

**PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN “ AWAL PERKENALAN “
MENGUNAKAN PRINSIP ANIMASI SLOW IN SLOW OUT**

SKRIPSI



disusun oleh

Benediktus Dominggus Bay

07.12.2682

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

2015

**PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN “ AWAL PERKENALAN “ MENGGUNAKAN
PRINSIP ANIMASI SLOW IN SLOW OUT**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana SI
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Benediktus Dominggus Bay

07.12.2682

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN “ AWAL PERKENALAN “ MENGUNAKAN PRINSIP ANIMASI SLOW IN SLOW OUT

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Benediktus Dominggus Bay

07.12.2682

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 mei 2015

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN “ AWAL PERKENALAN “ MENGUNAKAN PRINSIP ANIMASI SLOW IN SLOW OUT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Benediktus Dominggus Bay

07.12.2682

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

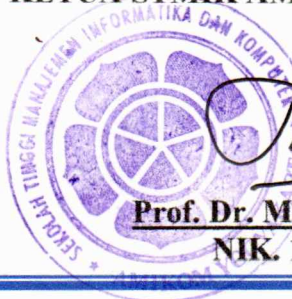
Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya sayasendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Juni 2015

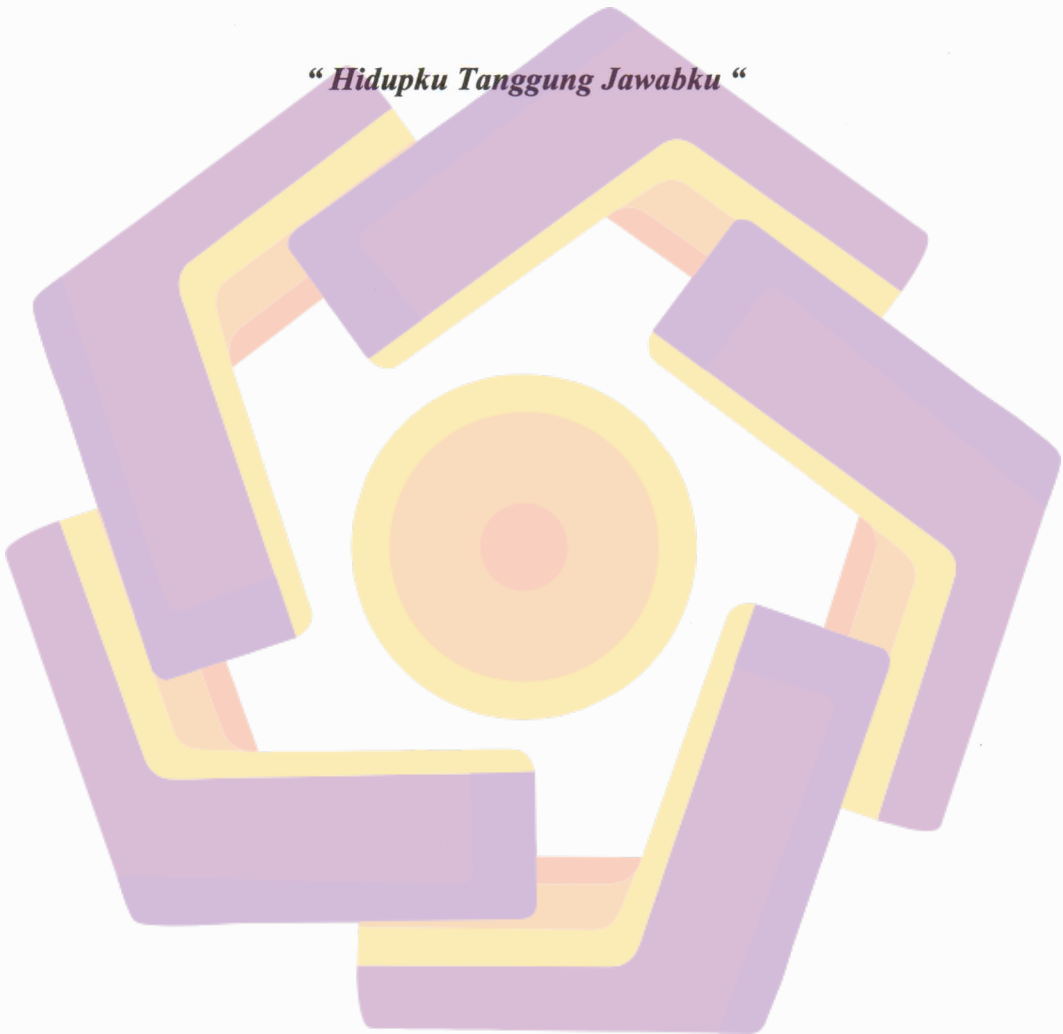


Benédiktus Dominggus Bay

NIM. 07.12.2682

MOTTO

“Hidupku Tanggung Jawabku “



HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan untuk orang-orang yang kucintai dan mencintai diriku

- Bapak dan Ibuku tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung baik secara moril maupun materil. Terima kasih untuk kasih dan sayang yang telah engkau berikan untuk ananda selama ini.
- Kakak - Kakakku yang Cantik Jenny,Irma,Rinny dan Adikku yang Ganteng Ba'I (Backen), dan kak Brib yang ganteng, terimakasih atas dukungan kalian selama ini. Pokoknya You're the Best.
- Bapak Wedo yang Ganteng, Terimakasih sudah memberi ijin untuk Menggunakan Namanya.
- Ardy Uumbu Laiya dan Alexander Manek (lexy) trim's sudah mau jadi model dalam skipsi aku.
- Osbi R R Panjaitan, terimakasih Sudah mau menjemput saya untuk ke kampus tiap hari, tanpamu Aku pasti blum selesai.
- Semua anak-anak KEPARATMU CREW (Kelompok Pemuda Rantau Maguwo), terimakasih sudah jadi sahabat-sahabat yang asik dan

paling kompak, trim's sudah jadi sodaraku dijogja Ayo kita jalan-jalan seperti dulu lagi, mari kita jelajahi pulau jawa!!!!.

- ✦ Temen-temen S1 SI A'07, yang sudah atau belum wisuda kenangan bersama kalian takkan terlupakan, "Thank's Guy".



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus atas segala rahmat dan karunianya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul :

PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN “ AWAL PERKENALAN “ MENGUNAKAN PRINSIP ANIMASI SLOW IN SLOW OUT

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Penulis berharap agar Skripsi ini bisa memberikan gambaran dan acuan yang nyata bagi pembaca mengenai bagaimana merancang sebuah film animasi.

Sebagai ucapan rasa syukur dan terimakasih yang tak terhingga, karena keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan dorongan serta bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu Penyusun Mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. M. Suyanto selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM “ Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, Selaku Ketua Jurusan Sistem informasi
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK “ AMIKOM “ Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk penulis, serta staf dan karyawan bagian jurusan

Sistem Informasi yang telah membantu penulis mendapatkan surat izin untuk penulisan skripsi ini.

5. Bapak dan Mama tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa bagi penulis.

Penyusun menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan baik dari isi, bahasa maupun dari cara penyajiannya, oleh karena itu kritik dan saran dari berbagai pihak sangat penulis harapkan melalui alamat ab4815ml@gmail.com.

Penyusun mengharapkan semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipakai sebagai bahan referensi yang memberikan wawasan luas dalam bidang perancangan animasi film kartun.

Yogyakarta, 15 Juni 2015

Benediktus Dominggus Bay

DAFTAR ISI

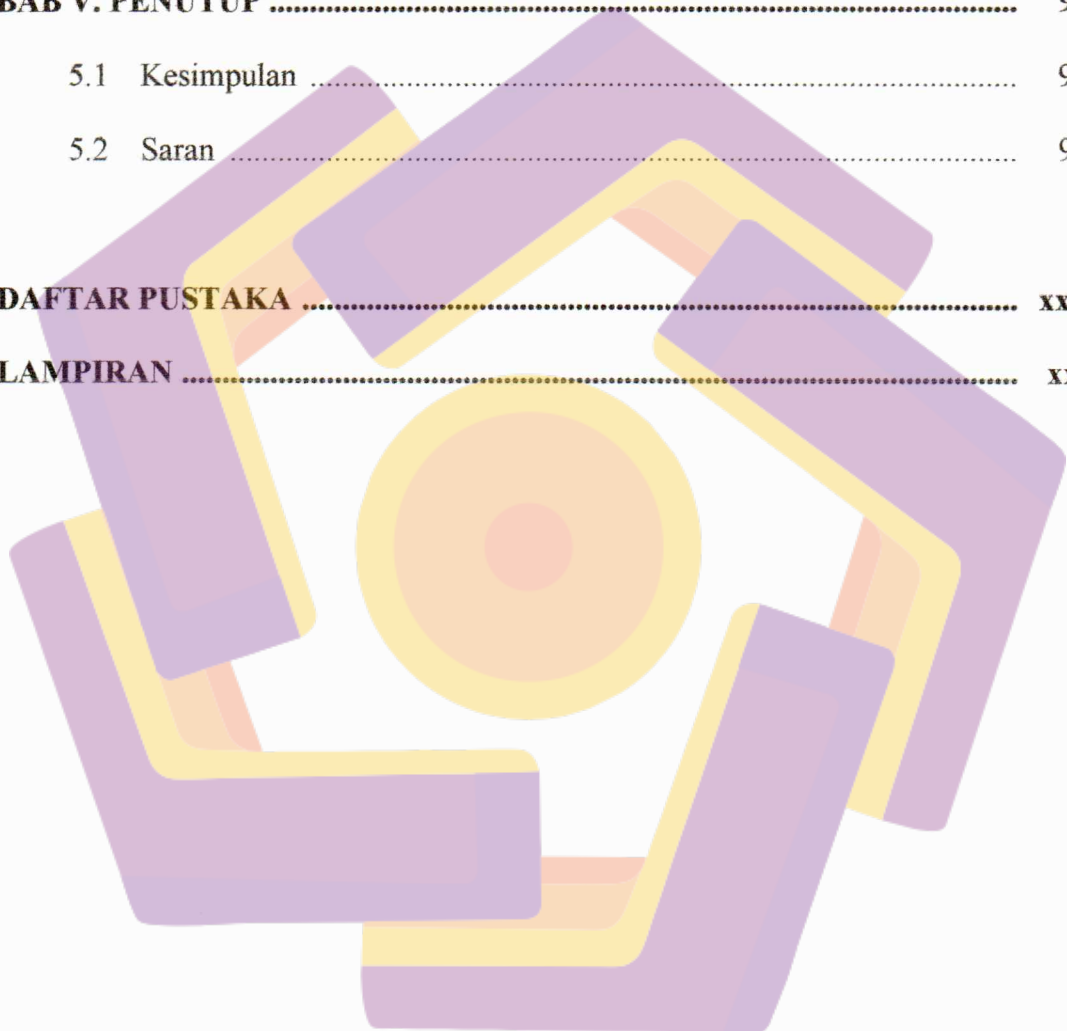
HALAMAN JUDUL	ii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Testing	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II. DASAR TEORI	7
2.1 Studi Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Animasi	7
2.2.1 Pengertian Animasi	7

2.2.2 Teknik – teknik Animasi	8
2.3 Prinsip Animasi	11
2.3.1 Squash and Streetch	11
2.3.2 Anticipation	12
2.3.3 Staging	12
2.3.4 Straight – Ahead Action and Pose – to – Pose	13
2.3.5 Follow – Through and Overlapping Action	13
2.3.6 Slow In - Slow Out	14
2.3.7 Arcs	14
2.3.8 Secondary Action	15
2.3.9 Timing	15
2.3.10 Exaggeration	16
2.3.11 Solid Drawing	16
2.3.12 Appeal	16
2.4 Peralatan Dasar Pembuatan Film Kartun	17
2.4.1 Drawing Table	17
2.4.2 Decent Chair	18
2.4.3 Desk Lighting	18
2.4.4 Mirror (Cermin)	18
2.4.5 Paper / Kertas	18
2.4.6 Pencils.....	18
2.4.7 Eraser (Penghapus Pensil)	18
2.4.8 Punch atau Peghole (Pelubang Kertas).....	19

2.4.9 Pegbar	19
2.4.10 Scanner	19
2.4.11 Komputer	19
2.5 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	20
2.5.1 Produser	20
2.5.2 Sutradara	20
2.5.3 Scriptwriter/ Screenwriter	20
2.5.4 Storyboard Artist	21
2.5.5 Drawing Artist	21
2.5.6 Coloring Artist	21
2.5.7 Background Artis	21
2.5.8 Checker & Scannerman	22
2.5.9 Editor	22
2.5.10 Sound Editor	22
2.5.11 Talent	22
2.6 Tahap Pembuatan Film Kartun	23
2.6.1 Pengembangan Cerita	23
2.6.2 Diagram Scene	24
2.7 Software Yang Digunakan	30
2.8 Standar Video	32
BAB III. PERANCANGAN	35
3.1 Menentukan Ide Cerita	35

3.2	Menentukan Tema Cerita	35
3.3	Membuat Logline	35
3.4	Sinopsis	36
3.5	Diagram Scene	38
3.6	Standar Character Model Sheet	42
3.7	Naskah (Script/Screenplay)	47
3.8	Storyboard	52
BAB IV.	PEMBAHASAN	58
4.1	Stop Motion	58
4.1.1	Langkah Pembuatan Animasi Stop Motion	58
4.2	Drawing	60
4.2.1	Drawing Karakter	61
4.2.2	Coloring	65
4.2.3	Pembuatan Gambar Key	68
4.2.4	Membuat Gambar Inbetween	69
4.2.5	Membuat Background	70
4.2.6	Lip – Synch (Gerakan Mulut)	71
4.3	Editing	73
4.3.1	Editing Animasi dengan Adobe Flash CS5	73
4.3.2	Proses Prinsip Animasi Slow In - Slow Out	75
4.3.3	Penyusunan Animasi Sederhana	78

4.4	Edit Movie Dengan Adobe Premiere Pro CS5	82
4.5	Dubbing Menggunakan Adobe Audition 1.5	85
4.6	Rendering /Coposing	90
4.7	Konversi ke DVD/VCD	95
BAB V. PENUTUP		96
5.1	Kesimpulan	96
5.2	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA		xxiii
LAMPIRAN		xxv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 By rainplace	12
Gambar 2.2 Mimi	12
Gambar 2.3 Si Kuman	13
Gambar 2.4 Boucing Ball	13
Gambar 2.5 Mimi	14
Gambar 2.6 Laju bola	14
Gambar 2.7 lempar bola	15
Gambar 2.8 Adegan jalan	15
Gambar 2.9 Animasi Timing	16
Gambar 2.10 Bugs Bunny	16
Gambar 2.11 Chihiro Ogino	17
Gambar 2.12 Berbagi Karakter	17
Gambar 2.13 Skema Diagram Scene	26
Gambar 2.14 Tampilan Adobe Flash	31
Gambar 2.15 Tampilan Adobe Audition	32
Gambar 2.16 Tampilan Adobe Premiere Pro	32
Gambar 3.1 Diagram Awal pengenalan	41
Gambar 3.2 Gambar A dan Gambar B	42
Gambar 3.3 Perbandingan tinggi karakter	43
Gambar 3.4 Kletus dalam sketsa	44
Gambar 3.5 Kletus dengan warna	45

Gambar 3.6 Wedo dalam sketsa	45
Gambar 3.7 Wedo dengan warna	46
Gambar 3.8 Storyboard Film Awal Perkenalan	53
Gambar 4.1 Proses Pengambilan Gambar	60
Gambar 4.2 Area kerja Adobe Flash Professional CS5	61
Gambar 4.3 Dokumen Properties	62
Gambar 4.4 Proses Drag	63
Gambar 4.5 Proses Log	63
Gambar 4.6 Proses menggunakan Line tool	64
Gambar 4.7 Tampilan Gambar	64
Gambar 4.8 Pewarnaan karakter Kletus pada film “ Awal Perkenalan “	65
Gambar 4.9 Gambar yang telah dibuat	66
Gambar 4.10 Tampilan Fill Colour	66
Gambar 4.11 Kletus dengan warna Dasar	67
Gambar 4.12 Kletus dengan warna shadow	67
Gambar 4.13 Kletus setelah diberi warna	68
Gambar 4.14 Key animation Awal Perkenalan	68
Gambar 4.15 Animasi Unlimited	69
Gambar 4.16 Animasi Limited	70
Gambar 4.17 Background dengan pewarnaan	71
Gambar 4.18 Sirkulasi Perubahan Gerak Mulut	72
Gambar 4.19 Standar Phonetic	73
Gambar 4.20 Tampilan interface Adobe Flash CS5	74

Gambar 4.21 Properties lembar kerja	74
Gambar 4.22 Gambar key awal di frame ke 1	76
Gambar 4.23 Gambar kedua di keyframe ke 2	76
Gambar 4.24 Gambar ketiga di keyframe ke 3	77
Gambar 4.25 Gambar keempat di keyframe ke 4	77
Gambar 4.26 Gambar kelima di keyframe ke 7	77
Gambar 4.27 Tampilan Play	78
Gambar 4.28 Objek animasi	78
Gambar 4.29 Import to library	79
Gambar 4.30 Layer baru	79
Gambar 4.31 Nama Layer	79
Gambar 4.32 Tukar posisis layer	80
Gambar 4.33 Hasil penggabungan	80
Gambar 4.34 Hasil penggabungan objek animasi	81
Gambar 4.35 Windows Export AVI	81
Gambar 4.36 Video Commpression	82
Gambar 4.37 Drag movie ke timeline	83
Gambar 4.38 Tombol Play	84
Gambar 4.39 kotak Clip Speed/ Duration	84
Gambar 4.40 Razor Tool	85
Gambar 4.41 Export Media	85
Gambar 4.42 New session	87
Gambar 4.43 Drug Movie	87

Gambar 4.44 Arm Track for Recording	88
Gambar 4.45 Tombol Record	88
Gambar 4.46 Seleksi noise	89
Gambar 4.47 Kotak Noise Reduction	89
Gambar 4.48 Siap dieksport	90
Gambar 4.49 Drag movie ke timeline	91
Gambar 4.50 Tombol Play	91
Gambar 4.51 Sequence Opening	92
Gambar 4.52 Sequence 1	92
Gambar 4.53 Sequence Ending	93
Gambar 4.54 Effect Video Transition	93
Gambar 4.55 Sequence setelah digabungkan	94
Gambar 4.56 Export Media	94

INTISARI

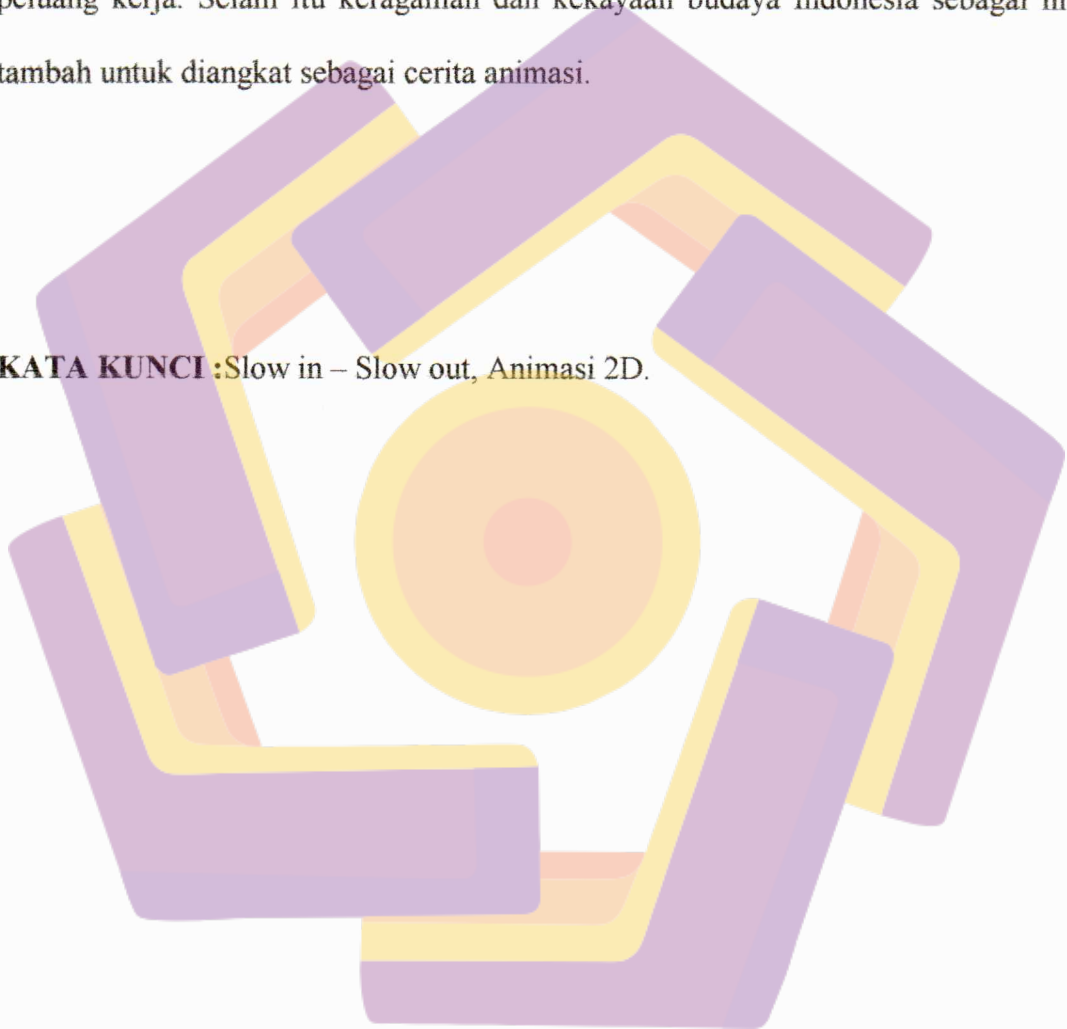
Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton dapat merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan.

Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang dapat menyajikan gambar bergerak hasil rekaman kegiatan makhluk hidup, manusia atau hewan. Dibandingkan dengan gambar foto yang diam atau tidak bergerak, animasi lebih disukai karena dapat membangkitkan antusiasme dan emosi penonton. Hampir semua media seperti televisi, film, komputer sudah menggunakan teknik-teknik animasi.

Perancangan film kartun “AWAL PERKENALAN” dengan menggunakan *Prinsip* Slow in – Slow out. Slow in – Slow out merupakan salah satu prinsip animasi dari ke 12 prinsip animasi yang diterapkan dalam proses membuat film animasi. Sebuah gerakan tentu akan mengalami proses dari lambat kecepat, dan sebaliknya gerakan dari cepat kelambat tentu tidak secara tiba – tiba berhenti. Biasanya di awal dan diakhir gerakan, gambar dibuat lebih banyak dari pada di tengah. Pada bagian tengah diperlihatkan gerakan utuh dengan lebih sedikit gambar. Secara garis besar proses pembuatan film animasi melalui beberapa tahapan proses yang harus dilewati, yaitu: persiapan kebutuhan dasar berupa peralatan dan sumber daya manusia, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Penulis memilih prinsip Slow in – Slow out karena lebih mudah dan menarik dan dapat menyingkat waktu pengerjaan.

Penulis merasa bahwa prospek perfilman animasi di Indonesia sangat menjanjikan dan mempunyai peluang yang besar untuk berkembang dan bersaing dengan Negara-negara lain. Animasi telah menjadi sebuah informasi yang menarik dan kreatif dan banyak disukai oleh pencinta film, dan tentunya tercipta banyak peluang kerja. Selain itu keragaman dan kekayaan budaya Indonesia sebagai nilai tambah untuk diangkat sebagai cerita animasi.

KATA KUNCI :Slow in – Slow out, Animasi 2D.



ABSTRACT

Animation is a technique of displaying images sequentially such a way that the audience can feel the illusion of motion (motion) on the displayed image.

Animation began widely known since the popularity of the television media to present the moving image recording activities of living beings, humans or animals. Compared with stationary images or moving, animated preferred because it can generate enthusiasm and emotion the audience. Almost all the media such as television, movies, computer already uses animation techniques.

Designing cartoon "INITIAL INTRODUCTION" by using in principle Slow - Slow out. Slow in - Slow out is one of the principles of animation of the 12 principles of animation that is applied in the process of making animated films. A motion will certainly undergo a process of slow kecepat, and vice versa rapid movement of kelambat certainly not arrived - an abrupt stop. Usually at the beginning and end of the movement, the picture is made more than the middle section shown in tengah. Pada whole movement with fewer pictures. Broadly speaking, the process of making animated films melalaui several stages of the process that must be passed, namely: preparation of basic needs such as equipment and human resources, pre-production, production and post-production. The author chose in principle Slow - Slow out because it is easier and interesting and can shorten the processing time.

The author feels that the prospects for an animated film in Indonesia is very promising and has a great opportunity to grow and compete with other countries. Animation has become an interesting and creative information and much liked by movie lovers, and certainly created a lot of employment opportunities. In addition to

the diversity and richness of Indonesian culture as an added value to be appointed as an animated story.

KEYWORDS: Slow in - Slow out, 2D Animation.

