

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “KIGA ANAK SEKOLAH”
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Friendi Yansah

10.12.4388

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “KIGA ANAK SEKOLAH”
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Friendi Yansah

10.12.4388

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “KIGA ANAK SEKOLAH”
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Friendi Yansah

10.12.4388

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Januari 2014

Dosen Pembimbing



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “KIGA ANAK SEKOLAH”
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Friendi Yansah

10.12.4388

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

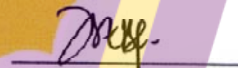
Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 19000003



Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 21 Februari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya penulis sendiri (ASLI) dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Februari 2014

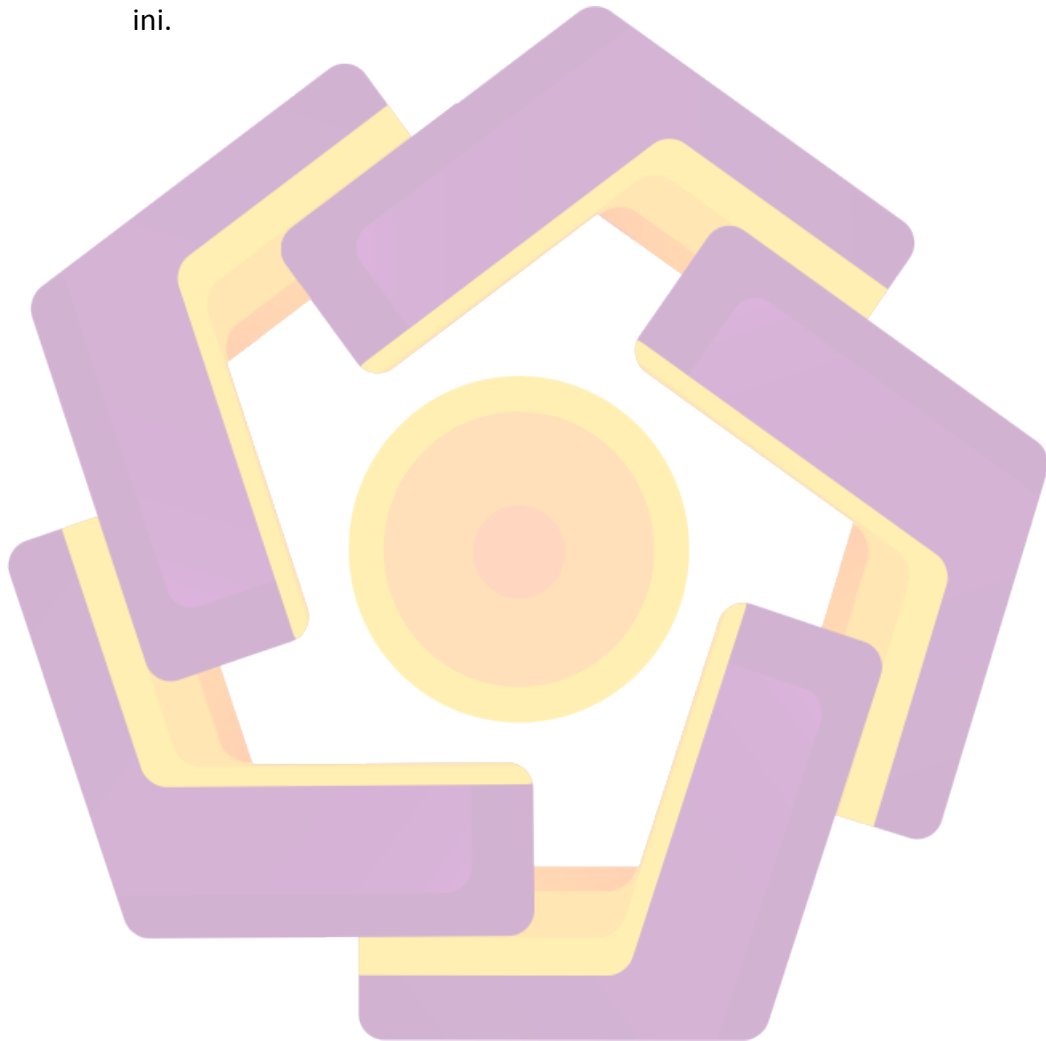
Friendi Yansah
10.12.4388

PERSEMBAHAN

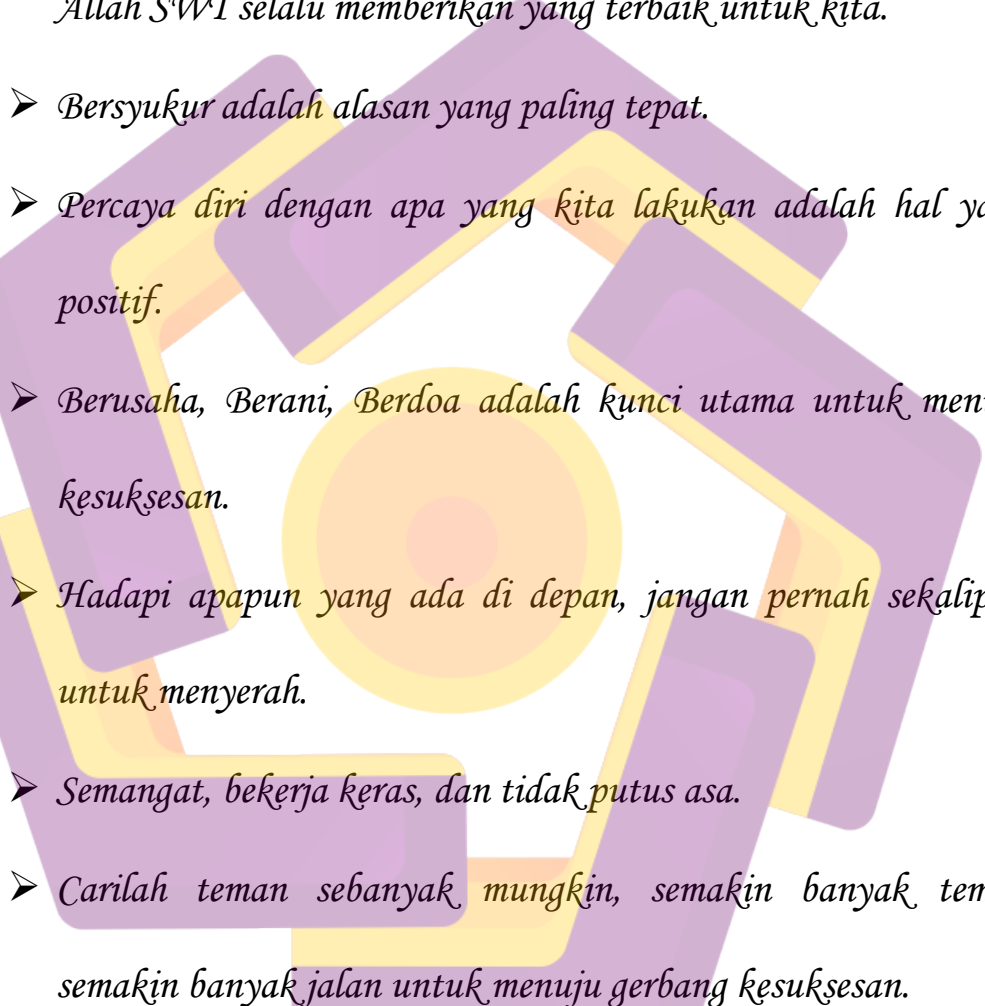
Puji syukur selalu terpanjatkan ke hadirat Allah SWT beserta Sholawat dan salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Rasulullah SAW, ku persembahkan skripsi ini untuk :

- ❖ Terimakasih kepada Bapak dan Ibu (kedua orang tua) tercinta, yang telah memberikan dorongan, semangat, doa, serta berjuta-juta kasih sayang untukku.
- ❖ Terimakasih kepada Adiku Sofi Ciciani, yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat.
- ❖ Terimakasih kepada Aisyah Nurul Hidayah tersayang, tercinta yang telah memberikan bantuan, semangat, doa, serta dukungannya yang tak pernah berhenti.
- ❖ Terimakasih kepada Ibu Suparti yang memberikan bantuan, dorongan, doa, serta dukungan.
- ❖ Terimakasih kepada Nenekku tercinta, Pakdhe, Budhe, Lek, Mas, Mbak dan seluruh keluarga besarku atas doa serta dukungan kalian selama ini.
- ❖ Terimakasih kepada SMP N 3 Trucuk sehingga skripsi ini selesai dan bermanfaat.
- ❖ Terimakasih kepada Ifan, Aji, Ibrahim, Riko, atas bantuan kalian.
- ❖ Terimakasih untuk seluruh keluarga besar Dk. Brangklan, Wonosari, Trucuk, Klaten.
- ❖ Terimakasih kepada Teman-teman keluarga besar S1-SI-01 atas dukungan kalian selama ini, semoga kita kelak menjadi orang-orang yang berhasil dan sukses, Amin.
- ❖ Terimakasih kepada OPAKARSA Dk.Brangklan,Dk.Muteran atas dukungan kalian.

- ❖ Terimakasih kepada Teman-temanku semua atas doa dan dukungan kalian.
- ❖ Terimakasih kepada Almamaterku “STMIK AMIKOM YOGYAKARTA” telah memberikan ilmu dan pengalaman yang tak ternilai harganya.
- ❖ Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu selesainya skripsi ini.



Motto

- 
- *Ingatlah selalu Allah SWT, karena disetiap apa yang kita jalani Allah SWT selalu memberikan yang terbaik untuk kita.*
 - *Bersyukur adalah alasan yang paling tepat.*
 - *Percaya diri dengan apa yang kita lakukan adalah hal yang positif.*
 - *Berusaha, Berani, Berdoa adalah kunci utama untuk menuju kesuksesan.*
 - *Hadapi apapun yang ada di depan, jangan pernah sekalipun untuk menyerah.*
 - *Semangat, bekerja keras, dan tidak putus asa.*
 - *Carilah teman sebanyak mungkin, semakin banyak teman semakin banyak jalan untuk menuju gerbang kesuksesan.*

Friendi Yansah

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-NYA, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini, dengan judul **Perancangan Film Kartun 2D “Kiga Anak Sekolah” Berbasis Multimedia.**

Dalam penyusunan Skripsi ini, banyak dukungan serta bantuan dari berbagai pihak baik bantuan moril, bimbingan ilmu pengetahuan maupun dorongan atau semangat. Oleh karena itu pada kesempatan ini saya sampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta..
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku Ketua Jurusan Strata1Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan pengarahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta segenap karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama duduk di bangku perkuliahan,
5. SMP N 3 Trucuk yang telah memberikan kesempatan untuk menjadikan skripsi ini berguna dan bermanfaat.

6. Bapak dan Ibu saya atas doa, dorongan, kasih sayang dan perjuangannya sehingga menjadikan saya seperti sekarang ini.
7. Teman –teman angkatan S1 Sistem Informasi 2010 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
8. Ibu Suparti & Aisyah Nurul Hidayah beserta keluarga yang sangat saya sayangi, terimakasih banyak atas bantuan dan dorongannya.
9. Laptopku yang selalu menemaniku, walaupun kadang eror.
10. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan Skripsi ini saya menyadari bahwa Skripsi ini masih kurang sempurna, masih ada kekurangan dan kelemahan. Saya juga berharap semoga Skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan kami terima dengan tangan terbuka.

Yogyakarta, 31 Januari 2014

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
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 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian Animasi.....	6
2.2 Macam-Macam Bentuk Animasi.....	6
2.3 Perkembangan Dunia Animasi.....	7
2.3.1 Animasi Klasik.....	7
2.3.2 Boneka Animasi.....	7
2.3.3 Animasi Komputer.....	8
2.4 Proses Pembuatan Animasi.....	9

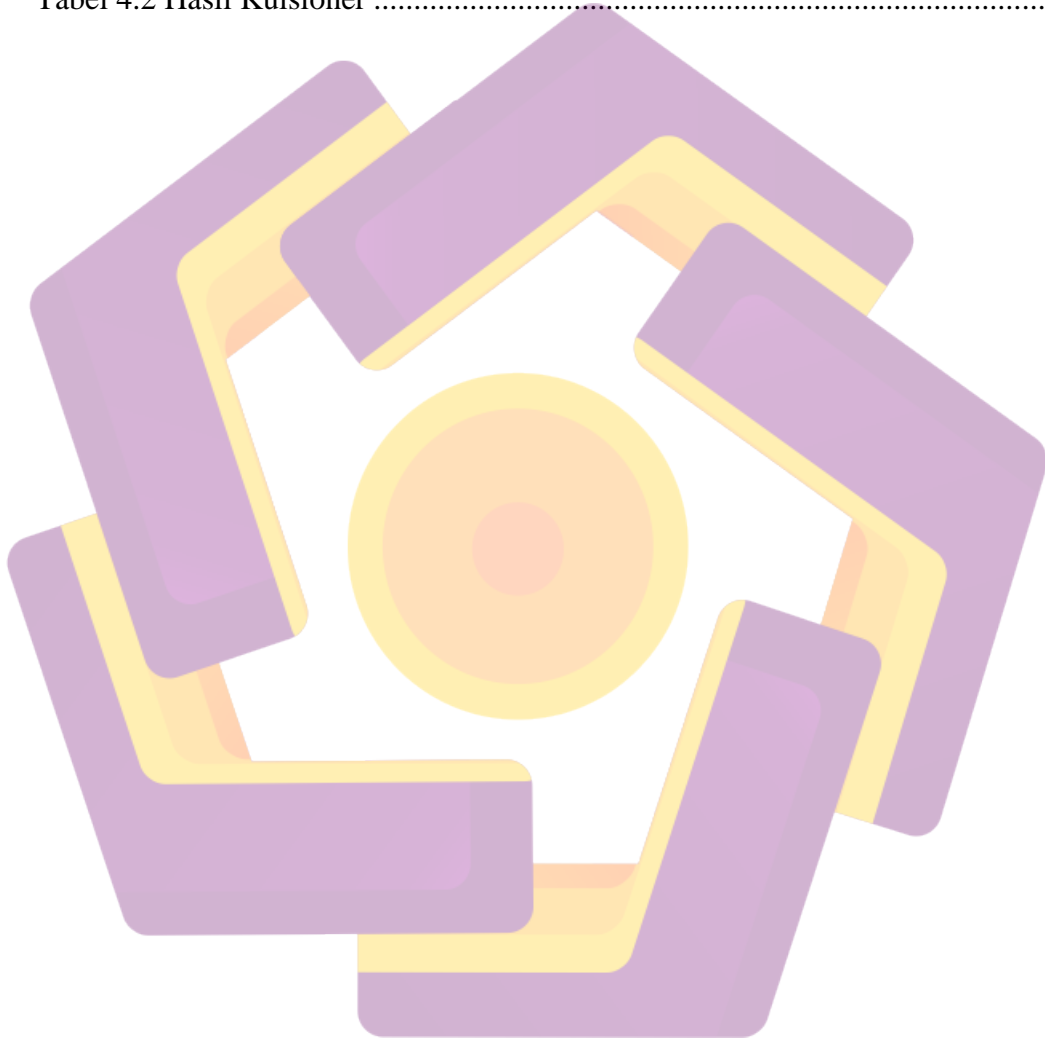
2.5 Teknik Pembuatan Animasi	9
2.6 Cerita Menurut Karya Sastra.....	9
2.6.1 Cerita Berdasarkan Lingkup Usianya.....	10
2.6.2 Cerita Berdasarkan Jenisnya	11
2.6.3 Cerita Berdasarkan Alurnya	12
2.7 Cerita dan Naskah Film	12
2.7.1 Sejarah Sebuah Cerita	13
2.7.2 Idea	13
2.7.3 Tema	14
2.7.4 Logline.....	14
2.7.5 Sinopsis	14
2.8 12 Prinsip Animasi.....	15
2.8.1 Squash and Stretch	15
2.8.2 Anticipation	15
2.8.3 Staging.....	15
2.8.4 Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose	16
2.8.5 Follow-Through and Overlapping Action.....	16
2.8.6 Slow In-Slow Out.....	16
2.8.7 Arc	16
2.8.8 Secondary Action	17
2.8.9 Timing	17
2.8.10 Exaggaration.....	17
2.8.11 Solid Dawing.....	17
2.8.12 Appead.....	17
2.9 Sejarah Multimedia	18
2.10 Definisi Multimedia	18
2.11 Aplikasi Multimedia dalam Bidang Hiburan.....	19
2.12 Multimedia dalam Bidang Perfilman.....	20
2.13 Perangkat Lunak Yang Digunakan	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1 Tinjauan Umum	26

3.2 Analisis Masalah	26
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.3.1 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	27
3.3.2 Kebutuhan Software	30
3.3.3 Kebutuhan Hardware	30
3.3.4 Analisis Kelayakan	31
3.3.4.1 Analisis Kelayakan Teknologi	31
3.3.4.2 Analisis Kelayakan Hukum	31
3.3.4.3 Analisis Kelayakan Operasional	31
3.3 Perancangan Film Kartun.....	32
3.4.1 Pra Produksi Film Kartun	32
3.4.1.1 Ide dan Tema.....	32
3.4.1.2 Logline	32
3.4.1.3 Sinopsis	32
3.4.1.4 Diagram Scene	37
3.4.1.5 Karakter.....	38
3.4.1.6 Screenplay atau Script.....	42
3.4.1.7 Storyboard.....	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Proses Produksi.....	49
4.1.1 Drawing Artist	49
4.1.1.1 Key Animation	50
4.1.1.2 In Betweenner.....	50
4.1.2 Scanner.....	51
4.1.3 Tracing	51
4.1.4 Pembuatan Karakter.....	53
4.1.5 Coloring	53
4.1.6 Timesheeting.....	55
4.1.7 Pembuatan Background	56
4.1.8 Penyusunan Animasi.....	56
4.1.8.1 Frame By Frame Animation.....	57

4.1.8.2 Teknik Tweened Animation.....	58
4.2 Pasca Produksi.....	59
4.2.1 Dubbing.....	59
4.2.2 Menghilangkan Noise.....	59
4.2.3 Editing Adobe After Effects CS3.....	61
4.2.4 Editing Adobe Premiere Pro CS3.....	61
4.2.5 Rendering.....	63
4.2.6 Halaman Fasilitas.....	76
4.2.7 Halaman Galeri.....	77
4.2.8 Halaman Kontak.....	78
4.3 Konversi DVD.....	64
4.4 Uji Kuisisioner.....	64
BAB V PENUTUP.....	68
5.1. Kesimpulan.....	68
5.2. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard.....	44
Tabel 4.1 Bagan Proses Produksi.....	49
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tool Panel Adobe Flash CS3	21
Gambar 2.2 Properties Panel Adobe Flash CS3.....	21
Gambar 2.3 Timeline Adobe Flash CS3	22
Gambar 2.4 Time Control Adobe After Effects CS3.....	23
Gambar 2.5 Tool Adobe After Effects CS3	23
Gambar 2.6 Timeline Adobe After Effects CS3	24
Gambar 2.7 Tool Adobe Premiere CS3	24
Gambar 2.8 Time Control Adobe Premiere CS3	25
Gambar 2.9 Timeline Adobe Premiere CS3	25
Gambar 3.1 Diagram Scene Kiga Anak Sekolah.....	37
Gambar 3.2 Kiga.....	38
Gambar 3.3 Sobi (Ibu Sobi)	39
Gambar 3.4 Roky	40
Gambar 3.5 Ibu Guru Runa.....	41
Gambar 4.1 Key Animation	50
Gambar 4.2 Proses Scanner.....	51
Gambar 4.3 Sebelum Di Tracing	52
Gambar 4.4 Proses Tracing	52
Gambar 4.5 Sesudah Proses Tracing.....	52
Gambar 4.6 Karakter	53
Gambar 4.7 Hasil Coloring	54
Gambar 4.8 Proses Membuat Shadow	54
Gambar 4.9 Proses Jadi	55
Gambar 4.10 Background	56
Gambar 4.11 Teknik Animasi Frame By Frame	57
Gambar 4.12 Menggunakan Keyframe	58
Gambar 4.13 Sebelum Noise Dihilangkan.....	59
Gambar 4.14 Setting Noise	60

Gambar 4.15 Sesudah Noise Di Hilangkan..... 60
Gambar 4.16 Proses Adobe After Effects CS3 61
Gambar 4.17 Editing Adobe Premiere CS3 62
Gambar 4.18 Proses Rendering..... 63



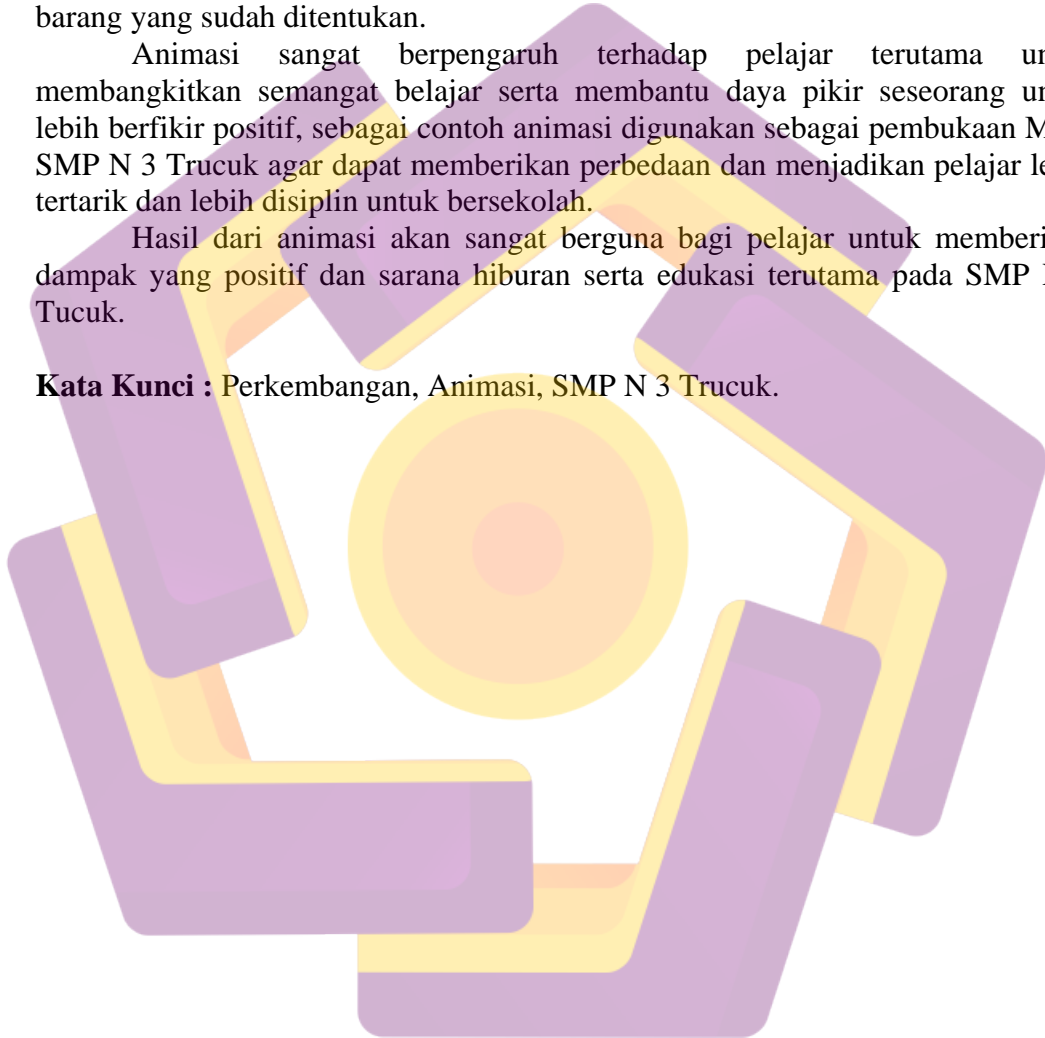
INTISARI

Perkembangan film animasi 2D mengalami berbagai perubahan, hal ini memerlukan waktu yang lama untuk proses penciptaanya. SMP N3 Trucuk merupakan SMP yang di setiap tahunnya mempunyai kegiatan MOS (Masa Orientasi Siswa) untuk siswa baru. MOS yang dilakukan SMP N 3 Trucuk tiap tahunnya hanya melakukan kegiatan-kegiatan tertentu, seperti harus membawa barang yang sudah ditentukan.

Animasi sangat berpengaruh terhadap pelajar terutama untuk membangkitkan semangat belajar serta membantu daya pikir seseorang untuk lebih berfikir positif, sebagai contoh animasi digunakan sebagai pembukaan MOS SMP N 3 Trucuk agar dapat memberikan perbedaan dan menjadikan pelajar lebih tertarik dan lebih disiplin untuk bersekolah.

Hasil dari animasi akan sangat berguna bagi pelajar untuk memberikan dampak yang positif dan sarana hiburan serta edukasi terutama pada SMP N 3 Trucuk.

Kata Kunci : Perkembangan, Animasi, SMP N 3 Trucuk.



ABSTRACT

The development of a 2D animated film experience various changes, it takes a long time for the process of its creation. SMP N 3 Trucuk is a junior who has activities in each year MOS (Student Orientation) for new students. MOS is done SMP N 3 Trucuk each year just doing certain activities, such as having to carry the goods that have been determined.

Animation is very influential on students especially to evoke the spirit of learning and helps one to better thinking power of positive thinking, for example, is used as the opening animation MOS SMP N 3 Trucuk in order to make a difference and make the students more interested and more discipline in school.

The results of the animation will be very useful for students to have a positive impact and means of entertainment and education, especially on SMP N 3 Tucuk.

Keywords: *Development, Animation, SMP N 3 Trucuk.*

