

**SISTEM PRODUKSI FILM ANIMASI  
JATAYU dan PETUALANGAN ABDAN  
PADA PT.MATARAM SURYA VISI**

Disusun Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang S1 Pada Jurusan  
Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

**SKRIPSI**



**Nugroho Wahyu Widodo**

**04.21.0211**

**STRATA I TRANSFER JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**STMIK "AMIKOM"**

**YOGYAKARTA**

**2007**

**SISTEM PRODUKSI FILM ANIMASI  
JATAYU dan PETUALANGAN ABDAN  
PADA PT.MATARAM SURYA VISI**

Disusun Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang S1 Pada Jurusan  
Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

**SKRIPSI**



**Nugroho Wahyu Widodo**

**04.21.0211**

**STRATA I TRANSFER JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
STMIK “AMIKOM”  
YOGYAKARTA  
2007**

**HALAMAN PENGESAHAN I**

**SISTEM PRODUKSI FILM ANIMASI  
JATAYU dan PETUALANGAN ABDAN  
PADA PT.MATARAM SURYA VISI**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana

Pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika

Dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Disusun Oleh:

**Nugroho Wahyu Widodo**

**04.21.0211**

**Mengetahui**

**Ketua STMIK “AMIKOM”**



**(Drs. M.Suyanto, M.M)**

**HALAMAN PENGESAHAN II**

**SISTEM PRODUKSI FILM ANIMASI  
JATAYU dan PETUALANGAN ABDAN  
PADA PT.MATARAM SURYA VISI**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana  
Pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika  
Dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Disusun Oleh:

**Nugroho Wahyu Widodo**

**04.21.0211**

Telah diperiksa dan disetujui

**Tanggal :**

**Dosen Pembimbing**



**( Drs. M.Suyanto, M.M )**

**HALAMAN BERITA ACARA**

**SISTEM PRODUKSI FILM ANIMASI  
JATAYU dan PETUALANGAN ABDAN  
PADA PT.MATARAM SURYA VISI**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana

Pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika

Dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

Telah dipresentasikan dan dipertahankan didepan Penguji

Pada Hari : Senin

Tanggal : 4 Juni 2007

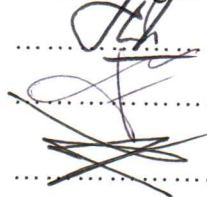
Jam : 13.00 WIB

Tempat : Ruang Pixel

Tim Penguji

1. Drs.M.Suyanto, MM
2. Sudarmawan, MT
3. Amir Fatah Sofyan, ST

Tanda Tangan



.....  
.....  
.....

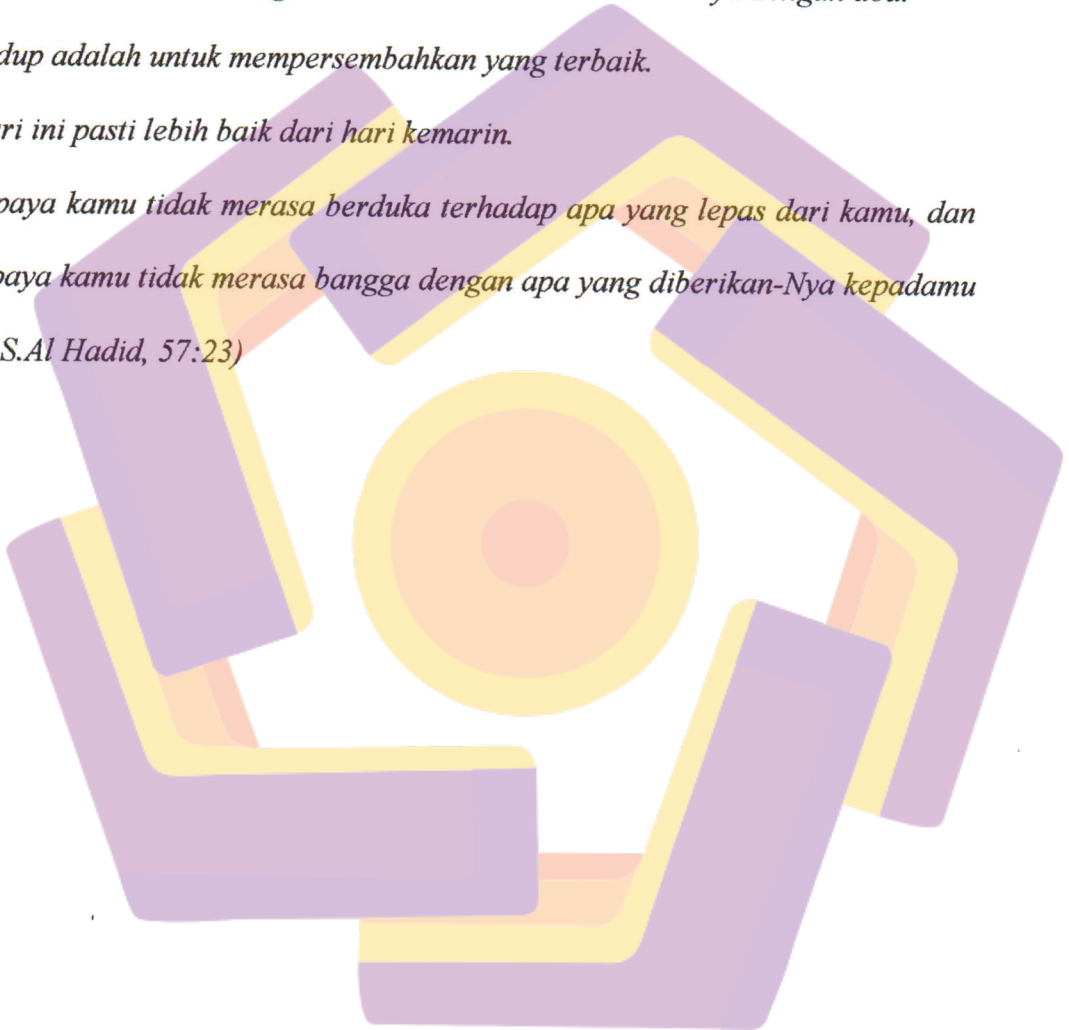
## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

- ❖ Bapak dan Ibuku tercinta, atas segala doa, bimbingan, nasehat dan dukungannya selama ini. Tidak cukup ucapan terima kasih ini Ananda haturkan.
- ❖ Bapak Drs. M.Suyanto, MM atas bimbingan serta semua yang telah Bapak berikan hingga terselesainya skripsi ini.
- ❖ Alm.Abah Ayom (Achmad Chusnul Marrom), selamat jalan Abah, terimakasih ini tidak akan cukup untuk menggantikan semua pelajaran hidup yang telah Abah berikan.
- ❖ Sahabat-sahabat di Sawit City Raya, especially the-Bean, Puja, SuliZ, MunthiL, dan Budi.
- ❖ Sahabat-sahabat ketemu pas gempa : Yoyok (Syarikat Indonesia), Elly (Sanggar Akar), Marwan (TRUK), Rifqi (Syarikat Indonesia), Aji,Pipit&Arif (Syarikat Indonesia), Danik (Gelang Putih), Kawan-kawan Relawan UIN (Yosi, Andrezt, Farid, Muhyidin, Eka, Ria, Zula, Angga, Vina and the.big.one Lamuk), Sahabat di Komunitas Mata Air.
- ❖ Tim MSV Animation (Oyenk, Mukri, Roni, Tito, dab Ifra).
- ❖ *Primaku* item manis yang setia mengantarku kemana aku pergi. Luv U Beibeh.
- ❖ Spesial untuk seseorang yang telah mendampingiku selama ini , *UcHie*. Semoga Allah meridloi. Amien.

## MOTTO

- ✎ *Mulailah dari sendiri, mulai dari yang paling kecil dan lakukan sekarang juga.*
- ✎ *Kerja keras, belajar giat dan berpikir keras serta pantang menyerah untuk selalu mencari dan mengasah ilmu serta awalilah semuanya dengan doa.*
- ✎ *Hidup adalah untuk mempersembahkan yang terbaik.*
- ✎ *Hari ini pasti lebih baik dari hari kemarin.*
- ✎ *Supaya kamu tidak merasa berduka terhadap apa yang lepas dari kamu, dan supaya kamu tidak merasa bangga dengan apa yang diberikan-Nya kepadamu (Q.S.Al Hadid, 57:23)*



## KATA PENGANTAR

Sebagai wujud dari Syukur ke hadirat Allah Azza Wajalla yang telah memberikan nikmat, karunia serta hidayah-Nya yang tiada batas kepada seluruh makhluk-Nya. Totalitas pembuatan laporan ini adalah sebagai bentuk dasar dari kerja keras penulis dalam dan seluruh kerabat dan semua pihak akademik perguruan tinggi serta juga instansi terkait sehingga apabila segala bentuk kelengkapan laporan skripsi ini dapat terpenuhi.

Laporan skripsi yang berisikan tentang pembuatan sebuah film kartun memberikan masukan baru bagi pihak perguruan tinggi dikarenakan adanya konsentrasi film kartun yang telah dan tengah diterapkan STMIK “AMIKOM” Yogyakarta. Penulis berharap di masa yang akan datang masih ada pengembangan dalam pembuatan laporan skripsi ini. Karena penulis masih memerlukan kelengkapan tulisan dari segi produksi baik pra produksi, produksi atau pasca produksi serta dari segi analisis biaya yang lebih akurat, detail dan signifikan.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih yang tiada batas kepada:

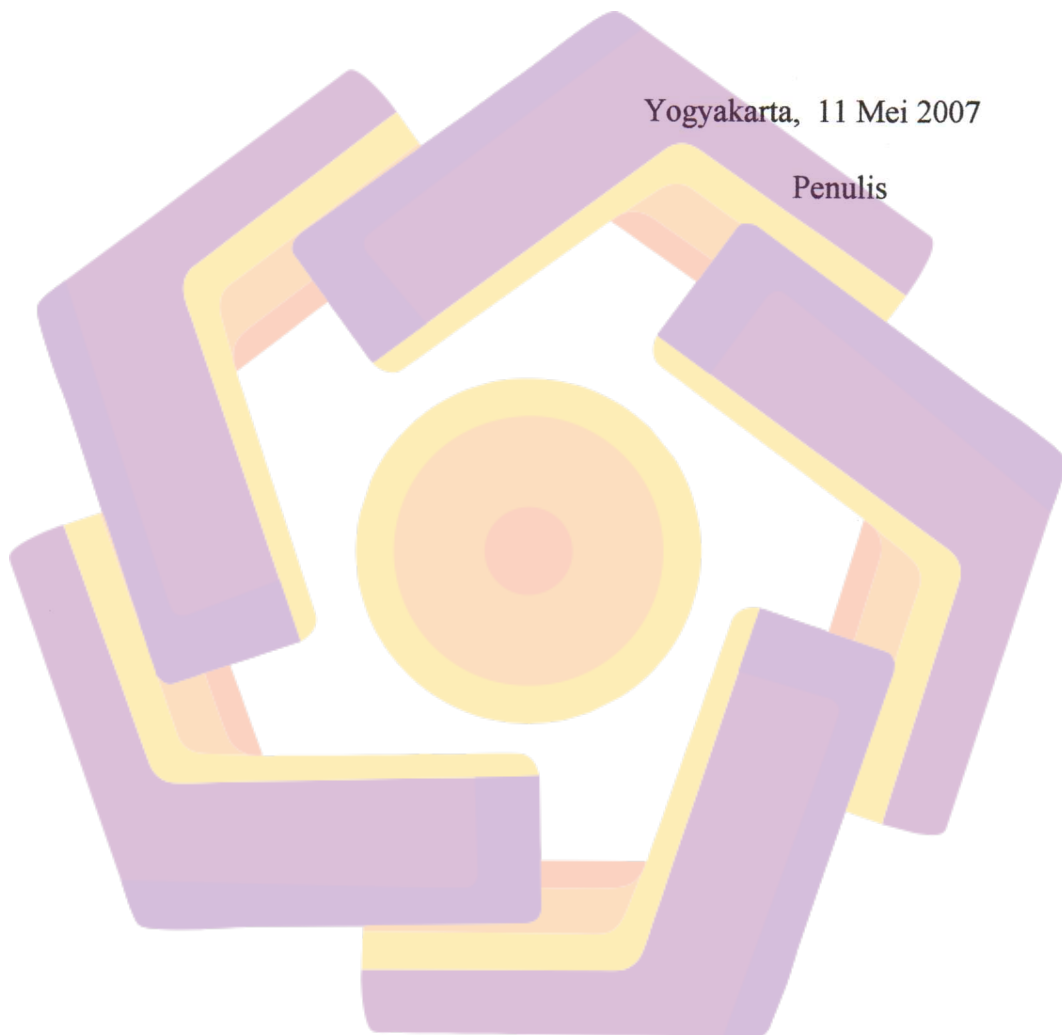
- ★ Drs. M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
- ★ Ir.Abas Ali Pangera M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika  
STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
- ★ Aryanto Yuniawan,Amd selaku Manager PT.Mataram Surya Visi
- ★ Margunanto, Waljimin, Pratita M., Suparwanto, Rony Setyawan dan segenap team dari Mataram Surya Visi Animation.



★ Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dalam terselesainya skripsi ini.

Yogyakarta, 11 Mei 2007

Penulis



## 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 .....	

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Maksud dan Tujuan .....	3
1.5. Metode Penelitian .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	4
1.7. Rencana Penelitian dan Praktek Kerja Lapangan .....	6

### **BAB II DASAR TEORI**

2.1. Pengertian Animasi dan Perkembangannya .....	8
2.1.1. Sejarah Animasi .....	8

2.1.2. Pengertian Animasi .....	12
2.1.3. Perkembangan Animasi .....	12

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

3.1. Sejarah Perusahaan .....	15
3.2. Layanan dan Perizinan .....	16
3.2.1. Layanan .....	16
a. TV Comercial (Media Planner) .....	16
b. Company Profile .....	17
c. Film Animasi dan Television Program .....	17
d. Documentation Program .....	18
3.2.2. Referensi Perizinan .....	18
3.3. Perkembangan PT. Mataram Surya Visi .....	18
3.4. Visi dan Misi PT. Mataram Surya Visi .....	19
3.5. Struktur Organisasi PT. Mataram Surya Visi .....	20
3.6. Struktur Organisasi Unit Produksi Film Animasi PT. Mataram Surya Visi .....	21

### **BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

4.1. Animasi dan Pemanfaatannya .....	24
4.1.1. Animasi Sebagai Jenis Film .....	24
4.1.2. Karakteristik Animasi .....	25
4.1.3. Tema Untuk Pembuatan Film Animasi .....	26
4.1.4. Tema Yang Tidak Cocok Untuk Pembuatan	

Film Animasi .....	26
4.1.5. Animasi Sebagai Sebuah Media .....	27
4.1.6. Segmentasi Penonton Film Animasi .....	28
4.1.7. Animasi di Indonesia .....	28
4.2. Satuan Kerja Produksi .....	29
4.2.1. Studio Produksi .....	29
4.2.2. Studio Dubbing .....	29
4.2.3. Media Telekomunikasi .....	30
4.2.4. Lima Faktor Dasar Dalam Pembuatan Film Animasi .....	30
1. Ide .....	30
2. Produser .....	31
3. Kelompok Kerja Produksi .....	31
4. Peralatan .....	32
5. Penonton .....	32
4.3. Pra Produksi	
4.3.1. Analisis Biaya Manfaat .....	32
4.3.2. Perlengkapan Produksi .....	36
1. Meja Drawing .....	36
2. Pensil ukuran H (Sket) .....	36
3. Pensil ukuran 2B (Trace) .....	37
4. Penghapus Pensil .....	38
5. Pen Tinta .....	38
6. Kertas HVS .....	39
7. Pelubang Kertas (Peghole) .....	39

8. Tapuari (Pegbar) .....	40
9. Komputer .....	40
10. Scanner .....	41
11. Printer .....	42
4.3.3. Pengelolaan Produksi .....	42
1. Prosedur Standarisasi Produksi .....	42
2. Naskah dan Konsep Program Animasi Film Kartun “JATAYU dan PETUALANGAN ABDAN” .....	46
4.4. Produksi .....	47
4.4.1. Penaskahan .....	47
1. Memahami Naskah .....	47
2. Tahap-tahap Menulis Naskah .....	50
3. Fungsi Naskah .....	51
4.4.2. Drawing .....	52
A. Langkah-langkah Pra Produksi Drawing .....	55
1. Desain Tokoh-tokoh .....	55
2. Desain Standard Properti dan Vegetasi .....	55
3. Merancang Warna Tokoh-tokoh .....	56
4. Menyusun Sebuah Standard Character .....	56
5. Membuat Layout .....	57
6. Membuat Storyboard (Storyboard Artist) .....	58
B. Langkah-langkah Produksi Drawing .....	59
1. Gambar Key (Key Animator) .....	59
2, Gambar Inbetween (Inbetween Animator) .....	61

3. Inker .....	62
4.4.3. Coloring .....	62
A. Langkah-langkah Pra Produksi Coloring .....	63
1. Importing Image .....	63
2. Scalling .....	64
3. Tracing .....	66
B. Langkah-langkah Produksi Coloring .....	69
1. Pembuatan Line Untuk Panduan Coloring .....	69
2. Pemberian Warna .....	70
3. Pemberian Warna di Frame Kedua .....	72
C. Langkah-langkah Pasca Produksi Coloring .....	73
1. Erasing Lines .....	73
2. Timesheeting .....	77
4.4.4. Background .....	80
A. Langkah-langkah Produksi Background .....	80
B. Sample Background .....	83
4.4.5. Editing .....	86
A. Penyusunan Animasi Sederhana .....	87
B. Penyusunan Animasi Lipsinc (Gerakan Bibir) .....	89
C. Editing Animasi dengan Adobe After Effect .....	91
1. Mengetahui Cara Kerja After Effect .....	91
2. Proses Editing Film Animasi Dengan Menggunakan Program After Effect .....	92
3. Membuat Composisi Baru .....	93

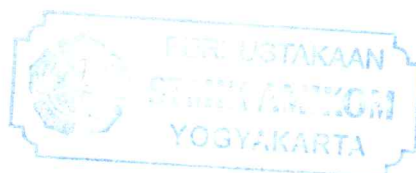
4. Membuat Project Baru .....	94
5. Membuat Animasi .....	95
6. Rendering .....	98
4.4.6. Sound Editing .....	102
A. Mekanisme Kerja Sebagai Pelaku Sound Editing .....	102
B. Pengenalan Alat .....	103
C. Pelatihan Penggunaan Alat .....	104
4.5. Pasca Produksi .....	118

## **BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan .....	119
5.1. Saran .....	120

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

1.1. Skema Rencana Penelitian .....	7
3.1. Struktur Organisasi PT.Mataram Surya Visi .....	20
3.2. Bagan Divisi-divisi Sub General Manager MSV .....	21
3.3. Bagan Struktur Organisasi Unit Produksi MSV .....	22
4.1. Meja drawing tampak dari muka dan tampak dari arah samping .....	36
4.2. Pensil sket .....	37
4.3. Pensil trace 2B .....	37
4.4. Penghapus pensil .....	38
4.5. Inker ukuran 0.3 .....	38
4.6. Kertas HVS ukuran A4 70 gram .....	39
4.7. Peghole .....	39
4.8. Tapuari .....	40
4.9. Komputer .....	41
4.10. Scanner .....	41
4.11. Printer .....	42
4.12. Contoh gradasi .....	52
4.13. Anatomi tubuh manusia .....	54
4.14. Desain karakter tokoh-tokoh Jatayu .....	55
4.15. Contoh standard karakter film animasi Petualangan Abdan .....	56
4.16. Contoh standard karakter Jatayu .....	57
4.17. Contoh sebuah storyboard film animasi Jatayu .....	58
4.18. Contoh storyboard film Petualangan Abdan .....	59



4.19. Gambar dari key awal dan key kedua/akhir .....	60
4.20. Time Mapping .....	60
4.21. Unlimited Animation .....	61
4.22. Contoh dari sebuah animasi limited .....	62
4.23. Tampilan window ketika mengimport image .....	64
4.24. Transform window .....	65
4.25. Align window .....	65
4.26. Petunjuk memunculkan tools Align dan Transform secara manual (tanpa shortcut) .....	65
4.27. Tampilan stage yang siap image yang akan discalling .....	66
4.28. Tampilan Trace Bitmap window .....	67
4.29. Menampilkan Trace Bitmap window secara manual .....	67
4.30. Proses Tracing Awal sampai Akhir .....	68
4.31. Penempatan background sebagai panduan arah cahaya .....	68
4.32. Image yang telah selesai diberi garis panduan .....	69
4.33. Fill Color Window .....	70
4.34. Custom color window .....	70
4.35. Eyedropper tool .....	71
4.36. Paint Bucket tool .....	71
4.37. Tampilan image yang telah diwarnai .....	72
4.38. Skinning untuk frame ke-2 .....	73
4.39. Tools Edit Multiple Frames .....	74
4.40. Drag Edit Multiple Frames .....	74
4.41. Select All Frames .....	74

4.42. Frame dan object yang telah terselect semua .....	74
4.43. Eraser Tools .....	75
4.44. Option Erase Lines .....	75
4.45. Type Erase Shape .....	75
4.46. Tampilan Zoom Out .....	76
4.47. Hasil Final coloring Fix .....	77
4.48. Time Sheeting Progress .....	77
4.49. Pemberian 3 level warna pada pewarnaan karakter	
Black Dragon dan Jatayu .....	78
4.50. Karakter Kobra dengan 6 level pewarnaan .....	79
4.51. Karakter Khalia dengan 9 level pewarnaan .....	79
4.52. Tampilan window file baru .....	81
4.53. Tampilan stage baru .....	81
4.54. Karakter yang telah dimasukkan ke dalam stage .....	81
4.55. Tampilan window Brush dan Pencil tool .....	82
4.56. Tampilan window Master diameter untuk Brush dan Pencil tool .....	82
4.57. Tampilan window color .....	82
4.58. Tampilan stage dengan karakter yang telah diwarnai serta	
Window layer .....	83
4.59. Contoh Foreground .....	83
4.60. Contoh karakter yang akan ditempatkan diantaranya .....	83
4.61. Contoh Background .....	84
4.62. Contoh penggabungan antara foreground,karakter dan background	
dalam satu stage .....	84

4.63. Background dari sudut pandang bawah .....	85
4.64. Background dari sudut pandang atas .....	85
4.65. Background dengan style follow camera (long shoot) .....	85
4.66. Background dengan style follow camera (arah ke depan) .....	85
4.67. Storyboard untuk panduan editing .....	86
4.68. Pengaturan layar (Stage) .....	87
4.69. Opening file .....	88
4.70. Contoh penyusunan animasi per-frame .....	88
4.71. Penentuan letak .....	89
4.72. Timeline Dubber Basah .....	90
4.73. Timeline Dubber Kering .....	90
4.74. Sistem kerja After Effect .....	92
4.75. Tampilan interface Adobe After Effect .....	93
4.76. Jendela composition .....	94
4.77. Tampilan window import file (*.png sequence) .....	95
4.78. Pemberian 2 keyframe pada timeline work area .....	96
4.79. Tampilan dari kedua keyframe tersebut dalam visual .....	96
4.80. Tampilan menu effect untuk hujan (FE Rain) .....	97
4.81. Tampilan timeline area untuk membuat effect .....	98
4.82. Tampilan window Render Queue .....	99
4.83. Tampilan window Render Setting .....	99
4.84. Tampilan Window Modul Setting .....	100
4.85. Tampilan window Render Queue .....	101
4.86. Tampilan Multitrack Cakewalk Pro Audio (CWPA) .....	103

4.87. Tampilan software Sound Forge .....	104
4.88. Memilih MIDI untuk recording sebagai source .....	105
4.89. Tampilan window Track Properties untuk source .....	105
4.90. Tampilan window Track Properties untuk port (Sound Card) .....	106
4.91. Tampilan Track Properties untuk source .....	106
4.92. Tampilan Track Record pada work area CWPA .....	107
4.93. Proses recording dimulai .....	107
4.94. Menghentikan proses recording .....	108
4.95. Hasil recording format *.wav .....	108
4.96. Menghilangkan tanda merah pada "Record" di work area .....	109
4.97. Perintah mengimport file video .....	109
4.98. Mencari file video yang formatnya bisa sesuai .....	110
4.99. Contoh file video yang telah dimasukkan ke dalam CWPA .....	110
4.100. Memilih adegan untuk effect berdasar pemwaktuan .....	111
4.101. Memilih track untuk ditempati file *.wav tadi .....	111
4.102. Proses memasukkan file *.wav menuju work area CWPA .....	112
4.103. File WAV yang telah terimport .....	112
4.104. Memblock file WAV di CWPA .....	113
4.105. Tampilan menu perintah untuk mengedit dengan memakai Sound Forge .....	113
4.106. Tampilan window dari file WAV yang telah diblock .....	114
4.107. Tampilan sub-sub menu Process .....	114
4.108. Tampilan sub-menu Effects .....	115
4.109. Tampilan pilihan perintah pada sub-menu DX-Favourites .....	115

4.110. Tampilan proses mengekspor file .....	116
4.111. Tampilan window Mixdown Audio .....	116
4.112. Menentukan tipe file .....	117
4.113. Menentukan format file .....	117
4.114. Mengekspor file hasil .....	118

