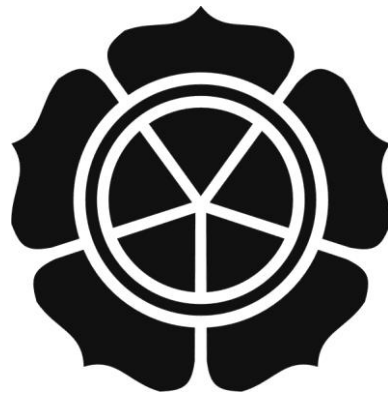


**Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi**

**Monyet Yang Serakah**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Wiyono**

**07.12.2413**

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

**Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi**

**Monyet Yang Serakah**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Wiyono**

**07.12.2413**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi**

**Monyet Yang Serakah**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wiyono**

**07.12.2413**

telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi  
pada tanggal 5 Oktober 2011

**Dosen Pembimbing**



**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**

**NIK. 190302105**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi**

**Monyet Yang Serakah**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wiyono**

**07.12.2413**

telah dipertahankan didepan dewan penguji  
pada tanggal 30 November 2011

#### Susunan dewan penguji

**Nama Penguji**

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng.**

**NIK. 190302105**

**Ir. Rum Muhamad Andri, M.Kom.**

**NIK. 190302011**

**Tonny Hidayat M.Kom.**

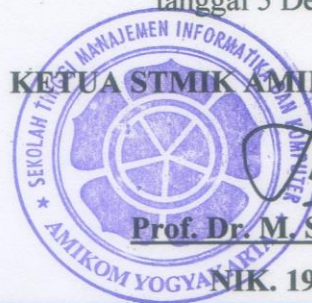
**NIK. 190302182**

**Tandatangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana komputer  
tanggal 5 Desember 2011

**KETUA STMIK AMKOM YOGYAKARTA**



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

**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

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 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, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 Desember 2011

Wiyono

07.12.2413

## MOTTO

- ❖ Segala sesuatu yang besar itu berawal dari yang kecil.
  
- ❖ Talk Less Do More (Sedikit Bicara Banyak Bekerja)
  
- ❖ Pahlawan bukanlah orang yang berani meletakkan pedangnya ke pundak lawan, tetapi pahlawan sebenarnya ialah orang yang sanggup menguasai dirinya dikala ia marah. **(Nabi Muhammad Saw)**
  
- ❖ Sebisa mungkin mempunyai segala jenis macam pengalaman, karena setiap pengalaman akan melahirkan sesuatu yang baru.
  
- ❖ Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan, jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan; tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran. **(James Thurber)**
  
- ❖ Bakat yang kita miliki adalah hadiah dari Tuhan untuk kita, Apa yang dapat kita hasilkan dari bakat tersebut adalah hadiah dari kita untuk Tuhan.

...:Wiyono:..

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### *Thanks to :*

- ❖ Allah SWT, karena telah memberikan nikmat yang luar biasa kepada saya dan semuanya.
- ❖ Keluarga saya, Bapak, Ibu, Adik, Om, Bulik, Pakdhe, Budhe, Mbah Kakung, Mbah Putri, dan lain-lain.
- ❖ Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
- ❖ Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng, terima kasih atas bimbingannya.
- ❖ Teman-teman kelas E 2007, kalian yang terbaik.
- ❖ Teman-teman kos.
- ❖ BG 3543 FM, yang telah menjadi mobilitas utama saya untuk menuju kemana arah tujuan saya setiap harinya.

Wiyono

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum. Wr. Wb

Puji syukur selalu penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan banyak rahmat dan karunia sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan lancar tanpa halangan suatu apapun.

Tujuan dalam pembuatan laporan skripsi ini tidak lain untuk memenuhi persyaratan kelulusan guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata-1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

Menyadari bahwa masih banyak kesalahan dan masih belum mencapai kesempurnaan dalam pembuatan laporan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran guna mencapai kesempurnaan selalu diharapkan penyusun, sehingga bermanfaat bagi penyusun sendiri, dan bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Penyusun memohon maaf, apabila dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak kesalahan atau hal yang kurang berkenan. Hanya dengan berdoa kepada Allah SWT dan berusaha, penyusun berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamualaikum.Wr.Wb

Yogyakarta, 1 Desember 2011

Penyusun



## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
LEMBAR MOTO .....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR SINGKATAN .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
<b>I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.3.1 Lingkup Penelitian .....	2
1.3.1 Media Yang Digunakan .....	2
1.4 Tujuan penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metologi Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Kepustakaan.....	4
1.6.2 Metode Observasi.....	4
1.6.3 Metode Wawancara.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Definisi Multimedia .....	8

2.2.1 Objek-objek Multimedia .....	8
2.2.1.1 Teks .....	8
2.2.1.2 Grafik .....	9
2.2.1.3 Bunyi .....	9
2.2.1.4 Video .....	9
2.2.1.5 Animasi .....	10
2.3 Pengertian Animasi .....	10
2.4 Jenis-jenis Animasi .....	11
2.4.1 Animasi Sell .....	11
2.4.2 Animasi Frame .....	11
2.4.3 Animasi Sprite .....	11
2.4.4 Animasi Lintasan .....	12
2.4.5 Animasi Spline .....	12
2.4.6 Animasi Vektor .....	12
2.4.7 Animasi Karakter .....	13
2.5 Perkembangan Film Animasi Di Indonesia .....	13
2.6 Perangkat Lunak dalam Pembuatan Film Animasi .....	13
2.6.1 Adobe Photoshop CS4 .....	13
2.6.1 Adobe Flash CS4 .....	15
2.6.1 Adobe After Effect CS4 .....	16
2.6.1 Adobe Soundbooth CS4 .....	17
2.6.1 Adobe Premiere Pro CS4 .....	19
<b>III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>21</b>
3.1 Perancangan .....	21
3.1.1 Ide .....	21
3.1.2 Tema .....	21
3.1.3 Log Line .....	22
3.1.4 Sinopsis .....	22
3.1.5 Treatment .....	30
3.1.6 Diagram Scene .....	35
3.1.7 Karakter Development .....	36

3.1.7.1 Karakter Utama .....	36
3.1.7.2 Karakter Pendukung.....	38
3.1.8 Denah Tempat .....	39
3.1.8.1 Denah Tempat Tinggal.....	39
3.1.8.2 Denah Sungai .....	39
3.1.8.1 Denah Kebun.....	39
3.1.8 Naskah Cerita.....	40
3.2 Story Board .....	40
3.3 Tahap Pembuatan .....	40
3.4 Analisis Kebutuhan Perangkat .....	41
3.4.1 Perangkat Keras .....	41
4.2.1 Scaning Gambar .....	53
3.4 Biaya Produksi .....	42
<b>IV Implementasi dan Pembahasan</b> .....	<b>44</b>
4.1 Produksi .....	44
4.1.1 Standar Karakter .....	45
4.1.2 Standar Warna Karakter.....	47
4.1.3 Standar Properti.....	47
4.1.4 Membuat Layout .....	48
4.1.5 Membuat Gambar Key.....	48
4.1.6 Membuat Timing.....	50
4.1.7 Gambar Inbetween .....	50
4.1.8 Pembuatan Background .....	51
4.1.9 Proses Inker .....	52
4.2 Poat Produksi .....	53
4.2.1 Scaning Gambar .....	53
4.2.2 Clean Up .....	54
4.2.3 Pewarnaan .....	55
4.2.3.1 Membuat Line Work.....	56
4.2.3.1 Membuat Warna Dasar .....	58
4.2.3.1 Membuat Shadow dan highlight .....	61

4.2.4	Editing .....	62
4.2.4.1	Editing Animasi dengan Adobe Flash CS4.....	62
4.2.4.1	Editing Animasi dengan Adobe After Effect CS4 ....	66
4.2.5	Dubbing.....	66
4.2.5.1	Merekam Suara .....	66
4.2.5.1	Mengurangi Noise.....	68
4.2.6	Compositing atau Rendering.....	69
4.2.6.1	Rendering dengan Adobe Flash CS4 .....	69
4.2.6.1	Rendering dengan Adobe After Effect CS4.....	71
4.2.6.1	Rendering dengan Adobe Premiere Pro CS4 .....	74
4.3	Kueisoner .....	77
4.3.1	Kelebihan Film Kartun.....	78
4.3.1	Kekurangan Film Kartun.....	78
<b>V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>80</b>
5.1	Kesimpulan .....	80
5.2	Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

## DAFTAR TABEL

Tabel Biaya Produksi .....	43
Hasil Kueisoner.....	77



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Lembar Kerja Adobe Photoshop CS4.....	14
<b>Gambar 2.2</b> Lembar Kerja Adobe Flash CS4.....	15
<b>Gambar 2.3</b> Lembar Kerja Adobe After Effect CS4 .....	16
<b>Gambar 2.4</b> Lembar Kerja Adobe Soundbooth CS4 .....	18
<b>Gambar 2.5</b> Lembar Kerja Adobe Premiere Pro CS4 .....	19
<b>Gambar 4.1</b> Dessain Karakter .....	45
<b>Gambar 4.2.</b> Karakter dengan warna .....	46
<b>Gambar 4.3.</b> desain standar property .....	47
<b>Gambar 4.4.</b> desain gambar vegetasi .....	47
<b>Gambar 4.5</b> Layout dari cuplikan film kartun monyet yang serakah .....	48
<b>Gambar 4.6</b> Gambar key.....	49
<b>Gambar 4.7</b> Penggabungan gambar key .....	49
<b>Gambar 4.8</b> Timing .....	50
<b>Gambar 4.9</b> Limited inbetween .....	51
<b>Gambar 4.10</b> pengaturan karakter dan beground.....	52
<b>Gambar 4.11</b> Cleaning.....	53
<b>Gambar 4.12</b> Scanning .....	54
<b>Gambar 4.13</b> Gambar sebelum dan sesudah clean up .....	55
<b>Gambar 4.14</b> Macam-macam warna.....	56
<b>Gambar 4.15</b> penggunaan load channels as selection.....	57
<b>Gambar 4.16</b> membuat layar baru pada menu layer .....	58
<b>Gambar 4.17</b> Membuat layer telinga .....	59
<b>Gambar 4.18</b> memberi warna dasar pada kepala .....	60
<b>Gambar 4.19</b> gambar telah diberi warna dasar .....	60
<b>Gambar 4.20</b> Gambar yang telah jadi .....	61
<b>Gambar 4.21</b> <i>Document Properties</i> .....	62
<b>Gambar 4.22</b> Import Image 1 .....	63
<b>Gambar 4.23</b> Import Image 2 .....	63
<b>Gambar 4.24</b> Penyusunan Gambar .....	64
<b>Gambar 4.25</b> Gerakan Mulut .....	65

<b>Gambar 4.26</b> Export movie .....	65
<b>Gambar 4.27</b> Transport Control .....	67
<b>Gambar 4.28</b> Record Control .....	67
<b>Gambar 4.29</b> Seleksi Noise .....	68
<b>Gambar 4.30</b> Proses Menghilangkan Noise .....	69
<b>Gambar 4.31</b> Menyimpan file movie.....	70
<b>Gambar 4.32</b> mengatur dimensi movie .....	70
<b>Gambar 4.33</b> Proses Rendering .....	70
<b>Gambar 4.34</b> Jendela Render Queue .....	71
<b>Gambar 4.35</b> Jendela Render Settings.....	72
<b>Gambar 4.36</b> JENDELA Output Module <i>Settings</i> .....	73
<b>Gambar 4.37</b> Proses Rendering .....	73
<b>Gambar 4.38</b> Jendela New Title .....	74
<b>Gambar 4.39</b> Fasilitas Title .....	75
<b>Gambar 4.40</b> Jendela <i>Export settings</i> .....	75
<b>Gambar 4.41</b> Tampilan Adobe Media Encoder .....	76

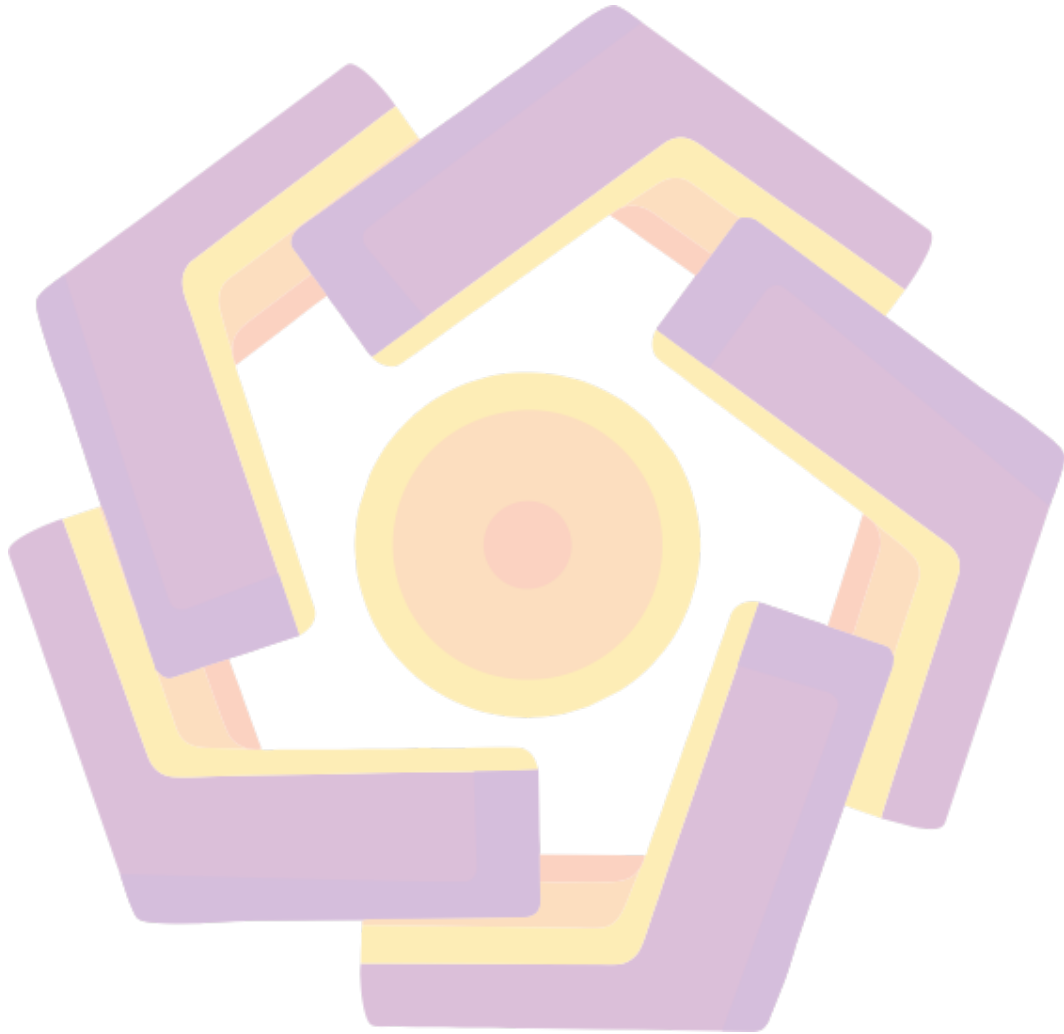
## DARTAR SINGKATAN

CD	= Compact Disc
VCD	= Video Compact Disc
DVD	= Digital Versatile Disc
JPG	= Joint Photographic Experts Group
PNG	= Portable Network Graphics
BMP	= Bitmap
RGB	= Red, Green, Blue
CMYK	= Cyan, Magenta, Yellow, Black
MIDI	= Musical Digital Instrument Interface
PAL	= Phose Alternating Line
AVI	= Audio Video Interleave
MPEG	= Moving Picture Expert Group



## DAFTAR LAMPIRAN

Naskah Cerita



## INTISARI

Telah kita ketahui bahwa perkembangan teknologi dewasa ini sangat luar biasa sekali. Teknologi ini dapat dimanfaatkan di berbagai bidang, yang tentunya akan sangat membantu kita, Diantaranya adalah untuk memenuhi kebutuhan hiburan.

Bicara hiburan, tidak akan lepas dengan yang namanya etika dan kandungan moral di dalamnya. sekarang ini para orang tua sangat kesulitan untuk memberikan hiburan berupa film animasi yang sesuai dengan budaya, adat istiadat, kebiasaan dan kepercayaan Negara kita sebagai orang timur. Dikarenakan film animasi kebanyakan di buat oleh orang barat. Dan di Indonesia memang sangat sulit mencari orang yang pandai dalam membuat animasi 2D, seandainya ada kebanyakan mereka bergabung dengan perusahaan perusahaan besar milik asing. Salah satu penyebabnya adalah di Indonesia belum ada wadah bagi para animator tersebut.

Dengan dibuatnya film animasi ini, saya berharap dapat membantu para orang tua untuk memenuhi kebutuhan hiburan bagi anak-anak mereka. Dan juga bisa membangkitkan semangat para animator untuk lebih maju guna memenuhi kebutuhan pasar khususnya adalah kebutuhan hiburan di bidang film animasi 2 Dimensi di negeri sendiri dan juga kebutuhan pasar Dunia.

**Kata kunci :** Sistem Informasi, Multimedia, Teknologi, Animasi.

## **ABSTRACT**

*We already know that the development of technology today is extraordinary at all. This technology can be utilized in various fields, which will certainly help us, Among them is to meet the needs of entertainment.*

*Talk of entertainment, will not escape with the name of ethics and moral content in them. today's parents are very difficult to give entertainment in the form of animated films that fit with the culture, customs, habits and beliefs of our Country as the east. In because most of the animated film made by a westerner. And in Indonesia it is very difficult to find people who are good in making 2D animation, if there are many of them joined the company's large foreign-owned companies. One reason is in Indonesia has been no venue for the animators.*

*With this animated film made, I hope to help parents to meet the needs of entertainment for their children. And can also evoke the spirit of the animators for the more advanced to meet the needs of particular market is the need for entertainment in the area of animated films two dimensions in their own country and also the needs of world markets.*

**Key words:** *In/formation Systems, Multimedia, Technology, Animation.*

