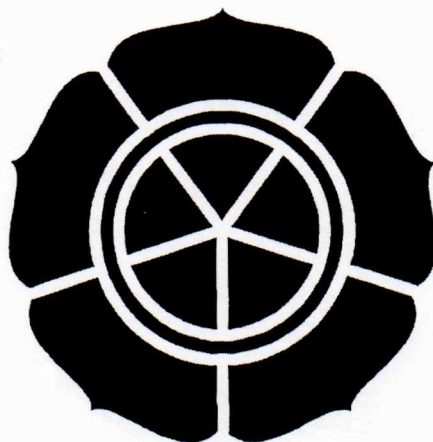


**Tutorial Pembuatan Film Kartun
Dalam Bentuk Animasi Dua Dimensi
di PT. Mataram Surya Visi**

SKRIPSI

ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir guna
memperoleh gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika
di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Disusun Oleh

Nama : Anggit Handarini
Nomor Mahasiswa : 07.21.0320
Jurusan : Teknik Informatika S1 Transfer

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

2009

HALAMAN PENGESAHAN I

**TUTORIAL PEMBUATAN FILM KARTUN
DALAM BENTUK ANIMASI DUA DIMENSI
DI PT. MSV ANIMATION**

SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat meraih gelar sarjana pada jurusan Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

Disusun Oleh :
Anggit Handarini
07.21.0320



Mengetahui

Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

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

Dosen Pembimbing

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

HALAMAN PENGESAHAN II

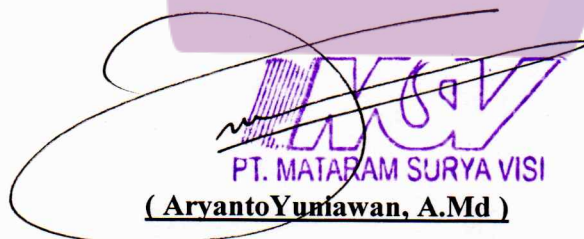
TUTORIAL PEMBUATAN FILM KARTUN DALAM BENTUK ANIMASI DUA DIMENSI DI PT MSV ANIMATION

Menerangkan bahwa telah dilaksanakan penelitian untuk kepentingan skripsi dengan judul diatas dan telah menyerahkan laporan skripsi tersebut sebagai dokumentasi perusahaan.

Yogyakarta, 4 Maret 2009

Disahkan dan disetujui oleh:

General Manager PT. Mataram Surya Visi



PT. MATARAM SURYA VISI
(Aryanto Yuniawan, A.Md)

HALAMAN BERITA ACARA

Laporan Skripsi yang berjudul “TUTORIAL PEMBUATAN FILM KARTUN
DALAM BENTUK ANIMASI DUA DIMENSI DI PT MSV ANIMATION ” ini
telah dipresentasikan dan diuji di depan tim penguji STMIK Amikom Yogyakarta
pada:

Hari/Tanggal : 16 Februari 2009

Waktu : 10.00 WIB

Tempat : Ruang Network

Mengetahui:

Tim Penguji

Penguji I

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

Penguji II

M. Rudyanto Arief, M.T

Penguji III

Krisnawati, S.Si, M.T

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillaahirrohmaanirrohiim

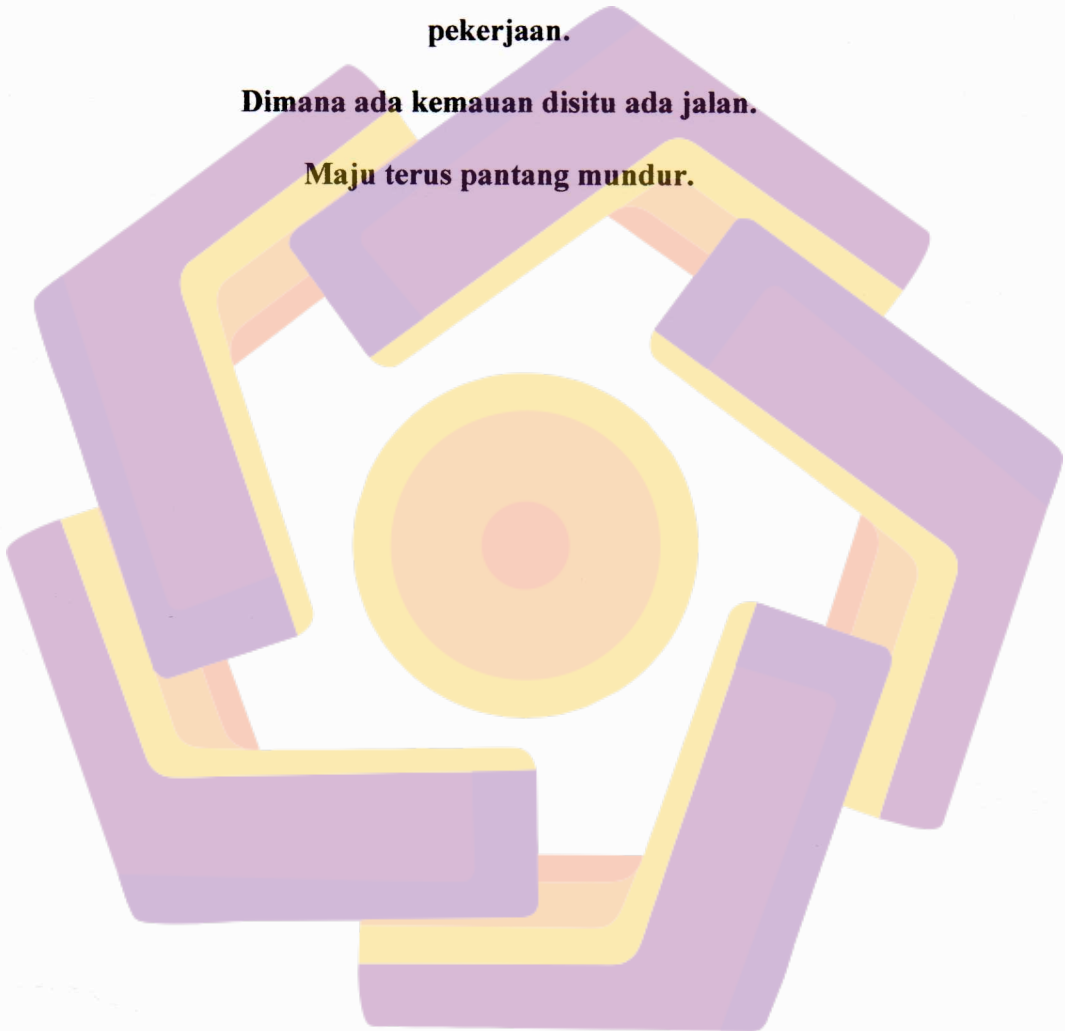
- Ungkapan terima kasih serta sujud syukur kami kepada Rabb kami “Allah Subhanahu Wata’ala” karena hanya dengan izin-Nya lah kami mampu menyelesaikan tugas kami dengan baik dan sanjungan kebaikan kami tujukan kepada Habibullah Muhammad Salallahu Alaihi Wassalam.
- Terima kasih kepada kedua orang tua, adik serta keluarga yang telah mendukung sepenuh hati.
- Terima kasih kepada Mas Lu’luk Dini Rifwanto, S.Pd atas segala bantuan dan dukungannya.
- Kepada teman-teman MSV Animation, Pak Ifra, Pak Hanto, Pak Adi, dan teman-teman yang lain saya sampaikan terima kasih atas bantuannya.
- Terima kasih kepada Pak Wahyu yang sudah meminjamkan file-file skripsinya.
- Kepada rekan Nuriana, A.Md , terima kasih atas kerjasama, bantuan, dukungan dan nasehatnya, semoga segera menyelesaikan skripsinya.
- Serta kepada seluruh rekan-rekan SI transfer yang masih berjuang, semoga segera menyelesaikan skripsinya.

MOTTO

Biasakan membaca Basmallah dan selalu berdoa sebelum melakukan suatu pekerjaan.

Dimana ada kemauan disitu ada jalan.

Maju terus pantang mundur.



KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Maha besar Allah penguasa sekalian alam, segala puja dan puji syukur adalah milikMu “Allah Subhanahu Wata’ala” hanya karena izin-Mu lah penulis mampu menyelesaikan kewajiban sebagai mahasiswi. Sanjungan kebaikan hanya penulis tujukan kepada Habibullah Muhammad Salallahu Alaihi Wassalam yang telah menaburkan kilau Al-Qur’anulkarim dan mutiara sunnah-Nya.

Penyusunan dan penulisan skripsi dengan judul “*Tutorial Pembuatan Film Kartun Dalam Bentuk Animasi Dua Dimensi di PT MSV Animation*” ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Teknik Informatika dan mendapatkan gelar kesarjanaan dalam bidang komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi, penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

dan Dosen Pembimbing, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

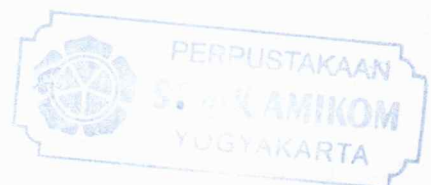
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Aryanto Yuniawan, A.Md selaku General Manager PT. MSV, Bapak Ifraweri R.M, S.Pd selaku Koordinator MSV Animation dan bapak Suhananto, S.Pd selaku manager MSV Animation yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di perusahaan bersangkutan.

Mudah-mudahan penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan ruang yang lebar bagi pembaca untuk berkreasi lebih sempurna dalam menuangkan hasil karya.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Februari 2009

Anggit Handarini, A.Md



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN I	ii
HALAMAN PENGESAHAN II.....	iii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Rumusan Masalah.....	2
I.3. Batasan Masalah	3
I.4. Maksud dan Tujuan.....	3
I.5. Metode Pengumpulan Data	4
I.6. Sistematika Penulisan	4
I.7. Rencana Kegiatan	6
BAB II DASAR TEORI	
2.1. Konsep Dasar Animasi.....	7

2.1.1	Sejarah Animasi	7
2.1.2	Pengertian Animasi	11
2.1.3	Perkembangan Animasi	12
2.2.	Konsep Dasar Tutorial	15
2.2.1	Pengertian Tutorial	15
2.2.2	Ciri Model Tutorial	16
2.2.2	Komponen Model Tutorial	17

BAB III TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

3.1.	Sejarah Perusahaan	20
3.2.	Layanan dan Perizinan	22
3.2.1	Layanan	22
3.2.1	Referensi Perizinan	23
3.3.	Perkembangan PT. Mataram Surya Visi	23
3.4.	Visi dan Misi PT. Mataram Surya Visi	25
3.5.	Struktur Organisasi PT. Mataram Surya Visi	25
3.6.	Struktur Organisasi PT. Mataram Surya Visi Unit Produksi Film Animasi	27

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1.	Animasi dan Pemanfaatannya	30
4.1.1	Animasi sebagai Media Penyampai Pesan	30

4.1.2 Animasi “Tutorial Pembuatan Film Kartun”	31
4.2. Satuan Kerja Produksi	31
4.2.1 Studio Produksi	31
4.2.2 Studio Dubbing	32
4.2.3 Lima Faktor Dasar dalam Pembuatan Animasi	32
4.2.4 Prinsip-prinsip Animasi	34
4.3. Pra Produksi	36
4.3.1 Metode Analisis Biaya Manfaat	36
4.3.2 Perlengkapan Produksi	45
4.3.2 Prosedur Standarisasi Produksi	53
4.4. Produksi	56
4.4.1 Penaskahan	56
4.4.2 Drawing	60
A. Langkah-langkah Pra Produksi Drawing	62
B. Langkah-langkah Produksi Drawing	66
4.4.3 Coloring	69
A. Langkah-langkah Pra Coloring	70
B. Langkah-langkah Produksi Coloring	76
C. Langkah-langkah Pasca Produksi Coloring	79
D. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam Coloring dan Shadow	84
4.4.4 Background	87

4.5. Editing	91
4.5.1 Penyusunan Animasi Sederhana	93
4.5.2 Penyusunan Animasi Lipsinc (gerakan bibir)	96
4.5.3 Editing Animasi dengan Adobe After Effect	98
4.5.4 Sound Editing.....	111
4.6. Pasca Produksi	128
 BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	123
5.2. Saran	124
 DAFTAR PUSTAKA	
 LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Skema Rencana Penelitian	6
Gambar 3.1. Struktur Organisasi PT. Mataram Surya Visi.....	26
Gambar 3.2. Bagan Divisi-divisi Sub General Manager MSV	26
Gambar 3.3. Bagan Struktur Organisasi Unit Produksi MSV	27
Gambar 4.1. Meja Drawing.....	46
Gambar 4.2. Pensil Mekanik.....	46
Gambar 4.3. Pensil Trace 2B	47
Gambar 4.4. Penghapus Pensil.....	48
Gambar 4.5. Drawing Pen.....	48
Gambar 4.6. Spidol	48
Gambar 4.7. Kertas HVS ukuran A4 70 gram	49
Gambar 4.8. Alat untuk melubangi kertas	49
Gambar 4.9. Tapuari	50
Gambar 4.10. Scanner	51
Gambar 4.11. Komputer.....	52
Gambar 4.12. Printer	52
Gambar 4.13. Contoh gradasi.....	60
Gambar 4.14. Contoh desain karakter/tokoh dalam serial animasi JATAYU.....	62
Gambar 4.15. Contoh standard karakter serial animasi Petualangan Abdan	64
Gambar 4.16. Contoh storyboard pembuatan animasi tutorial.....	65

Gambar 4.17. Gambar dari key awal (4.19.a) dan key kedua/akhir (4.19.b).....	66
Gambar 4.18. Time Mapping.....	67
Gambar 4.19. Unlimited animation.....	67
Gambar 4.20. Contoh dari sebuah animasi limited.....	68
Gambar 4.21. Tampilan window ketika mengimport image.....	70
Gambar 4.22. Transform Window.....	71
Gambar 4.23. Align.....	71
Gambar 4.24. Petunjuk memunculkan tools Align dan Transform secara manual.....	72
Gambar 4.25. Tampilan stage setelah discalling.....	72
Gambar 4.26. Tampilan Trace Bitmap Window.....	73
Gambar 4.27. Menampilkan Trace Bitmap Window secara manual.....	74
Gambar 4.28. Sebelum Tracing.....	74
Gambar 4.29. Proses Tracing.....	75
Gambar 4.30. Setelah Tracing.....	75
Gambar 4.31. Fill Color Window.....	76
Gambar 4.32. Custom color window.....	77
Gambar 4.33. Eyedropper tool.....	77
Gambar 4.34. Paint bucket tool.....	77
Gambar 4.35. Contoh karakter yang diwarna menggunakan shadow.....	78
Gambar 4.36. Tools Edit Multiple Frames.....	80
Gambar 4.37. Drag Edit Multiple Frames.....	80

Gambar 4.38. Select all frame.....	80
Gambar 4.39. Frame dan obyek yang telah ter-select semua.....	81
Gambar 4.40. Eraser Tools.....	81
Gambar 4.41. Option Erase Lines	82
Gambar 4.42. Type Eraser Shape.....	82
Gambar 4.43. Tampilan Zoom Out	83
Gambar 4.44. Hasil final coloring fix	84
Gambar 4.45. Pemberian 3 level warna pada pewarnaan karakter Black Dragon dan Jatayu	85
Gambar 4.46. Karakter Kobra dalam serial animasi JATAYU dengan 6 level pewarnaan.....	86
Gambar 4.47. Karakter Khalia dalam serial animasi Jatayu dengan 9 level pewarnaan	87
Gambar 4.48. Contoh foreground	89
Gambar 4.49. Contoh karakter yang akan ditempatkan diantaranya	89
Gambar 4.50. Contoh background	89
Gambar 4.51. Contoh penggabungan antara foreground, karakter dan background dalam satu stage.....	90
Gambar 4.52. Background dari sudut pandang bawah	90
Gambar 4.53. Background dari sudut pandang atas.....	90
Gambar 4.54. Background dengan style follow camera (long shoot)	91

Gambar 4.55. Background dengan style follow camera (arah ke depan)	91
Gambar 4.56. Contoh storyboard serial“Petualangan Abdan” untuk panduan editing.....	92
Gambar 4.57. Pengaturan Layar (Stage)	93
Gambar 4.58. Opening File.....	94
Gambar 4.59. Contoh penyusunan animasi per-frame.....	94
Gambar 4.60. Penentuan letak	95
Gambar 4.61. Timeline dubber basah	97
Gambar 4.62. Timeline Dubber Kering	97
Gambar 4.63. Sistem kerja After Effect.....	99
Gambar 4.64. Tampilan Interface Adobe After Effect	100
Gambar 4.65. Jendela Composition	101
Gambar 4.66. Tampilan window import file (*.png sequence)	102
Gambar 4.67. Pemberian 2 keyframe pada timeline work area	103
Gambar 4.68. Tampilan dari kedua keyframe tersebut dalam visual.....	104
Gambar 4.69. Tampilan menu effect untuk hujan (FE Rain).....	105
Gambar 4.70. Tampilan timeline area untuk membuat effect.....	106
Gambar 4.71. Tampilan window Render Queue.....	107
Gambar 4.72. Tampilan window Render Setting.....	108
Gambar 4.73. Tampilan Window Modul Setting.....	109
Gambar 4.74. Tampilan window Render Queue.....	110
Gambar 4.75. Tampilan Multitrack Cakewalk Pro Audio (CWPA	113

Gambar 4.76. Tampilan software SoundForge	114
Gambar 4.77. Memilih MIDI untuk recording sebagai source	115
Gambar 4.78. Tampilan window Track Properties untuk source.....	115
Gambar 4.79. Tampilan Track Properties untuk Port (SoundCard)	116
Gambar 4.80. Tampilan Track Properties untuk source	116
Gambar 4.81. Tampilan track Record pada work area CWPA.....	117
Gambar 4.82. Proses recording dimulai	117
Gambar 4.83. Menghentikan proses recording	118
Gambar 4.84. Hasil recording format *.wav	118
Gambar 4.85. Menghilangkan tanda merah pada “Record” di work area	119
Gambar 4.86. Perintah mengimport file video.....	119
Gambar 4.87. Mencari file video yang formatnya bisa sesuai.....	120
Gambar 4.88. Contoh file video yang telah dimasukkan ke dalam CWPA.....	120
Gambar 4.89. Memilih adegan untuk effect berdasar pemwaktuan.....	121
Gambar 4.90. Memilih track untuk ditempati file *.wav tadi.....	121
Gambar 4.91. Proses memasukkan file *.wav menuju work area CWPA.....	121
Gambar 4.92. File WAV yang telah terimport.....	122
Gambar 4.93. Memblock file WAV di CWPA.....	123
Gambar 4.94. Tampilan menu perintah untuk mengedit dengan memakai Sound Forge	123
Gambar 4.95. Tampilan window dari file WAV yang telah diblock.....	124

Gambar 4.96. Tampilan sub-menu Process.....	124
Gambar 4.97. Tampilan sub-menu Effects	125
Gambar 4.98. Tampilan pilihan perintah pada sub-menu DX-Favourites	126
Gambar 4.99. Tampilan proses mengekspor file	126
Gambar 4.100. Tampilan window Mixdown Audio	127
Gambar 4.101. Menentukan tipe file.....	127
Gambar 4.102. Menentukan format file.....	128
Gambar 4.103. Mengekspor file hasil.....	128

