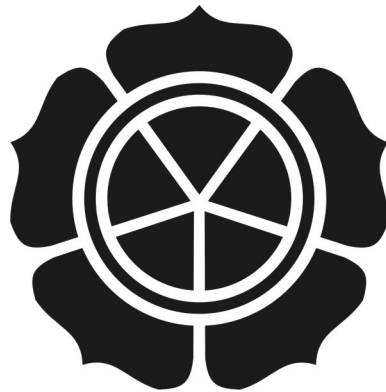


PEMBUATAN FILM KARTUN ANIMASI

“MENCARI TEMPAT TERINDAH”

Skripsi

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



Disusun oleh

Wilma Priska Ayudya
05.12.1124

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Pembuatan Film Kartun Animasi “ Menuju Tempat Terindah “

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wilma Priska Ayudya
05.12.1124

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Februari 2011

Dosen Pembimbing



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Film Kartun Animasi “ Menuju Tempat Terindah “

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wilma Priska Ayudya
05.12.1124

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 Mei 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

M. Rudyanto Arief, M.T
NIK.190302098

Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom
NIK.190302047

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Mei 2011

KEJUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Yogyakarta, 11 Februari 2011



Wilma Priska Ayudya
05.12.1124



MOTTO

♣ Hidup ini penuh perjuangan....maka kita harus tetap melangkah ke depan.
Jangan pernah putus asa.

♣ Hidup adalah pilihan, tapi kita tidak bisa memilih resiko dari kehidupan yang kita pilih.

♣ Tetaplah memandang ke bawah, meskipun engkau berada di atas, Seperti besi yang menajamkan besi lainnya, begitu pula seharusnya manusia dapat menajamkan manusia lainnya.

♣ Lihatlah masa lalu sebagai pelajaran hidup dan masa depan sebagai pijakan hidup.

PERSEMBAHAN

- Terimakasih atas kuasa yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik.
- Terimakasih pula kepada kedua orang tua, mama Ndut, mama Anti, bapak dan tante juga segenap keluargaku yang telah mendukung sampai akhir.
- Untuk saudaraku mas Christa...makasih atas bantuannya selama ini. Dirimu banyak membantu dalam urusan computer.
- Untuk mas Deby Anggoro Kusumahadi, makasih udah memberi semangat selama ini (maaf juga kadang-kadang aku suka ngambek ga jelas)
- Untuk Helena Clara Yashinta, anakku tersayang....
- Dan terima kasih banyak untuk mba Anggit dan mas Luluk yang membantu aku dari awal hingga akhir penulisan ini. Makasih banyak ya...
- Untuk teman-temanku yang tak bisa disebutkan satu-satu....makasih atas kenangan selama ini.
- **I LOVE YOU FULL....HA...HA...HA...**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas kebaikan-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul "Pembuatan Film Kartun Animasi "Mencari Tempat Terindah"" ini..

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M , selaku Ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan bimbingan sehingga penulisan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
2. Orang tua dan keluarga yang telah membantu dengan doa dan dukungan moral maupun material.
3. Semua pihak yang tidak bisa disebut satu per satu, yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, termasuk kawan-kawan yang telah mendukung ,memberi masukan baik untuk karya maupun untuk pribadi penulis sendiri.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran agar penulis dapat melakukan perbaikan terhadap laporan skripsi yang disusun ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat. Amiin.

Yogyakarta, April 2011

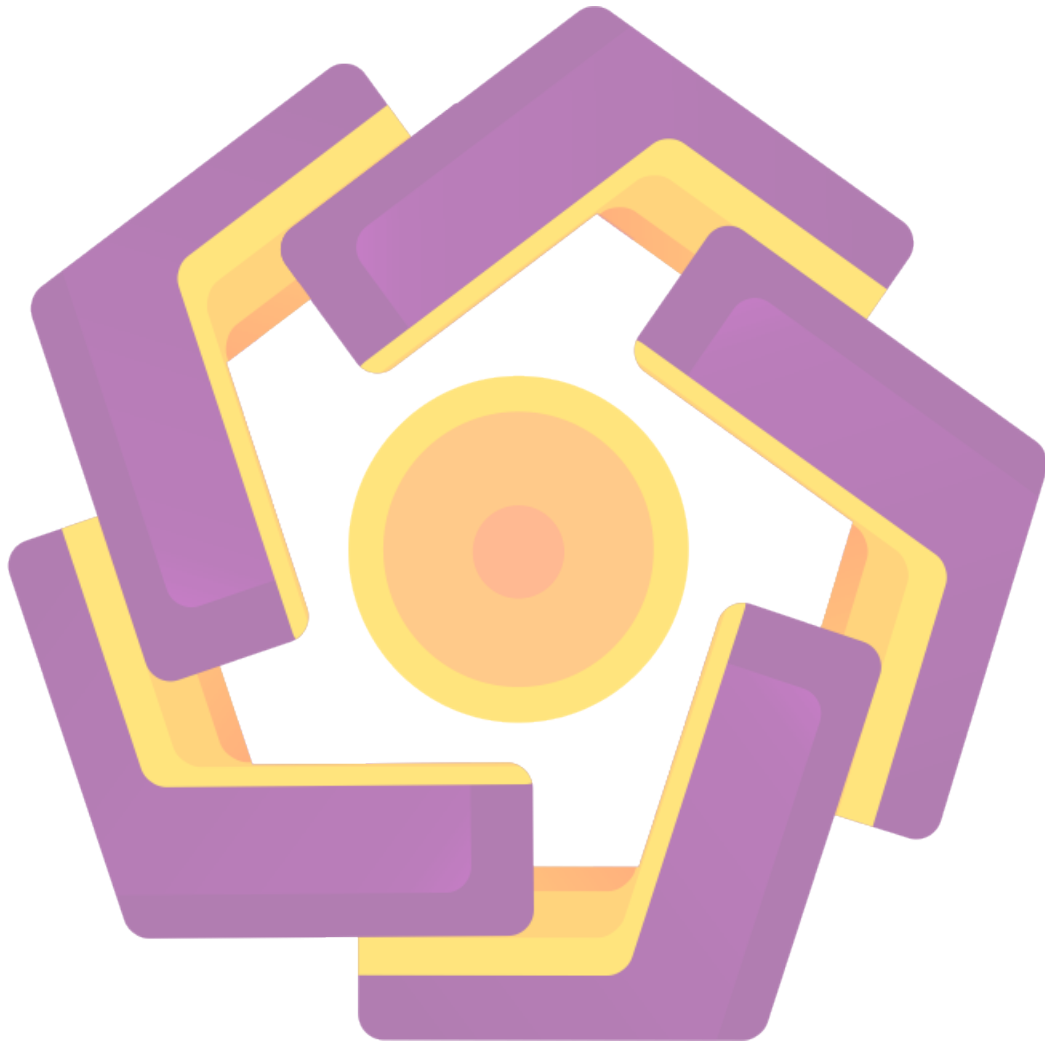
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan.....	4
1.4.1 Bagi penulis	4
1.4.2 Bagi pembaca	5
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Arti Sebuah Animasi.....	7
2.2 Sejarah Animasi.....	8
2.3 Perkembangan Animasi	9
2.4 Perkembangan Animasi Indonesia	15
BAB III.....	16
ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI.....	16
3.1 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	16
3.1.1 Produser	16
3.1.2 Sutradara	16
3.1.3 Scripwriter/Screenwriter	16
3.1.4 Storyboard Artist	17
3.1.5 Drawing Artist.....	17
3.1.6 Coloring Artist.....	17
3.1.7 Background Artist	18
3.1.8 Checker dan Scannerman.....	18
3.1.9 Editor	18
3.1.10 Sound Editor.....	18
3.1.11 Talent	18
3.2 Unsur Dalam Membangun Cerita.....	19
3.3 Ide.....	21

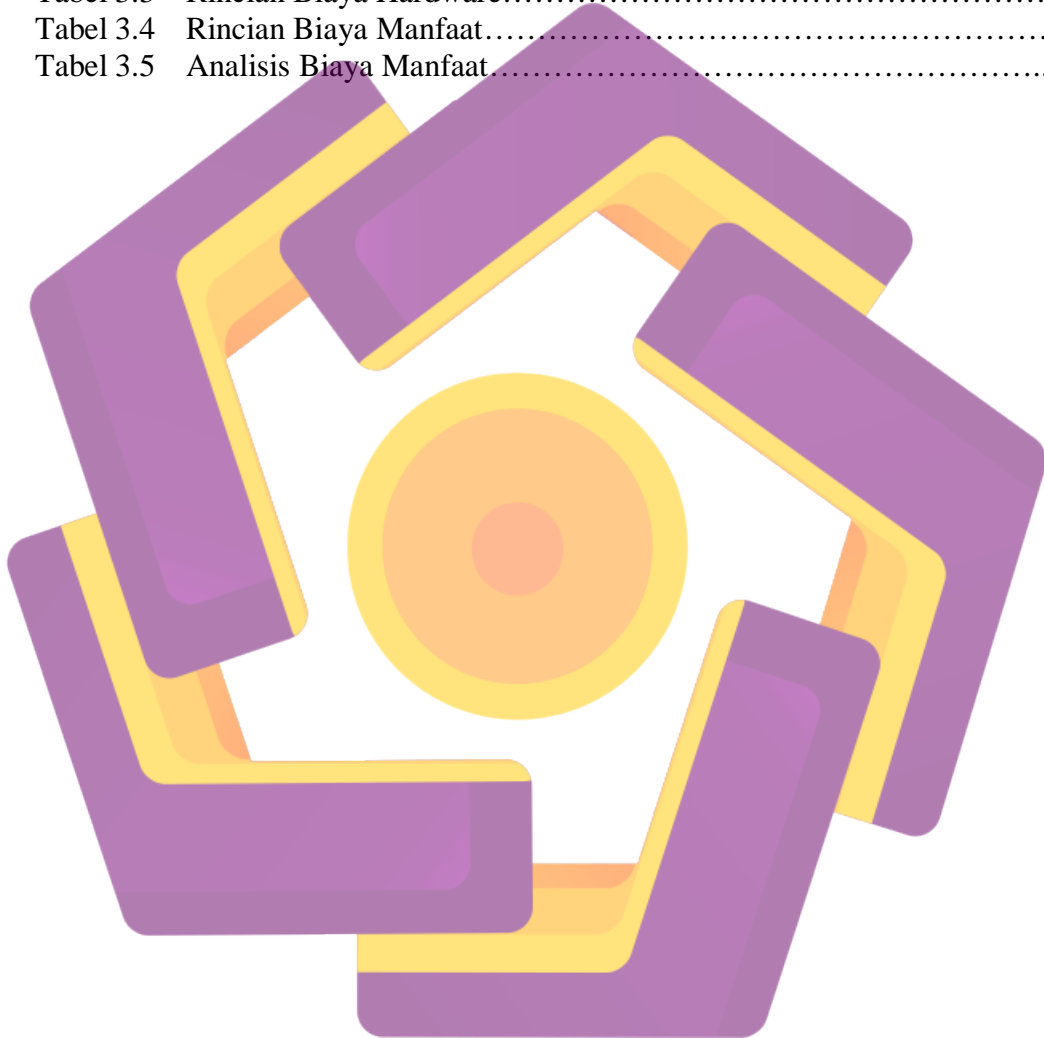
3.4	Tema	21
3.5	Logline	22
3.6	Sinopsis.....	23
3.7	Desain Karakter (Character Desaign).....	24
3.7.1	Pendefinisian karakter berdasarkan watak.....	25
3.7.2	Pendefinisian Karakter berdasarkan Peran	25
3.8	Naskah (Storyline).....	26
3.8.1	Elemen skenario	27
3.9	Teknik Pengambilan Gambar	28
3.10	Analisis kebutuhan system	29
3.10.1	Kebutuhan perangkat lunak (software).....	29
3.10.2	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	29
3.11	Analisis biaya manfaat	30
3.11.1	Komponen Biaya	30
3.11.2	Komponen Manfaat	31
3.11.2.1	Manfaat Wujud.....	32
3.11.2.2	Manfaat Tak Berwujud	33
3.12	Storyboard.....	37
3.12.1	Pengertian storyboard.....	37
3.12.2	Tujuan	38
3.13	Drawing	39
3.13.1	Key.....	41
3.13.2	Gambar Inbetween (Inbetween Animator)	43
3.13.3	Inker(Cleaning)	44
3.14	Coloring	44
3.14.1	Pra coloring	44
3.14.2	Coloring	45
3.14.3	Pasca Coloring.....	45
3.15	Background.....	45
3.16	Editing	46
3.16.1	Penyusunan animasi sederhana	46
3.16.2	Penyusunan Animasi berdasarkan Lipsync	47
BAB IV		49
PEMBAHASAN		49
4.1	Pra produksi.....	49
4.1.1	Penulisan naskah	49
4.1.2	Perlengkapan.....	54
4.1.3	Merancang Karakter dan Warna Tokoh	56
4.1.4	Membuat Layout	59
4.2	Produksi.....	59
4.2.1	Drawing	59
4.2.2	Coloring	60
4.2.3	Background	70
4.2.4	Penyusunan gambar.....	71
4.3	Pasca produksi	73
4.3.1	Dubbing	73

4.3.2 Editing.....	75
4.3.3 Rendering.....	85
BAB V.....	88
PENUTUP.....	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Istilah kamera	28
Tabel 3.2	Rincian Biaya Software.....	29
Tabel 3.3	Rincian Biaya Hardware.....	30
Tabel 3.4	Rincian Biaya Manfaat.....	31
Tabel 3.5	Analisis Biaya Manfaat.....	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi pertama Gertie The Dinosaur	10
Gambar 2.2 Mickey Mouse dan Donald Duck Film animasi bersuara.....	11
Gambar 2.3 Film warna pertama Disney	11
Gambar 2.4 Film Disney dengan animasi kartun panjang	12
Gambar 2.5 Tom and Jerry dari MGM Cartoon.....	12
Gambar 2.6 Astro boy animasi pertama Jepang	13
Gambar 2.7 Toy Story film 3D pertama	13
Gambar 2.8 Animasi 2D karya dari Nickelodeon	14
Gambar 2.9 Animasi 3D dari Nickelodeon.....	14
Gambar 2.10 Anime Jepang	14
Gambar 3.1 Awal dan Akhir	20
Gambar 3.2 Ada keputusan	20
Gambar 3.3 Setelah ada penambahan opsi.....	20
Gambar 3.4 Pengembangan cerita dengan “ Tikungan dramatis “	21
Gambar 3.5 Contoh Logline	23
Gambar 3.6 Contoh gradasi warna	40
Gambar 3.7 Gambar key awal dan key akhir	42
Gambar 3.8 Gambar time mapping.....	42
Gambar 3.9 Unlimited animation	43
Gambar 3.10 Contoh sebuah animasi limited	43
Gambar 3.11 Opening file.....	46
Gambar 3.12 Penyusunan animasi per frame.....	47
Gambar 4.36 Dubber basah.....	48
Gambar 3.13 Dubber kering.....	48
Gambar 4.1 Contoh sinopsis Mencari Tempat Terindah	50
Gambar 4.2 Contoh Naskah cerita Menuju Tempat Terindah	51
Gambar 4.3 Gambar Diagram Scene Menuju Tempat Terindah.....	52
Gambar 4.4 Skenario Menuju Tempat Terindah	53
Gambar 4.5 Pensil 2B	54
Gambar 4.6 Penghapus Pensil	54
Gambar 4.7 Drawing Pen.....	55
Gambar 4.8 Kertas HVS	55
Gambar 4.9 Komputer.....	56
Gambar 4.10 Printer.....	56
Gambar 4.12 Contoh Karakter Uli.....	57
Gambar 4.13 Rancangan warna pada karakter Uli yang telah diwarna.....	57
Gambar 4.14 Beberapa contoh rancangan warna pada karakter film animasi ” Menuju Tempat Terindah”	58
Gambar 4.15 contoh Layout.....	59
Gambar 4.16 Tampilan window ketika impor image	60
Gambar 4.17 Edit Multiple Frames	61
Gambar 4.18 transform window	61
Gambar 4.20 Tampilan <i>tracing bitmap</i> secara manual.....	62

Gambar 4.21 sebelum tracing.....	63
Gambar 4.22 Proses tracing.....	63
Gambar 4.23 Fill color.....	64
Gambar 4.24 Eyedropper tool.....	64
Gambar 4.25 Paint bucket tool.....	64
Gambar 4.26 Contoh karakter dengan menggunakan warna.....	65
Gambar 4.27 Gambar yang menggunakan shadow.....	65
Gambar 4.28 Tool edit multiple frames.....	66
Gambar 4.29 Drag Edit Multiple Frame.....	66
Gambar 4.30 Select all frame.....	66
Gambar 4.31 Frame dan obyek yang telah ter-select semua.....	67
Gambar 4.32 Eraser tool.....	67
Gambar 4.33 Option eraser lines.....	68
Gambar 4.35 Final coloring.....	69
Gambar 4.36 Gambar timesetting.....	70
Gambar 4.37 Gambar letak background dan foreground.....	71
Gambar 4.38 Gambar penyusunan animasi.....	72
Gambar 4.39 Gambar lipsinc.....	72
Gambar 4.40 contoh lipsinc yang telah dimasukkan dengan sound dubbing.....	73
Gambar 4.41 Tampilan adobe audition 1.5.....	74
Gambar 4.42 kotak dialog new waveform.....	74
Gambar 4.43 new waveform.....	75
Gambar 4.45suara yang telah masuk.....	75
Gambar 4.46 Tampilan Adobe Premiere Pro.....	76
Gambar 4.47 Kotak dialog new project.....	77
Gambar 4.48 Kotak import.....	78
Gambar 4.49 Kotak impor.....	79
Gambar 4.50 Palet timeline.....	80
Gambar 4.51 Ilustrasi men-drag gambar kedalam timeline.....	81
Gambar 4.52 Menyisipkan audio.....	81
Gambar 4.53 Menerapkan transisi dissolve pada potongan klip.....	82
Gambar 4.54 Tampilan Noise Rediction.....	83
Gambar 4.55 Kotak Noise reduction.....	83
Gambar 4.57 mengubah efek suara.....	84
Gambar 4.58 kotak stretch.....	84
Gambar 4.59 Kotak export movie.....	85
Gambar 4.60 kotak export movie setting opsi general.....	86
Gambar 4.61 kotak export movie setting opsi video.....	86
Gambar 4.62 Kotak export movie setting opsi keyframe and rendering.....	87
Gambar 4.63 kotak export movie setting opsi Audio.....	87

PEMBUATAN FILM KARTUN ANIMASI
“MENCARI TEMPAT TERINDAH”

Wilma Priska Ayudya
Jurusan Sistem Informasi
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

INTISARI

Perancangan dan pembuatan film animasi kartun ini bertujuan untuk memotivasi pembaca bahwa membuat film animasi itu tidaklah sesulit dan serumit yang dibayangkan. Ide ini muncul seiring dengan mulai banyak animator-animator lokal bermunculan untuk memproduksi kartun animasi baik berupa film, video klip maupun iklan pendek berdurasi belasan detik.

Langkah-langkah pembuatan animasi ini berawal dengan proses pra produksi dimana konsep cerita, naskah, standar karakter dan standar *property* ditentukan. Tahap kedua adalah proses produksi yang terdiri dari pembuatan *storyboard*, *drawing*, *scanning*, *tracing*, *coloring*, dan pembuatan *background*. Sedangkan tahap terakhir adalah pasca produksi dimana proses yang ada didalamnya meliputi *dubbing*, *editing* dan *rendering*.

Hasil dari perancangan dan pembuatan animasi ini yaitu sebuah film animasi berformat .avi dengan durasi 7 menit berukuran file 262 MB. Film animasi ini juga dibuat dalam bentuk CD dan DVD.

Kata-kunci: Multimedia, animasi, animasi kartun, proses pembuatan animasi

CARTOON ANIMATION FILM MAKING “FIND A BEAUTIFUL PLACE”

Wilma Priska Ayudya
Department of Information Systems
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

Design and making of animated cartoon film aims to motivate reader that making animated cartoon film is not hard and complicated as imagine. This idea appears along with many local animator popping to produce animated cartoons either in the form of film, video clip or short ad with tens of seconds duration.

The steps to create this animation begins with the pre production where the story concept, script, character standards and property standards are specified. The second stage is a production process that consists of making a storyboard, drawing, scanning, tracing, coloring, and making background. While the last phase is post-production, where the process is dubbing, editing and rendering

Results from the design and making of this animation is an .avi animated film format with a duration of 7 minutes 262 MB file size. This animated film is also manufactured on CD and DVD

Key words: Multimedia, animation, animated cartoons, animation creation process