

PEMBUATAN FILM KARTUN INTERAKTIF 2 DIMENSI BERJUDUL

“AYO BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL”

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ari Priyonggo

07.11.1703

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN INTERAKTIF 2 DIMENSI BERJUDUL
“AYO BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL”**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ari Priyonggo

07.11.1703

Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi
pada tanggal 13 Oktober 2010

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN INTERAKTIF 2 DIMENSI BERJUDUL
“AYO BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ari Priyonggo

07.11.1703

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 26 Mei 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sudarmawan, S.T., M.T.

NIK. 190302035

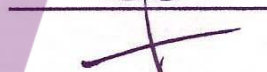
Andi Sunyoto, S.Kom, M.Kom.

NIK. 190302052

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

NIK. 190302107

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Tanggal 26 Mei 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

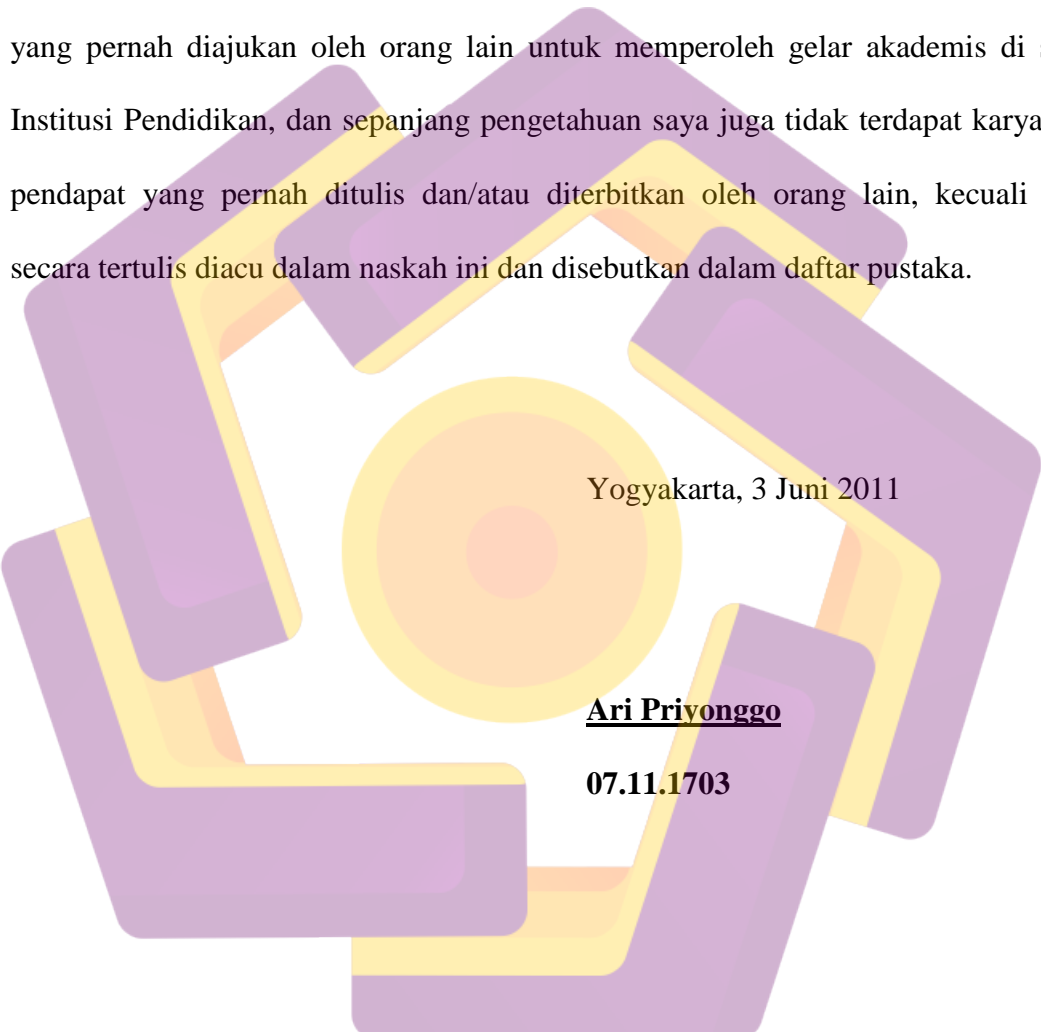


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

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, 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, 3 Juni 2011

Ari Priyonggo

07.11.1703

MOTTO

- ✓ Bermimpi bukanlah suatu yang harus kita hindari melainkan sesuatu yang harus kita kejar.
- ✓ Selama kita hidup, berusahalah untuk selalu punya mimpi. Karena mimpi dapat menjadikan hidupmu lebih berarti.
- ✓ Tapi ingatlah, jika kita berani untuk bermimpi, maka kita juga harus berani untuk mewujudkannya.

PERSEMBAHAN

- ✓ Skripsi ini saya persembahkan untuk Ibu saya yang telah senantiasa bekerja keras untuk membiayai kuliah saya hingga akhir.
- ✓ Untuk seluruh teman-teman saya yang selalu setia menemani saya dan mensupport saya dalam segala hal.
- ✓ Untuk BapakMbah dan IbuMbah yang selalu menjaga dan memberikan nasehat-nasehatnya kepada saya hingga saya dewasa.
- ✓ Untuk seluruh keluarga besar Parto Sudjono yang sudah menjadi keluarga yang baik buat saya, sehingga saya tidak merasa kekurangan kasih sayang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat serta hidayahnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan pada jenjang pendidikan S1 STMIK Amikom Yogyakarta. Skripsi ini berisi mengenai pembuatan film kartun interaktif yang dapat menambah pengetahuan dan diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam penyusunan skripsi bagi adik-adik kelas yang akan mengajukan skripsi dengan tema serupa.

Namun demikian, tidak menutup kemungkinan skripsi ini memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, segala saran dan masukan dari semua pihak selalu diharapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyusun skripsi ini.

Yogyakarta, 27 April 2011

Ari Priyonggo

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I	1
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
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis	4
1.5.2 Manfaat dalam Kehidupan Masyarakat	5
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.6.1 Metode Wawancara	5

1.6.2	Metode Observasi	5
1.6.3	Metode Kepustakaan	6
1.7	Sistematika Penulisan	6
1.7.1	Bab 1 Pendahuluan	6
1.7.2	Bab II Landasan Teori	6
1.7.3	Bab III Analisa dan Perancangan	6
1.7.4	Bab IV Implementasi dan Pembahasan	7
1.7.5	Bab V Penutup.....	7
BAB II	8
LANDASAN TEORI	8
2.1	Multimedia.....	8
2.2	Pengertian Animasi	9
2.3	Film Kartun Interaktif.....	10
2.4	Jenis-Jenis Animasi.....	11
2.4.1	Animasi 2D	11
2.4.2	Animasi 3D	11
2.4.3	Clay Animation	11
2.4.4	Anime	12
2.5	Sejarah Animasi.....	12
2.6	Teknik-Teknik 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 <i>Spline</i>	16
2.6.6	Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>)	16
2.6.7	Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>)	17
2.6.8	Computational Animation.....	17
2.6.9	Morphing.....	17
2.7	Prinsip Animasi.....	18
2.7.1	Squash and Stretch	18
2.7.2	Anticipation.....	18
2.7.3	Staging.....	18
2.7.4	Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose	18
2.7.5	Follow-Trough and Overlapping Action	19
2.7.6	Slow in-Slow out.....	19
2.7.7	Arcs.....	19
2.7.8	Secondary Action	19
2.7.9	Timing.....	20
2.7.10	Exaggeration	20
2.7.11	Solid Drawing	20
2.7.12	Appeal	20
2.8	Proses Pembuatan Film Animasi.....	21
2.8.1	Pengembangan	21
2.8.2	Pra Produksi	21
2.8.3	Produksi	22
2.8.4	Pasca Produksi	23
2.9	Struktur Navigasi.....	23

2.9.1	Struktur Navigasi <i>Linier</i>	23
2.9.2	Struktur Navigasi Hirarki (<i>Hierarkis</i>)	24
2.9.3	Struktur Navigasi <i>Non Linier</i>	24
2.9.4	Struktur Navigasi <i>Komposit</i>	24
2.10	Perangkat Lunak yang digunakan	25
2.10.1	Macromedia Flash MX 2004	25
2.10.2	Adobe Photoshop Cs3.....	27
2.10.3	Adobe Audition 1.0	27
2.10.4	Adobe Premiere Pro 2.0.....	28
2.10.5	Sorenson Squeeze v6	29
BAB III	30
ANALISIS & PERANCANGAN	30
3.1	Unsur Pembangun Cerita	30
3.1.1	Ide Pokok.....	30
3.1.2	Tema.....	30
3.1.3	Logline.....	30
3.1.4	Sinopsis	31
3.1.5	Diagram Scene	34
3.1.6	Pembabakan	36
3.2	Kebutuhan Dasar Peralatan Film Kartun.....	39
3.2.1	Cermin.....	39
3.2.2	Komputer	39
3.2.3	Tablet Gambar (<i>Drawing Tablet</i>)	39
3.2.4	Pen Tablet	40

3.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	40
3.3.1	Produser	40
3.3.2	Sutradara.....	40
3.3.3	Penulis skenario (<i>Scriptwriter</i>).....	40
3.3.4	Pembuat Storyboard (<i>Storyboard Artist</i>).....	40
3.3.5	Pembuat Gambar (<i>Drawing Artist</i>)	41
3.3.6	Petugas Pewarnaan (<i>Coloring Artist</i>).....	41
3.3.7	Pembuat Background (<i>Background Artist</i>)	41
3.3.8	Pengedit Film Kartun (<i>Editor</i>).....	41
3.3.9	Pengedit Suara (<i>Sound Editor</i>)	41
3.3.10	Pengisi Suara (<i>Dubber</i>).....	41
3.4	Perancangan Karakter.....	42
3.5	Perancangan Struktur Navigasi.....	46
3.6	Skenario dan Storyboard	47
3.7	Kebutuhan Perangkat Keras.....	54
3.8	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	55
3.9	Analisis Biaya dan Manfaat.....	58
3.9.1	Komponen Biaya	58
3.9.2	Metode Perhitungan Biaya dan Manfaat.....	64
BAB IV		67
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		67
4.1	Produksi	67
4.1.1	Pembuatan Gambar (<i>Drawing</i>).....	67
4.1.2	Coloring.....	71

4.1.3	Proses Animating	72
4.1.4	Exporting Image Sequence.....	75
4.1.5	Background	76
4.1.6	Dubbing.....	77
4.1.7	Lip Synch	78
4.1.8	Sound editing	79
4.1.9	Editing	81
4.2	Pasca Produksi	83
4.2.1	Rendering.....	83
4.2.2	Konversi Video Ke Dalam Bentuk Adobe Flash Movie.....	85
4.2.3	Penambahan Tombol Navigasi.....	87
4.2.4	Publishing.....	89
4.3	Pengujian	91
BAB V	93
PENUTUP	93
5.1	Kesimpulan.....	93
5.2	Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Navigasi Linier	23
Gambar 2.2 Struktur Navigasi Hirarki	24
Gambar 2.3 Struktur Navigasi Non Linier	24
Gambar 2.4 Struktur Navigasi Komposit.....	25
Gambar 2.5 Tampilan Macromedia Flash MX 2004.....	26
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	27
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Audition 1.0	27
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Premiere 2.0	28
Gambar 2.9 Tampilan Sorenson Squeeze v6	29
Gambar 3.1 Karakter Anita	42
Gambar 3.2 Karakter Toby.....	43
Gambar 3.3 Karakter Paman Dalang.....	44
Gambar 3.4 Karakter Ibu.....	45
Gambar 3.5 Rancangan Struktur Navigasi	46
Gambar 3.6 Storyboard Hal. 1	51
Gambar 3.7 StoryBoard Hal. 2	52
Gambar 3.8 StoryBoard Hal. 3	53
Gambar 4.1 Proses Drawing Pada Macromedia Flash	67
Gambar 4.2 Tools Macromedia Flash MX 2004.....	68
Gambar 4.3 Contoh Key Animation	69
Gambar 4.4 Unlimited Inbetwen	70
Gambar 4.5 Limited inbetween procces.....	71
Gambar 4.6 Hasil Limited InBetween	71

Gambar 4.7 proses coloring.....	72
Gambar 4.8 Motion Tween Untuk Membuat Roda Berputar.....	73
Gambar 4.9 Shape Tween pada Hidung Toby.....	74
Gambar 4.10 Frame By Frame Animating.....	74
Gambar 4.11 Exporting Movie Menjadi PNG Sequence.....	75
Gambar 4.12 Background dan Foreground.....	76
Gambar 4.13 Proses Dubbing.....	77
Gambar 4.14 Proses Pembuatan Halaman Baru Pada Audition.....	78
Gambar 4.15 Bentuk Mulut.....	79
Gambar 4.16 Proses Noice Reduction.....	80
Gambar 4.17 Proses Time/Pitch.....	81
Gambar 4.18 Proses Editing.....	81
Gambar 4.19 Pembuatan New Project Pada Premiere.....	82
Gambar 4.20 Proses Importing PNG Sequence.....	82
Gambar 4.21 Effect-effect dalam Adobe Premiere.....	83
Gambar 4.22 Exporting Movie pada Premiere.....	84
Gambar 4.23 Setting Output.....	84
Gambar 4.24 Tampilan Sorenson Squeeze v6.....	85
Gambar 4.25 Setting Presets.....	86
Gambar 4.27 Action Script Pada Tombol Navigasi.....	88
Gambar 4.26 Proses Pemberian Tombol Navigasi.....	88
Gambar 4.28 Proses Publish.....	89
Gambar 4.29 Alur Struktur Navigasi.....	90

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Rincian Biaya Pengadaan	59
Table 3.2 Rincian Biaya Operasi	60
Table 3.3 Rincian Biaya SDM	61
Table 3.4 Rincian Biaya Operasi	61
Table 3.5 Rincian Komponen Manfaat	62
Table 3.6 Perhitungan Biaya dan Manfaat	63
Table 3.7 Hasil Analisis	66
Table 4.1 Hasil Pengujian Film Kartun Berjudul.....	91



INTISARI

Film kartun sering dianggap sebagai film anak-anak. Karena di dalam film kartun terdapat unsur-unsur yang sangat menunjang bagi perkembangan anak. Sekarang ini banyak sekali film kartun yang bersifat mendidik bagi anak. Seperti halnya film kartun interaktif yang berjudul “Ayo bermain permainan tradisional”. Perancangan film kartun ini bukan hanya sekedar menjadi tontonan yang mendidik tetapi juga merupakan alat untuk melatih kemampuan anak berinteraksi.

Di dalam film kartun ini nantinya terdapat menu-menu navigasi yang dapat di kendalikan oleh anak-anak sehingga anak-anak yang menonton film kartun ini nantinya dapat mengendalikan alur cerita sesuai dengan pilihan si anak. Selain itu dari segi ceritanya, film ini akan berisi tentang jenis-jenis permainan tradisional yang sering kali dimainkan anak-anak kecil jaman dahulu.

Sehingga diharapkan anak-anak jaman sekarang tidak hanya mengenal permainan modern tetapi juga mengenal permainan jaman dahulu.

Kata Kunci : Film Kartun, Interaktif, Permainan Tradisional.



ABSTRACT

Cartoon movie are often regarded as children's films. Because in the cartoon there are elements that strongly support child development. Now a lot of cartoons that are educational for children. As well as an interactive cartoon, entitled "Let's play the traditional game." The design of this cartoon is not merely a spectacle that educates but also a tool to train the child's ability to interact.

In this cartoon will have navigation menus that can be controlled by the children so that children who watch these cartoons will be able to control the story line in accordance with the child's choice. Also in terms of story, this film will contain about the kinds of traditional games, often played by young children antiquity.

It is expected that children today are not only familiar with the modern game but also knows the game antiquity.

Keywords : *Cartoon Film, Interactive, Traditional Game.*

