

**PERANCANGAN FILM KARTUN “NARKOBA JANGAN DICOBA”
(Studi Kasus: Pewarnaan dan Pencahayaan)**

SKRIPSI



disusun oleh

Rakhmad Kardono

08.11.2338

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN FILM KARTUN “NARKOBA JANGAN DICOBA”
(Studi Kasus: Pewarnaan dan Pencahayaan)**

Skripsi

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



disusun oleh

Rakhmad Kardono

08.11.2338

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Film Kartun “Narkoba Jangan Dicoba”
(Studi Kasus: Pewarnaan dan Pencahayaan)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmad Kardono

08.11.2338

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Februari 2013

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Film Kartun "Narkoba Jangan Dicoba"
(Studi Kasus: Pewarnaan dan Pencahayaan)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rakhamad Kardono

08.11.2338

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 November 2013

Sesuai dengan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom
NIK. 190302047

M. Rudyanto Arief, M.I
NIK. 190302098

Teguh Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Sekripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Desember 2013

KETUA FAKULTAS TEKNIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 Instansi Pendidikan 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.

Yogyakarta, 2 Desember 2013

Rakhmad Kardono
08.11.2338

MOTTO

Man jadda, Wa jadda

(Barang siapa bersungguh-sungguh, maka akan berhasil)

Tiada kata terlambat untuk meraih sebuah kesuksesan

Berpikir positif maka semuanya akan baik-baik

*Bukan suasana yang membuat kita nyaman, akan tetapi kita sendiri
yang membuat suasana menjadi nyaman*

Jer Basuki Mawa Bea

(Hasil yang besar, harus dengan usaha yang besar pula)

Masalah bukan untuk dihindari, akan tetapi untuk dihadapi

(Gak ada pilihan, selain hadapi)

Selalu awali kegiatan dengan Do'a

PERSEMBAHAN

Terima Kasih kepada ALLAH SWT Sang Pencipta Alam atas segala nikmat, ridho dan kekuatan yang diberikan kepada hamba-Nya hingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang baik.

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

Bapak / Ibukku, Sidik M / Sri K. Dengan kehendak-Nya dan atas perantara kalianlah aku ada didunia ini. Terima kasih untuk segala kasih sayang, do'a restu, dukungan, semangat yang tak pernah putus dan yang tak mungkin sanggup untuk aku membalasnya. Terima Kasih...

Kakak / Adikku, Ahmad WA. / Hastu W & Dyah P, Terima kasih untuk do'a, dukungan serta semangatnya. Aku sayang kalian dan tetep jadi anak yang baik, jangan kecewakan orang tua yaa. 😊

Seluruh Keluarga Besar Klayapan, dimana pun berada. Terima Kasih untuk kalian semua sahabatku. Aku sayang kalian.

Keluarga besar SI-TI-G, Andai kita bisa bersama mencapai cita-cita, mengaya tidak!

Ikrema. Terima Kasih untuk Do'a dan bantuannya. Skripsi ini selesai karena motivasimu teman. Thanks.

Tri Maryanto, S.Kom. Bagaimanapun mencoba lebih baik daripada tidak melakukan apapun!!

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom selaku dosen pembimbing sekaligus dosen penguji yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi ini mulai dari awal sampai akhir.

4. M. Rudyanto Arief, MT. dan Toni Hidayat, M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan ilmu serta saran dan kritik yang membangun.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun disisi lain penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.



Yogyakarta, 2 Desember 2013

Penulis

Rahmad Kardono

DAFTAR ISI

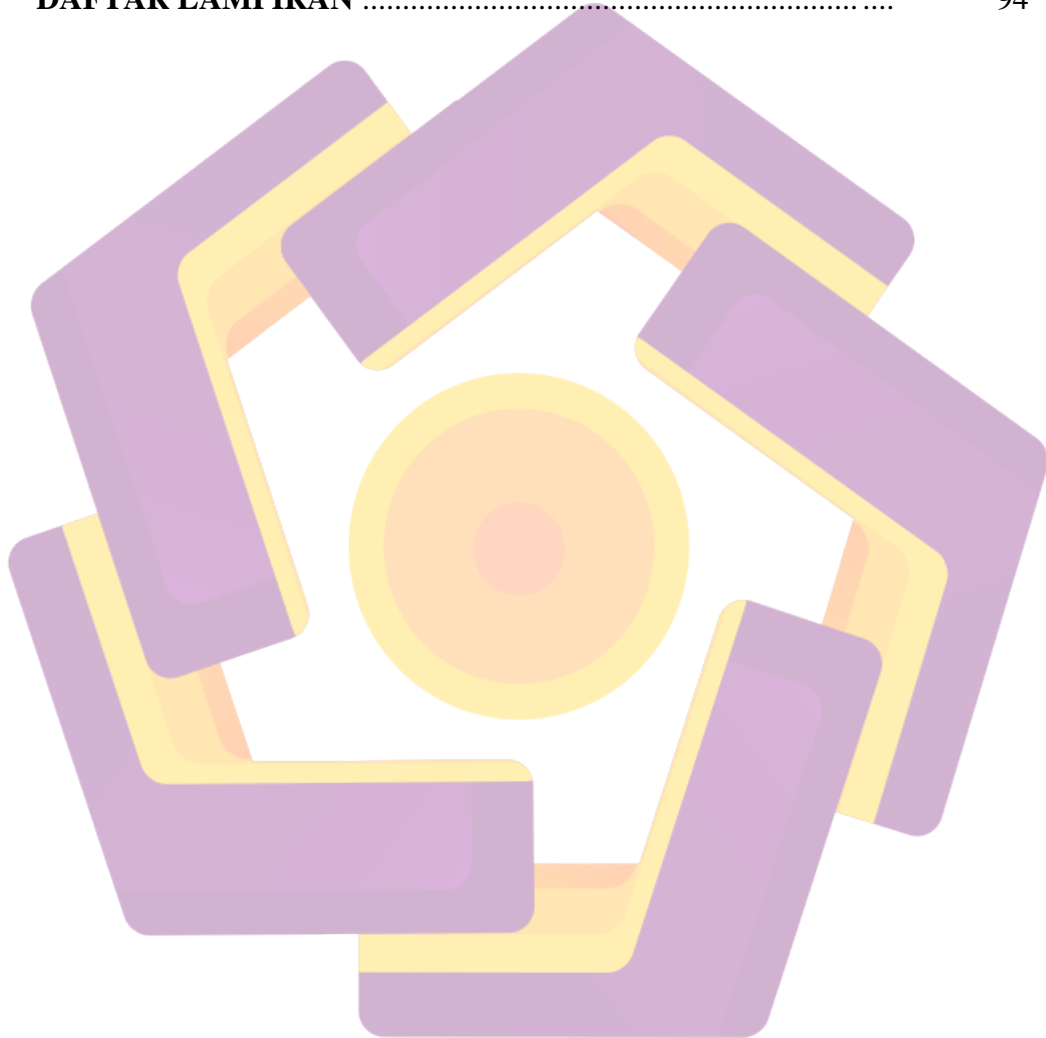
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian Multimedia	8
2.1.1 Teks	9
2.1.2 Gambar	9
2.1.3 Suara	9
2.1.4 Video	10
2.1.5 Animasi	10
2.2 Peralatan Dasar Membuat Film Animasi Kartun	11

2.2.1 Pensil	11
2.2.2 Spidol	11
2.2.3 Penghapus Pensil	12
2.2.4 Kertas	12
2.2.5 Penahan Kertas	12
2.2.6 Meja Gambar	13
2.2.7 Microphone	13
2.2.8 Scanner dan Kamera Digital	13
2.2.9 Komputer	13
2.2.10 Graphic Tablet	14
2.3 Prinsip Animasi	15
2.3.1 <i>Squash dan Stretch</i>	14
2.3.2 <i>Anticipation</i>	14
2.3.3 <i>Timing</i>	15
2.3.4 <i>Slow In and Slow Out</i>	16
2.3.5 <i>Arcs</i>	16
2.3.6 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	16
2.3.7 <i>Secondary Action</i>	16
2.3.8 <i>Exaggeration</i>	16
2.3.9 <i>Staging</i>	17
2.3.10 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	18
2.3.11 <i>Appeal</i>	18
2.3.12 <i>Solid Drawing</i>	18
2.4 Jenis – jenis Animasi	19
2.4.1 <i>Stop-Motion</i>	19
2.4.2 <i>Cell Animation</i>	19
2.4.3 <i>Time-Lapse</i>	20
2.4.4 <i>Claymation</i>	20
2.4.5 <i>Cut-Out Animation</i>	21
2.4.6 <i>Puppet Animation</i>	22
2.5 Langkah – langkah Pembuatan Film Animasi	22

2.5.1 Pra Produksi	22
2.5.1.1 Penyampaian Ide Cerita	22
2.5.1.2 Sinopsis	23
2.5.1.3 Pembangunan Karakter	23
2.5.1.4 Pembuatan Naskah	23
2.5.1.5 Pembuatan Storyboard	24
2.5.2 Produksi	24
2.5.2.1 Drawing	24
2.5.2.2 Coloring	25
2.5.2.3 Membuat Background dan Foreground ...	26
2.5.2.4 Editing	26
2.5.2.5 Menentukan Timing	26
2.5.3 Post / Pasca Produksi	26
2.5.3.1 Editing Audio	26
2.5.3.2 Editing Video	27
2.5.3.3 Mastering dan Distributing	27
2.6 Teori Warna	28
2.6.1 Warna Primer	29
2.6.2 Warna Sekunder	30
2.6.3 Warna Tersier	30
2.6.4 Warna Gabungan	31
2.6.5 Kegunaan Teori Warna	32
2.6.6 <i>Additive Color (RGB)</i> dan <i>Subtractive Color (CMYK)</i>	33
2.7 Perangkat Lunak dalam Pembuatan Film Kartun	36
2.7.1 <i>Adobe Flash Professional</i>	36
2.6.2 <i>Adobe Photoshop</i>	37
2.6.3 <i>Adobe After Effects</i>	39
2.6.4 <i>Adobe Premiere Pro</i>	40
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	42
3.1 Pra Produksi	42
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem	42

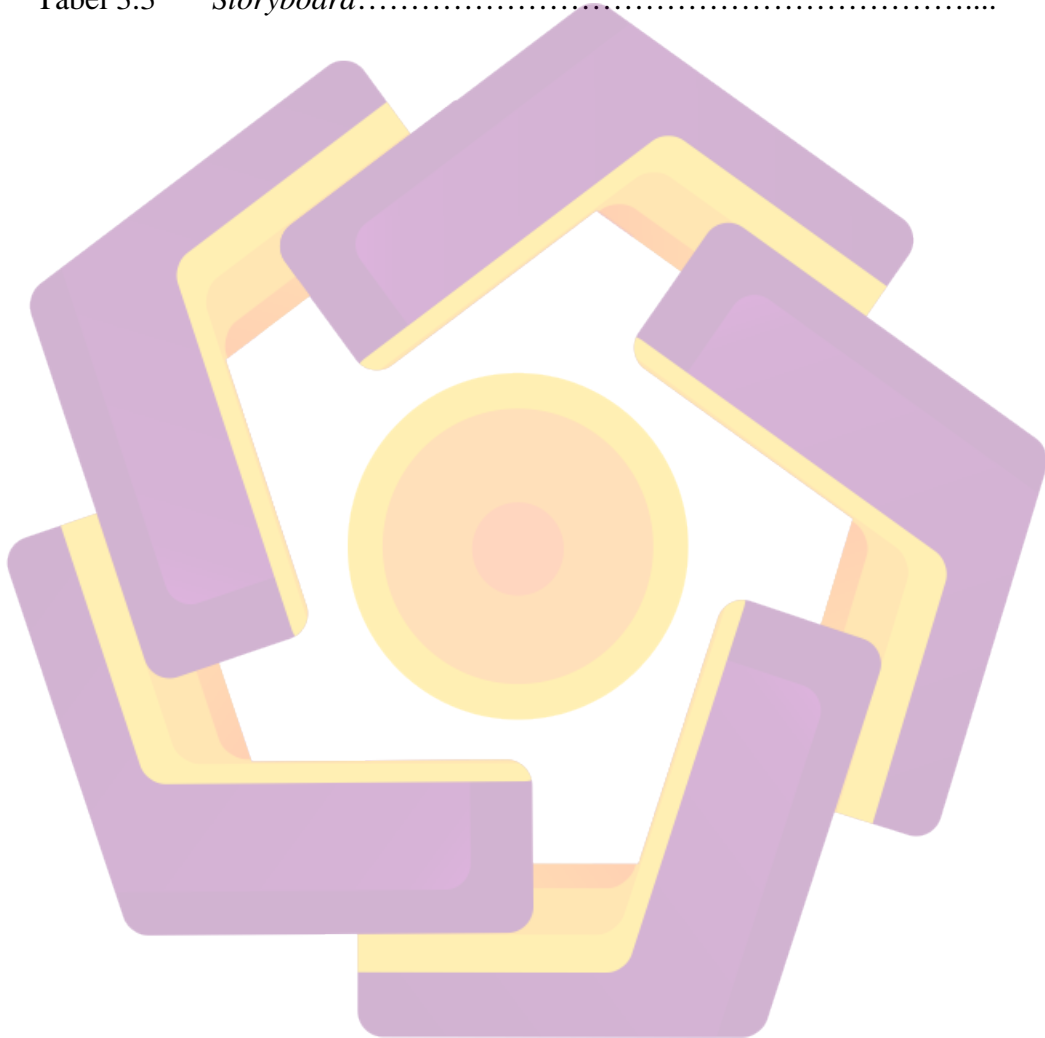
3.1.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) .	42
3.1.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) ..	43
3.1.1.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	44
3.1.2	Perancangan Film Kartun	46
3.1.2.1	Ide	46
3.1.2.2	Tema	46
3.1.2.3	Logline	47
3.1.2.4	Sinopsis	47
3.1.2.5	Diagram Scene	51
3.1.2.6	Perancangan Karakter	52
3.1.2.7	Skenario	55
3.1.2.8	Storyboard	64
3.1.3	Analisis Masalah	65
3.1.3.1	Pewarnaan	67
3.1.3.2	Pencahayaan	70
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	72
4.1	Produksi	72
4.1.1	Pembuatan <i>Key Animation</i>	72
4.1.2	<i>Inbetween Animation</i>	73
4.1.3	Pembuatan Background	73
4.1.4	<i>Coloring</i>	75
4.1.5	<i>Time Shetting</i>	77
4.1.6	Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe Flash CS3	78
4.2	Pasca Produksi	80
4.2.1	Merekam Suara	80
4.2.2	Menambah Visual Effect	82
4.2.3	Editing Dengan Adobe Premiere Pro	84
4.2.4	Finishing	86
4.2.4.1	Compositing	86
4.2.4.2	Rendering	88
4.2.4.3	Konversi Ke CD	90

4.2.4.4 Cover Design dan Packaging	90
BAB V PENUTUP	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
DAFTAR LAMPIRAN	94



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Warna Panas dan Dingin.....	32
Tabel 3.1	Rincian biaya <i>Hardware</i>	36
Tabel 3.2	Rincian Biaya <i>Software</i>	37
Tabel 3.3	<i>Storyboard</i>	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Lima Elemen Multimedia	9
Gambar 2.2	Kertas Gambar	12
Gambar 2.3	Alat Penjepit Kertas Gambar	12
Gambar 2.4	<i>Graphic Tablet</i>	14
Gambar 2.5	<i>Anticipation</i>	15
Gambar 2.6	<i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2.7	Penempatan Bidang Gambar	17
Gambar 2.8	Orang Berlari	17
Gambar 2.9	Solid Drawing	18
Gambar 2.10	Pembuatan <i>Cell Animation</i>	20
Gambar 2.11	<i>Claymation</i>	21
Gambar 2.12	<i>Cut-Out Animation</i>	21
Gambar 2.13	<i>Puppet Animation</i>	22
Gambar 2.14	Pewarnaan Karakter Abdan	25
Gambar 2.15	Roda Warna	29
Gambar 2.16	Warna Primer	29
Gambar 2.17	Warna Sekunder	30
Gambar 2.18	Warna Tersier	31
Gambar 2.19	Warna Gabungan	31
Gambar 2.16	Tampilan Halaman Utama Adobe Flash CS3.....	37
Gambar 2.16	Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS3.....	38
Gambar 2.17	Tampilan Area Kerja After Effects	40
Gambar 2.18	Tampilan Area Kerja Adobe Premiere Pro	41
Gambar 3.1	Diagram <i>Scene</i> Narkoba Jangan Dicoba	44
Gambar 3.2	Karakter Narko	45
Gambar 3.3	Karakter Yoman	46
Gambar 3.4	Pencahayaan di Dalam Ruang (<i>In door</i>).....	58
Gambar 3.5	Pencahayaan di Luar Ruang (<i>Out door</i>)	59

Gambar 3.6	Pewarnaan Dasar, Tanpa Cahaya dan Bayangan	60
Gambar 3.7	Pewarnaan Dasar Tanpa Bayangan	61
Gambar 3.8	Hasil Pewarnaan Pada Film “Narkoba, Jangan Dicoba”	61
Gambar 3.9	Penyesuaian Arah Cahaya	62
Gambar 3.10	<i>Background dan Foreground</i>	63
Gambar 4.1	<i>Key Animation</i> Narko Menyuntik Tangan	64
Gambar 4.2	<i>Inbetween Animation</i>	65
Gambar 4.3	<i>Background</i>	66
Gambar 4.4	<i>Fill Color</i>	67
Gambar 4.5	Memberi Warna Pada Karakter	68
Gambar 4.6	Hasil Pencahayaan	69
Gambar 4.7	<i>Timesheeting</i>	70
Gambar 4.8	<i>Document Properties</i>	70
Gambar 4.9	<i>Background dan Foreground</i>	71
Gambar 4.10	<i>Export PNG</i>	72
Gambar 4.11	<i>Record</i>	73
Gambar 4.12	Grafik Hasil Rekaman	73
Gambar 4.13	<i>New Composition</i>	74
Gambar 4.14	<i>Interpret Footage</i>	75
Gambar 4.15	<i>Timeline Adobe After Effects</i>	75
Gambar 4.16	<i>Window Effects and Presets</i>	75
Gambar 4.17	<i>Effects Controls</i>	76
Gambar 4.18	Tampilan Awal Adobe Premiere Pro	77
Gambar 4.19	<i>New Project</i>	77
Gambar 4.20	<i>Effect Cross Dissolve</i>	78
Gambar 4.21	<i>Compositing</i>	79
Gambar 4.22	<i>Export Setting</i>	80
Gambar 4.23	<i>Export Movie</i>	81
Gambar 4.14	<i>Rendering</i>	81

INTISARI

Membicarakan masalah Pekat(Penyakit masyarakat) seperti, judi, miras, pencurian, premanisme, hingga masalah narkoba yang kini semakin mewabah ke masyarakat khususnya para pelajar dan kalangan mahasiswa. Semua itu tidak luput dari awal coba-coba karena kekacauan pikiran karena suatu masalah dalam hidup, dan tidak pandang bulu terhadap umur, jabatan, bahkan ulama sekalipun. Menangani persoalan Pekat, dan narkoba pada khususnya bukan dengan kekuatan dan kekerasan tetapi dengan kesadaran bersama bahwa hal yang seperti itu mampu merusak masa depan anak-anak bangsa dan awal dari timbulnya kriminalitas di dalam lingkungan masyarakat.

Pada skripsi ini akan dibuat sebuah film kartun 2D yang bersegmentasi pada sosialisasi masyarakat mengenai bahaya dari narkoba/narkotika serta dampak kedepannya bagi diri maupun masyarakat dengan penggambaran yang lebih mudah dimengerti serta sebagai media education bagi anak – anak supaya mudah di mengerti. Berbagai macam software yang dapat digunakan dalam bidang Multimedia, termasuk untuk merancang Film Kartun. Adapun Software yang akan saya gunakan dalam pembuatan Project skripsi ini diantaranya, Adobe Flash Cs3 Professional untuk penganimasian kartun, Adobe Photoshop Cs3 untuk pembuatan karakter/objek, Adobe PremierPro Cs3 untuk pengeditan video, Adobe After effect sebagai pembuatan efect gambar.

Film kartun “NARKOBA, JANGAN DICOBA” ini nantinya dapat di kembangkan dan di implementasikan sebagai media iklan, media sosialisasi, media ajar, game, ataupun Film serial yang menarik. Karena hidup adalah bergerak dan berkembang, maka penyampaian secara visual akan semakin menarik minat para masyarakat dan berkembang mengikuti pasaran dunia terbaru. Harapan dari pembuatan skripsi tentang narkoba ini mampu membangun kesadaran masyarakat dunia tentang bahaya dari narkotika dengan penyampaian/sosialisasi yang lebih menarik dan mudah di mengerti.

Kata Kunci: Perancangan Film Kartun, Implementasi Film Kartun, Narkoba Jangan Dicoba.

ABSTRACT

Concentrated discuss disease (community) such as, gambling, alcohol, theft, thuggery, until the drug problem that is increasingly endemic to the community, especially the students and among students. All was not lost from the start of trial and error because of the chaos of mind because of a problem in life, and does not discriminate against age, position, even though scholars. Concentrated deal with problems, and drugs in particular not by force and violence, but with a common awareness that things like that could damage the future of the nation's children and beginning of the incidence of crime in the society.

In this paper will be made a segmented 2D cartoons on community outreach regarding the dangers of drugs / narcotics and impact the future for themselves and the community with the depiction of which is easier to understand as well as a medium of education for childrens so easy to understand. Various kinds of software that can be used in the field of multimedia, including for designing Cartoon Movie. The software that I will use in the manufacture of which this sekripsi Project, Adobe Flash CS3 Professional for animated cartoon, Adobe Photoshop CS3 for the manufacture of a character / object, PremierPro Adobe CS3 for editing video, Adobe After efect as the efect of making pictures.

Cartoon "DRUGS, NEVER TRIED" This will be developed and implemented as an advertising medium, media socialization, teaching media, games, movies or series fascinating. Because life is moving and growing, then delivery will be more visually attractive to the public and developed following the latest world market. Expectations of this thesis-making about drugs able to build public awareness about the dangers of narcotics with delivery / dissemination of the more interesting and easy to understand.

Keywords: *Cartoon Film Design, Implementation Cartoon Movies, Drugs Never Tried.*