

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “TRASH” MENGGUNAKAN TEKNIK
CUT OUT ANIMATION**

SKRIPSI



disusun oleh

Bagus Iman Febrianto

12.11.6101

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “TRASH” MENGGUNAKAN TEKNIK
CUT OUT ANIMATION**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Bagus Iman Febrianto

12.11.6101

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “TRASH” MENGGUNAKAN
TEKNIK CUT OUT ANIMATION**

yang disusun oleh

Bagus Iman Febrianto

12.11.6101

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M. Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “TRASH” MENGGUNAKAN
TEKNIK CUT OUT ANIMATION**

yang disusun oleh

Bagus Iman Febrianto

12.11.6101

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom

NIK. 190302174

Dony Ariyus, M.Kom

NIK. 190302128

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 November 2015

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, 2 Desember 2015



Bagus Iman Febrianto

NIM. 12.11.6101

MOTTO

“Rasakan Proses, Maka hasil yang dibuat dapat dinikmati”

“Animasi yang baik merupakan animasi yang memiliki makna didalamnya,
sesingkat apapun animasi tersebut”

“Usaha dan Niat merupakan modal terbesar dalam menyelesaikan skripsimu”



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan jalan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Orang Tua tercinta Papa (Alm.Suwandi Rustaja) dan Mama (Marwindawati) atas doa dan dukungan serta kepercayaan penuh atas anaknya dalam menjalani perkuliahan hingga akhirnya dapat menyelesaikan kewajiban ini.
I love you Mom and Dad.
3. Saudara (abang dan adik) kandung tercinta Dandy Tresno Rahadjo, Marvienda N.P, dan Maysarah S.W yang selalu mendoakan dan memberikan semangat.
4. Untuk Ade Wati yang telah menemani perjalanan dari awal kuliah hingga kini dapat menyelesaikan Skripsi ini. Thank you so much.
5. Untuk sahabat spesial yaitu Restu Syahfitri, Galang NRA, Aditya Dwi Putra, Eka Putri, Nurhasima, Putri Wulandari, Fredian Simajuntak. Terima kasih atas dukungannya.
6. Untuk sahabat keluarga yang membantu, mendoakan dan mendukung selama skripsi yaitu Anjay Family serta anak kontrakan yang tergokil dan sahabat lainnya yang tak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas semuanya.

7. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom sebagai pembimbing yang telah membantu selama skripsi berlangsung. Terima Kasih atas kritik, saran yang membangun sehingga saya dapat mendapatkan hasil yang memuaskan.
8. 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.
9. Ariana Grande sebagai penyanyi digital yang selalu menemani saya dalam mengerjakan skripsi ini hingga kelar.
10. Terima kasih kepada Dota 2 yang memberikan saya tempat penghilang stress saat menjalani skripsi.
11. Seluruh pihak yang tak bisa disebutkan satu perasatu, 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 “Trash” Menggunakan Teknik Cut Out Animation”. 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. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas bimbingan, serta kritik, saran dan kemudahan yang telah diberikan.
4. Bapak Ibu Dosen dan seluruh staff serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan kemudahan selama menuntut ilmu.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu kritik

dan saran yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan animasi 2D.



Yogyakarta, 20 November 2015

Bagus Iman Febrianto

12.11.6101

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Pembuatan Film Kartun.....	4

1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....		6
2.1	Pengertian Film Kartun	6
2.2	Prinsip - prinsip Animasi.....	7
2.2.1	<i>Squash And Stretch</i>	7
2.2.2	<i>Anticipation</i>	8
2.2.3	<i>Staging</i>	8
2.2.4	<i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	9
2.2.5	<i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	10
2.2.6	<i>Slow In – Slow Out</i>	11
2.2.7	<i>Arcs</i>	11
2.2.8	<i>Secondary Action</i>	12
2.2.9	<i>Timing</i>	13
2.2.10	<i>Exaggeration</i>	13
2.2.11	<i>Solid Drawing</i>	14
2.2.12	<i>Appeal</i>	15
2.3	Teknik Animasi	15
2.4	Film Animasi 2 Dimensi	16
2.4.1	Film Animasi sel (<i>Cell Technique</i>).....	16
2.4.2	Film Animasi potongan (<i>Cut Out Animation</i>)	16
2.4.3	Film Animasi Bayangan (<i>Silhouette Animation</i>).....	18

2.4.4	Film Animasi Kolase (<i>Collage Animation</i>)	18
2.5	Film Animasi 3 Dimensi	18
2.5.1	Animasi Boneka (<i>Puppet Animation</i>)	18
2.5.2	Piksilasi (<i>Pixilation</i>)	18
2.6	Proses Pembuatan Film Kartun	19
2.6.1	Pembuatan Cerita	19
2.6.2	Pembuatan Karakter	19
2.6.3	Pembuatan <i>Storyboard</i>	19
2.6.4	Pembuatan <i>Animatic</i>	19
2.6.5	Pengeditan <i>Animatic</i>	19
2.6.6	Perekaman Suara	20
2.6.7	Pembuatan Animasi berdasarkan <i>Animatic</i>	20
2.7	<i>Software</i> yang Digunakan	20
2.7.1	Adobe Flash CS6	20
2.7.2	Adobe Audition CS6	21
2.7.3	Celtx	22
2.7.4	Swivel	23
BAB III		24
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	24
3.1.1	Kebutuhan Perangkat keras (<i>Hardware</i>)	24
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	25

3.2	Pra Produksi	25
3.2.1	Ide	25
3.2.2	Screenply / Script.....	25
3.2.3	Pembuatan Karakter.....	28
3.2.4	<i>Background</i>	30
3.2.5	<i>Storyboard</i>	31
3.2.6	<i>Storyboard Animatic</i>	32
3.2.7	Rancangan Pemisahan Gambar	32
BAB IV	34
4.1	Produksi.....	34
4.1.1	<i>Drawing</i>	34
4.1.2	<i>Coloring</i>	36
4.1.3	Penerapan Teknik	38
4.1.4	Pembuatan Animasi (<i>Animating</i>).....	39
4.1.5	<i>Editing</i>	41
4.2	PascaProduksi.....	42
4.2.1	<i>Sound Effect dan Background Music</i>	42
4.2.2	<i>Rendering</i>	44
4.2.3	<i>Publish ke Youtube</i>	47
BAB V	52
5.1	Kesimpulan.....	52

5.2 Saran.....52

DAFTAR PUSTAKA54

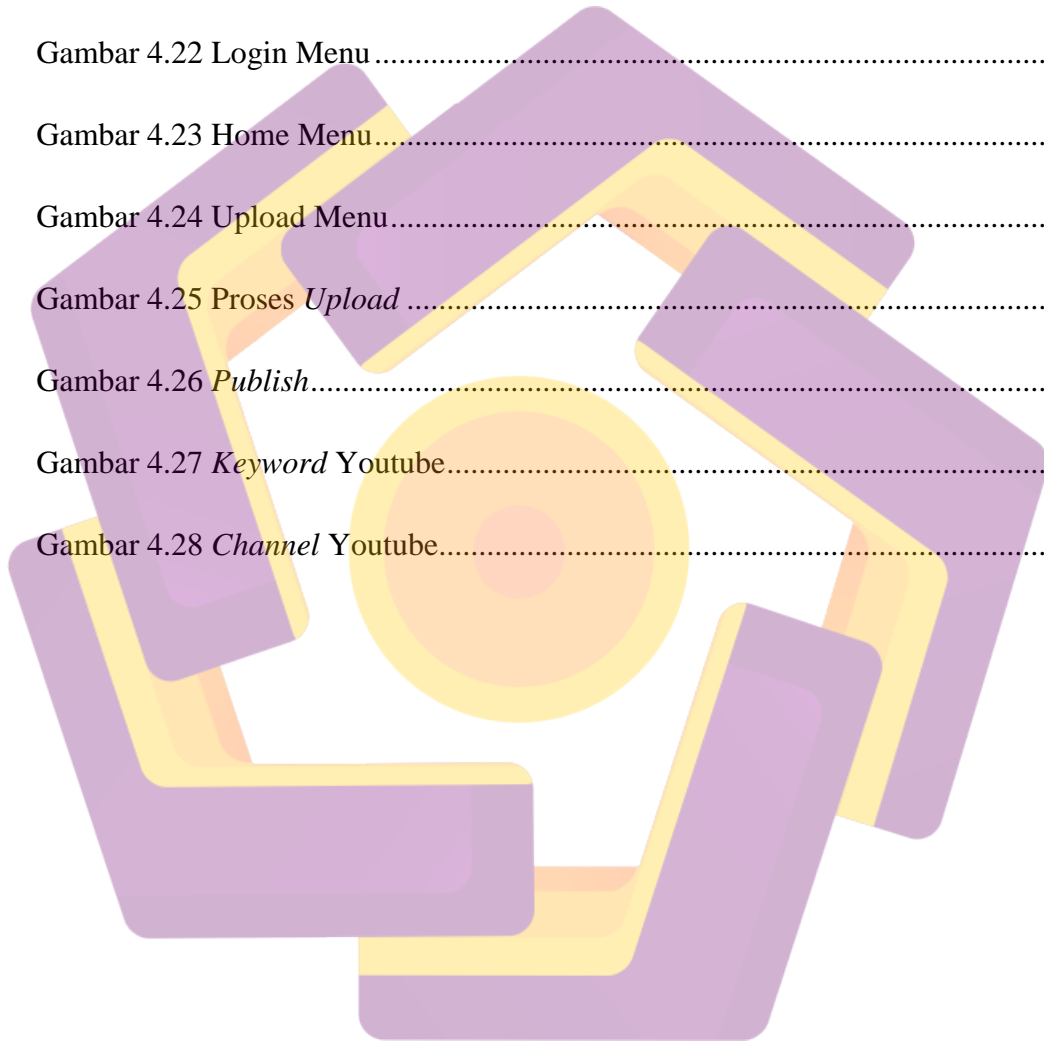


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash And Stretch</i>	7
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	8
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	9
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	10
Gambar 2.5 <i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	10
Gambar 2.6 <i>Slow In – Slow Out</i>	11
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	12
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	12
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	13
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	14
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	14
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	15
Gambar 2.13 <i>South Park</i>	16
Gambar 2.14 <i>Adobe Flash CS6</i>	21
Gambar 2.15 <i>Adobe Audition CS6</i>	22
Gambar 2.16 <i>Celtx</i>	22
Gambar 2.17 <i>Swivel</i>	23
Gambar 3.1 <i>Sketsa Andy</i>	28
Gambar 3.2 <i>Karakter</i>	29
Gambar 3.3 <i>Perancangan Warna Karakter</i>	30

Gambar 3.4 Background	30
Gambar 3.5 Storyboard	31
Gambar 3.6 Storyboard <i>Animatic</i>	32
Gambar 3.7 Rancangan Pemisahan Gambar	33
Gambar 4.1 <i>Brush Tools</i>	35
Gambar 4.2 <i>Bucket Color</i>	35
Gambar 4.3 Sketsa Digital Andy	36
Gambar 4.4 Sketsa Digital Andy Solid	36
Gambar 4.5 <i>Coloring</i> gagal	37
Gambar 4.6 <i>Coloring</i> Berhasil	37
Gambar 4.7 <i>Coloring</i> Andy	37
Gambar 4.8 Pemisahan Gambar	38
Gambar 4.9 Penerapan Teknik	39
Gambar 4.10 Point pada <i>Free Transform Tool</i>	40
Gambar 4.11 Proses Pergerakan Karakter	40
Gambar 4.12 <i>Remove Frame</i>	41
Gambar 4.13 Youtube <i>Music Library</i>	42
Gambar 4.14 <i>Audition Delete Tools</i>	43
Gambar 4.15 <i>Audition Fade Out</i>	43
Gambar 4.16 Penerapan <i>Fade Out</i>	44
Gambar 4.17 Tampilan Swivel	45

Gambar 4.18 Menu <i>Source</i>	45
Gambar 4.19 Menu Video.....	46
Gambar 4.20 Menu Audio.....	47
Gambar 4.21 Format Youtube.....	47
Gambar 4.22 Login Menu.....	48
Gambar 4.23 Home Menu.....	48
Gambar 4.24 Upload Menu.....	49
Gambar 4.25 Proses <i>Upload</i>	50
Gambar 4.26 <i>Publish</i>	50
Gambar 4.27 <i>Keyword</i> Youtube.....	51
Gambar 4.28 <i>Channel</i> Youtube.....	51



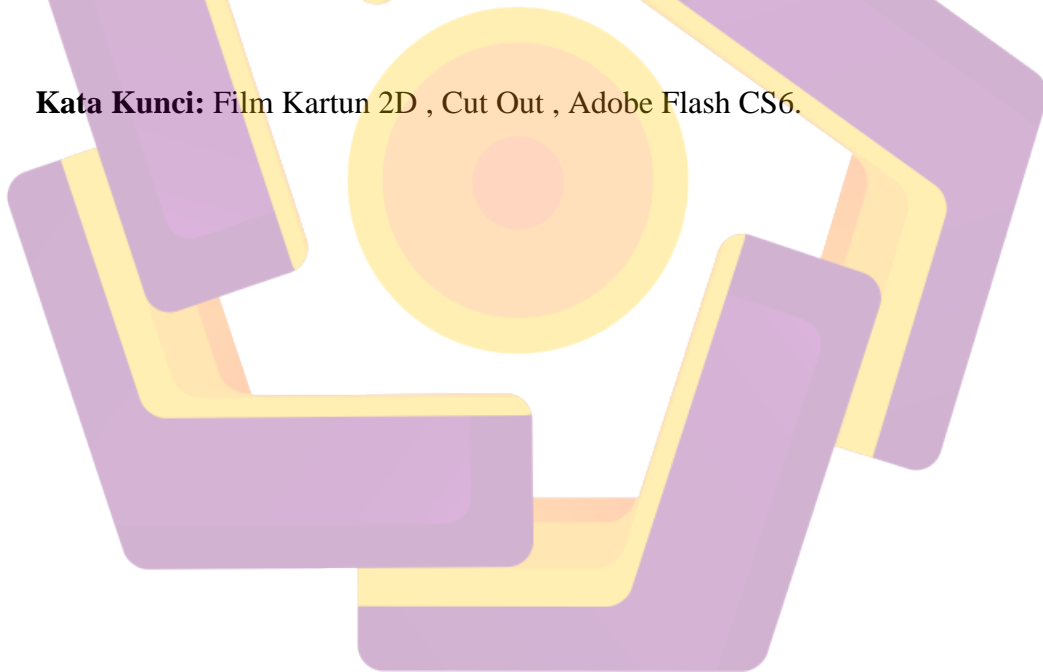
INTISARI

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. Kartun juga merupakan 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 Trash menceritakan tentang salah satu kebiasaan seseorang yaitu membuang sampah. Irgan musik dan efek suara merupakan nyawa dari Film kartun Trash, karna dalam prosesnya tidak menggunakan dialog (Animasi Bisu).

Kata Kunci: Film Kartun 2D, Cut Out, Adobe Flash CS6.



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. Cartoon is also a medium of entertainment and learning quite easily 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 part on the character figure consists of the head, neck, torso, two arms and two legs. However, the piece parts can be adjusted depending on the guidance of the story, can be made less than 7 pieces or more.

Trash cartoon film tells the story of one of the habits of a person in the trash. Music and sound effects the lives of cartoon Trash, because the process is not using the dialog (Animation Mute).

Keywords: *2D Cartoon Movie, Cut Out, Adobe Flash CS6*

