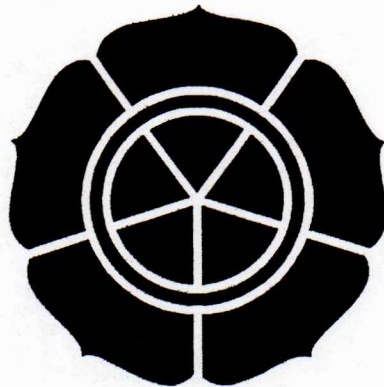


**FILM KARTUN “SI CERDIK BEDJO” DENGAN TEKNIK
2D HYBRID ANIMATION**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

MEI JUDIYANTO

04.11.0436

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

“AMIKOM “

YOGYAKARTA

2009

HALAMAN PENGESAHAN

FILM KARTUN “SI CERDIK BEDJO” DENGAN TEKNIK 2D HYBRID ANIMATION

Diajukan sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
“AMIKOM” Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh:



Ketua STMIK “AMIKOM”

(Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipertahankan dan dipresentasikan di depan Tim Penguji Skripsi Program Sarjana Satu (S1) Reguler Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta, pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 19 Agustus 2009
Jam : 13.00 WIB
Tempat : Ruang Stack

Penguji I

(Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom)

Penguji II

(Dr. Abidarin Rosidi, MMA)

Penguji III

(Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada pihak-pihak yang telah ikut memberi dukungan baik lahir maupun batin, my special thanks to:

Allah SWT

Walau hamba-Mu ini tidak pernah bersyukur dan sering melupakan-Mu, tapi Engkau masih memberi kemudahan, rahmat dan barokah padaku

Bapak dan Emak

beliau selalu mendoakan dan memberi kasih sayang

Mba' Cunek

Mbak yang cerewetnya minta ampun. Thanks atas dukungannya

Bp. Amir F. Sofyan, ST, M.Kom

beliau telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi

Lia Najwa

kau selalu menyemangati dan mendoakan

Angi, Dimas dan Rizky

terima kasih dah nungguin aku ujian dan tetep menyemangati. So sweat...

Agung DC

Thanks VGA-nya, maaf aku rusakin

Lala

Thanks sudah meminjamkan laptop kesayangannya

Ok Maryanto

yang telah meminjamkan printer, scanner, sepatu dan uang 'tuk bayar ujian, thanks

Adikku Lana, Wisang dan Rama

yang sudah membantu mas Yudi dalam proses pengisian suara

Sahabat- sahabat sejatiku

Ari, Lucy, Ulek, Irawan Dina, Arum, Tika, Agus Bayu Prasetya, Marcell, Halim, Azis, Cahya, Evita dan Endah kalian tidak lelah memberikan dorongan, semangat dan inspirasi

Teman-teman yang tak bisa disebutkan satu persatu, maaf ya kalo ndak disebut.. jatahnya cuma satu lembar. He..he..he..

Terima kasih. Keberhasilan saya adalah keberhasilan kalian semua. Amin

HALAMAN MOTTO

PERCAYA DAN YAKIN AKAN KEMAMPUAN DIRI SENDIRI TANPA
MERASA TAKABUR

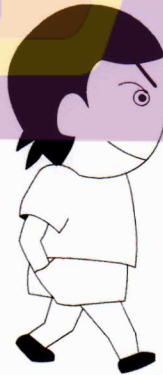
SAYA ADALAH SAYA DAN TIDAK AKAN MENJADI DUPLIKAT ORANG
LAIN

PERJUANGKAN APA YANG SEHARUSNYA PANTAS DIPERJUANGKAN

KNOW THAT FATE IS WHAT WE MAKE OF IT.
(AGORAPHOBIA, INCUBUS)

SESEORANG DILIHAT BUKANLAH DARI BAGAIMANA IA
MEMULAI SESUATU, MELAINKAN BAGAIMANA IA
MENYELESAIKANNYA.
(HELLBOY)

YESTERDAY IS A MEMORY, TOMORROW IS A MISTERY, BUT
TODAY IS A GIFT., THAT'S WHY THEY CALL IT PRESENT.
(KUNGFU PANDA)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena dengan Rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini dengan mengambil judul **“Film Kartun “Si Cerdik Bedjo” Dengan Teknik 2D Hybrid Animation”**. Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I Reguler Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Adapun dalam penyelesaian Skripsi ini tidak lepas dari beberapa pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih atas bimbingan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Kedua orang tua yang telah memberikan semangat.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan Laporan Skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, Juli 2009

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Berita Acara	iii
Halaman Persembahan	iv
Halaman Motto	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5. Metode Pengumpulan Data	5
1.6. Sistematika Penulisan	5

BAB II DASAR TEORI

2.1. Pengertian Animasi	6
2.2. Sejarah Animasi	6
2.3. Perkembangan Animasi	7

2.4. Perkembangan Animasi di Indonesia	9
2.5. Macam-macam Bentuk Animasi	11
2.5.1 Animasi Sel	11
2.5.2 Animasi Frame	11
2.5.3 Animasi Sprite	12
2.5.4 Animasi Lintasan	12
2.5.5 Animasi Spline	12
2.5.6 Animasi Vektor	12
2.5.7 Animasi Karakter	13
2.5.8 Computational Animation	13
2.5.9 Morphing	13
2.6. Teknik Produksi Animasi	13
2.6.1 Stop Motion Animation	14
2.6.2 2D Hybrid Animation	16
2.6.3 2D Digital Animation	17
2.7 Prinsip-Prinsip Animasi	18
2.7.1 Squash And Stretch	18
2.7.2 Anticipation	19
2.7.3 Staging	19
2.7.4 Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose	19
2.7.5 Follow-Through And Overlapping Action	19
2.7.6 Slow In – Slow Out	19
2.7.7 Arcs	20

2.7.8	Secondary Action	20
2.7.9	Timing	20
2.7.10	Exaggeration	20
2.7.11	Solid Drawing	20
2.7.12	Appeal	20
2.8	Tahapan Dalam Pembuatan Film Kartun	21
2.8.1	Pra Produksi	21
2.8.1.1	Pencarian Ide	21
2.8.1.2	Sinopsis	21
2.8.1.3	Membuat Desain karakter	21
2.8.1.4	Pembuatan Naskah	21
2.8.1.5	Storyboard	22
2.8.2	Produksi	22
2.8.2.1	Drawing	22
2.8.2.2	Menentukan Timing	22
2.8.2.3	Membuat Background dan Foreground	22
2.8.2.4	Proses Animasi	23
2.8.3	Post Produksi	23
2.8.3.1	Gambar Scan	23
2.8.3.2	Clean Up	23
2.8.3.3	Pewarnaan	23
2.8.3.4	Editing	23
2.8.3.5	Dubbing dan Sound FX	24
2.8.3.6	Composing	24

2.9	Software	26
2.9.1	Photoshop CS	26
2.9.2	Macromedia Flash MX 27	28
2.10	Spesifikasi Perangkat Keras Yang Dibutuhkan	32

BAB III PERANCANGAN FILM KARTUN

3.1	Pra Produksi	34
3.1.1	Unsur Dalam Membangun Sebuah Cerita	34
3.1.2	Ide	34
3.1.3	Tema	35
3.1.4	Logline	35
3.1.5	Sinopsis	36
3.1.6	Character Development	39
3.2.6.1	Pendefinisian Karakter Dalam Film Animasi "Si Cerdik Bedjo"	39
a.	Karakter Utama	39
b.	Karakter Pendukung.....	40
c.	Karakter Figuran	40
d.	Karakter Antagonis	41
3.1.7	Naskah (Storyline)	41
3.1.8	Skenario	45
3.1.8.1	Elemen Scenario	45
a.	Scene	45
b.	Cut	45

c. Dialog	46
d. Sound Effect (SFX)	46
3.1.9 Storyboard	49

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1. Produksi	51
4.1.1. Drawing	51
4.1.1.1 Gambar “Key”	52
4.1.1.2 <i>Inbetweening</i>	53
4.1.1.3 Drawing Berdasarkan Teknik Kamera	58
4.1.2 Background	59
4.1.2.1 Hybrid	59
4.1.2.2 Digital Murni	60
4.1.3 Scanning	63
4.1.4 Coloring	64
4.1.4.1 Tahapan Coloring	65
4.1.4.2 Background Coloring	67
4.1.5 Proses Animasi	68
4.2 Pasca produksi	69
4.2.1 Dubbing	69
4.2.1.1 Adobe Audition 2.0	70
4.2.1.2 Proses Dubbing	70
4.2.1.3 Menambahkan Suara pada Animasi	72
4.2.2 Musik / Sound Effect	73

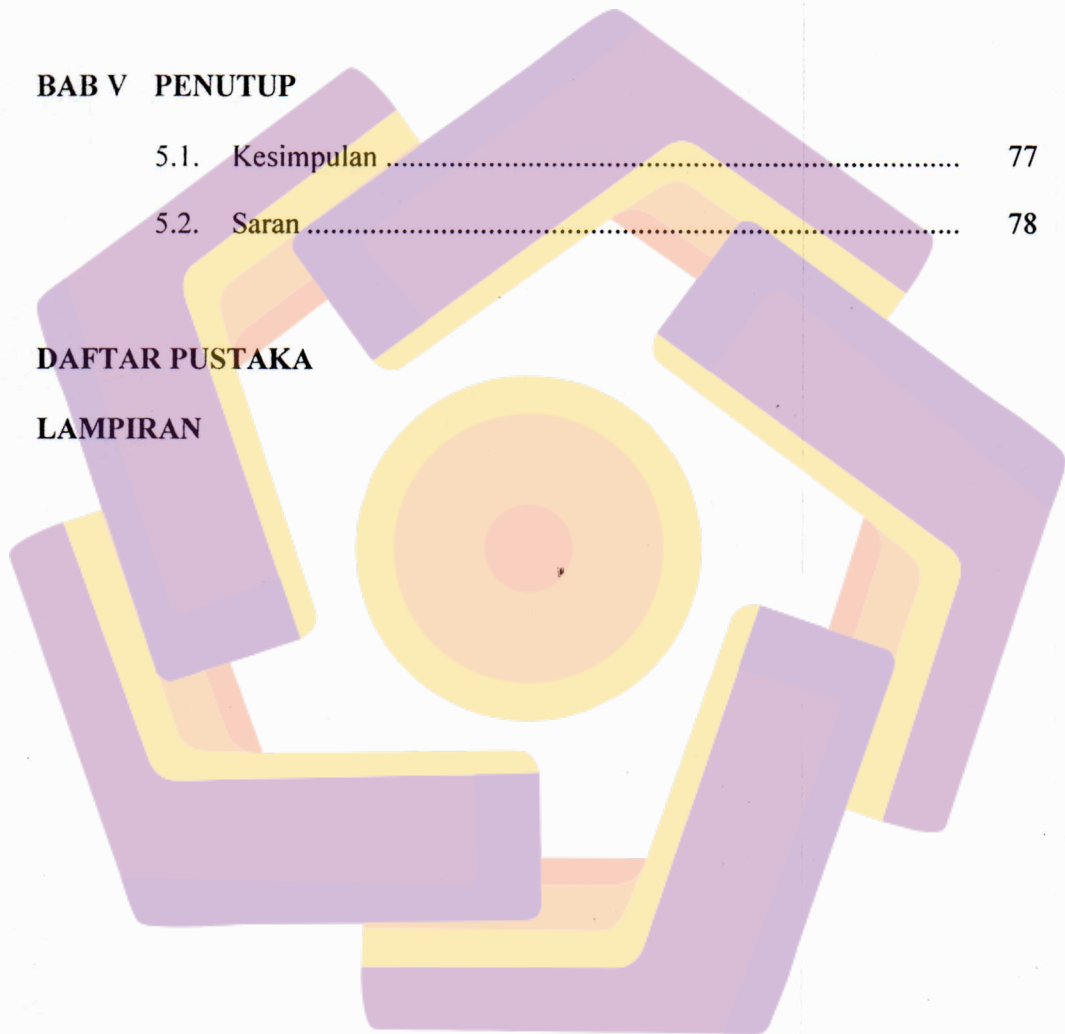
4.2.2.1	Instant	74
4.2.2.2	Manual	74
4.2.3	Compositing	75
4.2.4	Rendering	75

BAB V PENUTUP

5.1.	Kesimpulan	77
5.2.	Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Animasi karakter dengan teknik animasi seluloid	8
Gambar 2.2	Beberapa peralatan dalam pembuatan 2D Stop Motion Animation	15
Gambar 2.3	Tahapan dalam pembuatan sebuah film	25
Gambar 2.4	Tampilan Adobe Photoshop CS	27
Gambar 2.5	Tampilan Interface Flash MX 2004.....	30
Gambar 2.6	Stage	30
Gambar 2.7	Timeline	31
Gambar 2.8	Tampilan panel	32
Gambar 3.1.	Alur cerita “Si Cerdik Bedjo”	38
Gambar 3.2.	Karakter Utama “Bedjo”.....	40
Gambar 3.3.	Karakter Pendukung	40
Gambar 3.4.	Karakter Figuran.....	41
Gambar 3.5	Karakter Antagonis “Bombom”	41
Gambar 3.6	Diagram Scene	44
Gambar 3.7.	Penggalan Storyboard	50
Gambar 4.1.	Storyboard film "Si Cerdik Bedjo" scene 01 Cut 02.....	52
Gambar 4.2.	Penentuan awal key dan akhir key	53
Gambar 4.3.	Frame 1 dan frame 5 diletakkan bertumpuk diatas meja tracing	54
Gambar 4.4.	Frame yang dibutuhkan untuk membuat gerakan	

	mulut saat berbicara	55
Gambar 4.5.	Inbetweening dengan menggunakan 5 layer	55
Gambar 4.6.	Pergerakan Kaki Berjalan.....	57
Gambar 4.7.	Penggabungan layer	57
Gambar 4.8.	Gambar sudut pandang pengambilan kamera.....	58
Gambar 4.9.	Gambar sudut pandang pengambilan kamera.....	60
Gambar 4.10.	Tampilan Adobe Photoshop CS	60
Gambar 4.11.	Tool-tool yang digunakan di Adobe Photoshop CS	61
Gambar 4.12.	Contoh penggabungan foreground, background dan karakter	62
Gambar 4.13.	Hasil penggabungan foreground, background dan karakter....	62
Gambar 4.14.	Gambar background pada scene02 Cut 01	62
Gambar 4.15.	Proses Scanning	63
Gambar 4.16.	Proses Tracing	65
Gambar 4.17.	Warna Dasar Karakter Utama.....	66
Gambar 4.18.	Gambar Background Scene01 Cut01	67
Gambar 4.19.	Gambar Lembar Kerja Proses Animasi.....	68
Gambar 4.20.	Gambar Proses Animasi Frame By Frame	69
Gambar 4.21.	Tampilan Singletrack Pada Adobe Audition2.0	70
Gambar 4.22.	Tampilan Volume Control Pada Windows	71
Gambar 4.23.	Tombol Recording	71
Gambar 4.24.	Gelombang Suara Digital	72
Gambar 4.25.	Library Pada Macromedia Flash MX.....	73
Gambar 4.26.	Frame yang berisikan suara	73

Gambar 4.27 Proses Export Movie 76
Gambar 4.28 Rendering 76

