

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D PERSAHABATAN ULAT
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Kartika Sekar Dewi

09.11.2614

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

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D PERSAHABATAN ULAT
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Kartika Sekar Dewi

09.11.2614

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D PERSAHABATAN ULAT
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang disusun oleh

Kartika Sekar Dewi

09.11.2614

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Agustus 2015

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN FILM KARTUN 2D PERSAHABATAN ULAT
MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

yang disusun oleh
Kartika Sekar Dewi
09.11.2614

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 September 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

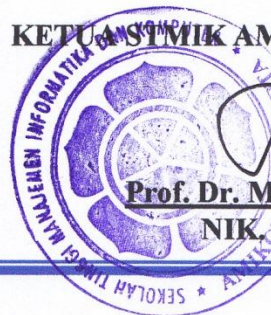
Robert Marco, MT
NIK. 190302228

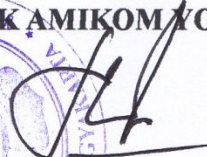
Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 September 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA




Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

SURAT 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, 12 September 2015



Kartika Sekar Dewi
09.11.2614

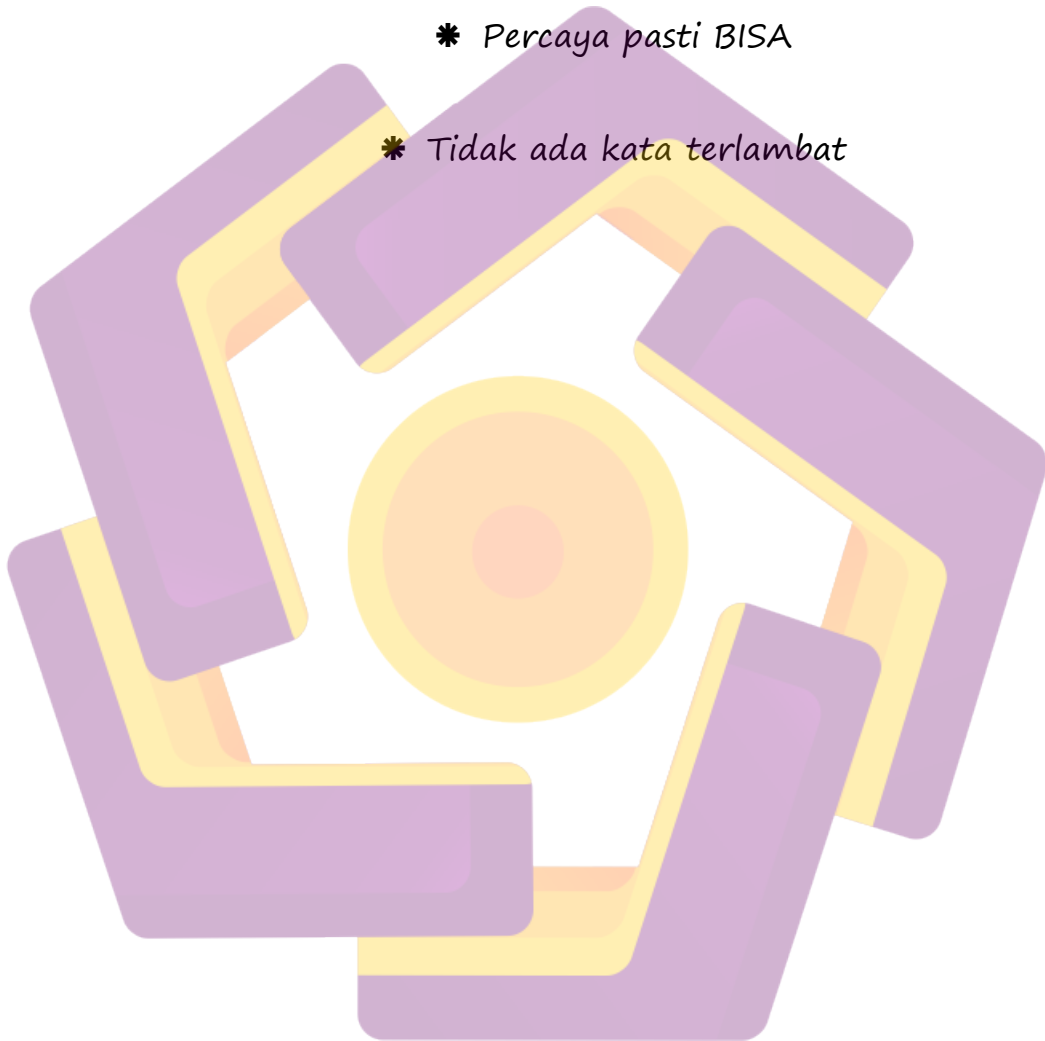
HALAMAN MOTTO

* Tidak ada kata "TIDAK BISA" Sebelum menCOBA

* Doa, Usaha, Iman, Taqwa

* Percaya pasti BISA

* Tidak ada kata terlambat



HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk dan selalu menuntunku kearah cahaya keagungan dan rahmat-Nya sehingga skripsi ini bisa selesai,Alhamdulillah..
2. Nabi muhamad SAW sebagai suri tauladanku
3. Bapak Suramto dan Ibu Tien, yang selalu memberiku kasih sayang dan Motivasi sehingga tugas akhir ini bisa selesai. Aku sayang Bapak dan Ibu maafin Dewi terlalu karna terlalu lama.
4. Mbah putriku yang ku sayang. Matur Suwun Mbah.
5. Terimakasih“7 Bersaudara” Mbak Sari, Mas Kelik, Mas Giri, Dek Sigit, Dek Putra, Dek Ayu yang cantik yang tambah Ndut aja terimakasih atas suport dan doannya. Tidak lupa Kakak Iparku Mas Asep, anggota keluarga baru.
6. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbingku, terimakasih buat bimbingannya dan semua ilmunya.
7. Teman-temanku kostku yang dahulu yang dah lulus duluan hehehehehe..... Aku dah nyusul walau sedikit terlambat dan Adik kostku Eka, Temenku Emjie makasih buat panduannya.
8. Teman 09-S1TI 01, teman seperjuangan saat belajar di Kampus UNGU.
9. Spesial buat Rio Joko Sunardianto, terimakasih banyak atas dukungan semuanya, urutan terakhir bukan berarti ga spesial, ga berarti atau gag dianggap... itu karena aku malu mau ucapin ... maaf menunggu terlalu lama,maaf karena sering marah-marah, sampe titik terakhir dukungan dari kamu sangat berarti. TERIMAKASIH BANYAK ya yank.

10. Buat Almarhum Mbah Joyo Kakung/putri dan Mbah Mangun Kakung serta Almarhum adekku Ani, Aku sayang kalian. Walau kita ditempat berbeda, Allah menempatkan kalian di tempat terindah di Surga. Aku Sayang Kalian.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Perancangan Film Kartun 2D Persahabatan Ulat Menggunakan Adobe Flash”.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terimakasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Pengertian Film.....	7
2.1.1 Jenis-jenis Film.....	7
2.1.2 Jenis – Jenis Film Pendek	7
2.2 Pengertian Animasi	8
2.3 Pengertian Kartun.....	8
2.4 Prinsip Animasi.....	8
2.4.1 Mengkerut dan Merenggang (<i>Squash and Stretch</i>)	8
2.4.2 Ancang-ancang (<i>Anticipation</i>).....	9
2.4.3 Sajian (<i>Staging</i>).....	9

2.4.4	Gerakan Berkelanjutan (<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>)..	10
2.4.5	Gerakan Penutup Sebelum Diam/Berhenti (<i>Follow Through and Overlapping Action</i>)	11
2.4.6	Gerakan Melambat (<i>Slow In and Slow Out</i>)	12
2.4.7	Gerakan Lengkungan (<i>Arcs</i>)	12
2.4.8	Gerakan Pelengkap (<i>Secondary Action</i>)	13
2.4.9	Waktu/Tempo (<i>Timing</i>)	14
2.4.10	Melebih – lebihkan (<i>Exaggeration</i>)	15
2.4.11	Gambar Sempurna (<i>Solid Drawing</i>)	16
2.4.12	Daya Tarik Karakter (<i>Appeal</i>)	16
2.5	Jenis – Jenis Animasi	17
2.5.1	Tradisional Animation (<i>2D Animation</i>)	17
2.5.2	Stop Motion Animation	17
2.5.3	Computer Graphics Animation (<i>3D Animation</i>)	18
2.6	Teknik - Teknik Animasi	18
2.6.1	Animasi ‘sel’ (<i>Cel Animation</i>)	18
2.6.2	Animasi <i>Frame</i>	18
2.6.3	Animasi <i>Sprite</i> (<i>Sprite Animation</i>)	18
2.6.4	Animasi <i>Path</i>	19
2.6.5	Animasi <i>Spline</i>	19
2.6.6	Animasi Vektor	19
2.6.7	Animasi Boneka (<i>Clay</i>)	20
2.6.8	Animasi <i>Digital</i>	20
2.6.9	Animasi <i>Morphing</i>	20
2.6.10	Animasi Karakter	20
2.7	Proses Pembuatan Film Animasi	21
2.7.1	Pra Produksi	21
2.7.2	Produksi	24
2.7.3	Pasca Produksi	26
BAB III PERANCANGAN		27
3.1	Kebutuhan Sistem	27

3.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	27
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	28
3.1.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (SDM).....	28
3.2	Pra-Produksi.....	31
3.2.1	Tema Film.....	31
3.2.2	Logline	31
3.2.3	Pembuatan Sinopsis	32
3.2.4	Perancangan Karakter	34
3.2.5	Sketsa Lingkungan (Background)	37
3.2.6	Skenario	37
3.2.7	Storyboard.....	45
BAB IV PEMBAHASAN.....		50
4.1	Produksi	50
4.1.1	Menggambar Karakter dan Backgroud.....	51
4.1.2	Membuat animasi.....	53
4.1.3	Menambahkan Audio.....	58
4.1.4	Menyatukan dan Mengedit Video dan Audio.....	59
4.2	PASCA PRODUKSI.....	61
4.2.1	Rendering.....	62
4.2.2	Test Broadcasting	63
BAB V PENUTUP.....		67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA		xvi

DAFTAR TABEL

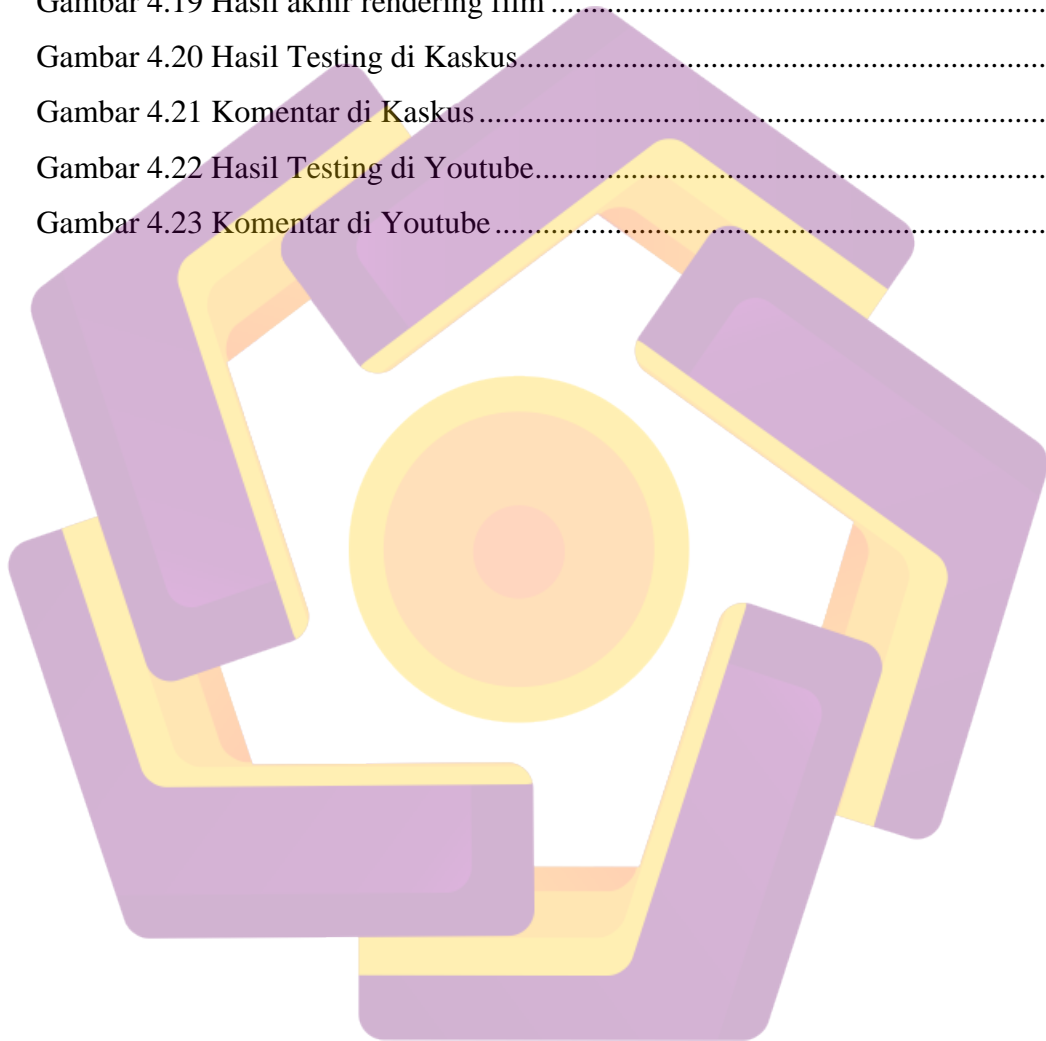
Tabel 3.1 Naskah Skenario	38
Tabel 3.2 Storyboard “Persahabatan Ulat”	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch	9
Gambar 2.2 Anticipation	9
Gambar 2.3 Staging.....	10
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	11
Gambar 2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	11
Gambar 2.6 <i>Slow In dan Slow Out</i>	12
Gambar 2.7 Arcs	13
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	15
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	15
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	16
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	17
Gambar 2.13 <i>Storyboard</i>	24
Gambar 2.14 Ekspresi	25
Gambar 3.1 Sketsa karakter Bobby “Persahabatan Ulat”	35
Gambar 3.2 Sketsa karakter Toby “Persahabatan Ulat”	36
Gambar 3.3 Sketsa Background.....	37
Gambar 4.1 Proses Produksi	50
Gambar 4.2 Tool-tool pada Adobe Flash CS3	51
Gambar 4.3 Pembuatan Background di Adobe Flash CS3	52
Gambar 4.4 Karakter Bobby yang dibuat di Adobe Flash CS3	53
Gambar 4.5 Karakter Toby yang di buat di Adobe Flash CS3	53
Gambar 4.6 Timeline Adobe Flash CS3	54
Gambar 4.7 Letak titik anchor point	54
Gambar 4.8 Perubahan titik anchor point untuk membuat gerakan ekor.....	55
Gambar 4.9 Perubahan titik anchor point untuk membuat gerakan kepala	55
Gambar 4.10 Membuat perubahan gerakan mulut.....	56
Gambar 4.11 Pembuatan <i>in-betweening</i> dalam salah satu scene di film persahabatan ulat.....	57
Gambar 4.12 Pengaturan Dimensions export file .swf ke file .avi	58
Gambar 4.13 Capture Sound yang di Download	58

Gambar 4.14 Video setting	59
Gambar 4.15 <i>Import</i> file ke Adobe Premiere Pro CS3	60
Gambar 4.16 Letak file yang di <i>Import</i> dan didrag ke Adobe Premiere Pro CS3	60
Gambar 4.17 Penambahan efek transisi	61
Gambar 4.18 Rendering	62
Gambar 4.19 Hasil akhir rendering film	63
Gambar 4.20 Hasil Testing di Kaskus	64
Gambar 4.21 Komentar di Kaskus	64
Gambar 4.22 Hasil Testing di Youtube	65
Gambar 4.23 Komentar di Youtube	65



INTISARI

Di era globalisasi saat ini, multimedia berkembang begitu pesat dan menjadi bagian yang tidak bisa lepas dari segala aktivitas keseharian manusia. Multimedia memiliki peranan penting dalam mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, suara, animasi maupun video. Hal ini disebabkan salah satunya karena multimedia mampu mengemas suatu produk menjadi lebih menarik dan hidup (*animated*).

Meskipun tren animasi dewasa ini lebih mengarah pada teknologi 3D, tidak serta merta membuat kartun animasi 2D kehilangan peminat. Di Indonesia sendiri tayangan kartun 2D banyak peminatnya mulai dari anak-anak hingga dewasa. Karya animasi 2D bahkan menjadi salah satu penggerak industri ekonomi kreatif. Sayangnya industri kreatif di bidang animasi 2D di Indonesia masih didominasi oleh produk dari luar negeri terutama Jepang. Padahal Indonesia memiliki banyak sumber daya kreatif baik manusia maupun ide cerita.

Dari sinilah, penulis tertarik untuk membuat film kartun 2D “Persahabatan Ulat”. Film kartun ini dibuat dengan menggunakan Adobe Flash dan Adobe Premiere Pro. Dengan tool-tool yang ada dalam aplikasi tersebut penulis berusaha memberikan animasi film kartun yang bisa menarik dan menghibur untuk semua kalangan usia.

Kata Kunci : Film, Kartun, Animasi 2D

ABSTRACT

In the current era of globalization, multimedia developed so rapidly and become a part that can not be separated from all the daily activities of man. Multimedia has an important role in changing the way humans interact with computers is through media images, text, sound, animation and video. This is caused partly because multimedia is able to package a product becomes more attractive and alive (animated).

Although the animation trend today is more directed to the 3D technology, does not necessarily make 2D animated cartoon enthusiasts loss. In Indonesia alone 2D cartoon shows a lot of demand ranging from children to adults. 2D animation work even become one of the driving creative economy industry. Unfortunately the creative industries in the field of 2D animation in Indonesia is still dominated by products from abroad, especially Japan. Though Indonesia has a lot of creative resources both human and story ideas.

From this, the authors are interested in creating a 2D cartoon film "Friendship caterpillar". Cartoons are created using Adobe Flash and Adobe Premiere Pro. With the tools that exist in the application writer trying to give an animated cartoon that could be interesting and entertaining for all ages.

KEYWORD : *Film, Cartoon, 2D Animation*

