

**TEKNIK HYBRID ANIMASI DALAM PEMBUATAN
FILM KARTUN 2 DIMENSI “PONGO”**

SKRIPSI



disusun oleh

Danang Dwi Irrawan

12.12.6732

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**TEKNIK HYBRID ANIMASI DALAM PEMBUATAN
FILM KARTUN 2 DIMENSI “PONGO”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Danang Dwi Irrawan

12.12.6732

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**TEKNIK HYBRID ANIMASI DALAM PEMBUATAN
FILM KARTUN 2 DIMENSI "PONGO"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Danang Dwi Irrawan

12.12.6732

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Mei 2015

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M. Kom.

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

TEKNIK HYBRID ANIMASI DALAM PEMBUATAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “PONGO”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Danang Dwi Irrawan

12.12.6732

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164


Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Bety Wulan Sari, M.Kom.
NIK. 190302254



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 19 Agustus 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati S.Si, M.T.
NIK. 190302038



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

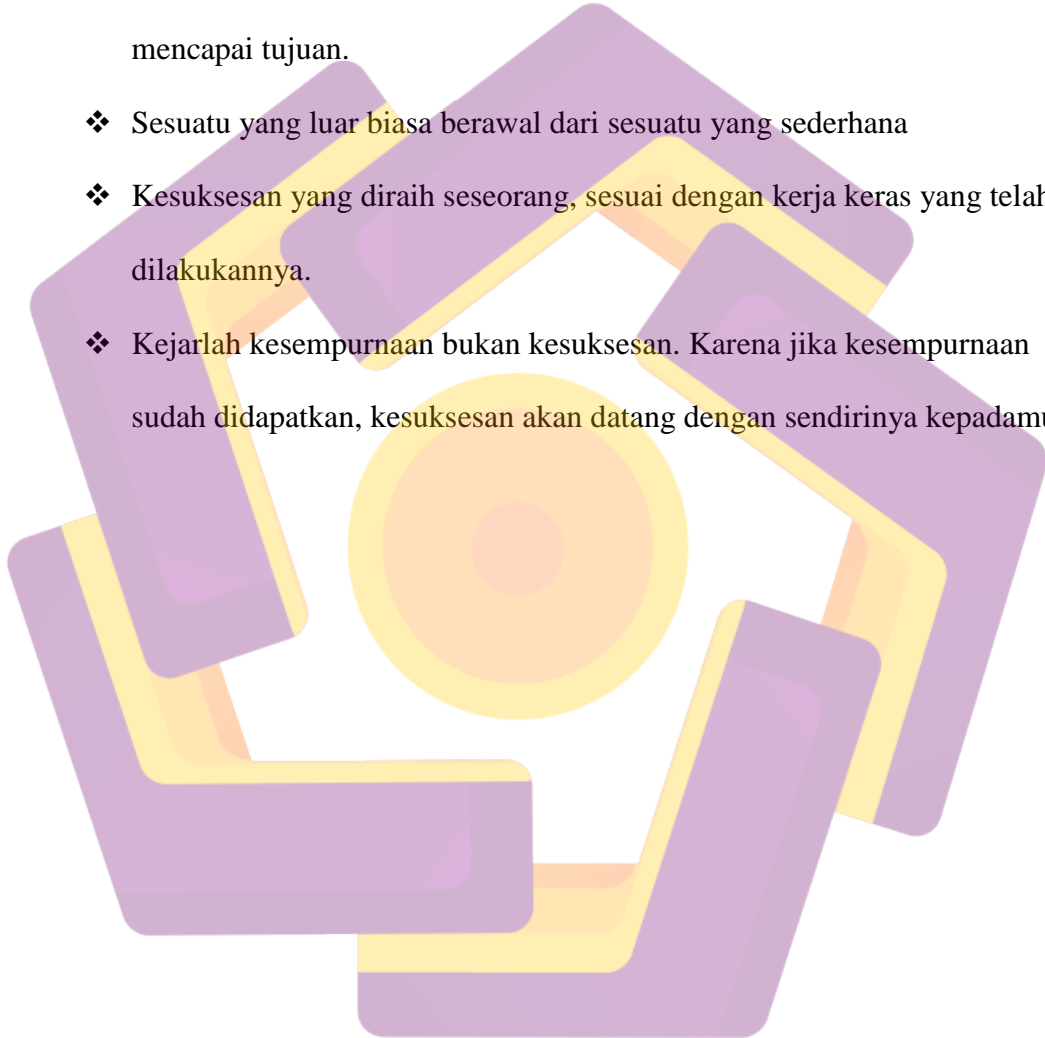
Yogyakarta,

26 Agustus 2019

Danang Dwi irawan
NIM: 12.12.6732

MOTTO

- ❖ Jadilah diri sendiri.
- ❖ Tidak ada sesuatu yang mustahil didunia ini.
- ❖ Hadapilah rasa takutmu, karena ketakutanlah yang menghalangimu mencapai tujuan.
- ❖ Sesuatu yang luar biasa berawal dari sesuatu yang sederhana
- ❖ Kesuksesan yang diraih seseorang, sesuai dengan kerja keras yang telah dilakukannya.
- ❖ Kejarlah kesempurnaan bukan kesuksesan. Karena jika kesempurnaan sudah didapatkan, kesuksesan akan datang dengan sendirinya kepadamu.



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahNya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Laporan skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Orang tua kandung yang telah memberikan doa, kasih sayang dan dukungan kepada penulis.
- ❖ Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, sebagai pembimbing yang memberikan masukan dan saran hingga skripsi ini terselesaikan.
- ❖ Tridana, Rosyid, Eka, Iwan, yang telah banyak memberi dukungan kepada penulis.
- ❖ Teman-teman Seperjuangan 12-S1-SI-06 Universitas Amikom.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dalam rangka memenuhi persyaratan kelulusan jenjang program sarjana Strata Satu (S1) Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta dengan judul Teknik Hybrid Animasi Dalam Pembuatan Film Kartun 2 Dimensi “Pongo”.

Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bimbingan, do’a, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku dekan fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Pihak yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan bantuan dan perhatiannya.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Semoga apa yang ada dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Wassalamualaikum wr. Wb.

DAFTAR ISI

COVER	ii
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Animasi	7
2.1.1 Pengertian Animasi.....	7
2.1.2 Prinsip Animasi.....	7
2.1.3 Macam-Macam Bentuk Animasi.....	14

2.1.4 Teknik Pembuatan Animasi 2D.....	17
2.1.5 Proses Pembuatan Animasi.....	17
2.1.6 Kebutuhan Peralatan Animasi	24
2.1.7 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	28
2.1.8 Evaluasi.....	31
2.2 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	33
2.2.1 Adobe Ilustartor CC.....	33
2.2.2 Adobe Flash CS6	34
2.2.3 Adobe Premier CS6	34
BAB III	35
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	35
3.1 Analisis.....	35
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	35
3.1.2 Perancangan Film Kartun	37
BAB IV	54
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Implementasi	54
4.2.1 Produksi	54
4.1.2 Pasca Produksi	59
4.2 Pembahasan	62
4.2.1 Hasil Tampilan Scene	62
4.2.2 Testing	65
BAB V.....	70
PENUTUP.....	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA72
LAMPIRAN.....73



DAFTAR TABEL

BAB II

Tabel 2.1 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban..... 32

Tabel 2.2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban Dengan 2 Pilihan..... 33

BAB III

Tabel 3.1 Storyboard..... 45

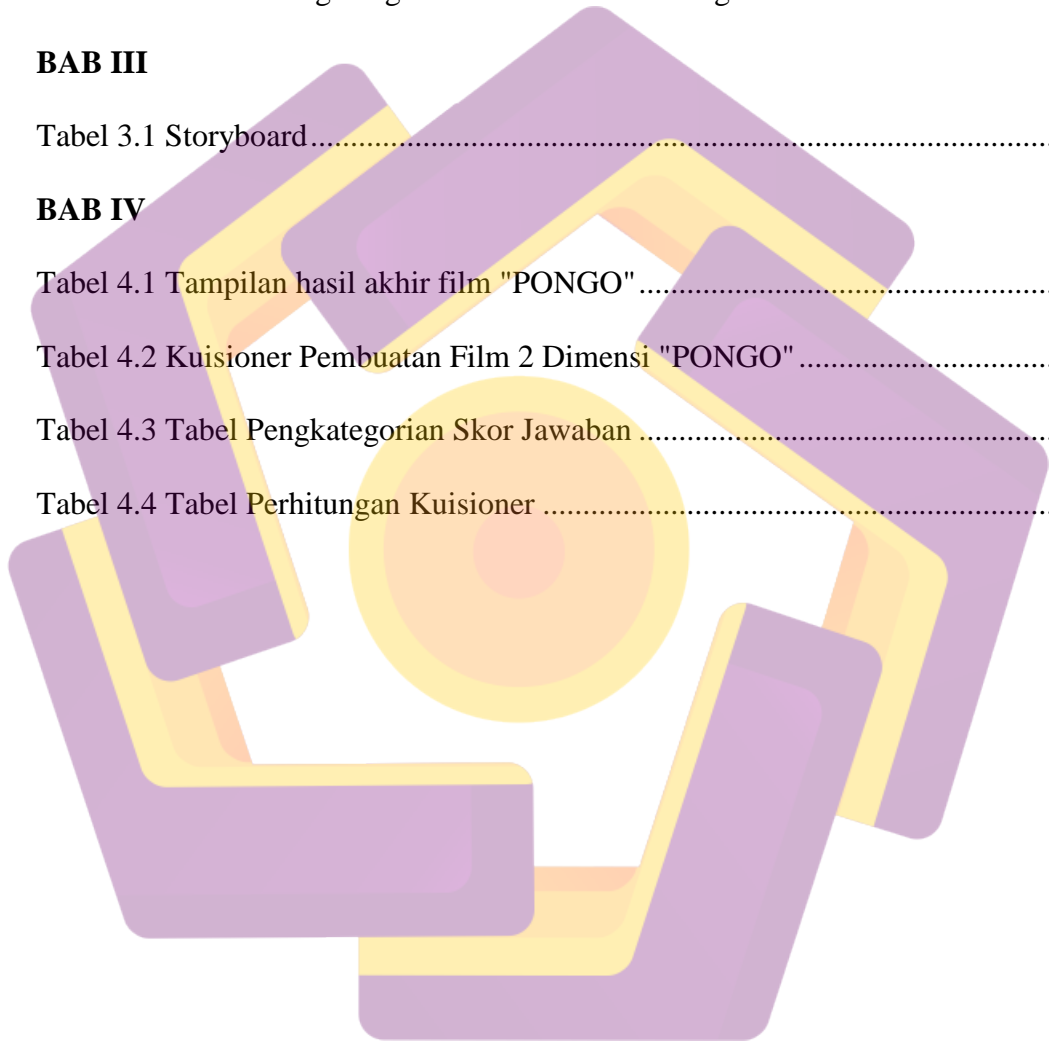
BAB IV

Tabel 4.1 Tampilan hasil akhir film "PONGO" 62

Tabel 4.2 Kuisisioner Pembuatan Film 2 Dimensi "PONGO" 65

Tabel 4.3 Tabel Pengkategorian Skor Jawaban 67

Tabel 4.4 Tabel Perhitungan Kuisisioner 67



DAFTAR GAMBAR

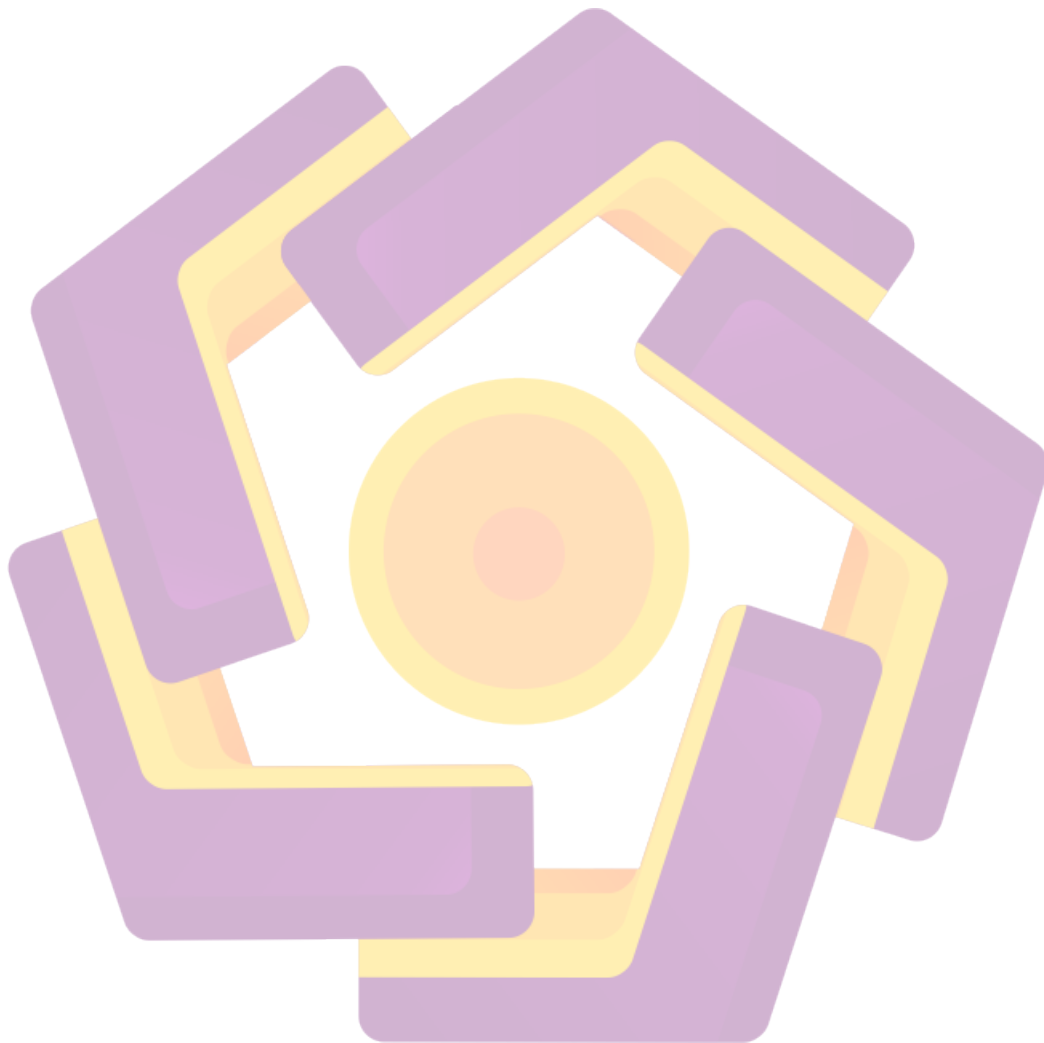
BAB II

Gambar 2.1 Squash and Stretch	8
Gambar 2.2 Anticipation.....	8
Gambar 2.3 Staging.....	9
Gambar 2.4 Straight Ahead Action And Pose to Pose.....	9
Gambar 2.5 Follow Trought and Overlapping Action.....	10
Gambar 2.6 Slow In-Slow Out.....	10
Gambar 2.7 Arcs	11
Gambar 2.8 Secondary Action	11
Gambar 2.9 Timing	12
Gambar 2.10 Exaggeration.....	12
Gambar 2.11 Solid Drawing	13
Gambar 2.12 Appeal	13
Gambar 2.13 Proses Dubber	23
Gambar 2.14 Lightbox	24
Gambar 2.15 Decent Chair.....	25
Gambar 2.16 Desk Lighting.....	25
Gambar 2.17 Punch.....	26
Gambar 2.18 Pegbar.....	27
Gambar 2.19 Scanner	27

BAB III

Gambar 3.1 Karakter Popo..... 40

Gambar 3.2 Karakter Ngono 41



INTISARI

Perkembangan Teknologi sekarang ini khususnya dibidang multimedia, telah berkembang dengan pesat. Salah satunya adalah film kartun 2 dimensi. Film kartun merupakan sebuah media hiburan yang disukai anak-anak dan bahkan sekarang sudah digemari orang dari segala usia.

Dengan teknik-teknik yang berkembang, teknik dalam pembuatan film kartun ini menggunakan teknik hybrid, yang menggabungkan kemampuan menggambar manual pada kertas dengan teknologi komputer.

Dengan dibuatnya film kartun ini bertujuan dapat memberikan wawasan kepada para pembaca tentang pembuatan film kartun 2 dimensi.

Kata Kunci : Film Kartun, Animasi 2D, Teknik Hybrid

ABSTRACT

Currently technology developments, especially in the field of multimedia, has grown by leaps and bounds. One is the 2-dimensional cartoon. Cartoons is an entertainment media that kids love and even now already favored people of all ages.

With the techniques developed, the techniques in the making of this cartoon using hybrid technique, which combines manual drawing skill on paper with computer technology.

With the establishment of this cartoon movie aims to provide insight to readers about creating 2-dimensional cartoon.

Keywords : *Cartoon Movies, 2D Animation, hybrid technique*