

PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI BALAS BUDI

SKRIPSI



disusun oleh

Andika Christmas Sinuhaji

11.22.1391

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI BALAS BUDI

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Andika Christmas Sinuhaji

11.22.1391

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI BALAS BUDI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andika Christmas Sinuhaji

11.22.1391

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 4 Juni 2015

Dosen Pembimbing



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI BALAS BUDI

yang disusun oleh

Andika Christmas Sinuhaji

11.22.1391

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Juli 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M.Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Agustus 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, 12 Agustus 2015

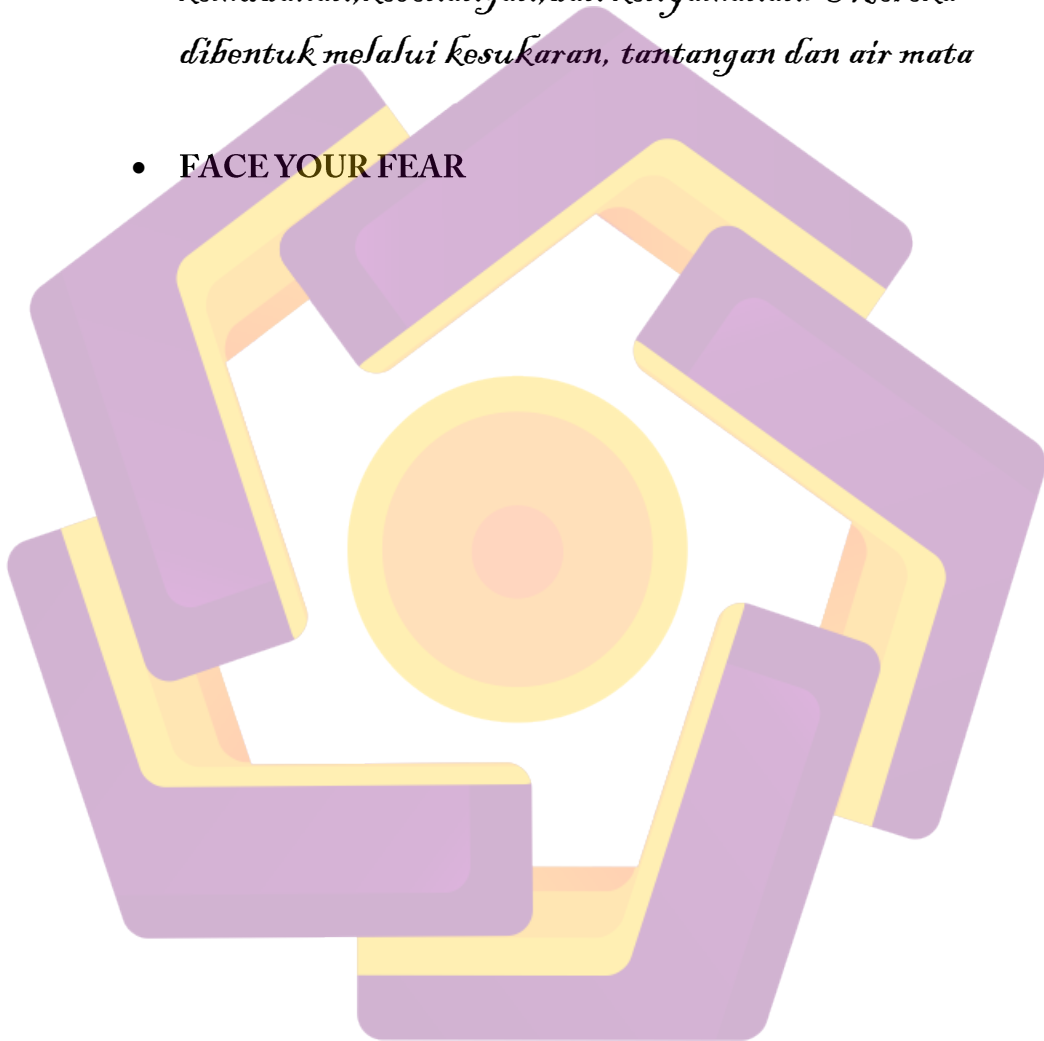
Meterai

Andika Christmas Sinuhaji

NIM. 11.22.1391

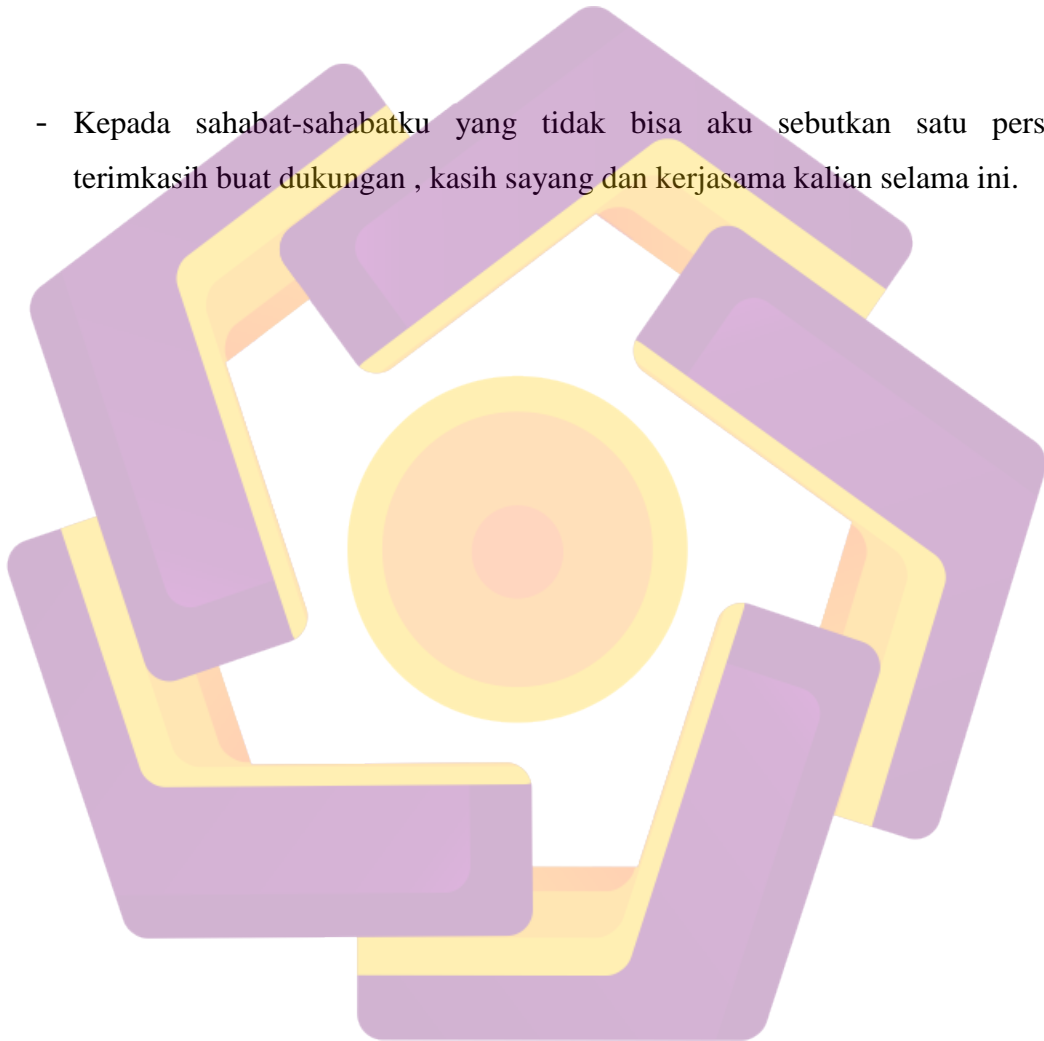
MOTTO

- *Tuhan menaruhimu ditempat yang sekarang, bukan karna kebetulan. Orang yang hebat tidak dihasilkan melalui kemudahan, kesenangan, dan kenyamanan. Mereka dibentuk melalui kesukaran, tantangan dan air mata*
- **FACE YOUR FEAR**



PERSEMBAHAN

- Skripsi ini aku persembahkan kepada kedua orang tuaku yang tidak pernah lelah ,bosan dalam mendidik dan membiayai pendidikanku sampai sekarang.
- Kepada sahabat-sahabatku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu, terimakasih buat dukungan , kasih sayang dan kerjasama kalian selama ini.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya sampaikan kepada Tuhan yang telah memberikan Rahmat serta Kasih Karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul “Perancangan Film Kartun 2 Dimensi Balas Budi”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya penyusunan Skripsi ini saya ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak M.Rudyanto Arief, MT, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak, Mamak tercinta, abang dan adek tersayang sahabat-sahabat terbaik termakasih buat kasih sayang, dukungan , doa kalian selama penyusunan skripsi.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penyusun.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada pemrograman.

Yogyakarta, 8 Juni 2015

Penyusun



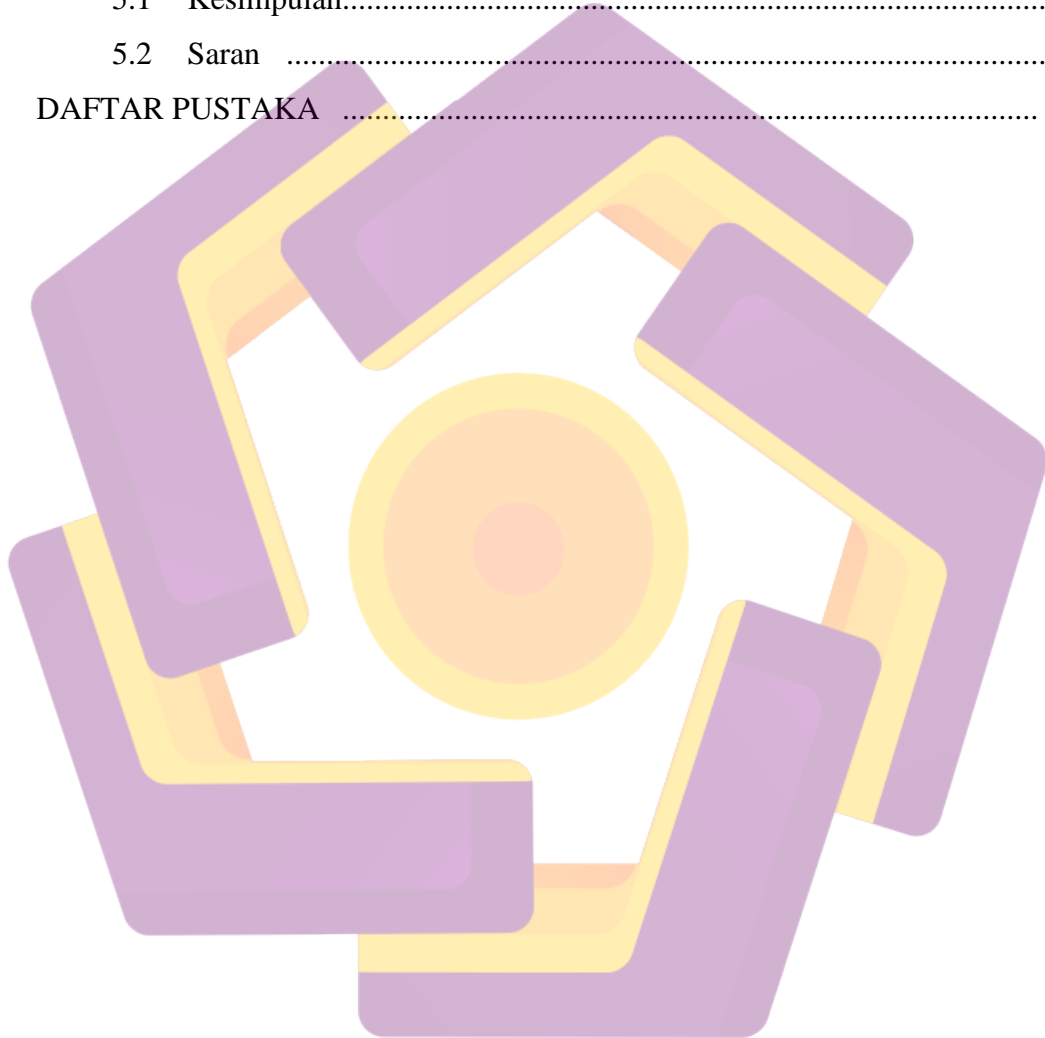
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN 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.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Masyarakat	3
1.5.2 Bagi Mahasiswa.....	3
1.5.3 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.1.1 Tabel Perbandingan Penelitian	7

2.2	Pengertian Animasi	8
2.3	Sejarah Animasi	8
2.4	Siklus Pengembangan Film Kartun.....	9
2.5	Konsep Analisis dan Perancangan Film Kartun.....	11
2.5.1	Analisis	11
2.5.2	Analisis SWOT.....	12
2.5.3	Perancangan.....	14
2.6	Jenis-Jenis Animasi.....	14
2.6.1	Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>).....	14
2.6.2	Animasi Frame (<i>Frame animation</i>).....	15
2.6.3	Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>).....	15
2.6.4	Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>).....	15
2.6.5	Animasi Spline (<i>Spline Animation</i>).....	15
2.6.6	Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>).....	16
2.6.7	Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>).....	16
2.6.8	Computational Animation	16
2.6.9	Morping	17
2.7	Teknik Hybrid Aniamsi 2D.....	17
2.7.1	Tahapan Untuk Membuat Aniamsi Hybrid	17
2.7.2	Peralatan Yang Digunakan Dalam 2D Hybrid Animation	19
2.8	Proses Pembuatan Animasi.....	19
2.8.1	Pembuatan Cerita.....	19
2.8.2	Perancangan Bentuk Karakter	20
2.8.3	Pembuatan Storyboard.....	20
2.8.4	Pembuatan Gambar Karakter (<i>Drawing</i>).....	21
2.8.5	Pembuatan Gambar Foreground dan Background.....	21
2.8.6	Pewarnaan Digital (<i>Coloring</i>).....	21
2.8.7	Pembuatan Efek Pada Animasi.....	21
2.8.8	Pencarian Data Suara dan Dubbing	21
2.8.9	Sinkronisasi Animasi	22
2.8.10	Konversi ke VCD	22

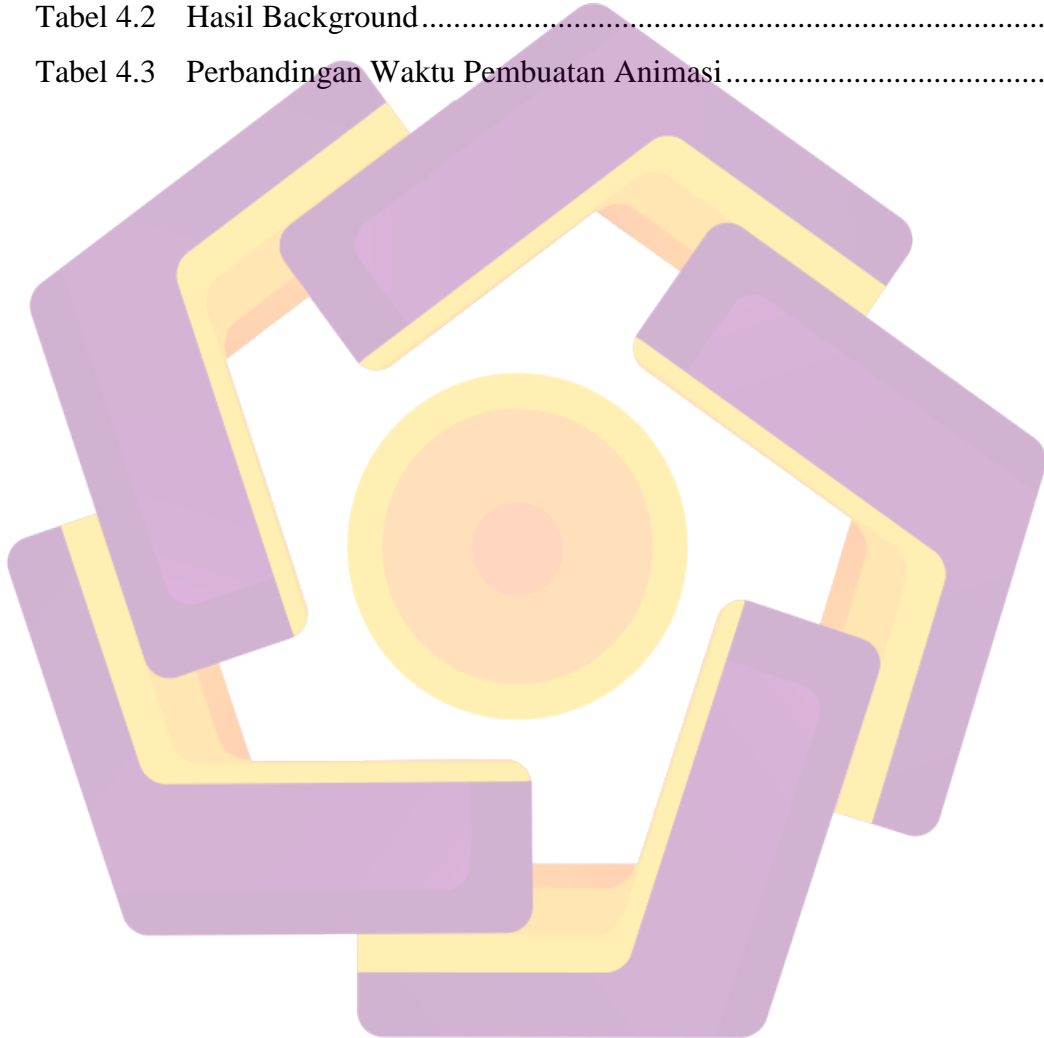
2.9	Pengertian Tracing	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		24
3.1	Analisis Sistem	24
3.1.1	Identifikasi Masalah	24
3.1.2	Analisis SWOT	24
3.1.2.1	Analisis Kekuatan (<i>Strength</i>)	24
3.1.2.2	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	25
3.1.2.3	Analisis Peluang (<i>Opportunity</i>)	25
3.1.2.4	Analisis Ancaman (<i>Threat</i>)	25
3.1.3	Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.1.3.1	Kebutuhan Perangkat Lunak	26
3.1.3.2	Kebutuhan Perangkat Keras	26
3.1.3.3	Kebutuhan Brainware	27
3.1.4	Perancangan Film Aniamsi Balas Budi	27
3.1.4.1	Pra Produksi	27
3.1.4.1.1	Tema Film	28
3.1.4.1.2	Sinopsis	28
3.1.4.1.3	Script	28
3.1.4.1.4	Perancangan Karakter	35
3.1.4.1.5	Story Board	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Implementasi	55
4.1.1	Desain Karakter	56
4.1.1.1	Pengambilan Foto	56
4.1.1.2	Proses Tracing Poto Karakter	57
4.1.1.3	Sket Wajah Karakter	57
4.1.2	Shooting Video	60
4.1.3	Convert Video	62
4.1.4	Background	64
4.1.5	Tracing Adegan	69
4.1.6	Penggabungan Adegan dan Background	73

4.1.7	Editing and Rendering	74
4.1.7.1	Editing	74
4.1.7.2	Rendering	76
4.2	Pembahasan	78
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	80
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	xvii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Penelitian	7
Tabel 3.1	Storyboard	38
Tabel 4.1	Hasil Shooting Video	47
Tabel 4.2	Hasil Background.....	53
Tabel 4.3	Perbandingan Waktu Pembuatan Animasi.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Model Waterfall Menurut Roger S.Pressman	19
Gambar 3.1	Karakter Utama	36
Gambar 3.2	Karakter Kedua	36
Gambar 3.3	Karakter Pendukung 1	37
Gambar 3.4	Karakter Pendukung 2	38
Gambar 4.1	Skema Proses Produksi Animasi Balas Budi	42
Gambar 4.2	Poto karakter Sebelum Tracing	43
Gambar 4.3	Badan Karakter Setelah Tracing	44
Gambar 4.4	Sket Wajah Karakter	45
Gambar 4.5	Penggabungan Badan Dan Kepala Karakter	45
Gambar 4.6	Hasil Karakter Utama	47
Gambar 4.7	Langkah Pertama dalam Proses Convert Video	49
Gambar 4.8	Proses Convert Video	50
Gambar 4.9	Hasil Convert Video Menjadi JPG	51
Gambar 4.10	Poto Backgorund Asli	52
Gambar 4.11	Poto Setelah Diberi <i>Filter Find Edges</i>	52
Gambar 4.12	Hasil Background yang Sudah Jadi	53
Gambar 4.13	Menentukan <i>Key Pose</i>	57
Gambar 4.14	Hasil <i>Key Pose</i> yang Sudah Ditracing dan Diwarnai	58
Gambar 4.15	Menambahkan Gambar <i>Inbetween</i>	59
Gambar 4.16	Hasil <i>Preview Movie</i>	60
Gambar 4.17	Jendela Convert Gambar Menjadi Symbol	61
Gambar 4.18	Hasil Penggabungan Adegan dengan Background	62
Gambar 4.19	Membuat New Project Adobe Premiere	63
Gambar 4.20	Proses Editing Film	64
Gambar 4.21	Proses Rendering	65
Gambar 4.22	Hasil Render film animasi	66

INTISARI

Film kartun merupakan salah satu contoh wujud nyata dari sebuah karya cipta yang menggunakan fasilitas aplikasi komputer bidang multimedia dengan jalan berusaha menggabungkan antara gambar, teks, audio, animasi, dan video sehingga dapat memodifikasi serangkaian gambar diam dengan sedemikian rupa sehingga menjadi seperti seolah-olah bergerak dan bersuara serta dapat menjadi sebuah susunan cerita yang menarik. Dengan demikian maka penulis mencoba untuk membuat sebuah film kartun untuk menceritakan tentang balas budi, yang dimana ceritanya diambil dari imajinasi penulis sendiri, cerita dirangkum sedemikian rupa, sehingga jalur cerita dapat dimengerti dengan jelas!

Film kartun tersebut diharapkan dapat memberikan arti balas budi dan menghargai pertolongan orang lain. Sehingga ada nilai moral yang terkandung didalamnya yang dapat dipetik penonton yang ditargetkan untuk anak-anak dan remaja

Kata kunci: Multimedia, Film kartun, Balas budi

ABSTRACT

A cartoon is one example of a concrete manifestation of a copyright work that use computer applications in multimedia facilities by way of trying to combine images, text, audio, animation, and so that it can modify its video still images in such a way so that it looks as if the move and sound and can be an interesting story arrangement. By Accordingly, the writer tries to make a cartoon movie to tell about reciprocity, which is where the story is taken from the author's own imagination, the story is summarized in such a way that the story line can be clearly understood!

Cartoon was expected to give meaning and appreciate reciprocity help others. So there are moral values contained therein to be learned audience targeted for children and adolescents

Keywords: *Multimedia, cartoon, reciprocity*

