

**PEMBUATAN KARTUN 2D DIGITAL ANIMATION "MR. EGGS"  
BERBASIS FLASH MENGGUNAKAN TEKNIK MORPHING**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Endah Fatmawati**

**08.11.2357**

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

**PEMBUATAN KARTUN 2D DIGITAL ANIMATION "MR. EGGS"  
BERBASIS FLASH MENGGUNAKAN TEKNIK MORPHING**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik informatika



Disusun oleh

**Endah Fatmawati**

**08.11.2357**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**Pembuatan Kartun 2D Digital Animation “Mr.Eggs” berbasis Flash  
Menggunakan Teknik Morphing**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Endah Fatmawati**

**08.11.2357**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Mei 2012

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hanif Al Fatta M. Kom**

**NIK. 190302096**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**Pembuatan Kartun 2D Digital Animation “Mr.Eggs” berbasis Flash  
Menggunakan Teknik Morphing**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Endah Fatmawati**

**08.11.2357**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 30 Mei 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom.  
NIK. 190302096**

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

**Mei P. Kurniawan, M.Kom  
NIK.190302187**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 4 Juni 2012



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.  
NIK. 190302001**

## MOTTO

- *Kesalahan yang paling besar bukanlah kegagalan, tetapi adalah berhenti dan menyerah sebelum merasakan keberhasilan.*
- *Segala yang indah belum tentu baik, namun segala yang baik sudah tentu indah.*
- *Kebaikan tidak bernilai selama diucapkan akan tetapi bernilai sesudah dikerjakan.*
- *Tuhan memberimu masalah agar kamu belajar, tumbuh dan menjadi pribadi yang lebih baik karena masalah itu.*

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan skripsi ini kepada :

- ❖ Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang tak terhingga.
- ❖ Ibu dan Ayahku atas semua pengorbanan, dukungan do'a dan kasih sayang yang turerahkan untukku.
- ❖ Nenekku yang selalu memberikan dukungannya.
- ❖ Kakakku Temmy Ekawati selalu memberikanku semangat, terimakasih atas dukungan dan motivasi yang telah diberikan selama ini.
- ❖ Kakakku Rudy Josef atas bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Yang terkasih keluargaku, sahabatku yang selalu mendukungku.
- ❖ Yang tersayang Heru Purnomo yang selalu mendampingi dan memberikan semangat.
- ❖ Geng BELATUNG yaitu Ratih, Nanda, dan Mitha atas dukungan kalian semua.
- ❖ Teman-teman kelas S1 TI G 2008 yang selama hampir 4 tahun ini berjuang bersama – sama menuntut ilmu.
- ❖ Alamaterku jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- ❖ Dan semua yang sudah memberikan dukungan kepadaku aku ucapkan Terimakasih.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pembuatan Kartun 2D Digital Animation “Mr.Eggs” berbasis Flash Menggunakan Teknik Morphing.”**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam merencanakan, menyusun, dan menyelesaikan skripsi ini penulis tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, baik bantuan moril maupun materiil. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih dengan segala kerendahan hati kepada :

1. M. Suyanto, Prof. Dr, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK AMIKOM) Yogyakarta.
2. Hanif Al Fattah M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran dalam memberi bimbingan dan arahan selama penyusunan karya tulis ilmiah ini.
3. Para dosen Jurusan Teknik Informatika dan Karyawan STMIK Amikom Yogyakarta yang telah membantu penulis hingga terselesaikan skripsi ini.
4. Bapak Muharta Abdul Rahman dan Ibu Murni, orang tua saya, yang telah membesarkan dan mendidik saya. Saya mutlak berterima kasih dan sekaligus

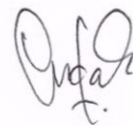
meminta maaf kepada beliau berdua karena hanya dengan dukungan beliau berdua lah saya dapat melanjutkan pendidikan saya hingga perguruan tinggi.

5. Temmy Ekawati, kakak tercinta terimakasih atas doa dan dukungannya.
6. Rudy Jozef, kakak tersayang terimakasih atas segala bantuan dan bimbingannya.
7. Pawirodiharjo, Nenek tersayang terimakasih do'anya.
8. Heru Purnomo yang selalu mendampingi dan memberikan dukungannya dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Pakde Sunarto atas bantuan dan dukungannya dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Ratih, Nanda, Mitha, Ristaka, Yogi, Dewa, dan teman-teman semua terimakasih atas dukungannya selama ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungannya.

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan yang perlu terus disempurnakan, untuk itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, semoga penulisan karya tulis skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 30 Mei 2012



Endah Fatmawati



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Motto .....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran.....	xv
Intisari .....	xvi
Abstraksi .....	xvii
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.1 Metode Observasi.....	4
1.5.2 Studi Pustaka .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
1.7Rencana Kegiatan.....	6

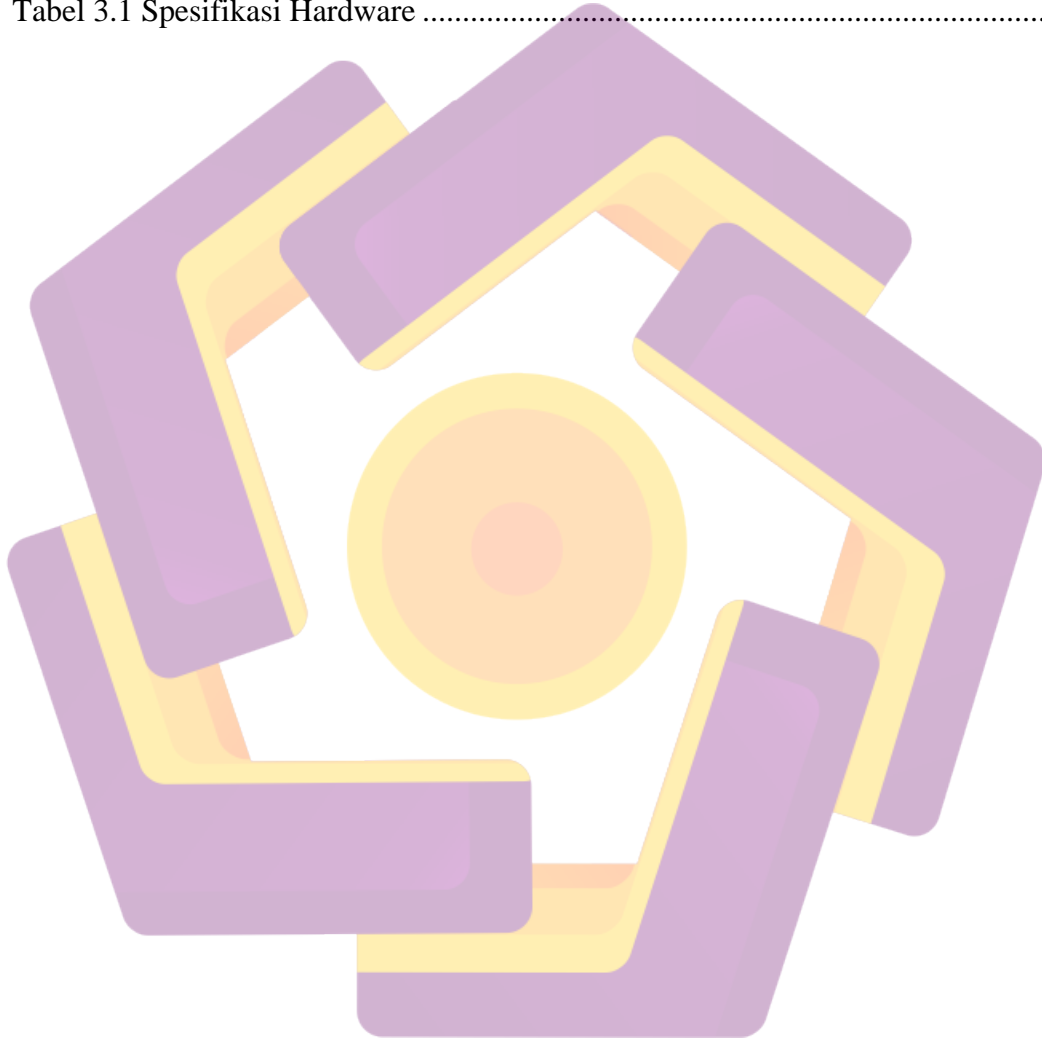
BAB II. DASAR TEORI .....	7
2.1 Pengertian Animasi.....	7
2.2 Sejarah dan Perkembangan Animasi .....	8
2.2.1 Animasi Terbatas .....	11
2.2.2 Animasi Terbatas.....	12
2.3 Prinsip Animasi .....	12
2.3.1 Squash and Stretch.....	12
2.3.2 Anticipation .....	13
2.3.3 Staging.....	13
2.3.4 Straight Ahead Action and Pose to Pose .....	14
2.3.5 Follow Through and Overlapping Action .....	14
2.3.6 Slow in Slow out.....	15
2.3.7 Arcs.....	16
2.3.8 Secondary Action .....	17
2.3.9 Timing .....	17
2.3.10 Exaggeration.....	17
2.3.11 Solid Drawing.....	18
2.3.12 Appeal.....	18
2.4 Macam-Macam Animasi .....	19
2.4.1 Stop Motion .....	19
2.4.2 Cell Animation .....	19
2.4.3 Time-Lapse.....	19
2.4.4 Claymation.....	19
2.4.5 Cut Out Animation .....	20
2.5 Teknik Pembuatan Animasi.....	20
2.5.1 Teknik Tweening/Inbetweening .....	20
2.5.2 Morphing .....	20
2.5.3 Onion Skinning.....	21

2.5.4 Rotoscoping .....	22
2.6 Pengetian Multimedia.....	23
2.7 Sejarah Multimedia.....	24
2.7.1 Macam-Macam Multimedia .....	24
2.8 Pewarnaan.....	25
2.9 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	27
2.9.1 Adobe Flash CS3 .....	27
2.9.2 Adobe Photoshop CS3.....	29
2.9.4 Adobe Premiere CS3 .....	32
2.10 Langkah Pengembangan Animasi .....	33
2.10.1 Pra Produksi.....	33
2.10.2 Produksi .....	33
2.10.3 Pasca Produksi.....	33
<b>BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>34</b>
3.1 Ide Cerita .....	34
3.2 Menentukan Tema Cerita .....	35
3.3 Menulis Logline.....	35
3.4 Sinopsis.....	36
3.4.1 Babak 1 .....	38
3.4.2 Babak 2.....	39
3.4.3 Babak 3.....	39
3.5 Character Development .....	41
3.6 Naskah (Script/Screenplay) .....	44
3.7 Kebutuhan Hardware, Software, Brainware.....	46
3.7.1 Kebutuhan Hardware .....	46
3.7.2 Kebutuhan Software .....	46
3.7.3 Kebutuhan Brainware .....	47

3.8 Storyboard .....	49
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
4.1 Standar Karakter .....	53
4.2 Standar Warna Karakter .....	53
4.3 Standar Properti dan Vegetasi .....	54
4.4 Membuat Layout.....	54
4.5 Membuat Gambar Key .....	55
4.6 Menentukan Timing .....	56
4.7 Gambar Inbetween.....	57
4.8 Pembuatan Background.....	58
4.9 Pewarnaan.....	59
4.9.1 Pemberian Warna .....	60
4.10 Editing .....	61
4.10.1 Editing Animasi dengan Adobe Flash CS3 .....	62
4.10.2 Editing Animasi dengan Premiere Pro .....	63
4.11 Rendering.....	67
4.12 Konversi ke DVD/VCD.....	69
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>70</b>
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan .....	6
Tabel 2.1 Pembagian Warna Sekunder .....	26
Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware .....	46



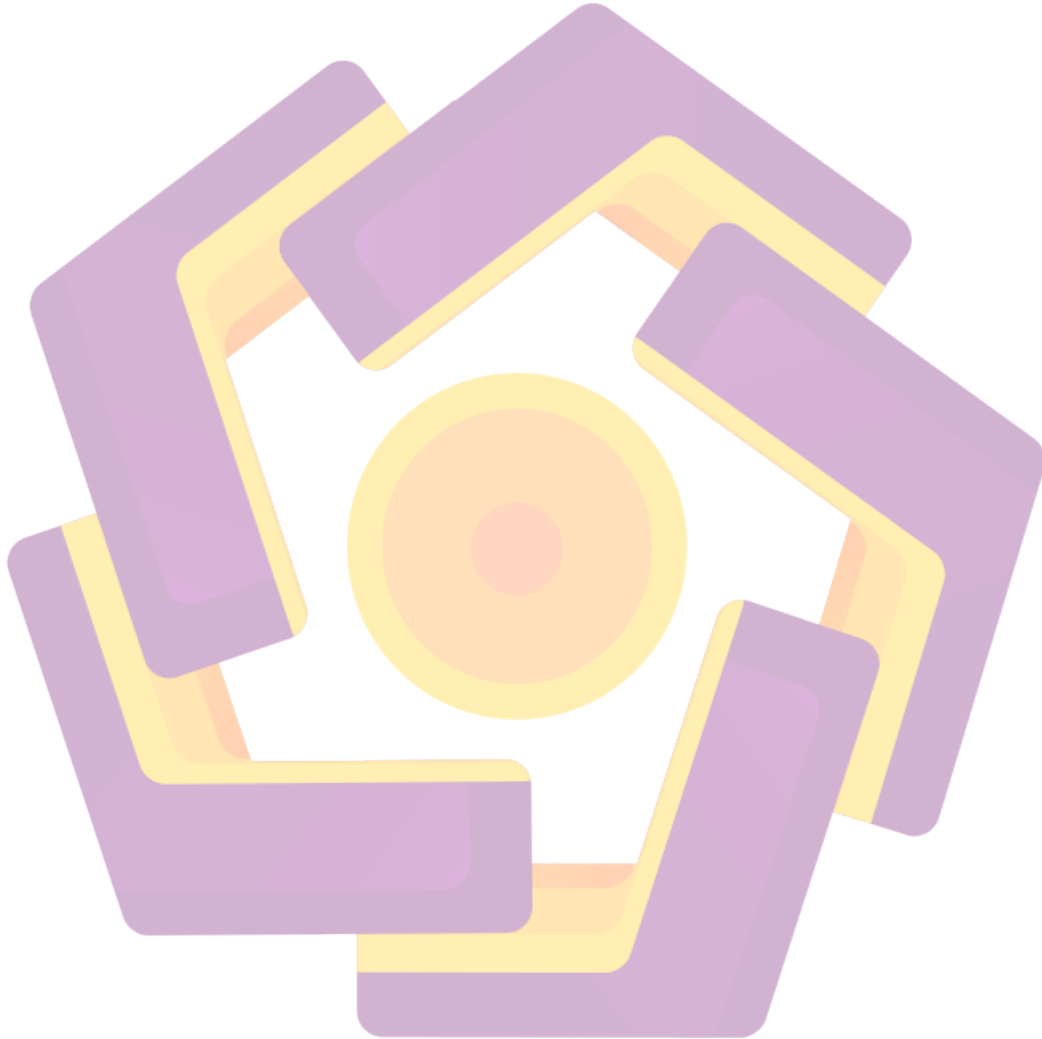
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mickey Mouse dan Penciptanya .....	9
Gambar 2.2 Film Spirites Away.....	10
Gambar 2.3 Film Cars Produksi Disney .....	11
Gambar 2.4 Squash and Stretch .....	13
Gambar 2.5 Anticipation.....	13
Gambar 2.6 Straight Ahead and Pose to Pose.....	14
Gambar 2.7 Follow Through and Overlapping Action .....	14
Gambar 2.8 Slow in Slow out .....	15
Gambar 2.9 Arcs .....	16
Gambar 2.10 Secondary Action.....	16
Gambar 2.11 Exaggeration.....	17
Gambar 2.12 Morphing Bush menjadi Schwarzenegger .....	21
Gambar 2.13 Onion Skinning .....	22
Gambar 2.14 Teknik Rotoscoping .....	22
Gambar 2.15 Tampilan Worksheet Adobe Flash CS3 .....	27
Gambar 2.16 Tampilan Worksheet Adobe Photoshop CS3.....	29
Gambar 2.17 Tampilan Worksheet Adobe After Effect CS3 .....	31
Gambar 2.18 Tampilan Worksheet Adobe Premiere CS3 .....	32
Gambar 3.1 Telur yang Digambar Ekspresinya.....	34
Gambar 3.2 Karakter Mr. Eggs.....	41
Gambar 3.3 Karakter Telur Misterius .....	42
Gambar 3.4 Karakter Mr. Eggs Setelah mnetas.....	42
Gambar 3.5 Karakter Telur Misterius Setelah Menetas.....	43
Gambar 3.6 Karakter Induk Mr. Eggs.....	43
Gambar 4.1 Desain Standar Tokoh .....	52
Gambar 4.2 Warna Tokoh.....	53

Gambar 4.3 Desain Standar Properti dan Vegetasi.....	54
Gambar 4.4 Layout.....	55
Gambar 4.5 Key A1, A2, A3, A4.....	55
Gambar 4.6 Timing.....	56
Gambar 4.7 Inbetween.....	57
Gambar 4.8 Penggabungan Background dengan Karakter.....	59
Gambar 4.9 Tool Fill Color.....	60
Gambar 4.10 Image Sebelum dan Sesudah Diberi Warna.....	60
Gambar 4.11 Document Properties.....	62
Gambar 4.12 Jendela New Project Adobe Premiere.....	63
Gambar 4.13 Editing Video Menggunakan Adonbe Premiere.....	65
Gambar 4.14 Posisi Transisi.....	66
Gambar 4.15 Jendela Title.....	67
Gambar 4.16 kotak Dialog Export Movie.....	68
Gambar 4.17 Proses Rendering.....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Naskah Mr. Eggs .....	81
Lampiran 2 Storyboard Mr. Eggs.....	85





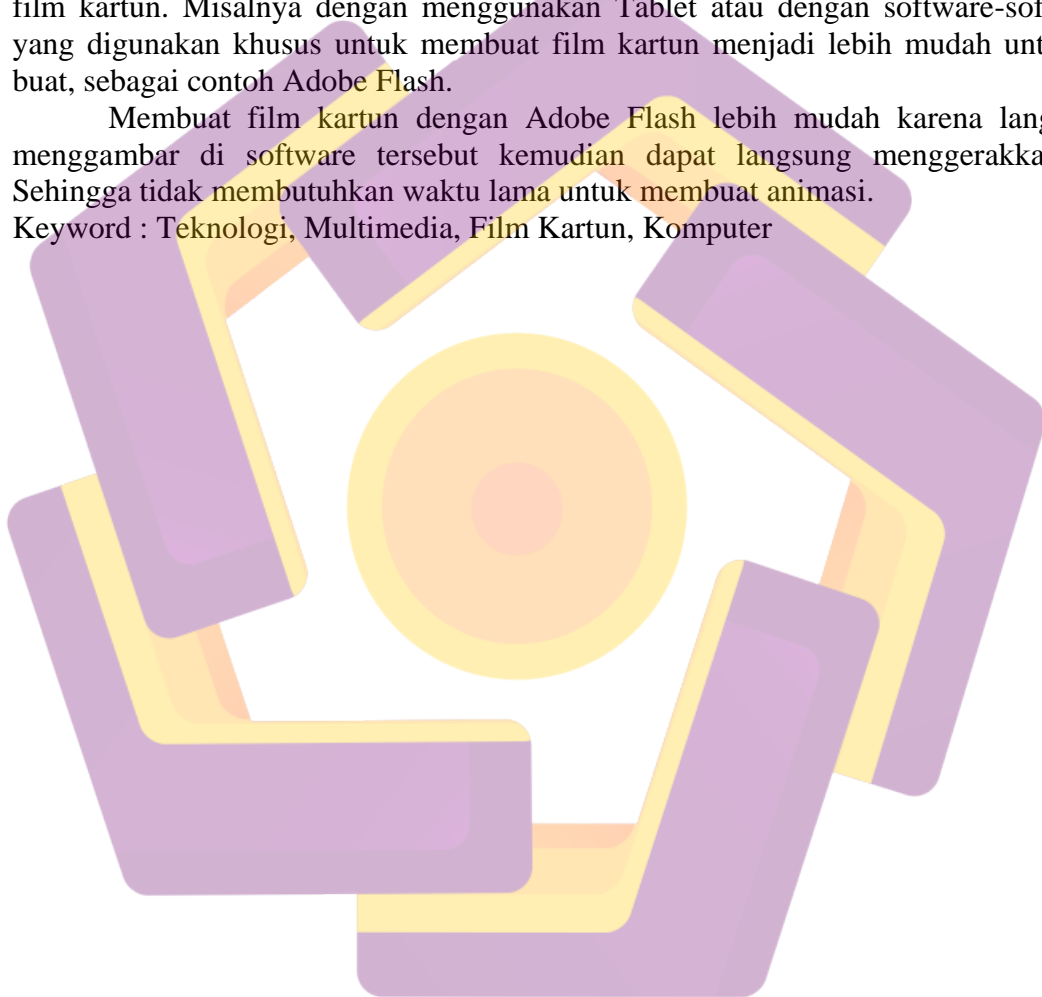
## INTISARI

Perkembangan Teknologi pada jaman sekarang sangatlah berkembang pesat, khususnya di bidang multimedia. Contohnya saja perkembangan Film Kartun, dahulu orang membuat film kartun dengan menggunakan cara digambar terlebih dahulu lalu di *scan* di komputer.

Sekarang banyak cara – cara baru yang dapat kita gunakan dalam merancang film kartun. Misalnya dengan menggunakan Tablet atau dengan software-software yang digunakan khusus untuk membuat film kartun menjadi lebih mudah untuk di buat, sebagai contoh Adobe Flash.

Membuat film kartun dengan Adobe Flash lebih mudah karena langsung menggambar di software tersebut kemudian dapat langsung menggerakkannya. Sehingga tidak membutuhkan waktu lama untuk membuat animasi.

Keyword : Teknologi, Multimedia, Film Kartun, Komputer



## ABSTRACT

*Developments in technology today is growing rapidly, especially in the field of multimedia. For instance the development of Film Cartoons, once people make a cartoon drawn by using first and then the scan on the computer.*

*Now many new ways that we can use in designing the cartoons. For example, by using the Tablet or the software that is used specifically to create a cartoon becomes easier to make, for example Adobe Flash.*

*Make a cartoon movie with Adobe Flash more easily because of the direct draw on the software could then immediately move it. So it did not take long to make animation.*

