

**PERANCANGAN FILM KARTUN “MAKA TERPILIH LAH PRESIDEN
YANG PERNAH MISKIN” MENGGUNAKAN TEKNIK 2D HYBRID
ANIMATION**

SKRIPSI



disusun oleh

Alam Budi Satriyo

07.11.1478

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN FILM KARTUN “MAKA TERPILIH LAH PRESIDEN
YANG PERNAH MISKIN” MENGGUNAKAN TEKNIK 2D HYBRID
ANIMATION**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Alam Budi Satriyo

07.11.1478

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN “MAKA TERPILIH LAH PRESIDEN
YANG PERNAH MISKIN” MENGGUNAKAN TEKNIK 2D HYBRID
ANIMATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alam Budi Satriyo

07.11.1478

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 September 2013

Dosen Pembimbing,


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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN “MAKA TERPILIH LAH PRESIDEN
YANG PERNAH MISKIN” MENGGUNAKAN TEKNIK 2D HYBRID
ANIMATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

ALAM BUDI SATRIYO

07.11.1478

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 September 2013

KETUA STMIK AMIKOM 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, 10 September 2013



Alam Budi Satriyo
NIM 07.11.1478

MOTTO

"Khairunnasi anfauhum linnas"

"Daripada mengutuk kegelapan, lebih baik nyalakan pelita"

"Pekerjaan yang paling enak adalah hobi yang dibayar"

"Jangan pikirkan apa yang telah negara lakukan untukmu, tapi pikirkan apa yang telah kamu lakukan untuk negara"

"Bangsa ini perlu berubah, dimulai dari kita sendiri yang mencintai negeri ini dan melakukan sesuatu yang bermanfaat"

"Tugas kita kaum muda adalah memberi optimisme kepada Indonesia!!"

"Cuma satu yang bisa mengalahkan budaya copy-mengcopy, yaitu hanya dengan berkarya terus"

"Masa depan adalah milik mereka yang percaya akan keindahan impian-impian mereka"

"Hidup perlu ada mati, untuk membuatnya menjadi berharga"

"Menjadi diri sendiri jauh lebih susah dibanding menjadi diri orang lain"

"Banyak orang tua ingin anaknya bahagia, namun lupa memberi anaknya kesempatan untuk jadi dirinya sendiri"

"Cowok itu yang penting punya karakter"

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilalamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan segala rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat serta salam selalu dilimpahkan kepada junjungan akhirul anbiyai wa imamul mursalin yaitu Nabi Muhammad saw. Yang telah menuntun umatnya ke jalan yang diridhoi oleh Allah SWT. Skripsi yang saya buat ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak dan Mama tercinta yang selalu memberikan berbagai kesempatan terbaik untuk saya. Dengan bimbingannya, dengan kasih sayangnya, dengan kebaikannya, dengan kesabarannya, telah menjadikan saya seorang anak yang selalu ingin membanggakan mereka. Terima kasih banyak.
2. Shinta, satu-satunya saudara yang saya miliki. Terima kasih telah menjadi adik terbaik selama ini. Dan saya selalu berusaha menjadi kakak terbaik yang pernah kamu miliki.
3. Puput, yang telah menjadi teman hidup saya dari 5 tahun yang lalu hingga tua nanti, kapyu. Terima kasih atas semuanya.
4. Untuk seluruh dosen, dan keluarga civitas akademik. Serta teman-teman B'Tech yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, teman seperjuangan dalam menuntut ilmu di kampus tercinta.
5. Mbah Kakung, Mbah Putri, Pakdhe, Budhe, Om, Bulek, Mas, Mbak, Adik, dan semua keluarga besar baik dari Bapak maupun Mama yang selama ini banyak mendukung saya, terima kasih banyak.
6. Untuk teman-teman Darul Hikmah, teman seperjuangan hidup dari remaja hingga kini, dan tua nantinya. Terima kasih atas semuanya.

7. Untuk teman-teman Kos Mbengi Thok, yang sehari-hari bersama berjuang untuk belajar dan bermain bersama. Terima kasih atas waktu bersamanya.
8. Untuk teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu telah membantu dalam pembuatan film animasi dengan baik. Terima kasih atas bantuannya.

Usaha yang maksimal telah saya lakukan demi selesainya penulisan skripsi ini. Baik dengan mengimplementasikan pengetahuan yang didapat dari perkuliahan maupun teori-teori penunjang lain yang didapat dari luar perkuliahan. Diharapkan dengan hal tersebut dapat membuka mata kita agar tidak melihat dari satu sudut pandang saja. Saya sadar bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu saya mengharapkan saran serta kritik yang membangun dari pembaca. Saya berharap bahwa skripsi ini dapat menginspirasi orang lain sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut dan semoga dapat bermanfaat tentunya. Amin.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan segala rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini melalui segala proses, serta perjalanan kehidupan selama menuntut ilmu baik secara akademik di kampus tercinta STMIK AMIKOM maupun secara sosial di kota Yogyakarta. Sholawat serta salam selalu dilimpahkan kepada junjungan akhirul anbiyai wa imamul mursalin yaitu Nabi Muhammad saw. Yang telah menuntun umatnya ke jalan yang diridhoi oleh Allah SWT.

Dalam skripsi ini, saya bermaksud membahas tentang cara pembuatan film animasi 2D dengan menggunakan teknik hybrid yaitu konsep menggambar dengan tangan dan kemudian diolah menggunakan media komputer. Software yang digunakan untuk membuat film animasi ini adalah Adobe Flash Professional, Adobe Photoshop, Adobe Audition, dan Adobe Premiere Pro. Dengan software-software ini dapat membuat dan menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, animasi dan suara sehingga film ini akan menjadi lebih menarik. Selain itu diperlukan kematangan tersendiri dalam pembuatan cerita. Pembuatan naskah script, storyboard, model karakter dan lain-lainnya sangat diperlukan agar cerita yang disuguhkan memiliki alur cerita yang jelas.

Tema yang diangkat dalam film yang saya buat adalah Edukasi Politik. Ide diperoleh setelah saya membaca cerita dari sebuah forum kompasiana yang diposting oleh Bapak Posma Siahaan. Berkisah tentang seorang pemulung miskin yang memiliki inisiatif perubahan. Kisah yang menarik bagi penulis yaitu lika-liku perjalanan untuk menjadi wakil rakyat.

Adapun laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan Program Pendidikan Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta Jurusan Teknik Informatika.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan baik moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan sehingga saya dapat menyelesaikannya. Untuk itu pada kesempatan yang sangat berharga ini ucapan terima kasih sebesar-besarnya saya haturkan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian tugas akhir ini, diantaranya adalah :

1. Bapak dan Mama yang telah memberikan dorongan dan doa kepada saya dalam usahanya menyelesaikan skripsi ini.
2. Pak Amir, dosen pembimbing yang telah membantu saya dalam menyelesaikan naskah skripsi ini dengan baik. Sebagai dosen pengajar dan pembimbing serta dengan kritik dan sarannya, saya mendapatkan banyak sekali ilmu. Terima kasih, semoga diberi kesehatan selalu. Amin.
3. Untuk Mas Wahyu dan Mas Willy yang mengajarkan saya banyak ilmu tentang animasi. Terima kasih banyak.
4. Kepada teman-teman yang telah meluangkan waktunya untuk mengisi suara, yaitu Ginanjar, Rozaq, Taftayani, Mas Rahman, Mas Yoza, Mas Syaifullah, dan Puput. Terima kasih atas bantuannya.
5. Kepada teman-teman yang telah meluangkan waktunya untuk membantu produksi dalam hal pewarnaan dan penganimasian, yaitu Fauzan dan Puput. Terima kasih atas bantuannya.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Metode Pengumpulan Data	6
1.7.1 Metode Pustaka	6
1.7.2 Metode Observasi	6
1.7.3 Metode Interview	7
1.8 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Pengertian Animasi	9
2.1.1 Prinsip Dasar Animasi	9
2.2 Jenis Animasi	10
2.2.1 Traditional Animation (2D Animation)	11

2.2.2	Computer Graphic Animation	12
2.2.3	Stop Motion	13
2.3	Teknik Animasi 2D Hybrid	14
2.4	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	15
2.5	12 Prinsip Dalam Animasi	17
2.5.1	<i>Squash and Stretch</i> (Elastisitas)	17
2.5.2	Anticipation	18
2.5.3	Staging (Penempatan Bidang Gambar)	18
2.5.4	<i>Straight Ahead Action And Pose To Pose</i>	19
2.5.5	<i>Follow Through And Overlapping Action</i>	19
2.5.6	<i>Slow In and Slow Out</i> (Akselerasi Gerak)	20
2.5.7	<i>Arcs</i> (Gerak Melengkung)	20
2.5.8	<i>Secondary Action</i>	20
2.5.9	Timing	21
2.5.10	<i>Exaggeration</i> (Dramatisasi Gerakan)	21
2.5.11	<i>Solid Drawing</i>	21
2.5.12	<i>Appeal</i> (Daya Tarik Karakter)	22
2.6	Pra Produksi	22
2.6.1	Ide	22
2.6.2	Tema	22
2.6.3	Logline	23
2.6.4	Sinopsis	23
2.6.5	Diagram Scene	24
2.6.6	<i>Character Development</i>	26
2.6.7	<i>Screenplay/Script</i>	26
2.6.8	<i>Storyboard</i>	28
2.6.9	<i>Standard Character Model Sheet</i>	28
2.6.10	<i>Layout</i>	29
2.6.11	<i>Sound Recorded</i>	29

2.7	Produksi	29
2.7.1	<i>Background</i>	29
2.7.2	<i>Key Animator</i>	29
2.7.3	<i>In Betweenner</i>	30
2.7.4	<i>Scanning</i>	31
2.7.5	<i>Tracing</i>	31
2.7.6	<i>Coloring</i>	31
2.7.7	<i>Timesheeting</i>	31
2.8	Pasca Produksi	32
2.9	Perangkat Lunak	32
2.9.1	Adobe Flash CS5	32
2.9.2	Adobe Photoshop CS3	34
2.9.3	Adobe Audition 3.0	36
2.9.4	Adobe Premiere Pro CS3	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI 2D		41
3.1	Analisis Kebutuhan	41
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	41
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	41
3.1.3	Kebutuhan Dasar Peralatan Animasi	42
3.2	Pra Produksi	43
3.2.1	Ide	44
3.2.2	Tema	45
3.2.3	Logline	45
3.2.4	Sinopsis	46
3.2.5	Diagram Scene	50
3.2.6	<i>Character Development</i>	54
3.2.7	<i>Screenplay/Script</i>	56
3.2.8	<i>Storyboard</i>	57
3.2.9	<i>Standard Character Model Sheet</i>	59

3.2.10 <i>Layout</i>	61
3.2.11 <i>Sound Recorded</i>	62
BAB IV PEMBAHASAN	64
4.1 Produksi	64
4.1.1 Bakcground	64
4.1.2 Key Animator	65
4.1.3 In Betweenner	66
4.1.4 Scanning	68
4.1.5 Tracing	70
4.1.6 Coloring	74
4.1.7 Timesheeting	77
4.2 Pasca Produksi	80
BAB V PENUTUP	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	88
Screenplay	88
Stroyboard	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi dalam <i>flipbook</i>	10
Gambar 2.2 Konsep <i>cel animation</i>	11
Gambar 2.3 Karakter pada film animasi 3D	12
Gambar 2.4 Contoh film <i>stop animation</i>	13
Gambar 2.5 Seorang animator sedang membuat animasi 2D	15
Gambar 2.6 Perbedaan bola yang menggunakan prinsip elastisitas	17
Gambar 2.7 Gerakan <i>anticipation</i> untuk melompat	18
Gambar 2.8 Perbedaan penempatan bidang gambar	18
Gambar 2.9 Contoh perancangan gerakan berulang-ulang	19
Gambar 2.10 Gerakan <i>overlapping action</i> dan <i>follow through</i>	19
Gambar 2.11 Frame diperbanyak ketika awal dan akhir gerakan	20
Gambar 2.12 Gerakan sendi yang melingkar	20
Gambar 2.13 Gerakan ekor pada tupai berfungsi sebagai pelengkap gerakan.	21
Gambar 2.14 Mendramatisir emosi adalah bagian <i>exaggeration</i>	21
Gambar 2.15 Diagram scene	24
Gambar 2.16 Gambaran <i>keyframe</i> dan <i>in between frame</i>	30
Gambar 2.17 Jendela kerja Adobe Flash CS5	33
Gambar 2.18 Jendela kerja Adobe Photoshop CS3	34
Gambar 2.19 Jendela kerja Adobe Audition 3.0	36
Gambar 2.20 Jendela kerja Adobe Premiere Pro CS3	38
Gambar 3.1 Diagram Scene “Maka Terpilihlah Presiden Yang Pernah Miskin	53
Gambar 3.2 Karakter Pak Nowan	54
Gambar 3.3 Karakter Pak Oye	55
Gambar 3.4 Karakter Pak Bambang	55
Gambar 3.5 Karakter Pak Joko	56
Gambar 3.6 Contoh <i>script</i> atau <i>screeplay</i>	57
Gambar 3.7 Contoh <i>storyboard</i>	58
Gambar 3.8 <i>Character Model Sheet</i> (Pak Nowan)	59

Gambar 3.9 <i>Character Model Sheet</i> (Pak Oye)	59
Gambar 3.10 <i>Character Model Sheet</i> (Pak Bambang)	60
Gambar 3.11 <i>Character Model Sheet</i> (Pak Joko)	60
Gambar 3.12 Standar properti	61
Gambar 3.13 Sketsa dari salah satu layout	61
Gambar 3.14 New file Adobe Audition	62
Gambar 3.15 Proses perekaman suara	63
Gambar 4.1 Background sebelum <i>coloring</i>	65
Gambar 4.2 Gambar key	66
Gambar 4.3 In between diantara key animator	67
Gambar 4.4 In between pada limited animation	68
Gambar 4.5 Pilih mode setting	69
Gambar 4.6 Gambar yang siap ditracing	71
Gambar 4.7 Proses tracing	71
Gambar 4.8 Hasil gambar yang sudah ditracing	72
Gambar 4.9 New Layer	73
Gambar 4.10 Lengkukkan garis lurus menyamai garis	73
Gambar 4.11 Curves	75
Gambar 4.12 Layer	75
Gambar 4.13 Coloring	76
Gambar 4.14 Hasil tracing gambar dan siap di warnai	77
Gambar 4.15 Setiap layer mewakili setiap objek	78
Gambar 4.16 Menganimasikan mata	79
Gambar 4.17 Animasi Frame by Frame	80
Gambar 4.18 Timeline	82
Gambar 4.20 Video Transition	82

INTISARI

Multimedia adalah salah satu bentuk penyajian yang menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video. Sebagai salah satu bentuk hiburan, informasi dalam bentuk multimedia dapat diterima dengan indera penglihatan dan pendengaran, sehingga orang-orang akan lebih tertarik untuk menyimaknya. Multimedia memberikan arti baru bagi dunia pendidikan terutama sebagai media pembelajaran yang efektif salah satunya melalui karya pembuatan film kartun.

Film edukasi politik ini mengisahkan tentang seorang pemulung yang miskin namun cerdas dan memiliki inisiatif untuk merubah Indonesia. Ia mendirikan Partai Miskin, lalu partai ini menjadi besar karena didukung banyak rakyat Indonesia yang miskin serta dari berbagai kalangan masyarakat. Adanya suara mereka di parlemen membuat Indonesia semakin berkembang pesat karena berbagai anggaran dibuat lebih bijak. Dengan begitu, banyak perubahan yang terjadi sehingga kemiskinan benar-benar mulai terberantas.

Film ini memiliki konsep yang menggunakan teknik Animasi 2D Hybrid. Teknik Hybrid yaitu dengan konsep menggambar dengan tangan dan kemudian menggunakan komputer. Software yang digunakan untuk membuat film animasi ini adalah Adobe Flash Professional, Adobe Photoshop, Adobe Audition, dan Adobe Premiere Pro. Dengan software-software ini dapat membuat dan menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, animasi dan suara sehingga film ini akan menjadi lebih menarik.

Kata Kunci : 2D, Animation, Film Kartun, Politik, Teknik Hybrid

ABSTRACT

Multimedia is one of the forms of presentation that combines text, sound, images, animation, and video. As a form of entertainment, in the form of multimedia information can be received by the senses of sight and hearing, so people will be more interested in listening. Multimedia gives new meaning for education, especially as a medium of learning an effective one through the work of making cartoons.

This movie tells the story of the political education of a poor scavenger but intelligent and have the initiative to change Indonesia. He founded the Miskin Party, and the party was great because it supported a lot of the poor people of Indonesia as well as from various circles of society. Presence of their voice in parliament makes Indonesia is growing rapidly due to a variety of budgets more wisely made. With so many changes happening so that poverty really started to disappear.

The film has a concept that uses a Hybrid 2D animation techniques. Hybrid techniques is the concept of drawing by hand and then using the computer. Software used to create this animated film is the Adobe Flash Professional, Adobe Photoshop, Adobe Audition, and Adobe Premiere Pro. With this software you can create and incorporate a variety of multimedia elements such as text, animation and sound so that the movie would be more interesting.

Keywords: *2D, Animation, Cartoon Movies, Politics, Hybrid Technique*