

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “HAL-HAL
YANG TIDAK DIPERBOLEHKAN DALAM SHALAT”
UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

SKRIPSI



disusun oleh

Feri Widiarso Jayanto

10.22.1272

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

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “HAL-HAL
YANG TIDAK DIPERBOLEHKAN DALAM SHALAT”
UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Feri Widiarso Jayanto

10.22.1272

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “HAL-HAL
YANG TIDAK DIPERBOLEHKAN DALAM SHALAT”
UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

yang dipersiapkan dan di susun oleh

Feri Widiarso Jayanto

10.22.1272

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 7 Juli 2012

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “HAL-HAL
YANG TIDAK DIPERBOLEHKAN DALAM SHALAT”
UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Feri Widiarso Jayanto

10.22.1272

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Agustus 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Maret 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, 6 Maret 2013

Feri Widiarso Jayanto

10.22.1272

MOTTO

- Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil.
- Tinggalkanlah kesenangan yang menghalangi pencapaian kecemerlangan hidup yang di idamkan. Dan berhati-hatilah, karena beberapa kesenangan adalah cara gembira menuju kegagalan

Mario Teguh

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ *Allah SWT beserta junjungan-Nya Nabi Besar Muhammad SAW.*
- ❖ *Bapak dan Almarhum Ibu yang sangat saya cintai yang telah memberikan do'a, kasih sayang serta dukungan moral, spiritual dan material yang tak ternilai harganya.*
- ❖ *Kakaku tercinta : Mbak Lusi, Mas luluk, Mb Wida dan Subeb Almira, Pratapsingh, Bawal dan Mangkuyudan Family yang selalu memberikan motivasi dan semangat sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan.*
- ❖ *Dosen Pembimbing Pak Rudy yang tidak bosan-bosan nya memberikan arahan, motivasi dan bimbingan.*
- ❖ *Teman-teman S1-TS-A angkatan 2010.*
- ❖ **Thanks ALL.**

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 kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Bapak M.Rudyanto Arief, MT Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

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


Yogyakarta, 7 Maret 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
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 GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
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. Metode Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Pengertian Multimedia.....	7
2.2. Elemen Multimedia.....	8
2.3. Konsep Dasar Animasi.....	10
2.3.1. Pengertian Animasi.....	10
2.3.2. Teknik-Teknik Animasi.....	10

2.3.3. Prinsip Animasi	12
2.3.4. Peralatan Dalam Pembuatan Film Kartun	19
2.3.5. Kebutuhan Sumber Daya Manusia	24
2.3.6. Perangkat Lunak Dalam Pembuatan Film Kartun	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	36
3.1. Pra Produksi	36
3.1.1. Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.1.1.1. Kebutuhan Hardware	36
3.1.1.2. Kebutuhan Software	37
3.1.1.3. Kebutuhan Sumberdaya Manusia	37
3.1.1.4. Kebutuhan Dasar Peralatan Pembuatan Film Kartun	37
3.1.2. Perancangan Film Kartun	38
3.1.2.1. Ide Dan Tema	38
3.1.2.2. Membuat Logline	39
3.1.2.3. Pembuatan Sinopsis	39
3.1.2.4. Pembuatan Diagram Scene	44
3.1.2.5. Perancangan Karakter	46
3.1.2.6. Pembuatan Skenario	49
3.1.2.7. Pembuatan Storyboard	65
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	83
4.1. Proses Produksi	83
4.1.1. Pembuatan Background	83
4.1.2. Pembuatan Key Animation	87
4.1.3. Pembuatan Inbetween Animation	88
4.1.4. Proses Inker (<i>Cleaning</i>)	89
4.1.5. Proses Coloring	89
4.1.6. TimeShetting	91

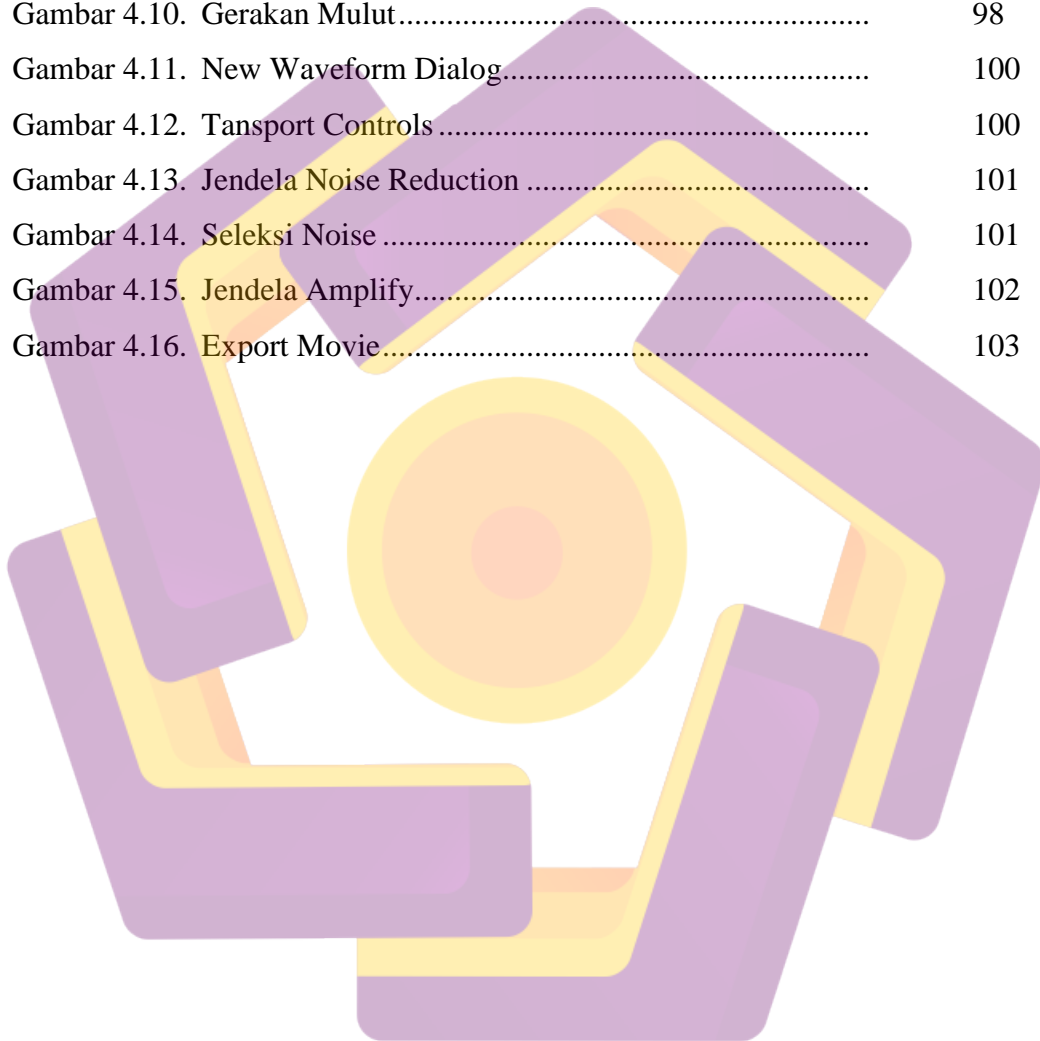


4.1.7. Penyusunan Animasi Menggunakan Macromedia Flash 8	91
4.2. Pasca Produksi	93
4.2.1. Lip-Synch (<i>Gerakan mulut atau bibir</i>)	93
4.2.2. Dubbing.....	94
4.2.3. Finishing.....	98
4.2.3.1. Export Movie	98
4.2.3.2. Konversi Ke CD.....	98
4.2.3.3. Cover Design dan Packaging	99
4.2.4. Tanggapan User	99
BAB V PENUTUP.....	101
5.1. Kesimpulan	101
5.2. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103

DAFTAR GAMBAR

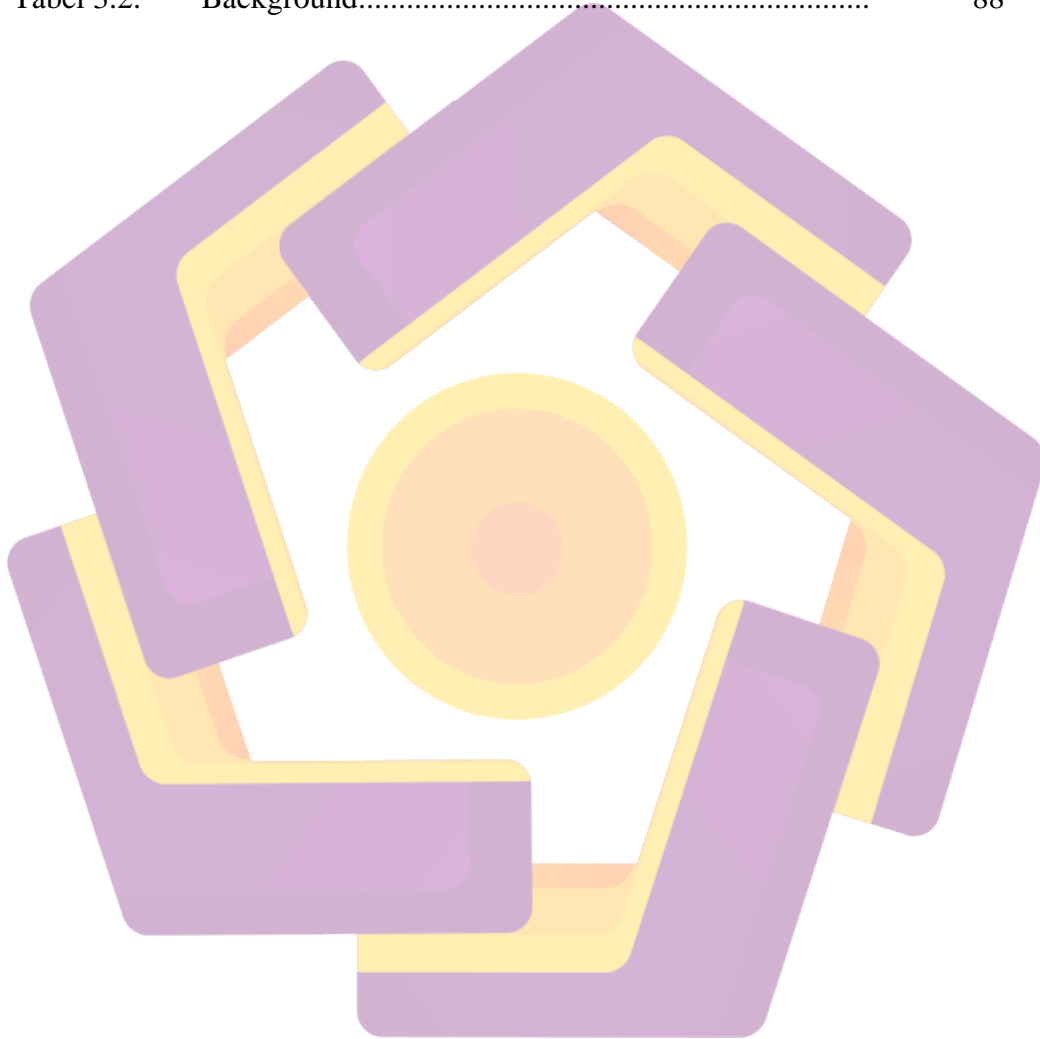
	Halaman
Gambar 2.1. Elemen Multimedia	9
Gambar 2.2. Squash and Stretch	15
Gambar 2.3. Anticipation	15
Gambar 2.4. Staging	16
Gambar 2.5. Follow-Through and Overlapping Action	17
Gambar 2.6. Slow In – Slow Out	17
Gambar 2.7. Arcs.....	18
Gambar 2.8. Secondary Action	19
Gambar 2.9. Timing	19
Gambar 2.10. Exaggeration	20
Gambar 2.11. Solid Drawing.....	21
Gambar 2.12. Kertas HVS Untuk Menggambar	23
Gambar 2.13. Contoh Penjepit Kertas Gambar	24
Gambar 2.14. Contoh Meja Gambar	25
Gambar 2.15. Tampilan Area Kerja Macromedia Flash 8	30
Gambar 2.16. Tampilan Area Kerja Adobe Audition 1.5	35
Gambar 3.1. Diagram Scene.....	46
Gambar 3.2. Karakter Azmi	49
Gambar 3.3. Karakter Fadhil	50
Gambar 3.4. Karakter Anjing	51
Gambar 4.1. Background.....	88
Gambar 4.2. Key Animation A1 dan A2.....	92
Gambar 4.3. Inbetween Animation	93
Gambar 4.4. Window Color	94
Gambar 4.5. Hasil Pewarnaan	95

Gambar 4.6. Timesheeting	95
Gambar 4.7. Window Document Properties	96
Gambar 4.8. Penyusunan Animasi	97
Gambar 4.9. Background dan Foreground	97
Gambar 4.10. Gerakan Mulut	98
Gambar 4.11. New Waveform Dialog	100
Gambar 4.12. Tansport Controls	100
Gambar 4.13. Jendela Noise Reduction	101
Gambar 4.14. Seleksi Noise	101
Gambar 4.15. Jendela Amplify	102
Gambar 4.16. Export Movie	103



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Storyboard	70
Tabel 3.2. Background.....	88



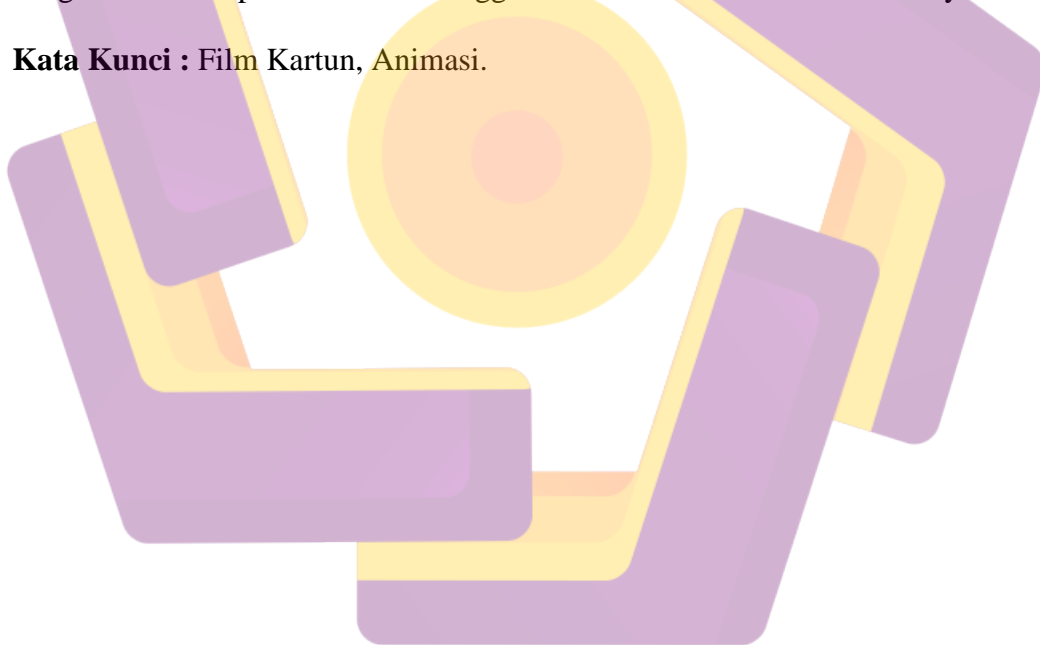
INTISARI

Perkembangan dunia film animasi 2D dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang sangat pesat hal itu memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses terciptanya. Film kartun mulai dikenal luas sejak populernya media televise yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (non motion) maka secara umum film kartun disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan sensasional.

Tujuan dari penulisan skripsi ini guna mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang perancangan sebuah film kartun yang sederhana namun menarik, juga menyajikan media pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini dengan menggunakan software macromedia flash 8.

Hasil yang didapat dari proses perancangan dan pembuatan film kartun “Hal-hal Yang Tidak Diperbolehkan Dalam Shalat”, menghasilkan sebuah film kartun dengan durasi empat menit dan menggunakan AVI untuk file existensinya.

Kata Kunci : Film Kartun, Animasi.



ABSTRACT

The development of a 2D animated film of the year to year changes very rapidly it takes decades in the creation process. Cartoons began widely known since the popularity of the television media that is able to present moving images recording the activities of human beings, whether human, animal or plant. If dikomparasikan with photographic images or paintings are silent (non-motion), the cartoons generally preferred because it can arouse the enthusiasm of the audience and the sensational.

The purpose of writing this thesis in order to develop and deliver new knowledge according to his own ability to design a cartoon simple but interesting, also presents a learning media for early childhood education by using software macromedia flash 8.

The results of the process of designing and manufacturing cartoon "Matters Not Allowed In Prayer", produced a cartoon with a duration of four minutes and use AVI to file eksistensinya.

Keywords: *Cartoon Film, Animation.*

