

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “MASK”
MENGUNAKAN ADOBE AFTER EFEECT**

SKRIPSI



disusun oleh

Padaria Mulya Paramanandi

12.11.6448

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “MASK”
MENGUNAKAN ADOBE AFTER EFEECT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Padaria Mulya Paramanandi

12.11.6448

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D
"MASK" MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT**

yang disusun oleh

Padaria Mulya Paramanandi

12.11.6448

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 September 2015

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D "MASK"
MENGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT**

yang disusun oleh

Padaria Mulya Paramanandi

12.11.6448

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 November 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan


Bambang Sudarvatno, Drs, MM
NIK. 190302029

Donv Arivus, M.Kom
NIK. 190302128

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Desember 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 15 Desember 2016



Padaria Mulya Paramanarafi

NIM. 12.11.6448

MOTTO

Ada banyak jalan menuju Roma.

-Padaria Mulya Paramanandi-



PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang terlibat dalam proses pembuatan skripsi baik secara langsung maupun tidak langsung.

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan segala kelancaran, kemudahan, kekuatan dan kasih sayang-Nya.
2. Terimakasih kepada kedua orang tua yang saya sayangi, Bapak Sumarwiyono dan Ibu Siti Sukamtinah atas kasih sayang, doa, semangat dan dukungannya sampai sejauh ini.
3. Terimakasih untuk kakakku yang paling cantik mba Aji Paramanandi dan adikku yang cakep Pandu Paramananda atas doa dan dukungan kalian.
4. Terimakasih untuk saudara, sahabat, kawanku, dan semuanya Eka Yuliyanti yang banyak membantu dari awal proses pengerjaan hingga akhir serta dukungan doa, semangat, canda tawa dan kasih sayang yang selalu ada.
5. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang telah membimbing dan membantu saya dari awal sampai akhir proses pembuatan skripsi serta telah memberikan dukungan saat ujian pendadaran. Terimakasih banyak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Besar Muhammad SAW, sehingga tugas akhir dalam bentuk skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Film Animasi 2D “MASK” menggunakan Adobe After Effect” ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

Tugas akhir ini merupakan syarat terakhir yang harus ditempuh untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang Strata Satu (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Komputer, sekaligus sebagai tanda bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah pada Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua Jurusan S1 Teknik Informatika.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas segala bimbingan dan ilmu pengetahuan yang telah diberikan.

Dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu-persatu. Terimakasih.

Dan tentunya sebagai manusia yang tidak pernah luput dari kesalahan, penulis menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari semua pihak demi

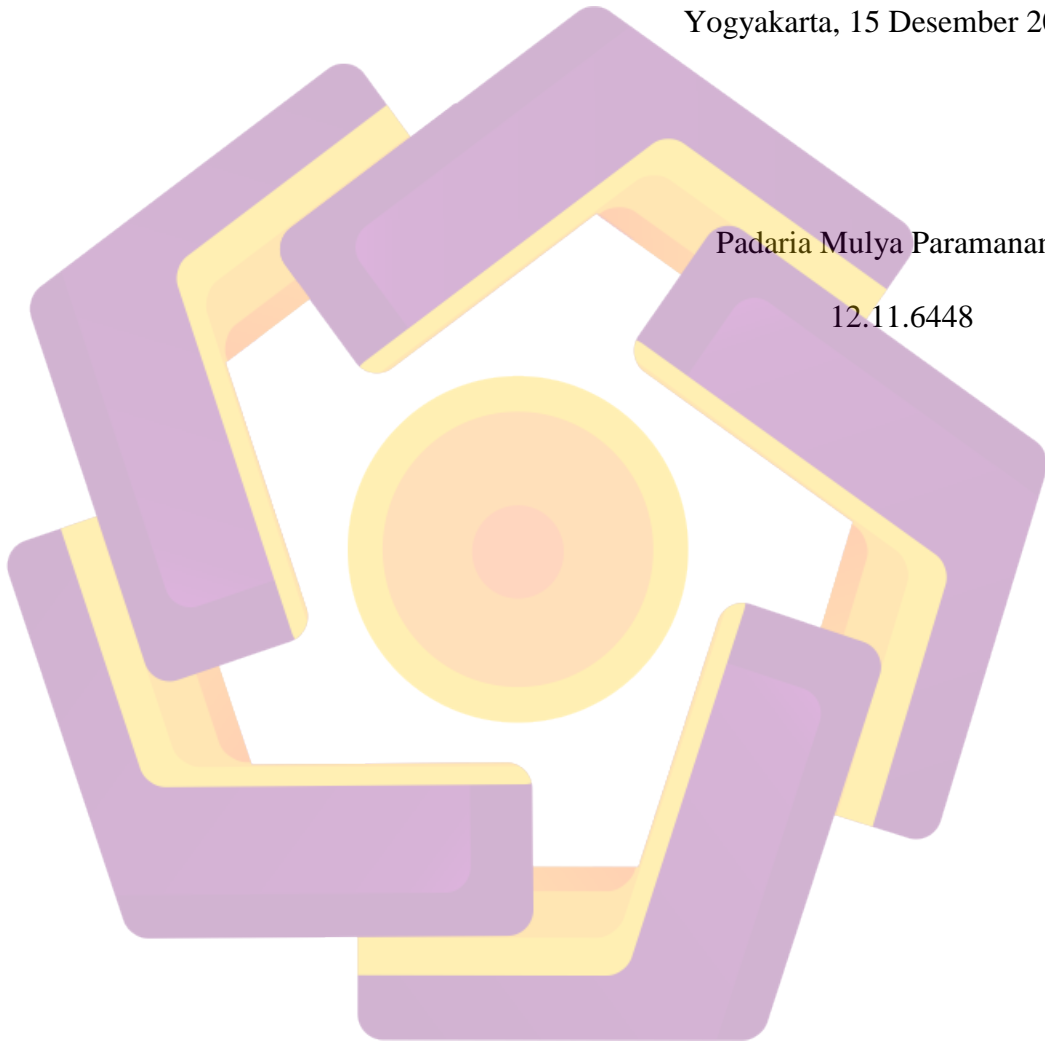
penyempurnaan dimasa yang akan datang.

Akhir kata, semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 15 Desember 2016

Padaria Mulya Paramanandi

12.11.6448



DAFTAR ISI

JUDUL	i
DAFTAR ISI	ii

DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR PUSTAKA	xi
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.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Perancangan Film Kartun	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Pengertian Animasi	10
2.2.2 Sejarah Animasi	10
2.2.3 Teknik Animasi.....	11
2.2.4 Jenis Animasi	13
2.2.5 Prinsip Animasi.....	17
2.3 Proses Pembuatan Animasi.....	20
2.4 Software yang Digunakan.....	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1 Tinjauan Umum	32
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	33
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	34
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	34
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	34

3.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	35
3.3.1 Kelayakan Teknologi	35
3.3.2 Kelayakan Hukum.....	36
3.3.3 Kelayakan Operasional	36
3.4 Perancangan Sistem	37
3.4.1 Perancangan Konsep.....	37
3.4.2 Perancangan Isi	37
3.5 Pra-produksi	39
3.5.1 Ide Film.....	39
3.5.2 Tema Film.....	40
3.5.3 Logline	40
3.5.4 Pembuatan Sinopsis	40
3.5.5 Perancangan Diagram Scene.....	43
3.5.6 Perancangan Karakter	45
3.5.6.1 Implementasi Karakter	46
3.5.6.2 Pembuatan Karakter	47
3.5.7 Screenplay/Script	47
3.5.8 Perancangan StoryBoard.....	49
3.5.9 Pembuatan Teks Dubbing.....	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Proses Produksi	55
4.1.1 Pembuatan Karakter Frame per Frame dengan KMPlayer	56
4.1.2 Pembuatan Karakter dengan TVPaint Animation Pro	58
4.1.3 Perancangan dan Pemberian Efek dengan Adobe After Effect.....	79
4.1.4 Pengolahan Suara dengan Adobe Audition.....	63
4.1.5 Penggabungan Suara dan Animasi dengan Adobe Premiere Pro.....	64
4.2 Pasca Produksi	65
4.2.1 Editing	65
4.2.2 Encoding/Rendering.....	65
BAB V PENUTUP.....	67
5.1 Kesimpulan	67

5.2 Saran..... 69
DAFTAR PUSTAKA xi
LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	34
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	35
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> Film Animasi “Mask”	50
Tabel 3.4 Teks <i>Dubbing</i> “Mask”	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Video <i>Capture</i> Film “Caroline”	12
Gambar 2.2 Contoh Animasi <i>Sprite</i>	15
Gambar 2.3 <i>Squash</i> dan <i>Stretch</i>	17
Gambar 2.4 <i>Diagram Scene</i>	22
Gambar 2.5 Contoh <i>Storyboard</i>	26
Gambar 2.6 <i>Flash lessons, Talking and Mouth Movement</i>	28
Gambar 2.7 Aplikasi <i>KMPlayer</i>	30
Gambar 3.1 Tahapan Alur Proses Pra-produksi Film Animasi.....	39
Gambar 3.2 <i>Diagram Scene</i>	43
Gambar 3.3 Karakter Tokoh yang Digunakan	45
Gambar 3.4 Karakter dengan Efek Tambahan <i>Double-Exposure</i>	46
Gambar 3.5 <i>Screenplay/Script</i> Film Animasi “Mask”	49
Gambar 4.1 Skema Proses Produksi	55
Gambar 4.2 Tampilan <i>KMPlayer</i>	56
Gambar 4.3 Tampilan Proses Pengcapture-an Video pada <i>KMPlayer</i>	57
Gambar 4.4 Tampilan Hasil dari Pengcapture-an dengan <i>KMPlayer</i>	57
Gambar 4.5 Tampilan <i>TVPaint Pro</i>	58
Gambar 4.6 Pengaturan Awal untuk Memulai Teknik <i>Rotoscoping</i>	59
Gambar 4.7 Mengaplikasikan Teknik <i>Double-Exposure</i> pada animasi.....	60
Gambar 4.8 Pengaturan <i>Composition</i> pada <i>Adobe After Effect CS6</i>	61
Gambar 4.9 Pengaturan <i>Keyframe</i> pada <i>Adobe After Effect</i>	62
Gambar 4.10 Pengaturan Letak Membuat Efek <i>Double-Exposure</i>	62
Gambar 4.11 Proses Penghilangan <i>Noise</i> dengan <i>Adobe Audition</i>	64

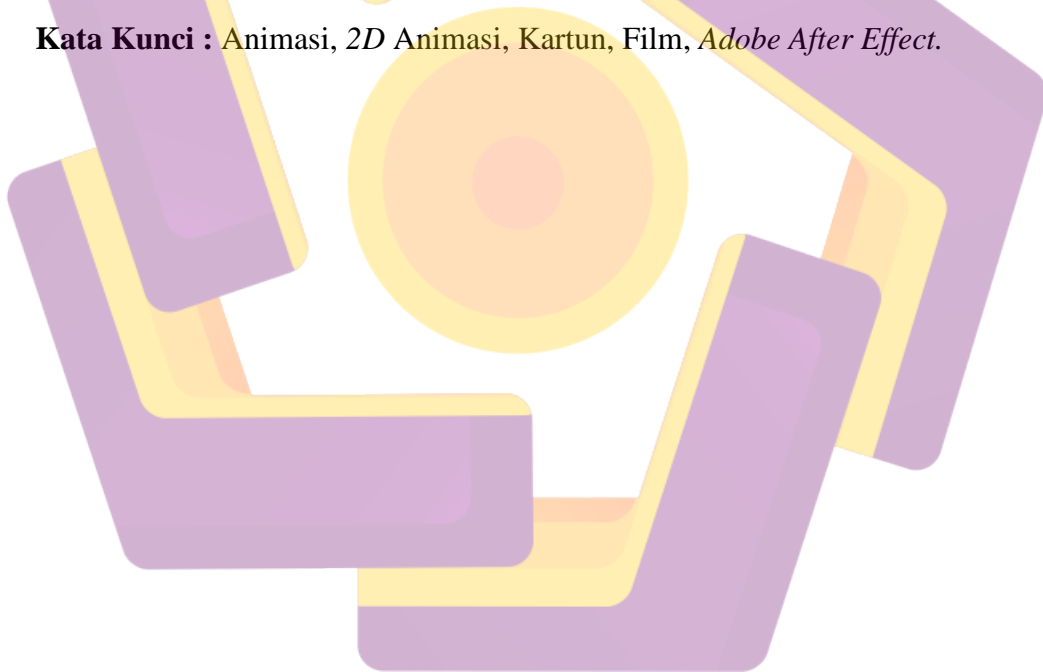
INTISARI

Animasi saat ini merupakan teknik yang sedang banyak digunakan dalam pembuatan sebuah karya film. Selain menampilkan hiburan, animasi juga menjelaskan suatu pesan yang diadopsi dari kehidupan sehari-hari namun kurang dapat dipahami sehingga hanya menampilkan hiburan semata. Maka dari itu, dibuatlah animasi sebagai media penyampaian pesan agar memiliki nilai manfaat baik itu secara audio visual maupun hanya berupa visual gambar untuk setiap individu yang secara tidak langsung mengajarkan mereka untuk menjadi dirinya sendiri.

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang sebuah film kartun yang khusus untuk mengajarkan betapa pentingnya menerima segala kekurangan dan kelebihan yang ada pada diri sendiri dengan tampil sebagai individu yang percaya diri tanpa perlu menjadi orang lain agar mendapat penerimaan dari lingkungan sekitar.

Hasil yang ingin dicapai yaitu terciptanya film kartun "Mask" yang dibuat menggunakan adobe after effect.

Kata Kunci : Animasi, 2D Animasi, Kartun, Film, *Adobe After Effect*.



ABSTRACT

Animation is now a technique that is being widely used in the making of a film work. In addition to featuring entertainment, animation also describes a message that is adopted from everyday life but less can be understood that only show mere entertainment. Therefore, they invented animation as a medium to deliver the message to have a benefit both in audio visual and only in the form of visual images for each individual that indirectly teach them to be themselves.

The aim of this thesis was to design a special cartoon movie to teach the importance of receiving all the shortcomings and advantages that exist in themselves by appearing as an individual who is confident without to be someone else in order to gain acceptance from the surrounding environment.

The results to be achieved is the creation of the cartoon movie "Mask" created using adobe after effect.

Keywords : *Animation, 2D Animation, Cartoon, Film, Adobe After Effect.*

