

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “THINK GREEN BE GREEN”
MENGUNAKAN TEKNIK CUT OUT ANIMATION**

SKRIPSI



disusun oleh

Sanny Primadani Hasannudin

12.11.6134

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “THINK GREEN BE GREEN”
MENGUNAKAN TEKNIK CUT OUT ANIMATION**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Sanny Primadani Hasannudin

12.11.6134

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “THINK GREEN BE GREEN”
MENGUNAKAN TEKNIK CUT OUT ANIMATION**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sanny Primadani Hasannudin

12.11.6134

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Maret 2016

Dosen Pembimbing,


Dhani Ariatmanto, M. Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “THINK GREEN BE GREEN”
MENGUNAKAN TEKNIK CUT OUT ANIMATION**

Yang disusun oleh

Sanny Primadani Hasannudin

12.11.6134

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erni Seniwati, M.Cs

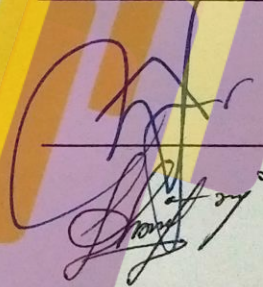
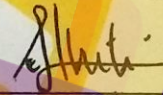
NIK. 190302231

Andi Sunyoto, S.Kom, M.Kom

NIK. 190302052

Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Agustus 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Savanto, M.M.

NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, 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 daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 24 Agustus 2016



Sanny Primadani Hasanudin

12.11.6134

MOTTO

“Kualitas bukanlah suatu tindakan, itu adalah kebiasaan”

“Lukisan adalah hanya cara lain untuk menulis catatan harian”



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan jalan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Orang Tua atas terlebih Ibu saya yang selalu mendoakan dan mendukung penuh atas anaknya dalam menjalani perkuliahan hingga akhirnya dapat menyelesaikan kewajiban ini.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom sebagai pembimbing yang telah membantu saya dari awal sampai akhirnya menyelesaikan skripsi saya. Terima Kasih atas kritik, saran yang membangun sehingga saya dapat mendapatkan hasil yang memuaskan.
4. Untuk sahabat keluarga yang membantu, mendoakan dan mendukung selama skripsi yaitu Anjayyy Family serta anak kontrakan yang selalu menemani bermain DOTA sebagai penghilang stress saat menjalani skripsi. Terima kasih atas semuanya.

5. Kelas 12-S1TI-06 sebagai keluarga mengarungi 4 tahun di AMIKOM dan pada akhirnya kita bisa menjadi orang sukses nantinya. Terima Kasih atas perjalanan yang kita lewati bersama menuju kesuksesan.
6. Seluruh pihak yang tak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuannya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan judul “Pembuatan Film Kartun 2D Think Green Be Green”. Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM Yogyakarta” Jurusan Teknik Informatika.

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

1. Allah SWT yang telah memberikan jalan keluar atas segala masalah yang saya hadapi dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas segala bimbingan dan ilmu pengetahuan yang telah diberikan.
5. Bapak Ibu Dosen dan seluruh staff serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan kemudahan-kemudahan selama menuntut ilmu.

6. Orang tua saya yang selalu memberikan dukungan semangat, do'a, moral dan material.

7. Seluruh teman-teman yang telah memberikan inspirasi dan membantu proses penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dapat menghasilkan karya lebih baik dikemudian hari.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

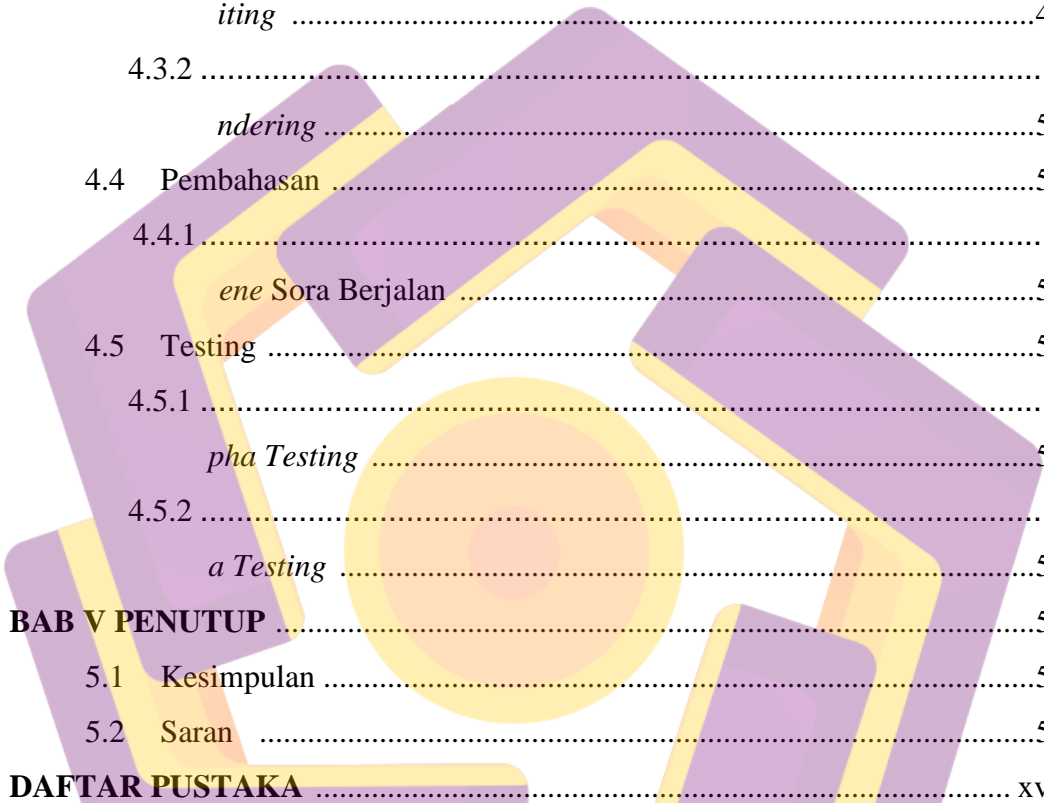
Yogyakarta, 24 Agustus 2016

Sanny Primadani Hasanudin
12.11.6134

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian	2
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis	3
1.5.3 Metode Perancangan	3
1.5.4 Metode Pengembangan	3
1.5.5 Metode Testing	4
1.5.6 Metode Implementasi	4

1.6	Sistematika Penulisan	4
BAB II	LANDASAN TEORI	6
2.1	Tinjauan Pustaka	6
2.2	Dasar Teori	7
2.2.1	Pengertian Film Kartun	7
2.2.2	Prinsip Animasi	8
2.3	Jen
	is Film Animasi	18
2.3.1	Film Animasi 2D	18
2.3.2	Film Animasi 3D	20
2.4	Pr
	oses Pembuatan Film Kartun	20
2.4.1	Pra Produksi	20
2.4.2	Produksi	22
2.4.3	Pasca Produksi	23
BAB III	ANALISA DAN PERANCANGAN	24
3.1	Tinjauan Umum	24
3.2	Metode Analisis.....	24
3.2.1	Analisis Kebutuhan	24
3.3	Metode Perancangan	26
3.3.1	Pra Produksi	26
3.4	Skema Pembuatan Film Kartun	32
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	34
4.1	Implementasi	34
4.2	Produksi Film Kartun	34
4.2.1	<i>Drawing</i>	34
4.2.2	<i>Clothing</i>	44
4.2.3	<i>Rigging</i>	45
4.2.4	<i>Animation</i>	46



4.2.5	<i>Du</i>
<i>bbing</i>	47
4.3 Pasca Produksi Film Kartun	49
4.3.1	<i>Ed</i>
<i>iting</i>	49
4.3.2	<i>Re</i>
<i>ndering</i>	51
4.4 Pembahasan	53
4.4.1	<i>Sc</i>
<i>ene Sora Berjalan</i>	53
4.5 Testing	53
4.5.1	<i>Al</i>
<i>pha Testing</i>	54
4.5.2	<i>Bet</i>
<i>a Testing</i>	54
BAB V PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash And Stretch</i>	9
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	10
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	11
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	12
Gambar 2.5 <i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	13
Gambar 2.6 <i>Slow In – Slow Out</i>	13
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	14
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	15
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	16
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	17
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	18
Gambar 3.1 <i>Storyboard</i>	30
Gambar 3.2 <i>Storyboard Animatic Kelas</i>	31
Gambar 3.3 <i>Storyboard Animatic Pukul Kertas</i>	31
Gambar 3.4 <i>Storyboard Animatic Kertas Menuju Tempat Sampah</i>	31
Gambar 3.5 <i>Sketsa Sora</i>	32
Gambar 3.6 <i>Sketsa Tri</i>	33
Gambar 3.7 <i>Skema</i>	33
Gambar 4.1 <i>Sketsa Sora</i>	35
Gambar 4.2 <i>Sketsa Tri</i>	35
Gambar 4.3 <i>Aset Tas</i>	36
Gambar 4.4 <i>Aset Pena</i>	36
Gambar 4.5 <i>Aset Tempat Pena</i>	37
Gambar 4.6 <i>Aset Kertas</i>	37
Gambar 4.7 <i>Background Jalan</i>	37
Gambar 4.8 <i>Background Jalan Menuju Sekolah</i>	38

Gambar 4.9 <i>Background</i> Gerbang Sekolah	38
Gambar 4.10 <i>Background</i> Ruang Kelas	39
Gambar 4.11 <i>Background</i> Meja dan Buku di Kelas	39
Gambar 4.12 <i>Background</i> Papan Tulis di Kelas	40
Gambar 4.13 <i>Background</i> Stadion	40
Gambar 4.14 <i>Background</i> Jalan Pulang	41
Gambar 4.15 <i>Background</i> Kamar	41
Gambar 4.16 <i>Background</i> Komputer	42
Gambar 4.17 <i>Background</i> Komputer Ke 2	42
Gambar 4.18 <i>Background</i> Belakang Rumah	43
Gambar 4.19 <i>Background</i> Belakang Rumah Ke 2	43
Gambar 4.20 Proses <i>Clothing</i> Sora	44
Gambar 4.21 Point pada <i>Free Transform Tool</i> Sora	45
Gambar 4.22 Proses Memasukkan Setiap Anggota Badan Sora	46
Gambar 4.23 Proses Menganimasikan Setiap Anggota Badan Sora	47
Gambar 4.24 Proses Memutar Animasi Think Green Be Green	47
Gambar 4.25 Aplikasi Perekan Suara pada Nokia 1020	48
Gambar 4.26 Hasil Rekaman Pada Nokia 1020	48
Gambar 4.27 <i>Drag and Drop</i> Video Animasi di Adobe Premiere	49
Gambar 4.28 Memberikan <i>Background Music</i> Video Animasi	50
Gambar 4.29 Memberikan <i>Sound Effect</i> Video Animasi	50
Gambar 4.30 Memberikan Suara Karakter Sora	51
Gambar 4.31 Proses <i>Rendering</i> Film Kartun 2D Think Green Be Green	52
Gambar 4.32 Proses Animasi Berjalan Karakter Sora Dengan Teknik Walk Cycle	52
Gambar 4.33 Proses Vcam Karakter Sora Ketika Berjalan	53
Gambar 4.34 Alpha Testing	54
Gambar 4.35 Beta Testing	55

INTISARI

Seiring perkembangan teknologi, film kartun 2D kini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Film kartun kini bisa dibilang merupakan salah satu tambang emas di dunia hiburan dan sebagai media hiburan dan pembelajaran yang mudah diterima oleh semua orang.

Cut Out Animation merupakan salah satu tehnik pembuatan animasi dengan menggunakan beberapa potongan bagian dari karakter. Pada dasarnya pemotongan bagian pada figure karakter terdiri dari kepala, leher, badan, dua tangan dan dua kaki. Namun, Potongan bagian tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan cerita, bisa dibuat kurang dari 7 potongan atau lebih.

Film kartun 2D “Think Green Be Green” ini mengisahkan tentang karakter bernama “Sora” yang masih sekolah SMA melakukan kegiatan peduli lingkungan dalam kegiatan sehari-hari.

Kata Kunci: Film Kartun 2D, Cut Out, Adobe Flash CS6, Adobe Premiere CS6, Paint Tool Sai

ABSTRACT

Along with the development of technology, 2D cartoon film is now experiencing rapid growth. Cartoons are now arguably one of the gold mines in the world of entertainment and as a medium of entertainment and learning that is readily accepted by everyone.

Cut Out Animation is one of the techniques of making animation using several pieces of part of the character. Basically the cutting section on character figure consists of the head, neck, torso, two arms and two legs. However, the piece parts can be adapted to the needs of the story, can be made less than 7 pieces or more.

2D cartoon movie "Think Green Be Green" tells the story of a character named "Sora" is still the high school conducting environmental awareness in daily activities.

Keywords: *2D Cartoon Movie, Cut Out, Adobe Flash CS6, Adobe Premiere CS6, Paint Tool Sai*