEMBAHASAN.....	 74
4.1 Pra Produksi.....	74

4.2 Produksi .....	75
4.3 Post Produksi.....	76
4.3.1 Pewarnaan .....	76
4.3.2 Proses Mengedit.....	80
4.3.2.1 Editing Animasi Macromedia Flash 8 .....	80
4.3.2.2. Editing suara dengan Adobe Audition .....	83
4.3.2.3 Editing animasi Adobe Premiere CS3.....	88
4.3.3 Proses Dubbing .....	92
4.3.4 Rendering .....	93
4.4 Proses Pengorganisasian pada tahapan pengembangan .....	97
4.5 melakukan Test Pemakaian.....	98
4.6 Melakukan Test Sistem .....	98
4.7 Cara Melakukan Distribusi .....	99
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>101</b>
5.1 Kesimpulan .....	101
5.2 Saran.....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Toolbox .....	20
Gambar 2.2 Stage .....	22
Gambar 2.3 Timeline .....	22
Gambar 2.4 Property Inspector .....	23
Gambar 2.5 Warna dalam Macromedia Flash 8 .....	24
Gambar 2.6 Setting warna dalam Macromedia Flash 8 .....	25
Gambar 2.7 Library .....	26
Gambar 2.8 Actionscript .....	27
Gambar 2.9 Adobe photoshop .....	28
Gambar 2.10 Adobe Audition 1.0 .....	29
Gambar 2.11 New Project Adobe Premiere CS3 .....	30
Gambar 2.12 Sequence pada Adobe Premiere CS3 .....	31
Gambar 3.1 Diagram Scene .....	41
Gambar 3.2 Berries dalam Sketsa .....	44
Gambar 3.3 Berries dengan Warna .....	44

Gambar 3.4 Ories dalam Sketsa .....	45
Gambar 3.5 Ories dengan Warna .....	45
Gambar 3.6 Ibu Berries dalam Sketsa.....	46
Gambar 3.7 Ibu Berries dengan Warna.....	46
Gambar 3.8 Berrina dalam Sketsa.....	47
Gambar 3.9 Berrina dengan Warna.....	47
Gambar 3.10 Berrino dalam Sketsa .....	48
Gambar 3.11 Berrino dengan Warna .....	48
Gambar 3.12 Bannies dalam Sketsa.....	49
Gambar 3.13 Bannies dengan Warna.....	49
Gambar 3.14 Purpies dalam Sketsa.....	50
Gambar 3.15 Purpies dengan Warna.....	50
Gambar 3.16 Appies dalam Sketsa .....	51
Gambar 3.17 Appies dengan Warna .....	51
Gambar 3.18 Karakter Berries .....	60
Gambar 3.19 Contoh Gambar Properti .....	61
Gambar 3.20 Contoh Gambar Vegetasi .....	61

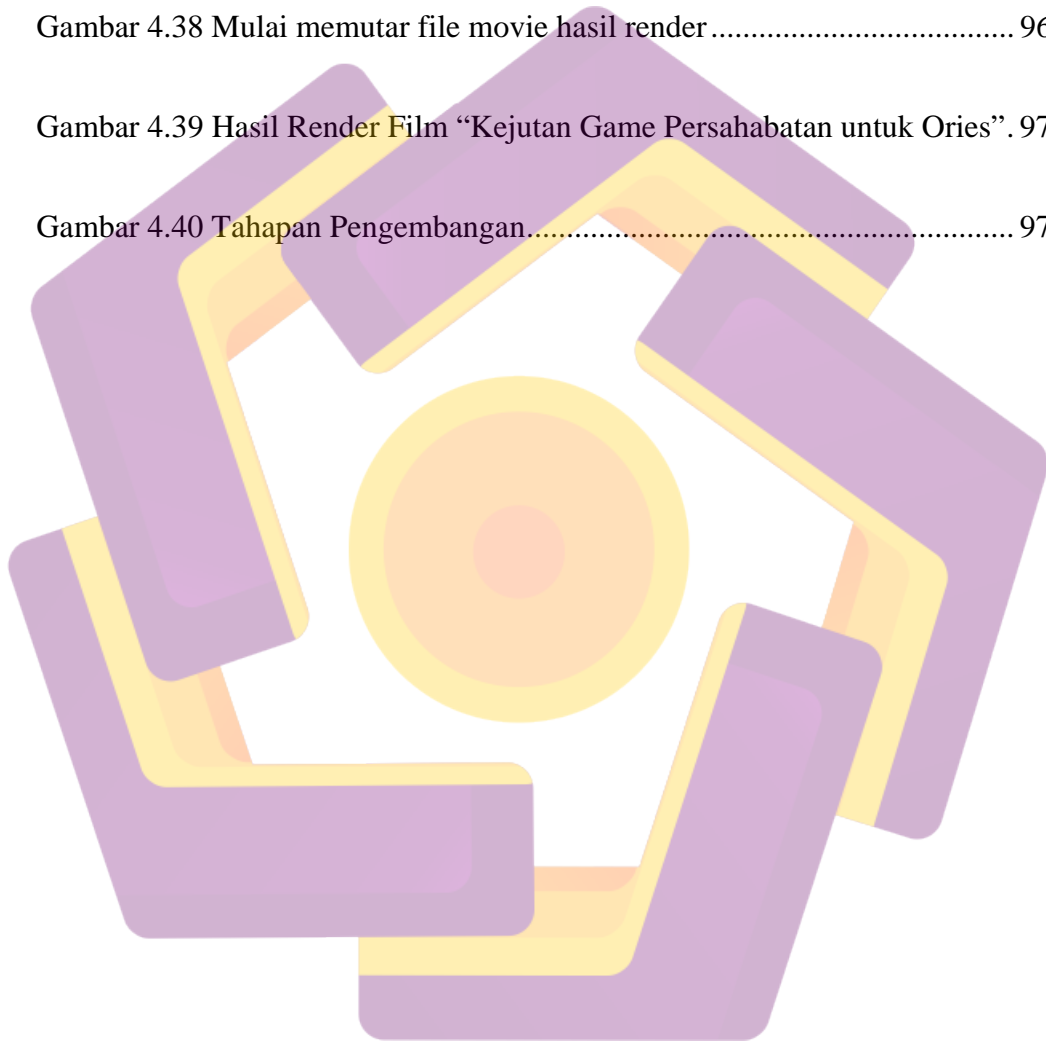
Gambar 3.21 Merancang Warna Tokoh Berries .....	62
Gambar 3.22 Layout Film Kejutan Game Persahabatan untuk Ories .....	62
Gambar 3.23 Key Animation .....	63
Gambar 3.24 Setelah dilakukan edit multiple frame pada macromedia flash 8 .....	65
Gambar 3.25 Gambar belum tracing yang diimport dalam Macromedia Flash 8 .....	66
Gambar 3.26 Cara Melakukan Tracing pada Macromedia Flash 8 .....	67
Gambar 3.27 Gambar yang sudah di-trace.....	67
Gambar 3.28 Hasil Pewarnaan Gambar.....	67
Gambar 3.29 Background dan Setting Kejutan Game Persahabatan untuk Ories .....	68
Gambar 3.30 Setting Background.....	68
Gambar 3.31 Pewarnaan pada film Kejutan Game Persahabatan untuk Ories	69
Gambar 3.32 Standar Phoenic.....	71
Gambar 3.33 Proses Dubbing .....	71
Gambar 4.1 Pewarnaan pada film Kejutan Game Persahabatan untuk Ories ..	77
Gambar 4.2 Tampilan Macromedia Flash 8.....	78



Gambar 4.3 Tampilan Open dari Macromedia Flash 8.....	79
Gambar 4.4 Tampilan Gambar setelah diimport ke Macromedia Flash 8 .....	79
Gambar 4.5 Gambar setelah diwarnai.....	79
Gambar 4.6 Document Properties pada Macromedia Flash 8.....	81
Gambar 4.7 Penyusunan animasi sederhana .....	81
Gambar 4.8 Tampilan Kotak Dialog Export Movie.....	82
Gambar 4.9 Tampilan Kotak Dialog Export PNG .....	82
Gambar 4.10 Proses Mengeksport .....	82
Gambar 4.11 Sirkulasi Perubahan Gerakan Mulut .....	83
Gambar 4.12 Tampilan New Waveform pada Adobe Audition 1.0 .....	84
Gambar 4.13 Tampilan New Waveform Dialog.....	84
Gambar 4.14 Tampilan Tombol Record .....	85
Gambar 4.15 Tampilan Adobe Audition setelah merekam atau mengedit suara .....	85
Gambar 4.16 Tampilan Save New Waveform Dialog .....	85
Gambar 4.17 Tampilan ACM Format Dialog .....	86
Gambar 4.18 Tampilan Noise pada Waveform.....	86

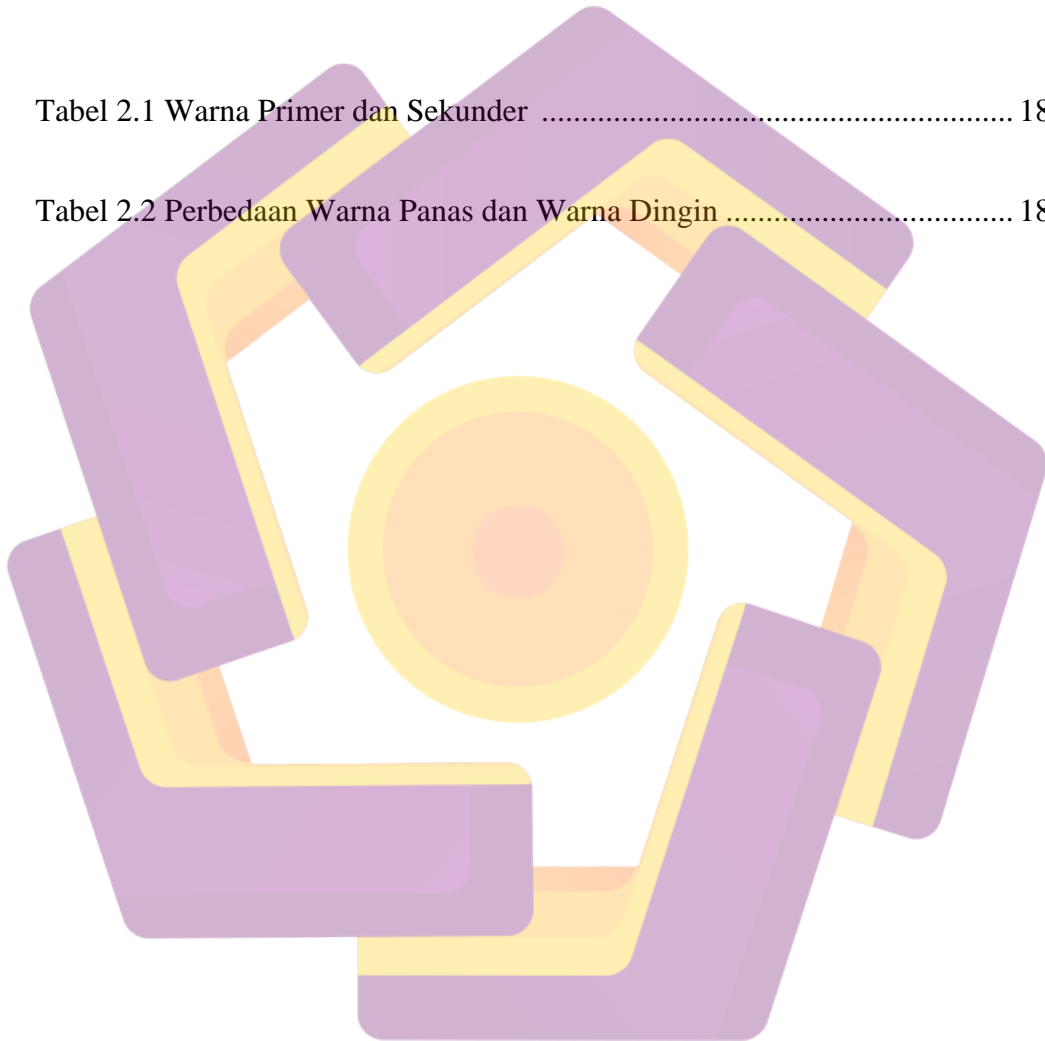
Gambar 4.19 Tampilan Noise yang diseleksi pada Waveform.....	86
Gambar 4.20 Mereduksi Gangguan Suara .....	87
Gambar 4.21 Noise Reduction Dialog .....	87
Gambar 4.22 Noise Profile setelah diseleksi.....	87
Gambar 4.23 Wave yang diseleksi.....	88
Gambar 4.24 Tampilan Get Profile From Selection untuk semua wave yang diseleksi .....	88
Gambar 4.25 Tampilan wave setelah Proses Noise Redustion .....	88
Gambar 4.26 Tampilan Adobe Premiere CS3.....	89
Gambar 4.27 Tampilan awal Adobe Premiere CS3 .....	89
Gambar 4.28 Tampilan Cara Mengimport .....	90
Gambar 4.29 Tampilan File diimport.....	90
Gambar 4.30 Tampilan File yang berhasil diimport .....	90
Gambar 4.31 Berbagi efek video di dalam tab effects .....	91
Gambar 4.32 Salah satu contoh effects transitions pada klip video.....	92
Gambar 4.33 Tampilan effects controls .....	92
Gambar 4.34 Cara untuk mengeksport movie.....	95

Gambar 4.35 Pilih folder untuk menyimpan movie.....	95
Gambar 4.36 Setting pada eksport movie .....	95
Gambar 4.37 Proses rendering menjadi file movie.....	96
Gambar 4.38 Mulai memutar file movie hasil render .....	96
Gambar 4.39 Hasil Render Film “Kejutan Game Persahabatan untuk Ories”. 97	
Gambar 4.40 Tahapan Pengembangan.....	97



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Warna Primer dan Sekunder .....	18
Tabel 2.2 Perbedaan Warna Panas dan Warna Dingin .....	18



## INTISARI

Dalam perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, banyak tercipta ide-ide kreatif dari para animator untuk menciptakan berbagai film animasi yang sangat menarik dan memiliki banyak kreasi.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang begitu pesat turut membantu manusia dalam berkreasi menciptakan segala bentuk kreasi yang unik dan memiliki nilai manfaat yang tinggi. Teknologi yang berkembang begitu pesat adalah teknologi dalam bidang animasi, Khususnya teknologi animasi yang memiliki nilai edukasi yang tinggi khususnya bagi anak-anak. Film animasi, terutama yang bercerita petualangan, dapat berpengaruh positif pada kecerdasan emosional anak jika ditonton dengan intensitas sedang (cukup) dan tidak terlalu sering. Maka dari itu, manfaat yang diperoleh dari film animasi sangatlah beragam, karena film animasi tidak hanya digemari oleh anak-anak, tetapi tidak sedikit pula orang dewasa yang menggemari film animasi tersebut.

Film Animasi 2 Dimensi “kejutan game persahabatan untuk Ories” ini merupakan salah satu kreasi film animasi yang sangat menarik dan memiliki nilai edukasi di bidang teknologi informasi. Karena dalam film ini dijelaskan tentang berbagai cara minimalis membuat sebuah game yang diaplikasikan ke dalam alur cerita sebuah film animasi.

**Kata kunci : Film Animasi 2 Dimensi “Kejutan Game Persahabatan untuk Ories”**



## ABSTRACT

*In the development of information technology so rapidly, creating many creative ideas from the animators to create animated films that are very interesting and has many creations.*

*Science and technology are growing so rapidly also help people in creating all forms of creative and unique creations have a high value benefits. The technology developed so rapidly is the technology in the field of animation, especially animation technology that has a high educational value, especially for children. Animated film, especially a story of adventure, can have positive influence on emotional intelligence of children when viewed with medium intensity (enough) and not too often. Therefore, the benefits gained from the animated film is very diverse, because animated films are not only favored by the kids, but not a few adults who enjoyed the animated film.*

*Film Animation 2 Dimension "friendship games for Ories surprise", this is one of the creation of animated films that are very attractive and have educational value in information technology. Because the film is described on different ways of minimalism to create a game that was applied to plot an animated film.*

**Keywords: Film Animation 2 Dimension "Friendship Games for Ories Surprise"**

