

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN 2D
“ANAK DURHAKA” DENGAN METODE
PERGERAKAN FRAME**

SKRIPSI



disusun oleh

Luhur Budhy Hartono

14.21.0837

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN 2D
“ANAK DURHAKA” DENGAN METODE
PERGERAKAN FRAME**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Luhur Budhy Hartono

14.21.0837

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN 2D
“ANAK DURHAKA” DENGAN METODE
PERGERAKAN FRAME**


yang disusun oleh

Luhur Budhy Hartono

14.21.0837

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN
SKRIPSI
ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN 2D
“ANAK DURHAKA” DENGAN METODE
PERGERAKAN FRAME

yang disusun oleh

Luhur Budhy Hartono

14.21.0837

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 September 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 September 2015



Luhur Budhy Hartono
14.21.0837

MOTTO

“Tidak ada yang bisa mengalahkan kekuatan cinta yang murni dan tulus. Cinta yang mendalam menebarkan energi positif yang tidak hanya mengubah hidup seseorang tetapi juga menerangi kehidupan orang banyak.”

“Sahabat yang terbaik adalah mereka yang bisa mengisi kekuranganmu, bukan untuk mengisi kekosonganmu.”

“Nothing Is Impossible! Never too late as we want to try”



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Allah SWT yang selalu melimpahkan Rahmad dan KaruniaNya yang tidak pernah putus kepada seluruh umatNya di muka bumi ini
- Kedua orang tua saya, Bapak Budi Winarso dan Ibu Sri Aminah yang tak pernah mengeluh serta sabar dalam memberikan dukungan, motivasi, semangat, dan ikhlas meneteskan air matanya dalam setiap doa untuk memohon agar anaknya selalu mendapatkan yang terbaik
- Kakak dan Adik saya, serta sanak saudara yang telah mendoakan serta memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini
- Dosen Pembimbing Bapak Hanif Al Fatta yang telah sabar mendampingi saya dari awal bimbingan hingga pada proses pendadaran. Terimakasih atas semua saran, kritik dan masukan yang telah mengiringi saya saat bimbingan
- Terimakasih kepada Ncus yang telah membantu dan membimbing proses pembuatan animasi. Firman dan Upie yang membantu simulasi Tanya jawab pendadaran. Dan teman-teman yang memberikan doa serta semangat.
- Kampus tercinta STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman dalam menjalani kehidupan untuk menjadi lebih baik lagi.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmad, Hidayah, dan KaruniaNya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “ANAK DURHAKA” DENGAN METODE PERGERAKAN FRAME” dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah program studi strata 1 (S1) dan mendapatkan gelar Sarjana Komputer.

Dalam penyusunan Laporan Skripsi ini tidak terlepas dukungan dari berbagai pihak serta bimbingan moral dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat. Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sudarmawan, MT, selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan saran selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang selama masa study telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

5. Orang tua, keluarga dan teman-teman yang telah banyak memberikan bantuan moril, materil, arahan dan selalu mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.

Penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang ada pada penulis dan banyaknya kekurangan dalam penyusunan laporan Skripsi ini, untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan.

Penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan kita semua, khususnya bagi teman-teman Teknik Informatika dan rekan-rekan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang sudah lulus maupun yang masih dalam proses studi.

Wassalamualaikum Wr. Wb

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Sejarah Animasi	7
2.2.1 Masa Awal.....	7
2.2.2 Animasi Modern	8
2.3 Dasar Dasar Animasi.....	9
2.4 Jenis Jenis Animasi	9
2.4.1 Berdasarkan Gambar Yang Digerakkan	10
2.4.2 Berdasarkan Metode Pergerakan Gambar	11
2.4.3 Berdasarkan Material Yang Digunakan	12

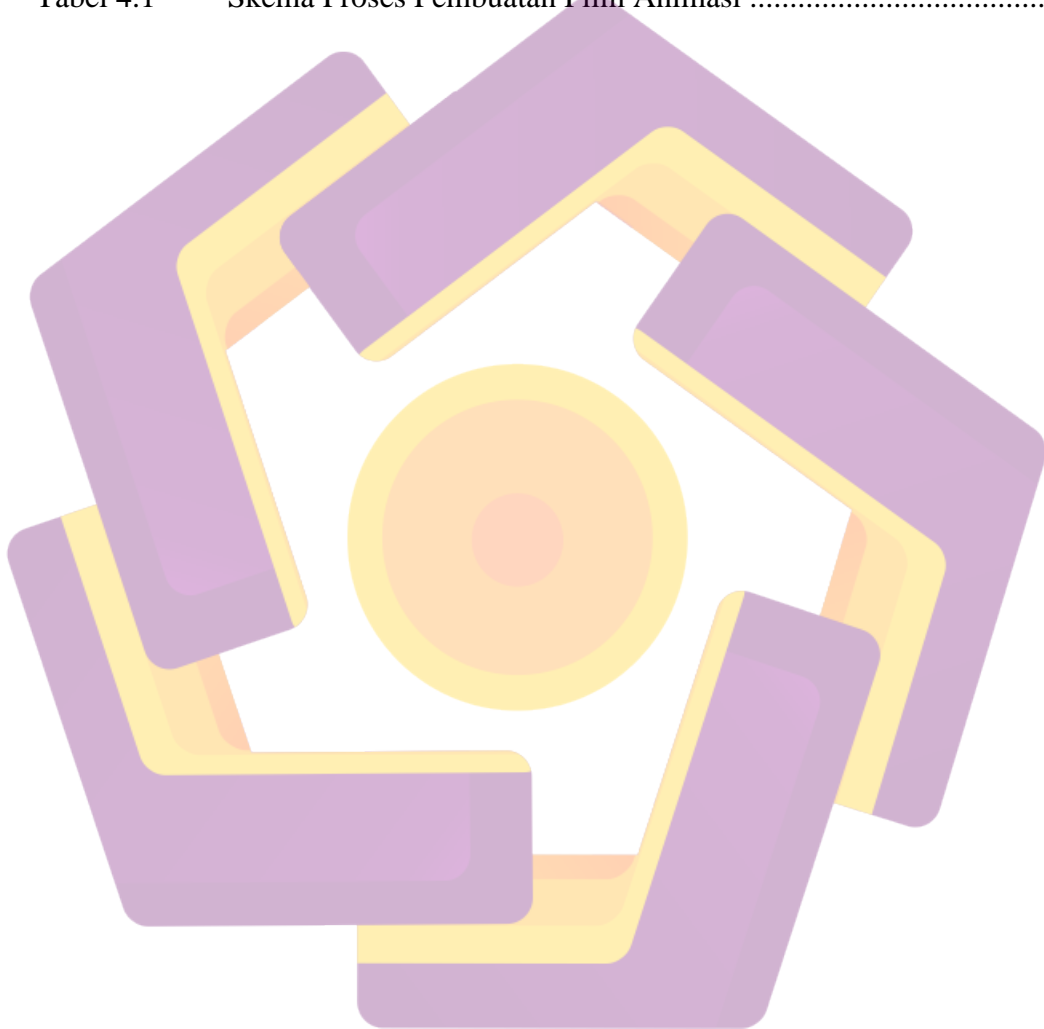
2.4.4	Berdasarkan Hasil Akhir Pembuatan Animasi	13
2.5	Manfaat Animasi	14
2.5.1	Media Hiburan	14
2.5.2	Media Presentasi	14
2.5.3	Media Iklan/Promosi	15
2.5.4	Media Ilmu Pengetahuan	15
2.5.5	Media Bantu/Tools	16
2.5.6	Media Pelengkap	16
2.6	Tahapan Pembuatan Film Kartun.....	17
2.6.1	Pra Produksi.....	17
2.6.1.1	Ide Cerita.....	17
2.6.1.2	Breakdown	17
2.6.1.3	Karakter.....	17
2.6.1.4	Storyboard.....	17
2.6.2	Produksi.....	17
2.6.2.1	Scaning.....	17
2.6.2.2	Key Animation.....	18
2.6.2.3	In Between	18
2.6.2.4	Background	18
2.6.2.5	Coloring	18
2.6.2.6	Dubbing.....	18
2.6.3	Pasca Produksi.....	18
2.6.3.1	Editing Animasi	18
2.6.3.2	Composing	18
2.6.3.3	Musik dan Sound	18
2.6.3.4	Rendering.....	18
2.7	Prinsip Animasi.....	19
2.7.1	Squash and Strecth.....	19
2.7.2	Anticipation	19
2.7.3	Timing	19
2.7.4	Slow In and Slow Out.....	19

2.7.5	Arc	20
2.7.6	Follow Through and Overlapping Action	20
2.7.7	Secondary Action	20
2.7.8	Exaggeration	20
2.7.9	Staging	20
2.7.10	Straight Ahead Action and Pose To Pose	20
2.7.11	Appeal	21
2.7.12	Solid Drawing	21
2.8	Perangkat Lunak Yang Digunakan	21
2.8.1	Adobe Flash CS6	21
2.8.2	Adobe Premiere CS3	22
2.8.3	Adobe Photoshop CS6	23
2.8.4	Adobe After Effect CS3	24
2.8.5	Adobe Audition	25
BAB III METODE PENELITIAN.....		27
3.1	Gambaran Cerita	27
3.2	Rancangan Pembuatan Film Animasi	28
3.2.1	Ide	28
3.2.2	Tema	29
3.2.3	Rahasia Langkah Proses Adaptasi	29
3.2.3.1	Satu Kata	29
3.2.3.2	Logline	30
3.2.3.3	Sinopsis	30
3.2.3.4	Naskah	35
3.2.3.5	Konsep Desain	44
3.2.4	Storyboard	44
3.2.5	Merancang Desain Tokoh	73
3.2.6	Merancang Warna Tokoh	74
3.2.7	Membuat Desain Standar Properti dan Vegetasi	75
3.2.8	Layout	75
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	76

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	78
4.1 Implementasi	78
4.2 Skema Pembuatan Film Animasi	78
4.3 Produksi	79
4.3.1 Drawing	79
4.3.2 Coloring	81
4.3.3 Editing	82
4.4 Pasca Produksi	85
4.4.1 Pengisian Suara	85
4.4.2 Musik	86
4.4.3 Penggabungan Video	86
4.4.4 Rendering	89
BAB V PENUTUP	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Storyboard.....	44
Tabel 3.2	Perangkat Keras	76
Tabel 3.3	Perangkat Lunak.....	77
Tabel 4.1	Skema Proses Pembuatan Film Animasi	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Animasi “Gertie The Dinosaur”	8
Gambar 2.2	Contoh Animasi 2D	10
Gambar 2.3	Contoh Animasi 3D	11
Gambar 2.4	Contoh Animasi Objek.....	11
Gambar 2.5	Tampilan Adobe Flash CS6	22
Gambar 2.6	Tampilan Adobe Premiere CS3	23
Gambar 2.7	Tampilan Adobe Photoshop CS6.....	24
Gambar 2.8	Tampilan Adobe After Effect CS3.....	25
Gambar 2.9	Tampilan Adobe Audition.....	26
Gambar 3.1	Desain Tokoh	74
Gambar 3.2	Warna Tokoh.....	74
Gambar 3.3	Baju dan Tas Ibu	75
Gambar 3.4	Layout Dari Sebuah Cuplikan Adegan	76
Gambar 4.1	Drawing Menggunakan Pensil	80
Gambar 4.2	Tracing Gambar	80
Gambar 4.3	Sebelum Pewarnaan	82
Gambar 4.4	Setelah Pewarnaan	82
Gambar 4.5	Pembuatan Project Baru.....	83
Gambar 4.6	Timeline Adobe After Effect	84
Gambar 4.7	Proses Export/Render ke AVI.....	85
Gambar 4.8	Proses Dubbing	86
Gambar 4.9	Tampilan New Project.....	87
Gambar 4.10	Tampilan Video Pada Jendela Timeline	88
Gambar 4.11	Letak Sound dan Video.....	88
Gambar 4.12	Video Transitions	89
Gambar 4.13	Adobe Media Encoder.....	90
Gambar 4.14	Export Setting	91
Gambar 4.15	Proses Rendering.....	91

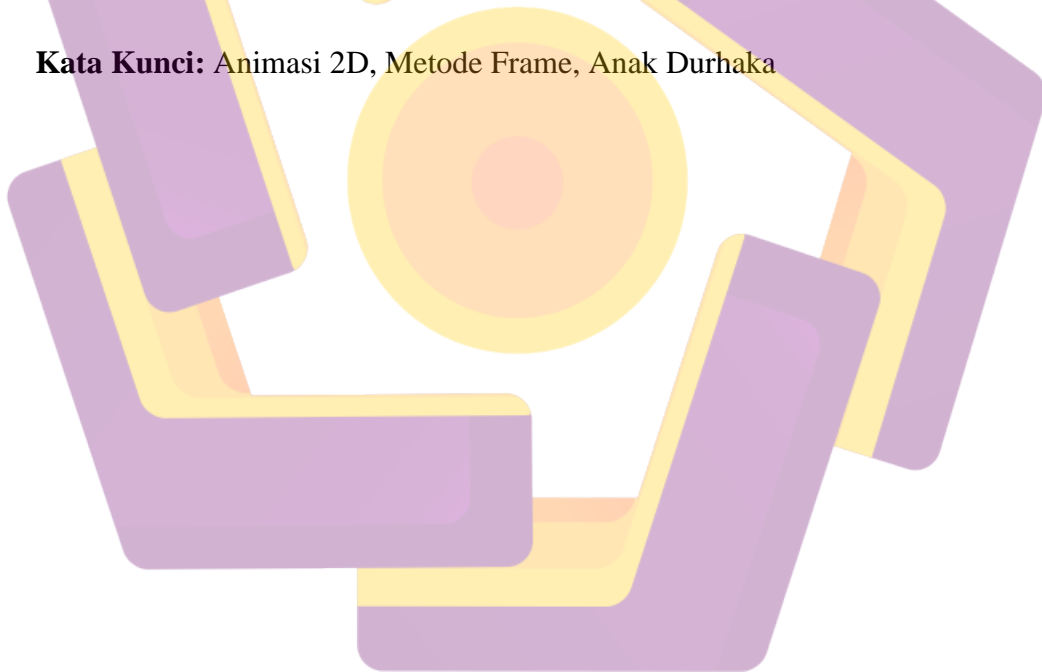
INTISARI

Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi (illusion) bagi pergerakan dengan memaparkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (progressively) pada kadar yang tinggi. Ada banyak metode pergerakan gambar dalam membuat suatu animasi, salah satunya metode pergerakan animasi frame, seperti dalam pembuatan film animasi 2D “anak durhaka”.

Animasi frame adalah animasi dengan pergerakan berdasarkan tampilan yang diurutkan gambar yang dianimasikan. Sebagai contoh, proyektor film di bioskop dengan kecepatan tayang gambar 24 fps (frame per second), sebagai nilai batas bawah saat mata tidak melihat perpindahan gambar antar frame.

Film animasi 2D ini menceritakan seorang anak yang durhaka kepada ibunya sendiri, karena kondisi keuangan mereka yang serba kekurangan. Tujuan dari film ini untuk memberikan pelajaran bahwa kita tidak boleh menjadi anak yang durhaka kepada orang tua yang melahirkan dan membesarkan kita.

Kata Kunci: Animasi 2D, Metode Frame, Anak Durhaka



ABSTRACT

Animation is a collection of images are processed so as to produce motion. Realize the illusion of animation for movement by describing the sequence of images that change little by little (progressively) at high levels. There are many methods of image movement in making an animation, one method of movement of animation frames, such as in the manufacture of a 2D animated movie "Anak Durhaka".

Animation is a frame based animation to display the sorted movement animated image. For example, a movie projector with a running speed of 24 fps images (frames per second), as the lower limit value when the eye does not see the transfer of images between frames.

This 2D animated film about a girl who rebel against his own mother, because of their financial condition of deprivation. The purpose of this film to give us a lesson that should not be a child of disobedience to parents who give birth and raise us.

Keyword: 2D Animated, Frame Method, Rebellious Child

