

ANALISIS DAN DESAIN VISUAL FILM KARTUN
“KERTAS BEKAS BUNGKUS” DENGAN TEKNIK 2 HYBRID ANIMATION
MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

SKRIPSI



disusun oleh

Tri Wahyudi

05.12.1392

JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM
YOGYAKARTA

2012

ANALISIS DAN DESAIN VISUAL FILM KARTUN
“KERTAS BEKAS BUNGKUS” DENGAN TEKNIK 2 HYBRID ANIMATION
MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

SKRIPSI

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



disusun oleh

Tri Wahyudi

05.12.1392

JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM
YOGYAKARTA

2012

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN DISAIN VISUAL FILM KARTUN KERTAS BEKAS
BUNGKUS DENGAN TEKNIK 2 HYBRID ANIMATION
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Wahyudi

05.12.1392

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Juni 2009

Dosen pembimbing,



M. Suyanto Prof.Dr.,M.M.

NIK. 19032001

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN DISAIN VISUAL FILM KARTUN KERTAS BEKAS
BUNGKUS DENGAN TEKNIK 2 HYBRID ANIMATION
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Wahyudi
05.12.1392

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 8 Agustus 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Pandan P Purwacandra, M.Kom.
NIK. 190302190

Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302107



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 September 2012

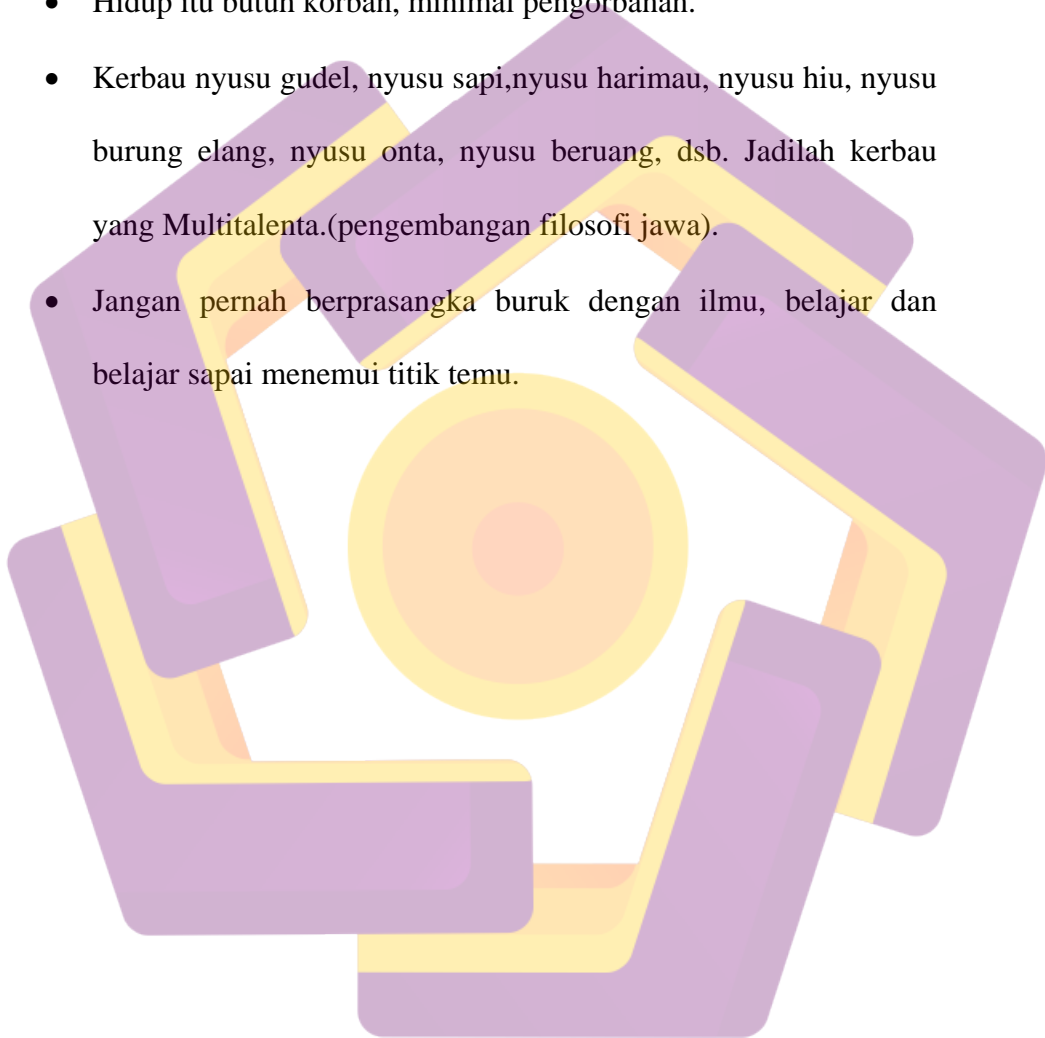
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 19032001

MOTTO

- Aku yakin, doa Ibu (simbok) selalu menyertaiku.
- Hidup itu butuh korban, minimal pengorbanan.
- Kerbau nyusu gudel, nyusu sapi,nyusu harimau, nyusu hiu, nyusu burung elang, nyusu onta, nyusu beruang, dsb. Jadilah kerbau yang Multitalenta.(pengembangan filosofi jawa).
- Jangan pernah berprasangka buruk dengan ilmu, belajar dan belajar sapaı menemui titik temu.



PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Alloh SWT yang senantiasa selalu memberikan rahmat, hidayah maupun inayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana.

Skripsi ini ku persembahkan kepada :

1. Bapak (Prpto Styanto) dan Simbok (Samdiyah) yang selalu berdoa, mendukung, dan tersenyum untukku. skripsi ini wujud dari baktiku kepada orang tua dalam mengemban amanat. Trimakasih tak terkira.
2. Kakak-kakaku (Harninto dan Hatun Siswami) dan keluarga terimakasih atas motivasinya, maaf atas banyak salahku pada kalian. Terimakasih untuk semuanya.
3. Buat adiku Akhi haruni nur rahayu, hilangkan kerut dkeningmu.
4. Buat keluarga besarku matur nuwun sanget.
5. Terimakasih untuk senyum manis dosen pembimbingku Prof. Dr M.Suyanto, M.M. Trimakasih atas bimbingannya.
6. Semua sahabat-sahabatku (Aditya Romadona, Riyanto Gedhe) yang ikut menjaga api semangatku. Trimakasih atas jabatan erat tanganmu.
7. Dan semuanya saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.

Adapun penyusunan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata 1 pada sekolah tinggi ilmu menejemen informatika dan computer AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini penulis selesaikan tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral maupun spiritual dan juga ilmu pengetahuan. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta dan selaku sebagai dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing dengan sabar.
2. Kedua orang tua, Bapak Prpto Styanto dan Ibu Samdiyah yang selalu mendoakanku, memberikan dukungan moril maupun spiritual.
3. Kepada sahabat-sahabatku dan semua pihak yang telah mendukung, sehingga skripsi selesai dengan lancar.

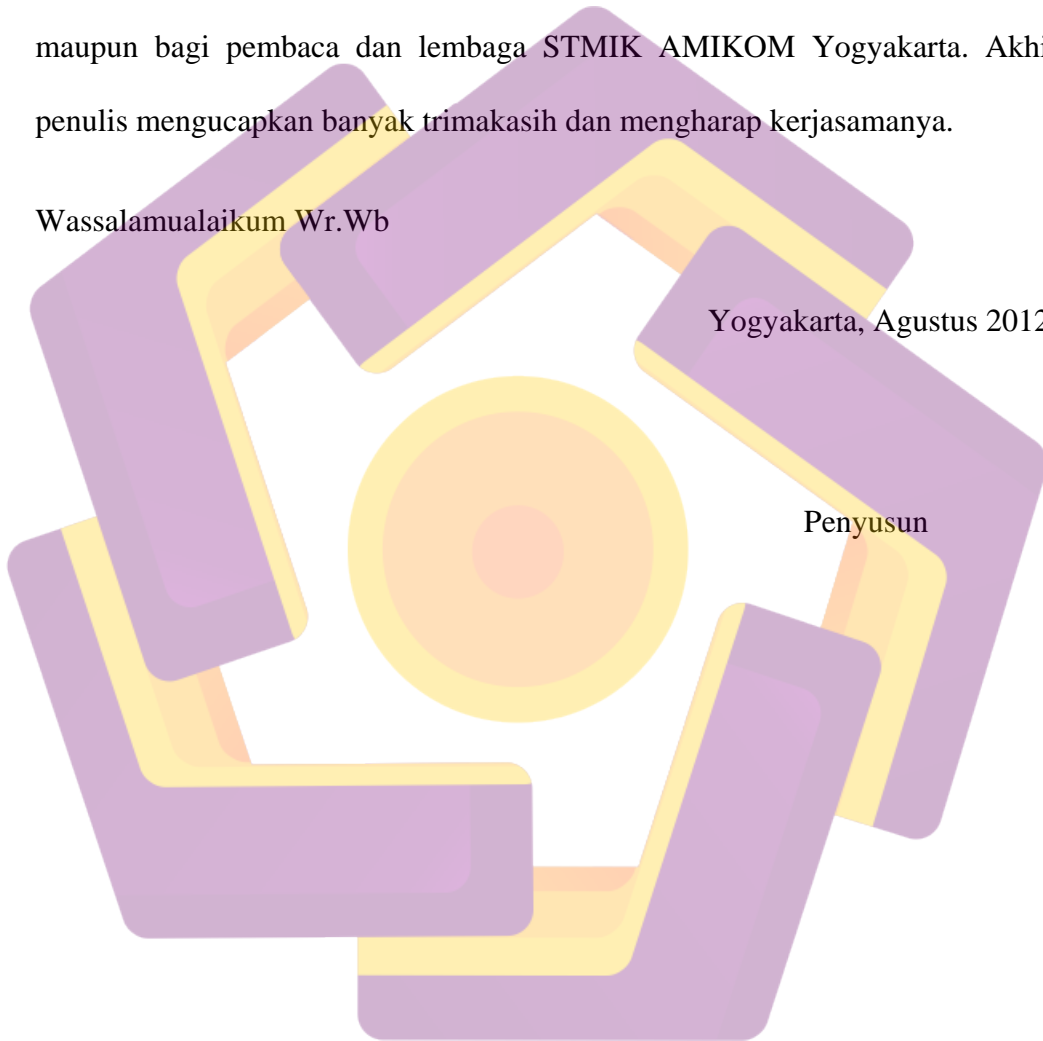
Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih ada kekurangan maupun kelemahan bahkan jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis meminta masukan kritik dan saran kepada semua pihak pembaca.

Demikian laporan skripsi ini disusun, semoga mendapat manfaat bagi penulis maupun bagi pembaca dan lembaga STMIK AMIKOM Yogyakarta. Akhir kata penulis mengucapkan banyak trimakasih dan mengharap kerjasamanya.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Yogyakarta, Agustus 2012

Penyusun




DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xx
ABSTRAC	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Tujuan.....	5
1.4.2 Manfaat.....	5

1.5 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
1.7 Jadwal Pelaksanaan.....	9
BAB II DASAR TEORI.....	10
2.1 Pengertian Animasi.....	10
2.2 Pengertian Multimedia.....	11
2.2.1 Text.....	13
2.2.2 Gambar (Image).....	13
2.2.3 Suara (Audio).....	13
2.2.4 Video.....	14
2.2.5 Animasi.....	14
2.3 Konsep Dasar Animasi.....	14
2.3.1 Sejarah Animasi.....	14
2.3.2 Animasi Klasik.....	15
2.3.3 Animasi Komputer.....	15
2.3.4 Jenis Animasi.....	16
2.4 Peralatan Dasar Membuat Film Animasi.....	17
2.4.1 Pensil.....	17
2.4.2 Spidol(Drawing Pen).....	17
2.4.3 Penghapus Pensil.....	17
2.4.4 Kertas (Paper).....	17

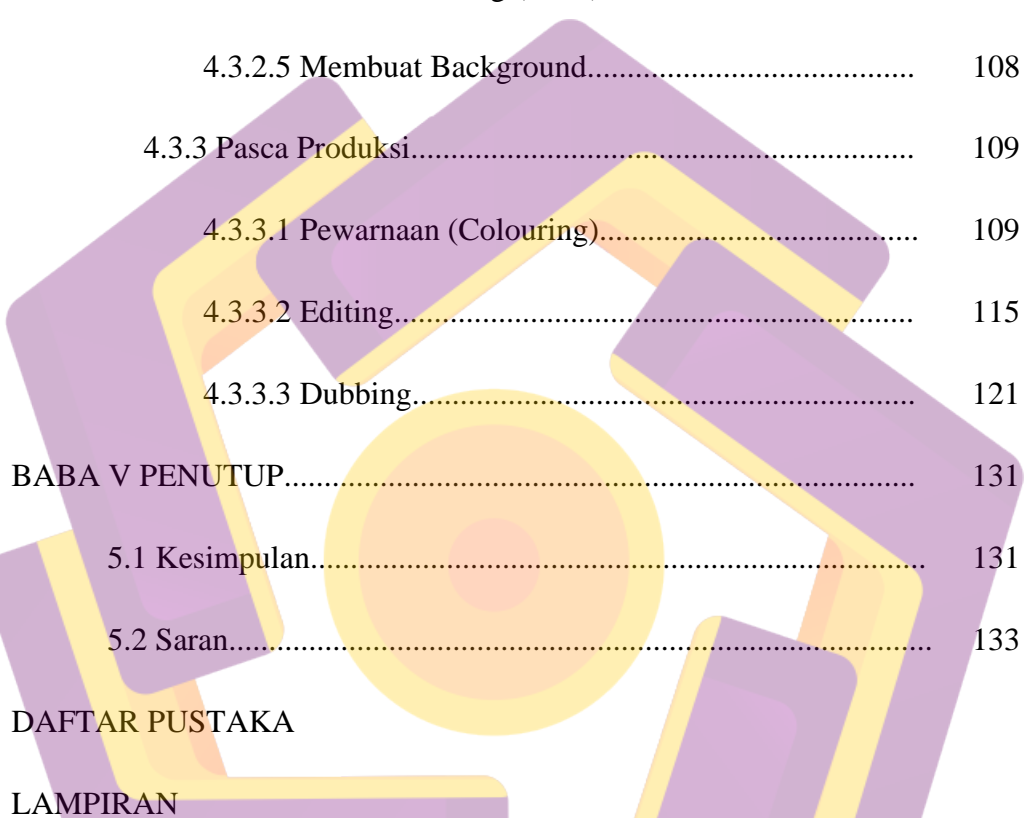
2.4.5 Penjepit Kertas.....	18
2.4.6 Meja Gambar (Tracking Table).....	18
2.4.7 Microphone/Head Seat.....	19
2.4.8 Scanner dan Digital Kamera.....	19
2.4.9 Graphic Tablet.....	20
2.5 Prinsip Animasi.....	20
2.5.1 Squash and Stretch.....	20
2.5.2 Anticipation.....	20
2.5.3 Timing.....	20
2.5.4 Slow In and Slow Out.....	21
2.5.5 Arcs.....	21
2.5.6 Flow Through And Overlapping Action.....	21
2.5.7 Secondary Action.....	21
2.5.8 Exaggeration.....	21
2.5.9 Staging.....	21
2.5.10 Straight Ahead Action and Pose T Pose.....	22
2.5.11 Appeal.....	22
2.5.12 Solid Drawing.....	22
2.6 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	22
2.6.1 Produser.....	22
2.6.2 Sutradara.....	22



2.6.3 Scriptwriter/Screenwriter.....	23
2.6.4 Storyboard Artist.....	23
2.6.5 Drawing Artist.....	23
2.6.6 Colluoring.....	24
2.6.7 Background Artist.....	24
2.6.8 Checker and Scannerman.....	24
2.6.9 Editor.....	24
2.6.10 Talent.....	25
2.7 Pewarnaan.....	25
2.7.1 Dasar Teori Warna.....	25
2.7.2 Kegunaan Teori Warna.....	27
2.7.3 Warna RGB dan CMYK.....	27
2.8 Sistem Televisi Dunia.....	28
2.8.1 Sistem NTCS.....	28
2.8.2 Sistem PAL dan SCAM.....	28
2.8.3 Sistem HDTV.....	28
2.9 Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	29
2.9.1 Mendefinisikan Masalah.....	29
2.9.2 Merancang Konsep.....	30
2.9.3 Merancang Isi.....	30
2.9.4 Merancang Naskah.....	30

2.9.5 Merancang Grafik.....	30
2.9.6 Memproduksi Sistem.....	31
2.9.7 Pengetesan Sistem.....	31
2.9.8 Menggunakan Sistem.....	32
2.9.9 Memelihara Sistem.....	33
2.10 Perangkat Lunak Dalam Produksi Film	
Animasi.....	36
2.10.1 Macromedia Flash Profesional 8.....	36
2.10.2 Adobe Photoshop Cs 3.....	41
2.10.3 Adobe Audio 1.0.....	46
2.10.4 Adobe After Effect.....	49
BAB III ANALISIS DAN VISUAL DESAIN	
FILM KARTUN.....	54
3.1 Analisis	54
3.2 Identifikasi Masalah.....	54
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	59
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	59
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	60
3.4 Metode Analisis Biaya Manfaat.....	60
3.4.1 Analisa Biaya.....	61
3.4.2 Analisa Manfaat.....	61

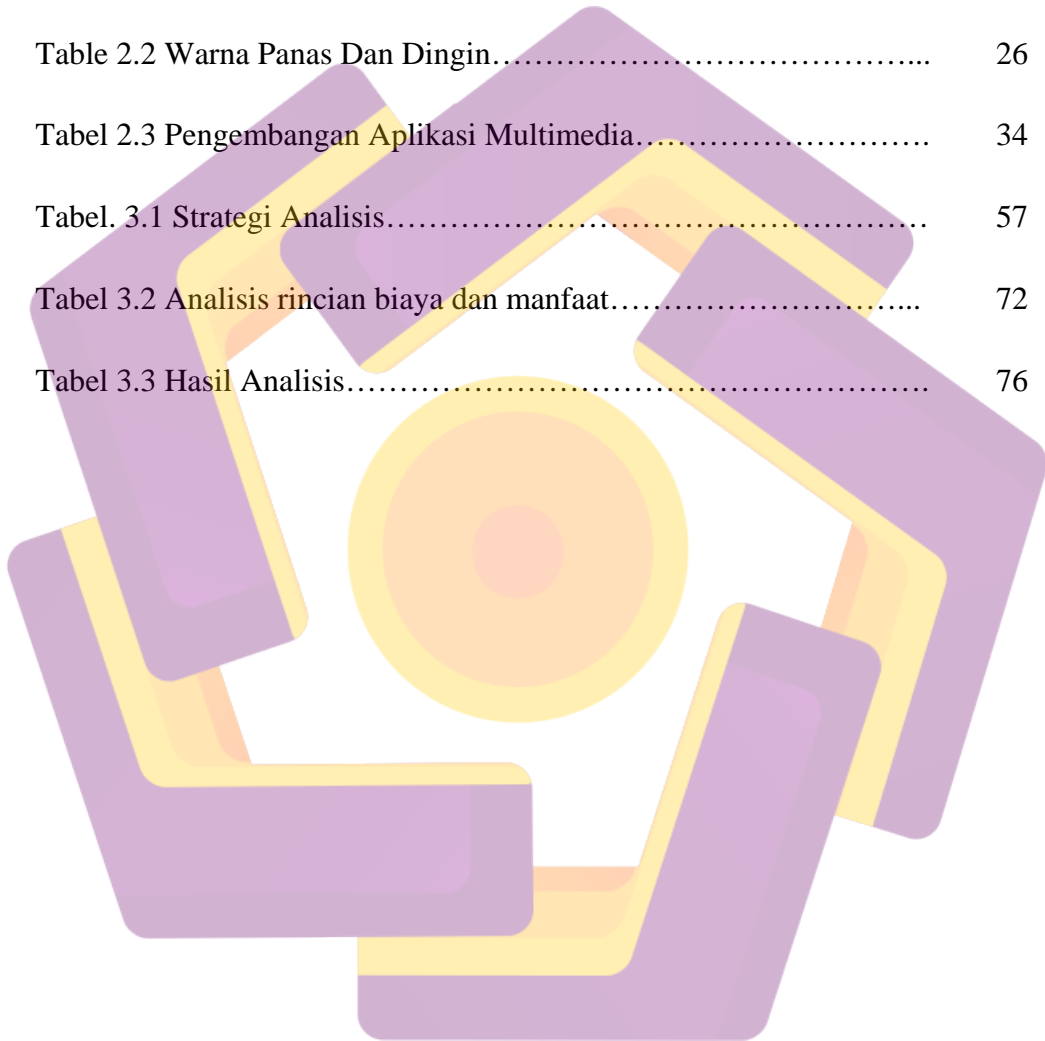
3.4.3 Perhitungan Analisis Biaya Manfaat.....	62
3.4.4 Manfaat yang Diperoleh.....	68
3.4.5 Metode Periode Pengembalian.....	73
3.4.6 Metode Pengembalian Investasi (ROI).....	74
3.4.7 Metode Nilai Sekarang bersih (NPV).....	75
3.5 Perancangan Produksi Visual Film Kartun.....	77
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	98
4.1 Identifikasi Masalah.....	98
4.2 Merancang Konsep.....	98
4.3 Merancang Isi.....	99
4.3.1 Pra Produksi.....	99
4.3.1.1 Membuat Standar Karakter Tokoh (<i>Standard Character Sheet</i>).....	99
4.3.1.2 Merancang Desain Karakter.....	100
4.3.1.3 Merancang Warna Tokoh.....	101
4.3.1.4 Membuat Desain Standar Properti dan Vegetasi.....	101
4.3.1.5 Membuat Layout.....	102
4.3.1.6 Membuat Storyboard.....	103
4.3.2 Produksi.....	105
4.3.2.1 Gambar Key (Key Animator).....	105



4.3.2.2 Menentukan Timing.....	106
4.3.2.3 Membuat Gambar Inbetween (Inbetween Animator).....	106
4.3.2.4 Proses Cleaning (inker).....	107
4.3.2.5 Membuat Background.....	108
4.3.3 Pasca Produksi.....	109
4.3.3.1 Pewarnaan (Colouring).....	109
4.3.3.2 Editing.....	115
4.3.3.3 Dubbing.....	121
BABA V PENUTUP.....	131
5.1 Kesimpulan.....	131
5.2 Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan.....	9
Tabel 2.1 Warna Primer Dan Sekunder.....	25
Table 2.2 Warna Panas Dan Dingin.....	26
Tabel 2.3 Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	34
Tabel. 3.1 Strategi Analisis.....	57
Tabel 3.2 Analisis rincian biaya dan manfaat.....	72
Tabel 3.3 Hasil Analisis.....	76

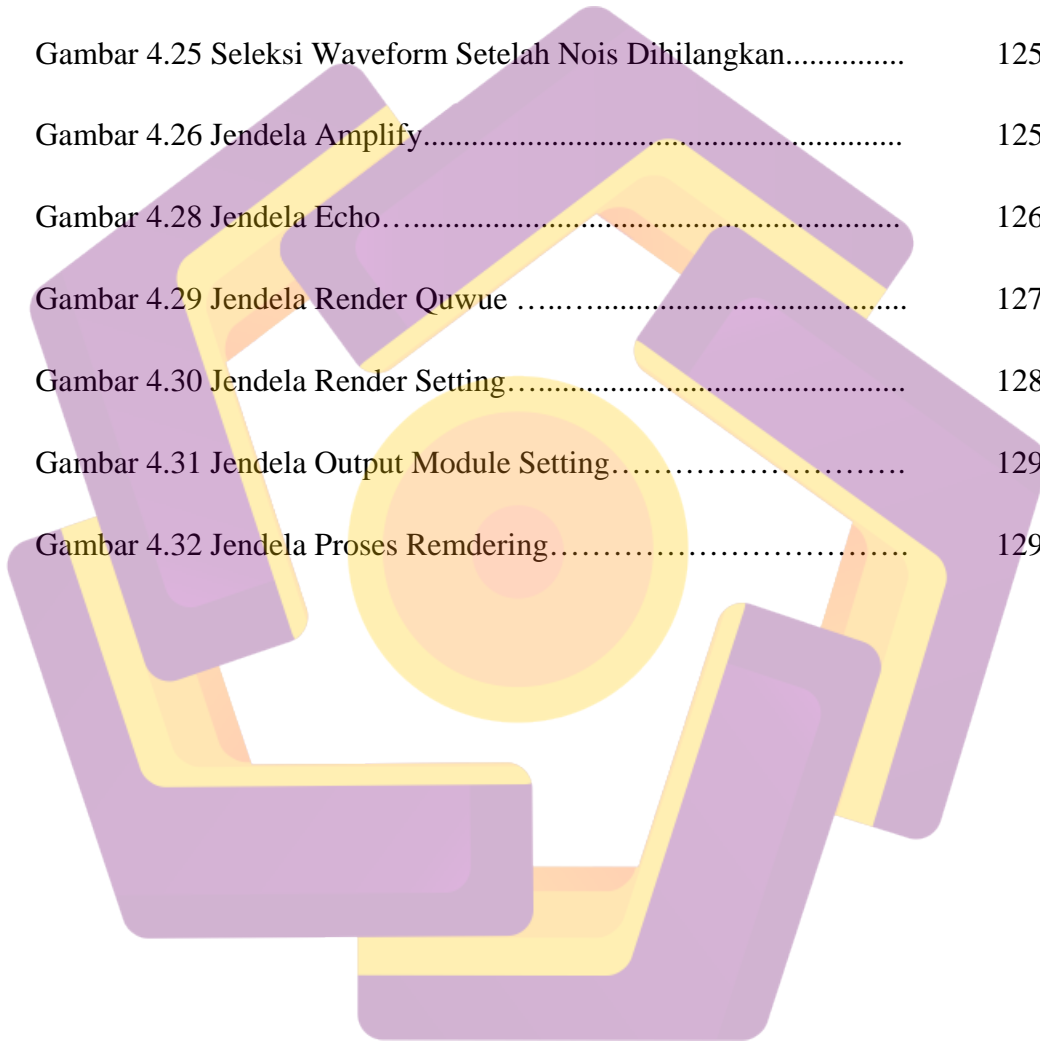


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen - Elemen Multimedia.....	13
Gambar 2.2 Kertas Gambar	18
Gambar 2.2 Penjepit Kertas Gambar	18
Gambar 2.4 Diagram Warna.....	26
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan aplikasi Multimedia.....	29
Gambar 2.6 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	33
Gambar 2.7 Tampilan area kerja macromedia flash 8.....	41
Gambar 2.8 Area Kerja Adobe Photoshop CS 3.....	46
Gambar 2.9 Area Kerja Adobe Audition 1.0.....	48
Gambar 2.10 Area Kerja Adobe After Effect 7.0.....	53
Gambar 3.1 Diagram Scene.....	86
Gambar 3.2 Diagram Scene Film Kartun Bekas Bungkus.....	90
Gambar 3.3 Character Development.....	92
Gambar 3.4 Character Development.....	93
Gambar 3.5 Character Development.....	94
Gambar 3.6 character Development.....	95
Gambar 3.7 character Development.....	96
Gambar 3.8 character Development.....	97
Gambar 4.1 Desain Karakter Tokoh.....	100

Gambar 4.2 Deasin Tokoh.....	100
Gambar 4.3 Desain Warna.....	101
Gambar 4.4 Desain Properti dan Vegetasi.....	102
Gambar 4.5 Layout Sebuah Cuplikan.....	102
Gambar 4.6 Contoh Gambar Storyboard Film Kartun	
Bekas Bungkus.....	104
Gambar 4.7 Key A1 dan A2.....	105
Gambar 4.8 Key Timing.....	106
Gambar 4.9 Inbetween Unlimited.....	107
Gambar 4.10 Inbetween Limited.....	107
Gambar 4.11 Inbetween Limited.....	108
Gambar 4.12 Mengimpor.....	110
Gambar 4.13 Tools Scalling.....	111
Gambar 4.14 Trace Bitmap.....	112
Gambar 4.15 Edit Multiple Fremes.....	114
Gambar 4.16 Timesheeting.....	115
Gambar 4.17 Document Properties.....	116
Gambar 4.18 Penyusunan Animasi.....	117
Gambar 4.19 Jendela Composision Setting.....	119
Gambar 4.20 Jendela File Import.....	120
Gambar 4.21 Jendela Animasi Posisi.....	121

Gambar 4.22 Jendela New Wave Form Dialo.....	123
Gambar 4.23 Seleksi Noise.....	124
Gambar 4.24 Jendela Noise Reduction.....	124
Gambar 4.25 Seleksi Waveform.....	124
Gambar 4.25 Seleksi Waveform Setelah Nois Dihilangkan.....	125
Gambar 4.26 Jendela Amplify.....	125
Gambar 4.28 Jendela Echo.....	126
Gambar 4.29 Jendela Render Quwue	127
Gambar 4.30 Jendela Render Setting.....	128
Gambar 4.31 Jendela Output Module Setting.....	129
Gambar 4.32 Jendela Proses Remdering.....	129



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi berbasis multimedia yang kini berkembang pesat karena mampu menghasilkan informasi dengan penyajian yang lebih menarik. Multimedia juga sebagai alat untuk meningkatkan keunggulan dalam bersaing. Diantara teknologi informasi berbasis multimedia adalah film animasi.

Banyak masyarakat belum mengerti tentang teknis pembuatan film animasi. Untuk itu Berlandaskan uraian diatas maka penulis sebagai mahasiswa tingkat akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta akan melaksanakan penyusunan skripsi dengan judul “ **Analisis dan Desain Visual Film Kartun Kertas Bekas Bungkus Dengan Teknik 2 Hybrid Animation Menggunakan Macromedia Flash 8** ” dengan harapan pemanfaatan teknologi informasi lebih optimal terutama dibidang animasi multimedia. selain itu untuk mengungkap sekaligus menganalisa secara mendalam tentang karya animasi perencanaan (Analisis dan perancangan) sampai evaluasi (implementasi) visual. Di samping itu penelitian ini juga bertujuan untuk memperkenalkan animasi kepada anak-anak muda dengan harapan bisa membangkitkan semangat anak muda untuk ikut serta dalam mengembangkan animasi.

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data sebagai sumber untuk penyusunan skripsi ini, digunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu wawancara, kepustakaan, literature.

Kata Kunci : Penyajian Informasi, Analisis dan Perancangan, Sistem Manajemen, Penilaian Resiko, Kebijakan

ABSTRACT

This study aims to create a multimedia-based information system that is now growing rapidly because it can generate information with a more attractive presentation. Multimedia also as a tool to enhance the competitive advantage. Among the information technology based multimedia is animated.

*Many people do not understand the technical animation filmmaking. For it Based on the description above, the writer as a graduate student at the School of Information Management and Computer AMIKOM Yogyakarta will carry out preparation of the thesis with the title "**Analysis and Design of Visual Used Paper Cartoon Film Wrap With Technique 2 Hybrid Animation Using Macromedia Flash 8**" in the hope of leveraging technology more information optimally, especially in the field of multimedia animation. in addition to reveal simultaneously analyze in depth about the work of animation planning (Analysis and Design) to evaluation (implementation) visual. In addition, this study also aims to introduce animation to young children in the hope of inspiring young people to participate in developing the animation.*

In conducting fact-finding studies and data collection as a source for the preparation of this thesis, used several methods of data collection are interviews, literature, literature.

Keywords: *Multimedia Information, Analysis and Design, System Management, Risk Assessment, Policy.*