

**PERANCANGAN FILM KARTUN ANIMASI 2D "MONSTER ZOON"
MENGUNAKAN TEKNIK CUT OUT ANIMATION**

SKRIPSI



disusun oleh

Baris Adrianto

08.12.3409

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN FILM KARTUN ANIMASI 2D "MONSTER ZOON"
MENGUNAKAN TEKNIK CUT OUT ANIMATION**

Skripsi

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Baris Adrianto

08.12.3409

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN ANIMASI 2D "MONSTER ZOON" MENGUNAKAN TEKNIK CUT OUT ANIMATION

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Baris Adrianto

08.12.3409

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Maret 2013

Dosen Pembimbing,


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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN ANIMASI 2D "MONSTER ZOON"
MENGUNAKAN TEKNIK CUT OUT ANIMATION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Baris Adrianto

08.12.3409

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 April 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

.....

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

.....

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

.....

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 April 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi 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 referensi atau daftar pustaka.

Yogyakarta, 28 April 2014



Baris Adrianto
08.12.3409

HALAMAN MOTO

Sesungguhnya sebagian perkataan itu ada yang, lebih keras dari batu. lebih pahit dari jadan, lebih panas dari bara, dan lebih tajam dari tusukan. Sesungguhnya hati merupakan ladang, maka tanamilah dia dengan perkataan yang baik, sebab bila tidak tumbuh semua, maka niscaya akan tumbuh sebagian (Al Hadistz)

Anak muda yang akan super sukses segera bertindak walau belum sepenuhnya siap.

Yang tidak akan jadi apa-apa, menunda dengan alasan kalau bertindak saat belum siap sama dengan bunuh diri.

(Mario Teguh)

Jangan berambisi karena ingin suksse, tapi lakukanlah sesuatu yang kamu cintai dan yakini, sukses akan datang dengan alami

(wishnutama)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama segala puji syukur saya ucapkan kepada ALLOH SWT yang tiada henti memberikan rahmat dan hidayah nya serta memberi kelancaran dalam pengerjaan skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan Kepada :

- ❖ *Keluarga besarku tercinta.*
- ❖ *Bapak Sukat Sudarsono , Ibu suwarti kedu orang yang paling aku sayangi berkat didikan, perhatian, kasih sayang dan do'a kalian yang tiada henti nya hingga membuat anakmu ini jadi seperti ini, Semoga ALLOH SWT memberiakn yang terbaik untuk kalian (amin).*
- ❖ *Aku sebagai wujud dari penghargaan atas usaha ku melawan egoku sendiri*
- ❖ *Orang yang ku sayangi saat ini Yana septiyan yang senantiasa selalu mendukung dalam segala keadaan ku.*
- ❖ *Bapak/ Ibu Dosen, Guru-guru yang selama ini telah membimbing dan tak lupa teman-teman ku yang tak bisa kusebutkan namanya satu persatu yang selalu baik dan membantuku sukses selalu untuk kalian.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah. Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia, rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat dan salam tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang memberikan telah memberikan teladan dan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini di susun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM. Selain itu merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Muhammad Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus ungu tercinta ini.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.kom selaku dosen pembimbing yang membantu mengarahkan, membimbing dan memberikan solusi yang tepat disetiap permasalahan penyusunan skripsi.
3. Bapak dan Ibu dosen selaku dosen/staf pengajar STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga selama proses belajar mengajar berlangsung.

4. Orang tuaku Bapak Sukat Sudarsono dan Ibu Suwarti dan keluarga besarku, terima kasih atas perhatian kalian semua sebagai motivasiku.
5. Teman-teman S1-SI- 2008 semuanya yang tak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih teman. Semoga persahabatan kita tetap terjaga hingga tua.
6. Serta semua pihak terkait yang membantu dan bekerjasama dalam penyusunan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar laporan skripsi ini dapat lebih baik dan sempurna.

Yogyakarta, April 2014



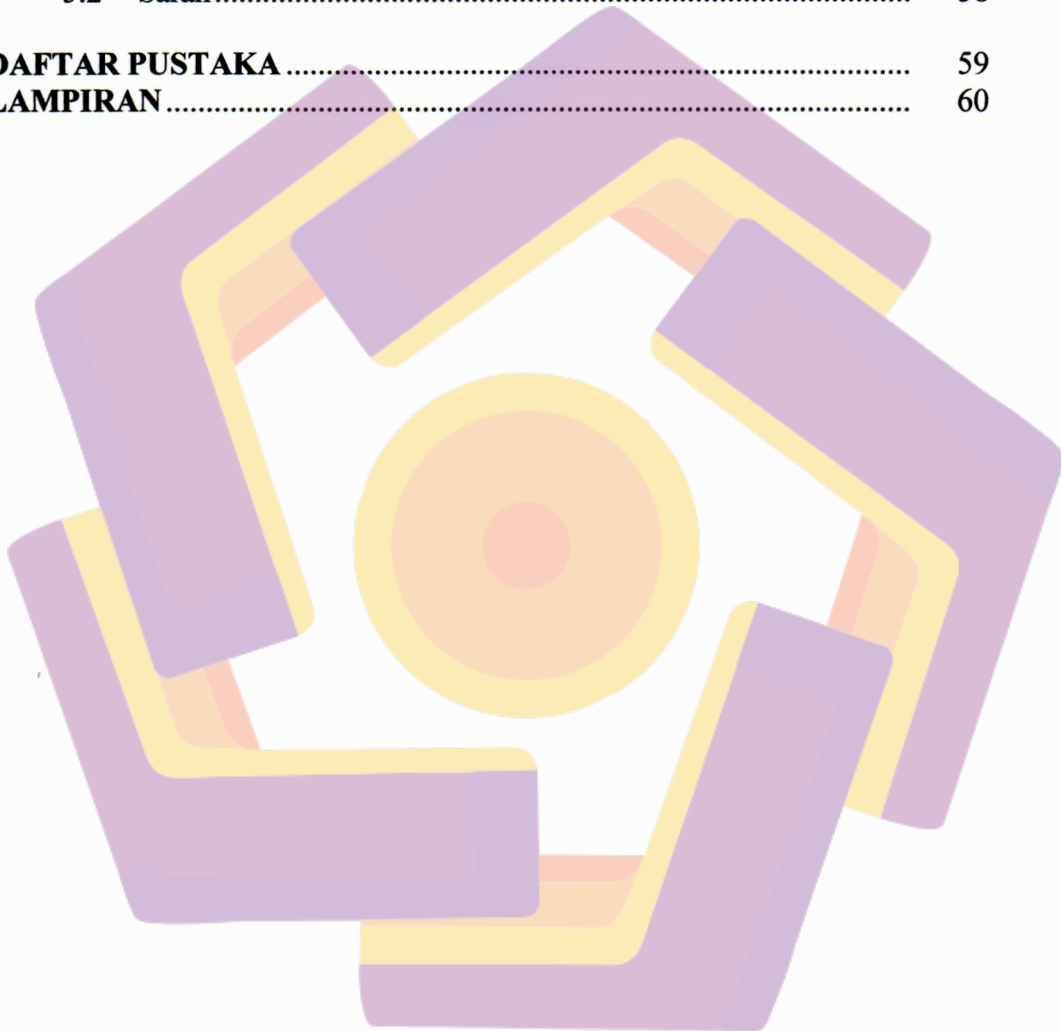
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
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
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Multimedia	6
2.2 Asal Mula Teknik Animasi	7
2.3 Jenis Film Animasi Berdasarkan Tekniknya.....	8
2.4 Film Animasi 2 Dimension	8
2.4.1 Teknik Animasi Sel (Cell Technique)	8
2.4.2 Animasi Potongan (Cut Out Animation)	9
2.4.3 Animasi Bayangan (Silhouette animation).....	10
2.4.4 Animasi Kolase(collage animation).....	11
2.5 Film Animasi 3 Dimension	11
2.5.1 Animasi Boneka(Puppet Animation).....	11
2.5.2 Pixilasi(Pixilation)	12
2.6 Jenis Film Animasi Berdasarkan Prosesnya	12
2.6.1 Film Anmasi Klasik(Clasik Animation)	12
2.6.2 Film Animasi Stop Motion(Stop Motion Animation) ..	13
2.6.3 Film Animasi Digital	14
2.7 Prinsip Animasi	14
2.7.1 Pose to Pose	15

2.7.2	Timing.....	16
2.7.3	Strech and Squash.....	16
2.7.4	Anticipation.....	17
2.7.5	Secendery Action.....	17
2.7.6	Follow Through and Overlapping Action.....	18
2.7.7	Easy In and Easy Out.....	19
2.7.8	Arch.....	19
2.7.9	Exaggeration.....	20
2.7.10	Stanging.....	21
2.7.11	Personality and Appeal.....	21
2.7.12	Solid Drawing.....	22
2.8	Proses Pembuatan Film.....	23
2.8.1	Tahapan Pra Produksi.....	23
2.8.2	Tahapan Produksi.....	24
2.8.3	Tahapan Pasca Produksi.....	24
2.9	Software Yang Digunakan.....	26
2.9.1	Adobe Flash CS3 Profesional.....	26
2.9.2	Adobe Soundbooth.....	28
2.9.3	CorelDRAW.....	30
2.9.3	Adobe Premier Pro CS3.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		33
3.1	Analisi Kebutuhan Sistem.....	33
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	33
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	34
3.2	Perancangan.....	34
3.2.1	Ide.....	44
3.2.2	Tema.....	35
3.2.3	Logline.....	35
3.2.4	Sinopsis.....	35
3.2.5	Diagram Scene.....	39
3.2.6	Karakter Tokoh.....	39
3.2.7	Screenply/Script.....	43
3.2.8	Storybroad.....	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		46
4.1	Produksi.....	46
4.1.1	Membuat Karakter.....	46
4.2	Penerapan Teknik.....	48
4.3	Pembuatan Animasi.....	49
4.3.1	Proses Pembuatan Key Animasi.....	49
4.3.2	Inbetwen Animation.....	50
4.3.3	Timeshetting.....	50
4.3.4	Penyusunan Animasi Pada Adobe Flash CS3.....	50
4.4	Pasca Produksi.....	52
4.4.1	Editing.....	52

4.4.2 Rendering	55
4.4.3 Konversi ke CD.....	55
4.4.4 Cover Desain Dan Paking	56
BAB V PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	60

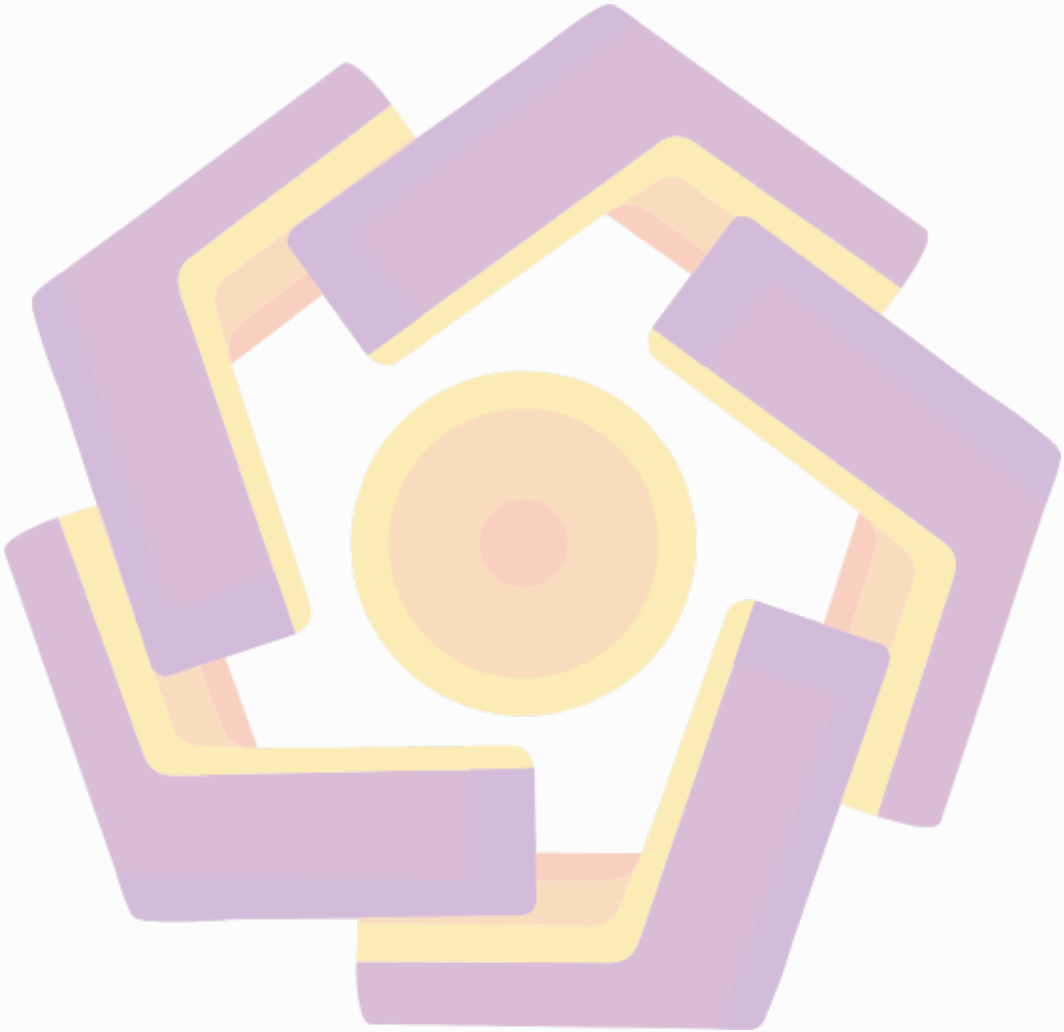


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Teknik Animasi Sel(Cell Technique).....	9
Gambar 2.2	Contoh Teknik Animasi Cut Out (Cut Out Animation)	10
Gambar 2.3	Silhouette animation	10
Gambar 2.4	Salah Satu Film Animasi Boneka	12
Gambar 2.5	Contoh Film Pixilasi	13
Gambar 2.6	Pose To Pose	15
Gambar 2.7	Timing.....	16
Gambar 2.8	Stretch and Squash.....	17
Gambar 2.9	Anticipation.....	17
Gambar 2.10	Secendery Action	18
Gambar 2.11	Follow Thourgh and Overlapping action.....	18
Gambar 2.12	East In dan Easy Out.....	19
Gambar 2.13	Arch.....	20
Gambar 2.14	Exaggeration	20
Gambar 2.15	Staging Good	21
Gambar 2.16	Personalality "animasi Shark and goofy".....	22
Gambar 2.17	Appeal Lion King	22
Gambar 2.18	Solid Drawing	23
Gambar 2.19	Tampilan layar kerja Adobe Flash CS3	27
Gambar 2.20	Tampilan Kerja Adobe Soundbooth	39
Gambar 2.21	Tampilan Kerja Corel DRAW	30
Gambar 2.22	Tampilan layar kerja Adobe Premiere Pro CS3.....	31
Gambar 3.1	Diagram Scene Monster Zoon	39
Gambar 3.2	Gambar tokoh Loka	40
Gambar 3.3	Gambar tokoh Monster Acuta.....	41
Gambar 3.4	Gambar tokoh Monster Panurus Args.....	42
Gambar 3.5	Gambar Monster Pantera	42
Gambar 3.6	Contoh Storybroad Monster Zoon	45
Gambar 4.1	Contoh karakter monster.....	46
Gambar 4.2	Layar pengaturan pada Corel DRAW.....	47
Gambar 4.3	Contoh Pewarnaan pada CorelDRAW.....	47
Gambar 4.4	Contoh gambar beground pendukung	48
Gambar 4.5	Contoh cut out karakter.....	49
Gambar 4.6	Contoh key animasi.....	49
Gambar 4.7	Contoh TimeShetting	50
Gambar 4.8	Pengaturan dimensi.....	51
Gambar 4.9	Pengaturan tataletak animasi.....	51
Gambar 4.10	Tampilan Awal Premier Pro	53
Gambar 4.11	Setting Premier Pro	53
Gambar 4.12	Setting Audio dengan Audio Mixer	54
Gambar 4.13	Setting Audio dengan effect controls.....	54
Gambar 4.14	Setting Audio dengan Audio Mixer.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Script	61
Storyboard	67



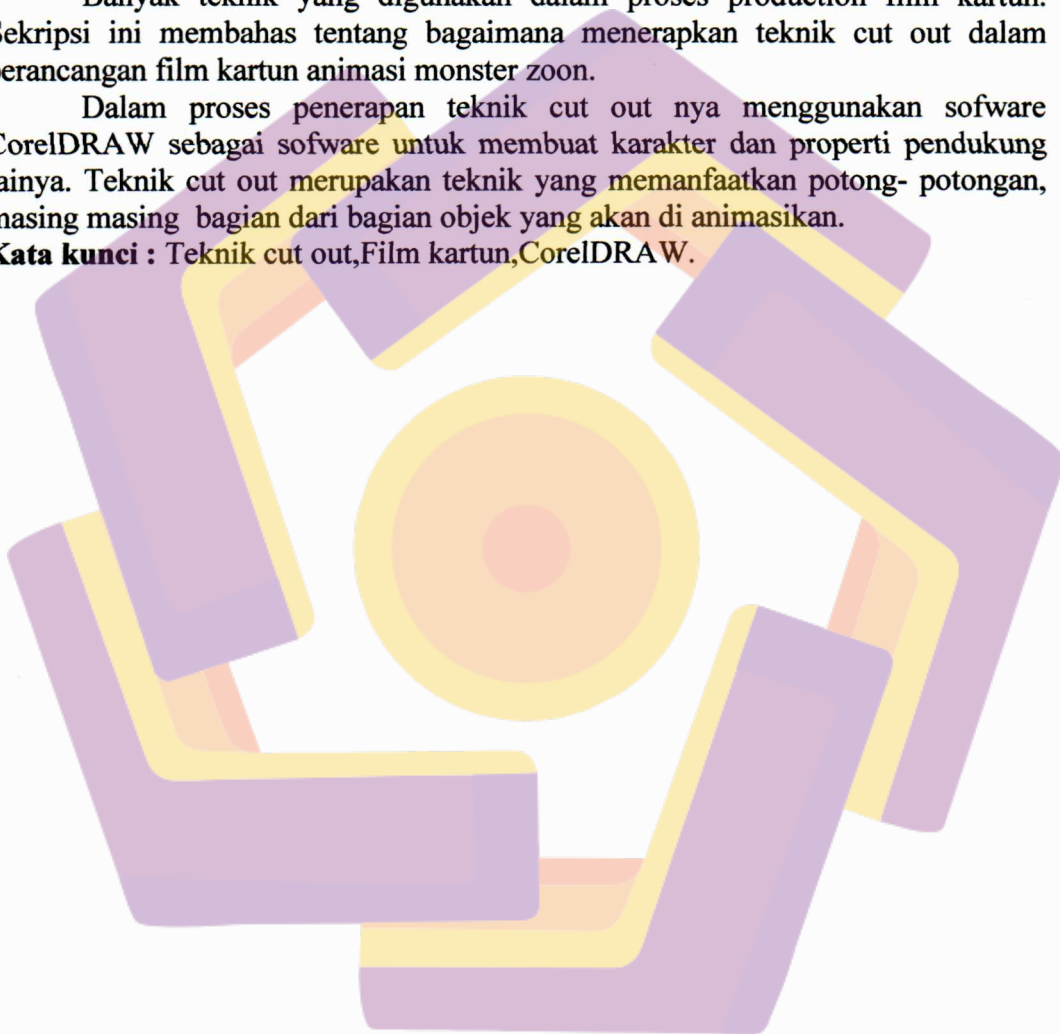
INTISARI

Perkembangan ilmu teknologi sangat berpengaruh dalam perkembangan industri perfilman, terutama dalam pembuatan film kartun. film kartun yang dahulunya pembuatan secara manual menggunakan tangan saat ini dalam pembuatannya menggunakan bantuan komputer atau lebih dikenal dengan digital animation.

Banyak teknik yang digunakan dalam proses production film kartun. Sekripsi ini membahas tentang bagaimana menerapkan teknik cut out dalam perancangan film kartun animasi monster zoon.

Dalam proses penerapan teknik cut out nya menggunakan software CorelDRAW sebagai software untuk membuat karakter dan properti pendukung lainnya. Teknik cut out merupakan teknik yang memanfaatkan potong- potongan, masing masing bagian dari bagian objek yang akan di animasikan.

Kata kunci : Teknik cut out, Film kartun, CorelDRAW.



ABSTRACT

The development of science and technology is very influential in the development of the film industry, especially in the making of cartoons. cartoons that used to manufacture manually using a hand this time its use in the manufacture of computer assistance, or better known as digital animation.

Many of the techniques used in the production process of cartoons. Sekripsi is about how to apply the techniques in the design cut-out animated cartoon monsters zoon.

In the process of implementing its cut-out technique using CorelDRAW software as software to create characters and other supporting property. Cut-out technique is a technique that utilizes cutting-pieces, each piece from the object to be animated.

Keywords: *Cut-out technique, cartoons, CorelDRAW.*

