

Perancangan Film Kartun 2 Dimensi ” Lindungi Ciptaan Tuhan ”

SKRIPSI



disusun oleh

ALIF FATTUROHMAN

07.12.2348

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

Perancangan Film Kartun 2 Dimensi ” Lindungi Ciptaan Tuhan ”

SKRIPSI

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



disusun oleh

ALIF FATTUROHMAN

07.12.2348

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Perancangan Film Kartun 2 Dimensi “ Lindungi Ciptaan Tuhan“

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Alif Fatturohman

07.12.2348

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Maret 2011

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Film Kartun 2 Dimensi “ Lindungi Ciptaan Tuhan “

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Alif Fatturohman

07.12.2348

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Pada tanggal 4 Juni 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Juni 2011

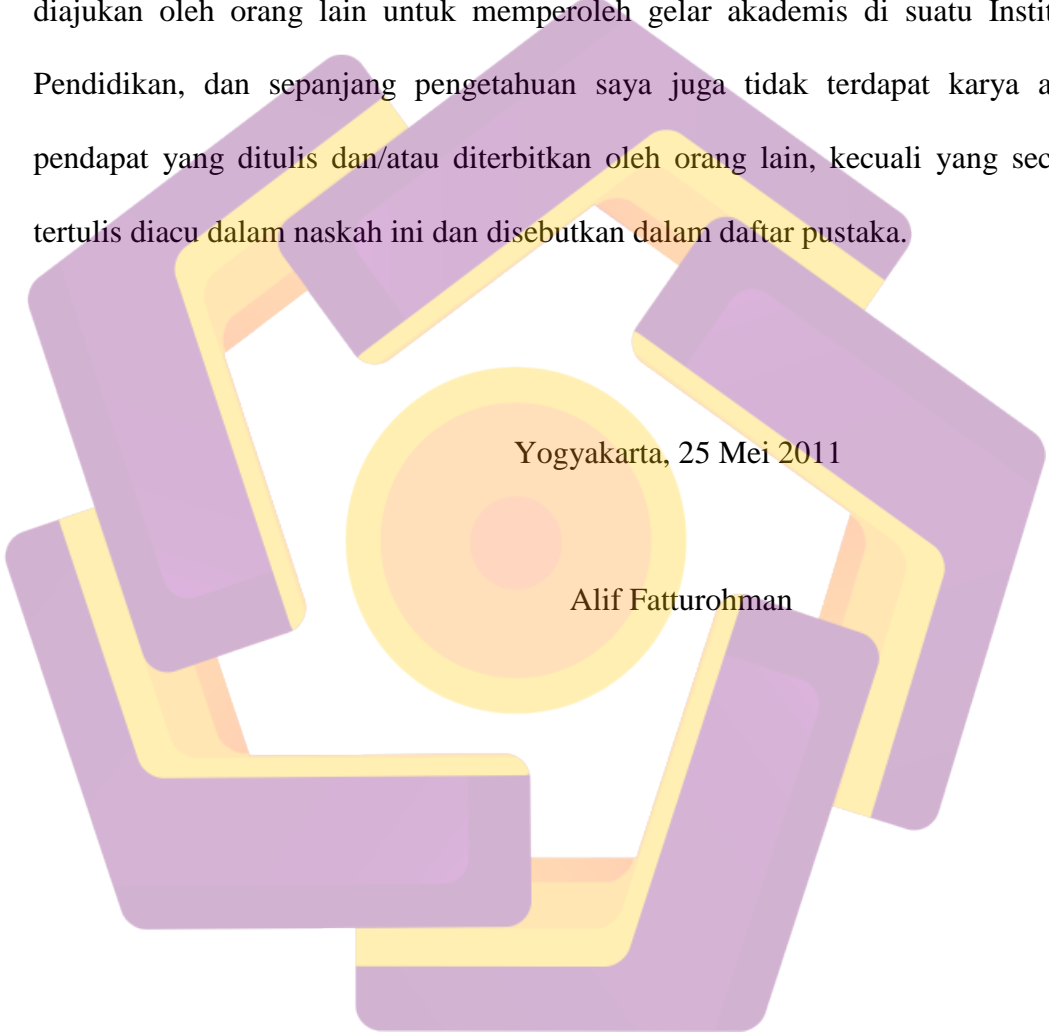
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M.Suyanto, M.M.
NIK. I90302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya 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 ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 25 Mei 2011

Alif Fatturohman

HALAMAN MOTTO

- ✚ Orang yang lahir dalam keadaan miskin mungkin itu takdir, tapi orang mati dalam keadaan miskin itu salah orang itu sendiri.
- ✚ Nikmat yang besar setelah nikmat iman, adalah kesehatan, maka gunakanlah sebaik mungkin untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat.
- ✚ Lebih baik tegas untuk sesuatu perubahan kearah yang lebih baik, walaupun awalnya menyakitkan.
- ✚ Introspeksi diri itu lebih baik sebelum menilai orang lain.
- ✚ Jangan biarkan rasa malas itu datang satu detikpun untuk melakukan suatu kebaikan.
- ✚ Bersedekahlah dengan sedekah yang terbaik.

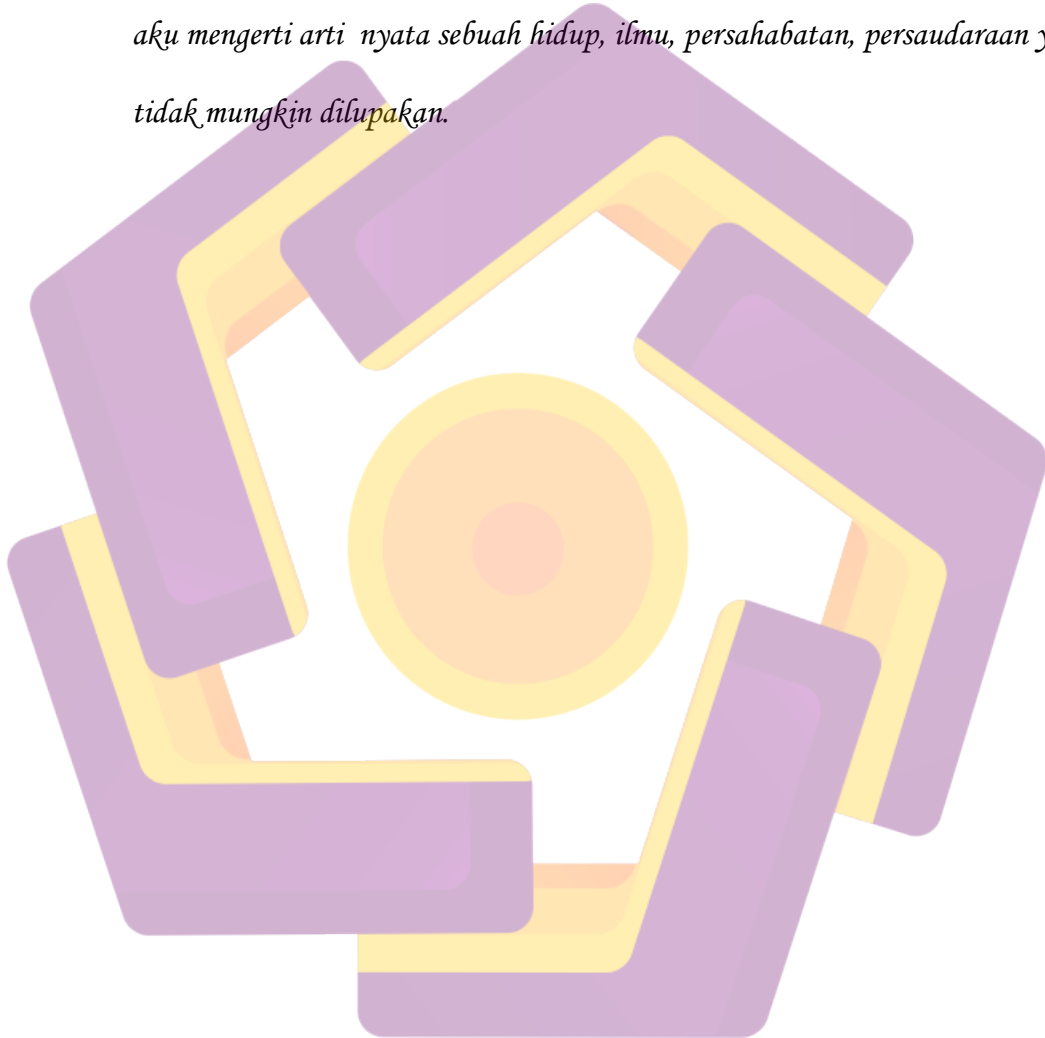
HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan penuh rasa cinta, penulis mengucapkan rasa terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang dengan tulus memberikan doa, dukungan dan cinta yang tidak pernah berhenti :

- *ALLAH SWT yang telah memberikan petunjuk dan tempat mengadu tanpa batas dan Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan seluruh umat manusia.*
- *Ibu tercinta, yang telah memberikan semangat, dorongan, nasehat serta berjuta-juta cinta yang tak akan pernah habis dan sahabat dikala ananda dalam suka dan duka.*
- *Ayah , yang merupakan teladan bagi ananda, ayah terhebat dan sekaligus sahabat yang selalu mendidik dengan penuh rasa sayang.*
- *Adek-adekku Umi, fariqul fani, silda, zidni, Avril, sahal. Adik terbaik yang selalu memberikan rasa semangat. Adek-adekku selesaikan pendidikan kalian dan jadilah orang yang berguna .*
- *Keluarga besarku terimakasih atas dukungannya selama ini semoga apa yang telah kalian lakukan menjadi amal kebajikan*
- *Sahabat-sahabatku yang selalu siap memberikan bantuan, tempat berbagi kegembiraan serta lara dan memberikan jutaan kenangan manis. Terimakasih Jailani, Putri Maharani, Heri purnomo, Ad Kurniawan, Eka, alkhaif, Adi, Ulfah, Khoerul Anam dan teman-temanmu yang lain I alway remember U.*

- ❑ *Para Laskar Sistem Informasi "D Generation 2007" kalian telah memberikan kenangan yang tak akan terlupakan.*
- ❑ *Untuk Almamaterku tercinta "STMIK AMIKOM". Disinilah aku selama kurang lebih 4 tahun mendapatkan harta yang tak terhingga nilainya hingga aku mengerti arti nyata sebuah hidup, ilmu, persahabatan, persaudaraan yang tidak mungkin dilupakan.*



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hamba-hambanya yang beriman dan selalu berikhtiar. Shalawat serta salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK “AMIKOM”. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, M.M. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Jogjakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Jogjakarta.
3. Bapak M.Rudyanto Arief, MT Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Jogjakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.

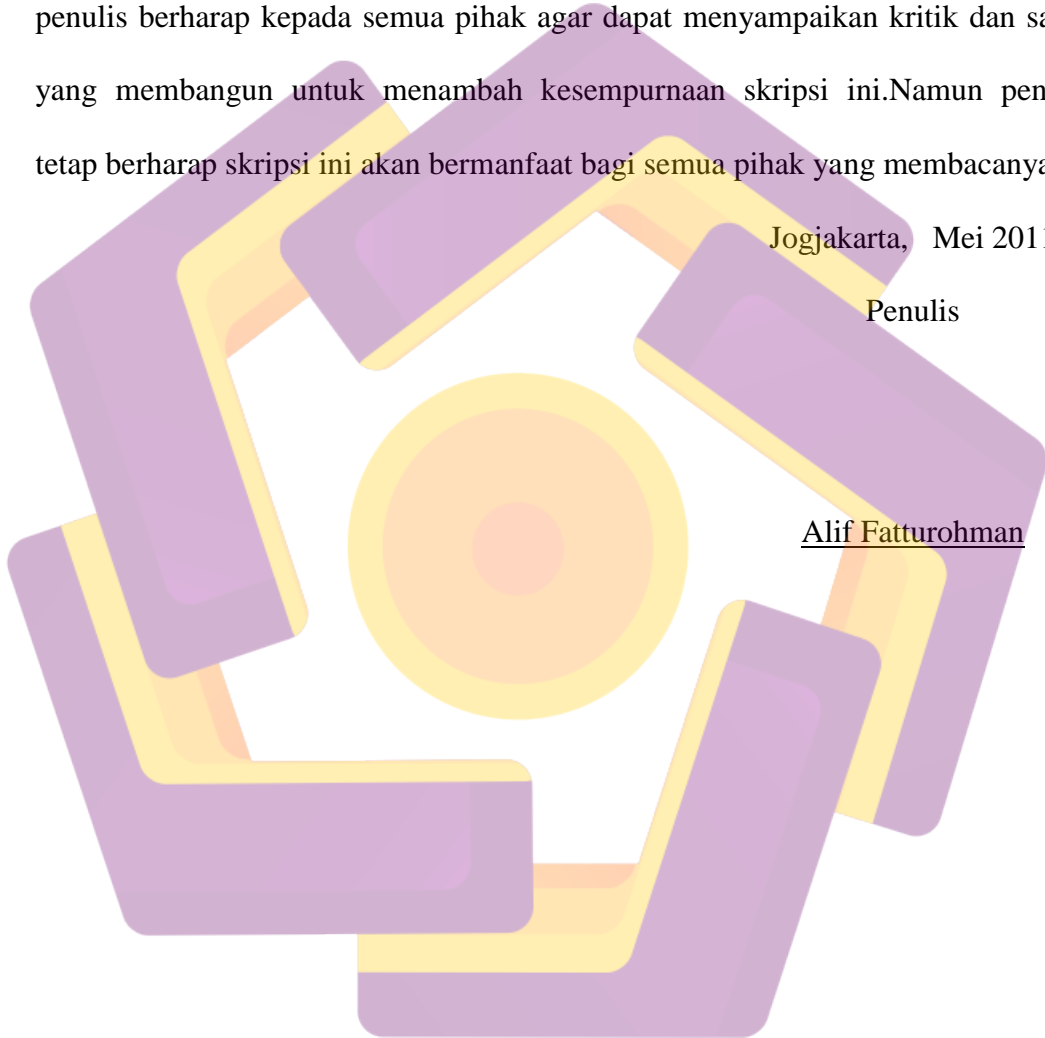
5. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Jogjakarta, Mei 2011

Penulis

Alif Fatturohman



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Konsep Dasar Animasi.....	6
2.1.1 Pengertian Animasi.....	6
2.1.2 Sejarah Animasi.....	6
2.1.3 Prinsip Animasi.....	8
2.1.4 Macam-macam Bentuk Animasi.....	15
2.1.5 Bentuk Animasi Berdasarkan Masa Putarnya.....	18
2.1.6 Teknik Produksi Animasi 2D.....	19
2.1.7 Proses Pembuatan Animasi.....	22
2.1.7.1 Pra Produksi.....	22
2.1.7.1.1 Cerita Film.....	22
2.1.7.1.2 Ide Dan Tema.....	22
2.1.7.1.3 <i>Logline</i>	23
2.1.7.1.4 <i>Sisopsis</i>	23
2.1.7.1.5 <i>Diagram Scene</i>	24
2.1.7.1.6 Perancangan Karakter.....	26
2.1.7.1.7 Skenario.....	26
2.1.7.1.8 <i>Storyboard</i>	27
2.1.7.2 Produksi.....	27
2.1.7.2.1 Pembuatan <i>Background</i>	27
2.1.7.2.2 <i>Key Animation</i>	28
2.1.7.2.3 <i>Inbetween Animation</i>	28

2.1.7.2.4 <i>Inker(Cleaning)</i>	28
2.1.7.2.5 <i>Scanning</i>	28
2.1.7.2.6 <i>Tracing</i>	29
2.1.7.2.7 <i>Coloring Dan Timeheeting</i>	29
2.1.7.3 Pasca Produksi	30
2.1.7.3.1 <i>Lyp-Synce</i>	30
2.1.7.3.2 <i>Sound</i>	30
2.1.7.3.3 <i>Editing</i>	31
2.1.8 Kebutuhan Peralatan Animasi	31
2.1.9 Keutuhan Sumber Daya Manusia.....	35
2.2 Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	38
2.2.1 Adobe Flash CS4.....	38
2.2.2 Adobe After Effects	41
2.2.3 Adobe Premiere.....	42
2.2.4 Adobe Audition	43
2.3 Istilah-Istilah Dalam Film.....	44
BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN	47
3.1 Pra Produksi Film Kartun	47
3.1.1 Analisis SWOT	47
3.1.1.1 <i>Strengths</i> (Kekuatan)	47
3.1.1.2 <i>Weakness</i> (Kelemahan).....	47
3.1.1.3 <i>Opportunities</i> (Peluang).....	47
3.1.1.4 <i>Threats</i> (Ancaman)	48

3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem	48
3.1.2.1 Kebutuhan Hardware	48
3.1.2.2 Kebutuhan Software	49
3.1.2.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	49
3.1.2.4 Kebutuhan Dasar Peralatan Animasi	49
3.1.3 Perancangan Film Kartun	50
3.1.3.1 Ide Dan Tema	50
3.1.3.2 Pembuatan <i>Logline</i>	50
3.1.3.3 Pembuatan <i>Sinopsis</i>	50
3.1.3.4 Pembuatan <i>Diagram Scene</i>	53
3.1.3.5 Perancangan Karakter	54
3.1.3.6 Pembuatan Skenario	58
3.1.3.7 Pembuatan <i>Storyboard</i>	69
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	80
4.1 Proses Produksi	80
4.1.1 Pembuatan Background	80
4.1.2 Pembuatan Key Animation	81
4.1.3 Pembuatan Inbetween Animation	81
4.1.4 Proses <i>Inker</i> (Cleaning)	82
4.1.5 Proses <i>Scanning</i>	82
4.1.6 Proses <i>Coloring</i>	83
4.1.7 <i>Timesheeting</i>	88
4.1.8 Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe Flash CS4	89

4.2	Pasca Produksi.....	91
4.2.1	<i>Dubbing</i>	91
4.2.1.1	<i>Lyp-Synch</i> (Gerakan mulut atau bibir).....	91
4.2.1.2	Merekam Suara	92
4.2.1.3	Mengurangi <i>Noise</i>	93
4.2.1.4	Menambah Atau Mengurangi <i>Volume</i>	94
4.2.2	Menambah <i>Visual Effects</i>	95
4.2.3	Editing Dengan Adobe Premiere.....	97
4.2.4	Finissing	100
4.2.4.1	<i>Compositing</i>	100
4.2.4.2	<i>Rendering</i>	101
4.2.4.3	Konversi Ke CD	103
4.2.4.4	<i>Cover Design Dan Packaging</i>	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		104
5.1	Kesimpulan	104
5.2	Saran	105
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	<i>Storyboard</i>	69
-----------	-------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Anticipation</i>	9
Gambar 2.2	<i>Squash dan Stretch</i>	10
Gambar 2.3	<i>Diagram Scene</i>	24
Gambar 2.4	Proses <i>Dubber</i>	30
Gambar 2.5	<i>Lightbox</i>	32
Gambar 2.6	<i>Decent Chair</i>	32
Gambar 2.7	<i>Desk Lighting</i>	33
Gambar 2.8	<i>Punch</i>	34
Gambar 2.9	<i>Pegbar</i>	34
Gambar 2.10	<i>Scanner</i>	35
Gambar 2.11	Adobe Flash CS4	40
Gambar 2.12	Adobe After Effects CS4	42
Gambar 2.13	Adobe Premiere CS4	43
Gambar 3.1	<i>Diagram Scene</i> Lindungi Ciptaan Tuhan	53
Gambar 3.2	Karakter Jack	55
Gambar 3.3	Karakter Jo	56
Gambar 3.4	Karakter Pemburu Liar	57
Gambar 3.5	Karakter Rusa	58
Gambar 4.1	<i>Background</i>	80
Gambar 4.2	<i>Key Animation</i> A1 dan A2	81
Gambar 4.3	<i>Inbetween Animation</i>	82

Gambar 4.4	<i>Importing Image</i>	84
Gambar 4.5	<i>Tools Scalling</i>	85
Gambar 4.6	Proses <i>Tracing</i>	86
Gambar 4.7	<i>Image</i> Sebelum Dan Sesudah Di <i>Tracing</i>	86
Gambar 4.8	Pemberian <i>Outline</i> Pada Gambar.....	87
Gambar 4.9	<i>Window Color</i>	87
Gambar 4.10	Hasil Pewarnaan	88
Gambar 4.11	<i>Timesheeting</i>	88
Gambar 4.12	<i>Window Document Properties</i>	89
Gambar 4.13	<i>Background</i> Dan <i>Foreground</i>	90
Gambar 4.14	<i>Export PNG</i>	90
Gambar 4.15	Gerakan Mulut	91
Gambar 4.16	<i>New Waveform Dialog</i>	92
Gambar 4.17	<i>Transport Controls</i>	92
Gambar 4.18	Seleksi <i>Noise</i>	93
Gambar 4.19	Jendela <i>Noise Reduction</i>	94
Gambar 4.20	Jendela <i>Amplify</i>	95
Gambar 4.21	<i>Timeline After Effects</i>	95
Gambar 4.22	<i>Window Effects And Presets</i>	96
Gambar 4.23	<i>Effects Controls</i>	96
Gambar 4.24	Tampilan Awal Adobe Premiere CS4	97
Gambar 4.25	Pemberian Nama <i>Project</i> Pada Adobe Premiere CS4.....	98
Gambar 4.26	<i>Timeline</i> Adobe Premiere	99

Gambar 4.27	<i>Window Export Setting</i>	102
Gambar 4.28	<i>Window Media Encoder</i>	102



INTISARI

Perkembangan Teknologi sekarang ini, membuat perkembangan film kartun semakin pesat, dengan teknik-teknik yang yang berkembang, teknik dalam pembuatan film kartun ini menggunakan teknik hybrid, yang menggabungkan tekni cell animation dengan teknologi komputer.

Film kartun ini menceritakan tentang bagaimana menyayangi dan menjaga ciptaan tuhan, yaitu dengan cara menjaga kelestarian alam. Dengan pembuatan Film kartun ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang pembuatan film animasi, dan mengetahui dan menguasai secara langsung teknik perancangan film kartun serta alur produksi mulai dari tahap Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

Dalam proses produksi film animasi, semakin banyak gambar yang digunakan dalam satu gerakan maka film animasi yang dihasilkan akan semakin halus.

Kata-kunci :Film kartun, Animasi, Proses produksi, teknik Hybrid



ABSTRACT

The development of technology today, making more rapid progress cartoon, with the techniques developed, the techniques in the making of this cartoon using hybrid technique, which combines cell animation technique with computer technology.

This animated movie tells the story of how love and keep God's creation, that is by nature preserve. By making a cartoon film aims to provide insight into the making of animated films, and to know and master the techniques directly cartoon design and production line starting from the Pre-Production, Production, and Post Production.

In the process of animated film production, the more images used in one movement that produced the animated film will be more subtle.

Keywords : *cartoon film, Animation, production, hybrid technique*

