

**PERANCANGAN ANIMASI KARTUN UNTUK PARIWISATA  
KABUPATEN BANJARNEGARA BERBASIS MULTIMEDIA  
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN INFORMASI**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

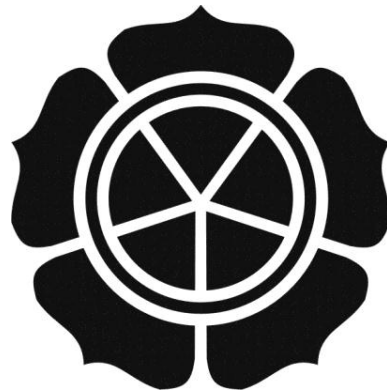
**QOLIN FABIANSYAH PUTRA  
08.22.1008**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN ANIMASI KARTUN UNTUK PARIWISATA  
KABUPATEN BANJARNEGARA BERBASIS MULTIMEDIA  
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN INFORMASI**

**Skripsi**

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



disusun oleh :

**QOLIN FABIANSYAH PUTRA  
08.22.1008**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
2013**

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

**PERANCANGAN ANIMASI KARTUN UNTUK PARIWISATA  
KABUPATEN BANJARNEGARA BERBASIS MULTIMEDIA  
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Qolin Fabiansyah Putra**

**08.22.1008**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Februari 2012

**Dosen Pembimbing,**

  
**Andi Suryoto, M.Kom**  
**NIK. 190302052**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN ANIMASI KARTUN UNTUK PARIWISATA KABUPATEN BANJARNEGARA BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN INFORMASI

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Qolin Fabiansyah Putra**

08.22.1008

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Februari 2013

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunyoto, M.Kom  
NIK. 190302052

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, M.M  
NIK. 190302099

Mei P Kurniawan, M.Kom,  
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Februari 2013

**KETUA STMIK 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, 27 Februari 2013

Qolin Fabiansyah Putra

08.22.1008

# MOTTO



➤ **Live Forever**

## Dedication To.....

Sebelumnya saya nggak kan terlalu banyak basa basi, saya cuman cuman mau bilang dan berdoa atas segala puji syukur kepada **Allah SWT**, Yang Maha Suci dan Maha Agung. yang telah mengabulkan semua bentuk harapan2 dan impian kecil saya selama ini, karna semua ini tidak akan terwujud tanpa adanya campur tangan darimu **Tuhan....Alhamdulillah**, dan terimakasih.....#

This is part of my life story, this part is called " **Bikin skripsi dengan usaha sendiri itu bikin otak panas sampai pantat** " saya ga tau mau bilang apa lagi karna yang jelas setelah saya mencoba dan terus mencoba ya ahirnya kelar juga, buktinya halaman persembahan ini udah dibuat, itu menandakan kalo skripsi ini, atao biasa saya panggil dengan nama Suckripsi, sudah selesai!!! Damn I'm Cool..... Ya mungkin bisa dibilang berlebihan, tapi buat saya cukup membuat berasa **Awesome bangeet**, serius deh, karena selama berjuang menaklukkan dosen pembimbing itu ibarat mau deketin cewek psikopat yang siap

mencipok bibir kamu tapi pake pisao. Nah loh bisa bayangin sendiri deh, susahnya kaya apa.

Tapi bukan ini yang mau dibahas karena saya takut dosen saya itu baca xixixixiii. Dan dari semua hikmah atas apa yang telah terjadi, ternyata bikin skripsi itu tidak lah segampang nonton film india, karena kenyataanya yang namanya masalah itu tidak harus diselesaikan dengan joged-joged,,... percaya deh ga mungkin banget kan bikin skripsi sambil jogged.....xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx \$%%\$\$

Okeeeeh cukup sudah basa basinya , karena saya mau berterimakasih pada Mama dan Papa yang tanpa lelah selalu mendukung dan selalu ada, apapun yang terjadi karna kalian lah alasan kenapa saya selalu bertahan. *Stay Awesome mom,dad" I realy always love you"* . dan juga tidak akan saya lupakan ucapan Special nasi telur+tempe+es teh ,,,,

Buat teman-teman ku yang selalu menemani disaat sedih maupun suka, Thank's buat "Sidiq sudah banyak membantu ngecek laporan ku yang selalu berantakan, buat "Very yg sudah rela bangun pagi pagi sekali cuman untuk bantuin bikin laporan, buat "Dabul n Ngaliman yang selalu menemani makan diburjo disaat lelah setelah ngerjain laporan,



"Anto yang selalu kasih pinjaman motornya sekaligus dipinjem  
Printernya juga, untuk Fandi Thanks yo sudah menyumbangkan  
suaranya dalam proses dubbing movie, buat "Agung yang paling sering  
minjamin saya duit dikala kere datang , tidak lupa juga pak andi selaku  
dosen pembimbing terimakasih banyak pak sudah dengan sabar bimbing  
saya dalam proses membuat skripsi ini yoi, buat semua penghuni, teman  
teman dari guyub café yang sering kasih saya sedikit kerjaan buat  
ngejam bikin brisik sejenak untuk menghilangkan penat saat galao  
karna laporan, oh iya buat **search engine Google** makasih udah jadi  
sumber paling Absurd yang pernah saya kenal hahaa..... dan masih  
banyak lagi ucapan terimakasih buat semua yang sudah membantu  
mengerjakan tugas mulia ini terimakasih kawan, teman, sobat maaf jika  
ada yang ga disebut karna lupa dan banyak orang yang tidak mungkin  
disebutkan satu persatu disini, ya sudahlah..... ;) "#

Terimakasih sekali lagi buat semuanya terimakasih banyak.....

.....  
Akhir kata dari semua itu,

This is part of my life story, this part is called,,,,

**"Hore Wisuda lagi deh"**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum wr.wb.*

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat 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 Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan S1 Sistem Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Bapak Andi Sunyoto 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. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M dan Mei P Kurniawan, 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, 28 Februari 2012

Penulis

Qolin Fabiansyah Putra

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
INTISARI.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LatarBelakangMasalah.....	1
1.2 RumusanMasalah.....	3
1.3 BatasanMasalah.....	3
1.4 Tujuan dan ManfaatPenelitian.....	4

1.5 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.5 Sistematika Penulisan .....	7
1.7 Jadwal Kegiatan .....	9
1.8 Penutup .....	10
<b>BAB II DASAR TEORI .....</b>	<b>11</b>
2.1 Definisi Multimedia .....	11
2.2 Pengertian Animasi .....	14
2.3 Sikap Asas Film Animasi .....	15
2.4 Prinsip-Prinsip Animasi .....	17
2.3.1 Squash And Stretch .....	17
2.3.2 Anticipation .....	18
2.3.3 Staging .....	19
2.3.4 Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose .....	19
2.3.5 Follow-Through And Overlapping Action .....	20
2.3.6 Slow In - Slow Out .....	21
2.3.7 Arch .....	21
2.3.8 Secondary Action .....	22
2.3.9 Timing .....	23
2.3.10 Exaggeration .....	23
2.3.11 Solid Drawing .....	24
2.3.12 Appeal .....	25

2.1 Jenis - Jenis Animasi.....	25
2.4.1 Stop-Motion.....	25
2.4.2 Cell Animation .....	26
2.4.3 Time-Lapse.....	26
2.4.5 Claymation.....	27
2.4.6 Cut-Out Animation.....	27
2.4.7 Puppet Animation.....	28
2.5 Animasi 2D .....	29
2.5.1 Tweeing.....	29
2.5.2 Morphing.....	29
2.5.3 Rotoscoping .....	30
2.6 Animasi Frame By Frame Dengan Adobe Flash .....	30
2.7 Animasi Motion Tween Dengan Adobe Flash.....	32
2.8 Teori Motion Tween .....	33
2.9 Sekilas Tentang Video.....	34
2.9.1 Macam-Macam Video.....	34
2.9.2 Jenis-Jenis Video.....	35
2.9.3 Langkah – langkah Pembuatan Animasi Kartun.....	36
2.9.4 PraProduksi .....	36
2.9.5 The Story (Cerita Film).....	36

2.9.6	Sejarah Sebuah Cerita .....	37
2.9.7	Ide Cerita.....	37
2.9.8	Tema .....	37
2.9.9	Sinopsis.....	38
2.9.1.0	Logline .....	38
2.9.1.1	Diagram Scene.....	39
2.10.	Produksi .....	40
2.10.1	Background.....	40
2.10.2	Drawing dan Coloring .....	41
2.10.3	Key Animation.....	41
2.10.4	Inbetweening .....	41
2.10.5	Timesheeting.....	42
2.11	Pasca Produksi .....	42
2.11.1	Editing Audio.....	42
2.11.2	Editing Video.....	43
2.11.3	Mastering.....	43
2.12	SistemPertelevisionDunia.....	43
2.12.1	NTSC .....	43
2.12.2	PAL dan SECAM.....	44
2.12.3	HDTV.....	45
2.13	Kegunaan Teori Warna .....	45
2.13.1	Coloring .....	46
2.13.2	Additive Color (RGB).....	47

2.13.3	Subtractive Color (CMYK) .....	48
2.13.4	RodaWarna (Color Wheel) .....	49
2.13.5	Warna Primer.....	50
2.13.6	Warna Sekunder .....	50
2.13.7	Warna Tersier.....	51
2.13.8	Warna Gabungan.....	51
2.14	Perangkat Lunak yang digunakan (Software).....	53
2.14.1	Adobe Flash CS4.....	53
2.14.2	Adobe Photoshop CS4.....	55
2.14.3	CyberLink PowerDirector 10 .....	57
2.14.4	Adobe Audition 2.0 .....	59
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>62</b>
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	62
3.2	Perangkat Keras (Hardware) .....	62
3.3	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....	64
3.4	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware) .....	65
3.5	Perancangan Animasi Kartun.....	67
3.6	Pra Produksi.....	67
3.6.1	Ide dan Tema .....	67
3.6.2	Logline.....	68
3.6.3	Sinopsis.....	68
3.6.4	Diagram Scene.....	72

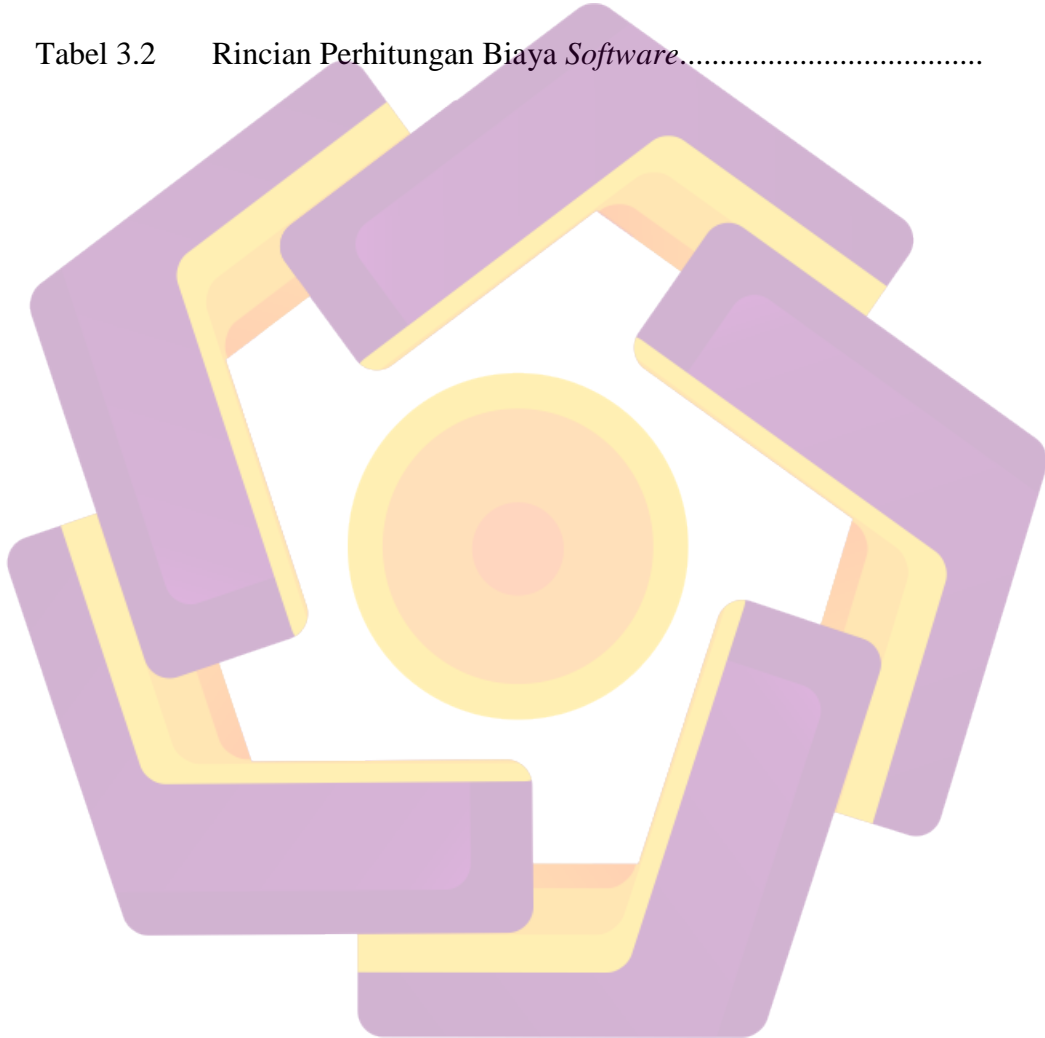


3.6.5 Perancangan Karakter .....	74
3.6.6. Tinjauan Desain .....	74
3.6.7 Karakter .....	75
3.6.8 Skenario .....	78
3.6.9 Storyboard .....	87
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>94</b>
4.1 Proses Produksi.....	94
4.1.1 Pembuatan Background.....	94
4.2 Drawing.....	96
4.2.1 Key Animation.....	96
4.2.3 Inbetween Animation.....	96
4.2.4 Limited Animation.....	96
4.2.5 Unlimited Animation.....	97
4.3 Coloring.....	100
4.3.1 Timesheeting.....	100
4.3.2 Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe Flash CS4.....	103
4.3.3 Membuat Animasi Dengan Frame by Frame.....	105
4.3.4 Animasi Motion Tween.....	107
4.3.5 Membuat Animasi Dengan Motion tween.....	107
4.3.6 Pasca - Produksi.....	110
4.3.7 Dubbing.....	110
4.3.8 Merekam Suara.....	110

4.3.10 Proses Editing Video Dengan CyberLink PowerDirector..	115
4.3.11 Proses Rendering Video Animasi.....	117
4.3.12 KonversiKe CD.....	120
4.3.13 Cover Design Dan Packaging.....	120
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>123</b>
5.1 Kesimpulan .....	123
5.2 Kelebihan dan kekurangan.....	123
5.3 Kelebihan.....	123
5.4 Kekurangan.....	125
5.5 Saran.....	126
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>127</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>128</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Warna Panas dan Dingin.....	52
Tabel 3.1	Rincian Perhitungan Biaya <i>Hardware</i> .....	63
Tabel 3.2	Rincian Perhitungan Biaya <i>Software</i> .....	65



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Elemen Multimedia</i> .....	12
Gambar 2.2	<i>Squash and Stretch</i> .....	17
Gambar 2.3	<i>Anticipation</i> .....	18
Gambar 2.4	<i>Staging</i> .....	18
Gambar 2.5	<i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i> .....	19
Gambar 2.6	<i>Follow-Through And Overlapping Action</i> .....	20
Gambar 2.7	<i>Slow In - Slow Out</i> .....	21
Gambar 2.8	<i>Arch</i> .....	21
Gambar 2.9	<i>Secondary Action</i> .....	22
Gambar 2.10	<i>Timing</i> .....	23
Gambar 2.11	<i>Exaggeration</i> .....	23
Gambar 2.11	<i>Solid Drawing</i> .....	24
Gambar 2.12	<i>Appeal</i> .....	25
Gambar 2.13	<i>Pembuatan Cell Animation</i> .....	26
Gambar 2.14	<i>Claymation</i> .....	27
Gambar 2.15	<i>Cut-Out Animation</i> .....	27
Gambar 2.16	<i>Puppet Animation</i> .....	28
Gambar 2.17	<i>Frame by Frame</i> .....	31
Gambar 2.18	<i>Motion Tween</i> .....	33
Gambar 2.19	<i>Diagram Scene</i> .....	38
Gambar 2.20	<i>Pewarnaan Pada Karakter</i> .....	46
Gambar 2.21	<i>Roda Warna</i> .....	49

Gambar 2.22	Warna Primer .....	50
Gambar 2.23	Warna Sekunder .....	50
Gambar 2.24	Warna Tersier .....	51
Gambar 2.25	Warna Gabungan .....	51
Gambar 2.26	Tampilan Halaman Utama <i>Adobe Flash CS4</i> .....	53
Gambar 2.27	Tampilan Halaman Utama <i>Adobe Photoshop CS4</i> .....	56
Gambar 2.28	Tampilan Halaman Utama <i>CyberLink PowerDirector 10...</i>	58
Gambar 2.29	Tampilan Halaman Utama <i>Adobe Audition 2.0</i> .....	61
Gambar 3.1	Karakter Pak Bento Dengan Satu Posisi .....	76
Gambar 3.2	Karakter Pak Jono Dengan Satu Posisi .....	77
Gambar 3.3	Karakter Pak Beni Dengan Satu Posisi .....	78
Gambar 3.2	<i>Storyboard</i> Animasi Kartun Banjarnegara .....	87
Gambar 4.1	<i>Background ( 1.2.3 )</i> .....	94
Gambar 4.2	<i>Key Animator</i> .....	96
Gambar 4.3	<i>Animasi Limited</i> .....	97
Gambar 4.4	<i>Inbeetwen Animation Dengan Fitur Motion Tween</i> .....	98
Gambar 4.5	Inbeetwen Animation dengan fitur Motion Tween .....	98
Gambar 4.6	Pewarnaan Pada Karakter Pak Bento .....	100
Gambar 4.7	<i>Timesheeting Pada Adobe Flash</i> .....	101
Gambar 4.8	<i>Export Windows AVI</i> .....	102
Gambar 4.9	<i>Proses Exporting AVI Movie</i> .....	102
Gambar 4.10	Document Properties .....	103
Gambar 4.11	<i>Background dan Foreground</i> .....	104

Gambar 4.12	<i>Export Movie</i> .....	105
Gambar 4.13	<i>Frame by frame</i> .....	106
Gambar 4.14	<i>Frame by frame</i> setelah diubah sekala gambarnya.....	106
Gambar 4.15	<i>Time line frame by frame</i> .....	107
Gambar 4.16	<i>Contoh Motion Tween 1</i> .....	108
Gambar 4.17	<i>Create Motion Tween 2</i> .....	109
Gambar 4.18	<i>Perpindahan objek dari kiri ke kanan</i> .....	110
Gambar 4.19	<i>Gambar Multitrack pada Adobe Audition</i> .....	111
Gambar 4.20	<i>Gambar Tombol Record</i> .....	111
Gambar 4.21	<i>Save Session Pada adobe audition</i> .....	112
Gambar 4.22	<i>Tombol Record 2 Pada Adobe Audition</i> .....	112
Gambar 4.23	<i>Jendela Track Suara</i> .....	113
Gambar 4.24	<i>Jendela Track Noise</i> .....	114
Gambar 4.25	<i>Tampilan Menu Effects Pada Adobe Audition</i> .....	114
Gambar 4.26	<i>Jendela Noise Reduction</i> .....	115
Gambar 4.27	<i>Tampilan CyberLink PowerDirector 10</i> .....	116
Gambar 4.28	<i>Tampilan Timeline Video</i> .....	117
Gambar 4.29	<i>Tampilan Tool Effects Video</i> .....	118
Gambar 4.30	<i>Tampilan Produce Rendering Video</i> .....	119
Gambar 4.31	<i>Tampilan Produce Format Video</i> .....	119
Gambar 4.32	<i>Tampilan Star Produce Video.</i> .....	120
Gambar 4.33	<i>Tampilan Proses Rendering Video.</i> .....	120
Gambar 4.34	<i>Nero Cover Designer</i> .....	122

## INTISARI

Dalam hal ini, penulis akan membahas tentang Media Informasi pada sebuah pariwisata yang berada di kabupaten banjarnegara sebagai media pengenalan dan informasi kepada masyarakat terutama generasi muda. Pariwisata ini bergerak pada bidang taman rekreasi margasatwa serulingmas, kawasan wisata waduk mrica dll .

Untuk memfokuskan pembahasan ini, penulis membatasi ruang lingkup permasalahannya, yaitu bagaimana animasi kartun dapat menjadi media promosi yang sangat efektif serta alat bantu informasi yang efektif, menarik dan bermanfaat. dengan melihat prospek wisatawan diseluruh Indonesia maupun di seluruh dunia. Penulis berupaya untuk mengembangkan media informasi yang ada, menjadi media informasi melalui animasi kartun dengan menggunakan multimedia informasi. Dengan melalui media tersebut diharapkan seseorang dapat melihat apa yang telah diinformasikan dengan lebih menarik dan efektif serta kecepatan informasi yang dapat diakses oleh semua masyarakat di seluruh kabupaten banjarnegara maupun masyarakat kota yang lainnya, dan itu yang menjadi tujuan pada Perancangan Animasi Kartun Berbasis multimedia.

Semoga penelitian ini akan menciptakan sebuah desain media informasi dan pengenalan pada Kabupaten Banjarnegara. meida ini akan dijalankan secara terkomputerisasi maupun melalui video sehingga diharapkan mempunyai unjuk kerja yang kompetitif terhadap sistem lain dan dapat mendukung Media Informasi Manajemen dan Analisis Sistem Informasi.

**Kata kunci** : Media Informasi, Animasi Kartun, Multimedia Informasi, Kabupaten Banjarnegara ,Video, Animasi Kartun Berbasis multimedia

## **ABSTRACT**

*In this case, the author will discuss the Media Information on a tourism located in the district of Banjarnegara as media recognition and information to the public, especially the younger generation.*

*Tourism is engaged in the field of wildlife serulingmas recreational parks, tourist areas, etc. Mrica reservoirs. focus of this discussion, the authors limit the scope of the problem, namely how animated cartoons can be a very effective media campaign as well as an effective tool of information, interesting and useful. with the prospect of travelers throughout Indonesia and around the world. The author seeks to develop the information media, become the media of information through animated cartoons using the multimedia information. It is through the media hopefully someone can see what has been informed by the more interesting and effective, and the speed of information that can be accessed by all people throughout the district and community Banjarnegara other cities, and it is the goal in the design of multimedia-based Cartoon Animation.*

*Hopefully this research will create a design medium of information and the introduction of Banjarnegara district. Meida is computerized and will run through the video so expect to have a competitive performance against other systems and can support the Media Information and Analysis Management Information Systems.*

**Keywords :** *Media Information, cartoon animation, multimedia information, district Banjarnegara, video, multimedia-based Cartoon Animation*