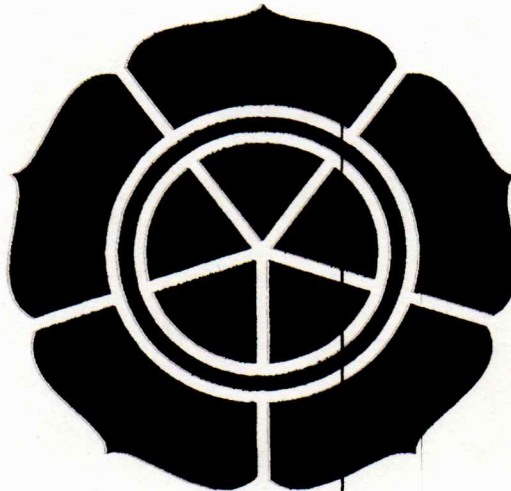


SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN MY MEY
BERBASIS ANIMASI 2D**



Disusun oleh :

FITRI WAHYUNI

No.Mhs : 06.12.1629

Jenjang : Strata Satu

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

"AMIKOM"

YOGYAKARTA

2009

**PERMBUATAN FILM KARTUN MY MEY
BERBASIS ANIMASI 2D**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang
pendidikan Strata Satu pada Sekolah Tinggi Manajemen
Informatika dan Komputer

Disusun oleh :

FITRI WAHYUNI

No.Mhs : 06.12.1629

Jurusan : Sistem Informasi

Jenjang : Strata Satu

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA**

2009

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMBUATAN FILM KARTUN MY MEY
BERBASIS ANIMASI 2D**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Kelulusan Jenjang Strata-1

Jurusan Sistem Informasi

Disusun oleh :

Fitri Wahyuni

06.12.1629

Telah diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Mengetahui :

Ketua STMIK AMIKOM :

Dosen Pembimbing :



(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

HALAMAN BERITA ACARA

PEMBUATAN FILM KARTUN MY MEY

BERBASIS ANIMASI 2D

Telah di persentasikan dan di uji di hadapan penguji pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 18 Agustus 2009

Tempat : Gedung II, Lantai II, SMTIK AMIKOM YOGYAKARTA

Ruang : PIXEL

Jam : 11.30

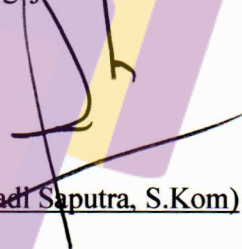
Susunan Panitia Penguji :

Penguji I :



(Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng)

Penguji II :



(Erik Hadi Saputra, S.Kom)

Penguji III :



(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

PERSEMABAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

Allah SWT beserta Nabi dan RasulNya.

Bapak dan Ibu tersayang, terima kasih atas do'a serta dukungannya, baik secara moril maupun materil.

My Black Diamond tercinta yang selalu mendampingi.

Kakak-kakakku tersayang yang selalu memberiku semangat untuk terus maju.

Bapak M. Suyanto, Prof. DR., M.M. yang telah memberikan bimbingan skripsi.

Almamaterku Stmik AMIKOM.

Teman dekatku neponk yang selalu memberiku semangat dan tempat berteduh dikala tak ada kualiah.

Semua teman-temanku, teman seperjuanganku dari manapun asal kalian.

Teman-teman di Onegai yang dengan sabar membantuku.

Terimah kasih

MOTTO

"Ilmu adalah hidup."

"Tanpa ilmu kita akan dengan mudah dikalahkan oleh waktu. Sedangkan tanpa sahabat kita akan dengan mudah dikalahkan badai."

"Tersenyum dan tertawalah niscaya dunia akan tersenyum pula bersama dan kepada Anda. Berbeda dengan bersedih, Anda nyaris sendirian."

"Hiduplah dengan optimis, maka semuanya akan terasa indah."

INTISARI

Film kartun My Mey ini dibuat dengan tujuan untuk memperkaya film kartun karya anak bangsa. Negara kita memang tidak semaju dan secanggih negara sakura dalam karya film kartun, akan tetapi kita tidak dapat berputus asa. Karya-karya anak bangsa telah mulai menghiasi layar kaca stasiun televisi nasional.

Penulis ingin membuat film yang memiliki makna, sehingga dapat bermanfaat bagi para pemirsanya. Sebagaimana halnya film karya negara sakura yang sarat makna. Tentunya dengan penyampaian yang baik, nasihat tersebut akan lebih mudah untuk diterima. Dalam film kartun My Mey ini mengandung makna yaitu kebahagiaan tidak akan datang pada orang yang tidak berusaha.

Metode yang digunakan dalam pengerjaan film kartun ini adalah Limited Cut Animation. Dengan metode ini kita tidak perlu membuat gambar vektor maupun inbetween yang terlalu banyak. Meskipun gerakan yang dilakukan dalam film ini masih sederhana, namun film kartun ini adalah karya kebanggan bagi penulis.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb,

Dengan menghaturkan puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan karya tulis yang berjudul *Pembuatan Film Kartun My Mey Berbasis Animasi 2D* dengan baik. Maksud dan tujuan dari penulisan karya tulis ini adalah guna melengkapi dan memenuhi sebagian syarat yang telah ditentukan oleh STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk menyelesaikan Program Strata Satu (S1).

Penyusunan laporan ini dapat selesai berkat adanya bantuan, bimbingan, arahan, dan motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penyusun tidak lupa menghaturkan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM , selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta sekaligus selaku Dosen Pembimbing.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM , selaku ketua jurusan Sistem Informasi jenjang Strata Satu Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng setara Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom selaku Dosen Penguji.
4. Seluruh dosen dan staf karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM di Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa didalam penulisan karya tulis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan guna perbaikan laporan karya tulis ini pada masa yang akan datang dan menambah wawasan dan pengembangan ilmu yang telah penulis peroleh selama ini.

Akhir kata semoga penulisan karya tulis ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga bagi para pembaca. Terima kasih.

Wassalamu' alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 18 Agustus 2009

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
INTISARI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan masalah	2
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Metode Pengumpulan Data.....	4
F. Sistematika Penulisan	5
G. Jadwal Perencanaan Kegiatan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Pengertian Animasi	8

B. Konsep Dasar Animasi	9
1. Sejarah Animasi	9
2. Animasi Klasik	10
3. Animasi Komputer	11
4. Jenis Animasi	11
C. Kebutuhan Sumber Daya Manusia	12
1. Produser	12
2. Sutradara	12
3. Scripwriter / Screenwriter	13
4. Storyboard Artist	13
5. Drawing Artist	13
6. Coloring Artist	14
7. Background Artist	14
8. Checker dan Scannerman	14
9. Editor	15
10. Sound Editor	15
11. Talent	15
D. Peralatan Dasar Membuat Film Animasi Kartun	15
1. Pensil	15
2. Drawing Pen	16
3. Penghapus Pensil (Eraser)	16
4. Kertas (Paper)	16
5. Penahan Kertas (Pegbar)	17

6. Meja Gambar (Tracing Table).....	18
7. Microphone / Headset	18
8. Scanner dan Kamera Digital	18
9. Komputer.....	18
10.Graphic Tablet.....	19
E. Prinsip Animasi.....	19
1. Squash and Atrecth.....	20
2. Anticipation.....	20
3. Timing	20
4. Slow in and Slow out	20
5. Arcs	21
6. Follow Through and Overlapping Action	21
7. Secondary Action	21
8. Exaggeration.....	21
9. Staging.....	22
10.Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	22
11.Appeal	22
12.Solid Drawing	23
F. Pewarnaan	23
1. Dasar Teori Warna	23
2. Kegunaan Teori warna	24
3. Warna RGB dan CMYK	25
G. Sistem Televisi Dunia	26

1. Sistem NTSC.....	26
2. Sistem PAL dan SECAM.....	26
3. Sistem HDTV.....	27
H. Langkah-Langkah Produksi Film Kartun.....	27
1. Prosedur Standarisasi.....	27
a. Riset dan Pengumpulan Data.....	27
b. Pra Produksi.....	28
c. Produksi.....	28
d. Post Produksi.....	28
2. Tahap-Tahap Produksi.....	29
a. Penaskahan.....	29
b. Drawing.....	31
c. Coloring.....	38
d. Time Sheeting.....	40
e. Background.....	40
f. Editing.....	42
g. Sound Editing.....	43
h. Time Sheeting.....	44
I. Perangkat Lunak dalam Pembuatan Film Kartun.....	46
1. Adobe Flash CS 3 Professional.....	46
2. Adobe Photoshop CS 3.....	48
3. Adobe Audition 1.5.....	50
4. Adobe Illustrator CS 3.....	52

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN	54
A. Ide.....	55
B. Tema	55
C. Menulis Logline.....	56
D. Sinopsis	56
E. Diagram Scene.....	59
F. Character Development.....	63
G. Membuat Storyboard.....	67
H. Metode Analisis dan Biaya.....	69
1. Analisis Biaya	69
2. Analisis Manfaat	70
3. Penghitungan Analisis Biaya - Manfaat.....	71
a. Metode Periode Pengembalian (Payback Period)	72
b. Metode Pengembalian Investasi (Return of Investasi).....	73
c. Metode Nilai Sekarang Bersih (Net Present Value).....	74
BAB IV PEMBAHASAN	76
A. Identifikasi Masalah	76
B. Merancang Konsep.....	76
C. Merancang Isi	78
1. Pra Produksi	78
a. Standar Karakter.....	78
b. Standar Warna Karakter	79
c. Standar Properti	80

d. Membuat Layout	80
2. Produksi.....	81
a. Membuat Gambar Key	81
b. Menentukan Timing	83
c. Membuat Gambar Inbetween	83
d. Pembuatan Background.....	84
e. Proses Inker (Cleaning)	85
3. Post Produksi.....	86
a. Pewarnaan.....	86
b. Editing	93
c. Dubbing	96
d. Rendering atau Composing	101
BAB V PENUTUP	104
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kertas Gambar	17
Gambar 2.2	Alat Penjepit Kertas Gambar.....	17
Gambar 2.3	Contoh Storyboard.....	34
Gambar 2.4	Contoh Gambar Key	35
Gambar 2.5	Time Mapping	35
Gambar 2.6	Contoh Inbetween Unlimited	36
Gambar 2.7	Contoh Inbetween Limited.....	38
Gambar 2.8	Skema Dubbing Basah	43
Gambar 2.9	Skema Dubbing Kering	44
Gambar 2.10	Contoh Gambar Chibi	45
Gambar 2.11	Video How to Draw Chibi Characters, Six Different Ways.....	46
Gambar 3.1	Diagram Scene	59
Gambar 3.2	Diagram Scene My Mey.....	62
Gambar 3.3	Karakter Mey.....	63
Gambar 3.4	Karakter Ryan.....	64
Gambar 3.5	Karakter Rio	65
Gambar 3.6	Karakter Lili	66

Gambar 3.7	Storyboard Film Kartun My Mey	68
Gambar 4.1	Proses Produksi Animasi.....	77
Gambar 4.2	Desain Karakter	78
Gambar 4.3	Karakter dengan Warna.....	79
Gambar 4.4	Desain Standar Properti dan Vegetasi	80
Gambar 4.5	Layout dari Sebuah Cuplikan Adegan Film Kartun My Mey	81
Gambar 4.6	Gambar Key	82
Gambar 4.7	Penggabungan Gambar Key	82
Gambar 4.8	Timing	83
Gambar 4.9	Limited Inbetween.....	84
Gambar 4.10	Pengaturan Karakter dan Background	85
Gambar 4.11	Cleaning.....	86
Gambar 4.12	Membuka Image.....	87
Gambar 4.13	Gambar Icon Pen Tool	88
Gambar 4.14	Image dengan Pen Tool.....	88
Gambar 4.15	Gambar Icon Convert Anchor Point Tool	89
Gambar 4.16	Image setelah di Convert Anchor Point Tool.....	89

Gambar 4.17	Gambar Hasil Vektor.....	90
Gambar 4.18	Layer Gambar Hasil Vektor	91
Gambar 4.19	Timesheeting	92
Gambar 4. 20	Audio di Adobe Flash.....	93
Gambar 4.21	Document Properties	94
Gambar 4.22	Animasi Image	95
Gambar 4.23	New Waveform Dialog	97
Gambar 4.24	Transport Controls.....	97
Gamabr 4.25	Seleksi Noise	98
Gambar 4.26	Jendela Noise Reduction	99
Gambar 4.27	Seleksi Waveform	99
Gamabr 4.28	Waveform setelah Noise dihilangkan	100
Gambar 4.29	Jendela Amplify Fade.....	101
Gambar 4.30	Export Movie.....	102
Gambar 4.31	Menyimpan File Movie	102
Gambar 4.32	Mengatur Dimensi Movie	103
Gambar 4.33	Mengatur Compressor Movie	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Table Agenda Kegiatan.....	7
Tabel 2.2	Warna Primer dan Sekunder	23
Table 2.3	Perbandingan Warna Panas dan Dingin.....	24
Table 3.1	Perhitungan Analisis Biaya Manfaat.....	72
Table 3.2	Hasil Analisis	75

