

**PEMBUATAN FILM KARTUN “AIR” SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI
PDAM KLATEN**

SKRIPSI



disusun oleh

Asep Rudi Cahyanto

09.11.2710

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN FILM KARTUN “AIR” SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI
PDAM KLATEN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Asep Rudi Cahyanto

09.11.2710

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN “AIR” SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI
PDAM KLATEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Asep Rudi Cahyanto

09.11.2710

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 September 2012

Dosen Pembimbing

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM KARTUN “AIR” SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI
PDAM KLATEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Asep Rudi Cahyanto

09.11.2710

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096

Pandan P Purwancandra, M.Kom
NIK. 190302190

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Juli 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

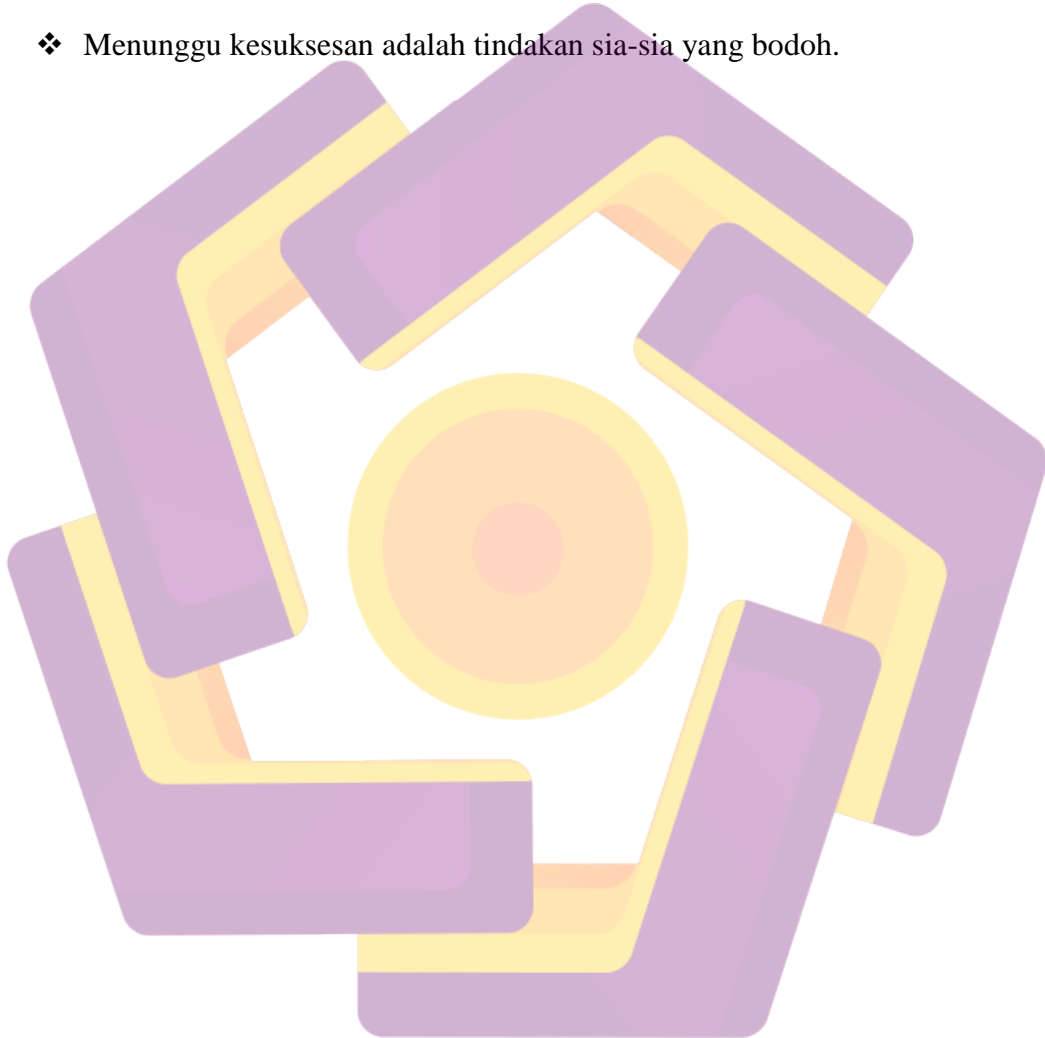
Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat 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, 22 Juli 2013

Asep Rudi Cahyanto
09.11.2710

MOTTO

- ❖ Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.
- ❖ Hanya kebodohan meremehkan pendidikan.
- ❖ Jika hidup bisa simple, kenapa harus rumit.
- ❖ Menunggu kesuksesan adalah tindakan sia-sia yang bodoh.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah,terimakasih Allah. Puji syukur selalu hamba panjatkan kehadiratMu ya Allah. Dengan kerikil-kerikil cobaan dariMu, hamba dapat mengerti arti hidup yang sesungguhnya.

Skripsi ini khusus ku persembahkan untuk :

- ❖ Bapak saya Joko Mulyono, Ibu saya Sukisni, Mbah putri dan Kakakku Eko Setyo Utomo tercinta yang tiada hentinya memberikan semangat, doa, dukungan, kasih sayang untuk kesuksesan anaknya.
- ❖ Sahabat-sahabatku Yogi, Andri, Bokir, Tarjo, Cangkir, Adit, Ipes, Antok, Orang spesial saya dan teman-teman S1 TI 02 yang selalu memberikan semangat, doa dan dukungan.
- ❖ Dosen pembimbing Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom yang telah membimbing saya menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan ridhonya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Pembuatan Film Kartun “AIR” Sebagai Media Sosialisasi PDAM Klaten..** Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I Reguler pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini para penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

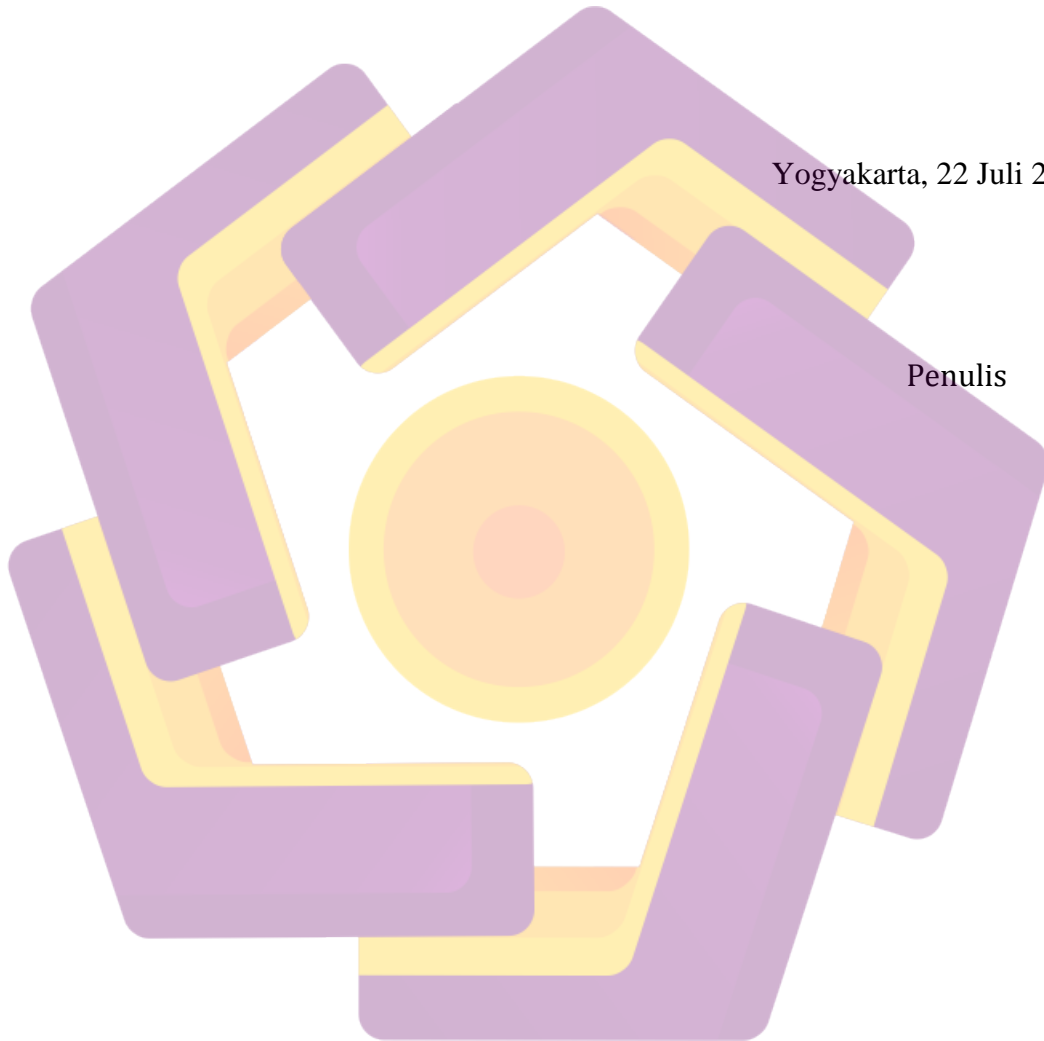
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan.
4. Dan kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan Skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Yogyakarta, 22 Juli 2013

Penulis



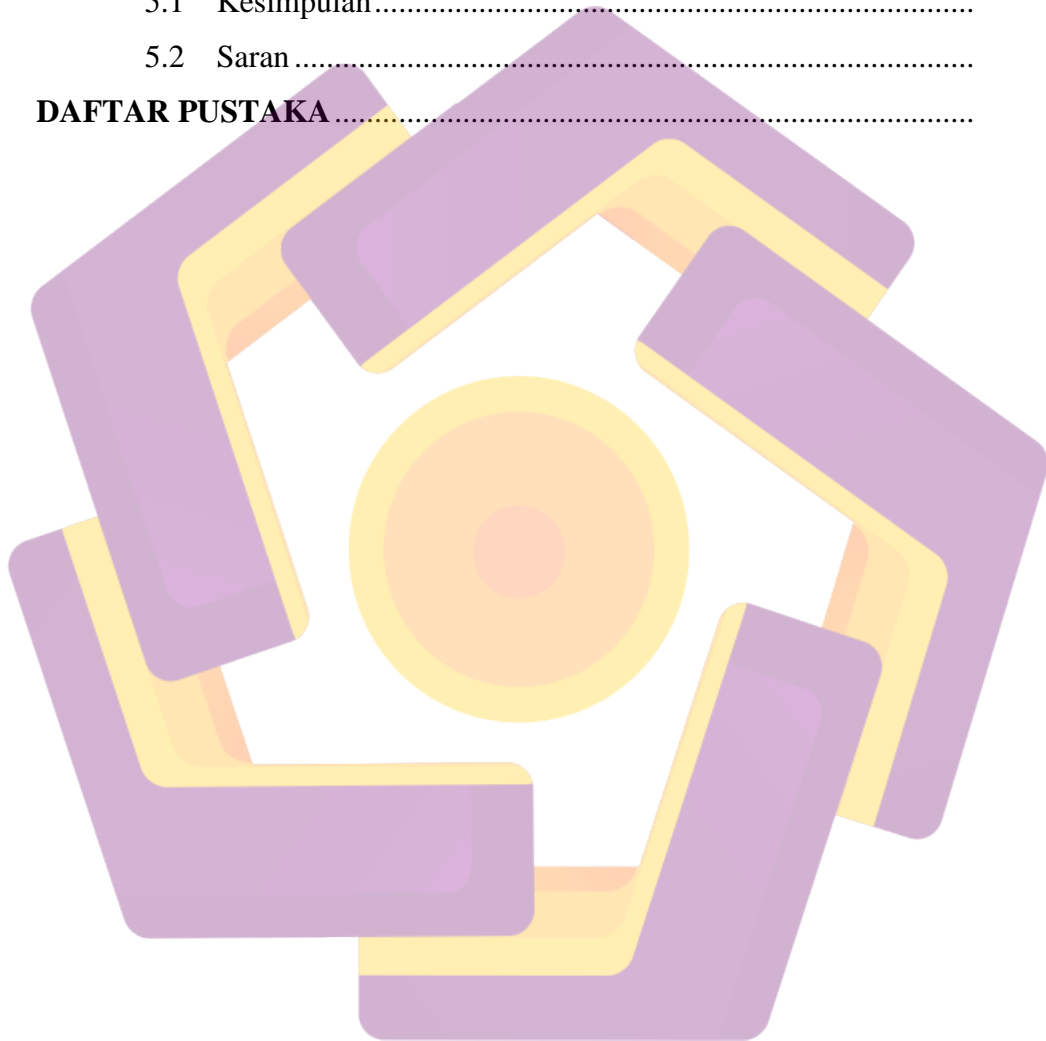
DAFTAR ISI

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 TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian Kartun dan Animasi.....	6
2.2 Jenis-Jenis Animasi	6
2.2.1 Animasi Sel (Cell Animation)	6
2.2.2 Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>).....	7
2.2.3 Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>)	7
2.2.4 Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>)	8
2.2.5 Animasi Spline (<i>Spline Animation</i>).....	8
2.2.6 Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>).....	8
2.2.7 Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>).....	9

2.2.8	Computational Animation	9
2.2.9	Morphing	9
2.3	Prinsip Animasi	10
2.3.1	Squash and Stretch.....	10
2.3.2	Anticipation	10
2.3.3	Staging	10
2.3.4	Straight-Ahead Action and Pose-To-Post.....	10
2.3.5	Follow Through & Overlapping Action	11
2.3.6	Slow In-Slow Out	11
2.3.7	Arch	11
2.3.8	Secondary Action	11
2.3.9	Timing	11
2.3.10	Exaggeration.....	12
2.3.11	Solid Drawing.....	12
2.3.12	Appeal.....	12
2.4	Proses Pembuatan Film Kartun	12
2.4.1	Pra Produksi.....	13
2.4.1.1	Ide Cerita	13
2.4.1.2	Sinopsis.....	13
2.4.1.3	Pengembangan Karakter.....	14
2.4.1.4	Penulisan Skenario	14
2.4.1.5	Pembuatan Storyboard.....	15
2.4.2	Produksi	16
2.4.2.1	Drawing	16
2.4.2.2	Pembuatan <i>Background</i>	17
2.4.2.3	Pewarnaan (<i>Coloring</i>).....	17
2.4.2.4	Menentukan Timing	18
2.4.3	Pasca Produksi	19
2.4.3.1	Editing Audio	19
2.4.3.2	Editing Video.....	19
2.4.3.3	Finishing	19

2.5	Perangkat Lunak yang digunakan (<i>Software</i>).....	20
2.5.1	Adobe Flash CS4	20
2.5.2	Adobe Soundboot CS4	20
2.5.3	Adobe Premiere Pro CS4.....	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		22
3.1	Tinjauan Umum.....	22
3.1.1	Profil PDAM Klaten.....	22
3.1.2	Struktur Organisasi	22
3.2	Kebutuhan Sistem.....	24
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	24
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	24
3.3	Pra Produksi.....	25
3.3.1	Ide Cerita	25
3.3.2	Tema.....	25
3.3.3	Logline.....	25
3.3.4	Sinopsis.....	26
3.3.5	Pengembangan Karakter.....	27
3.3.5.1	Merancang Warna Karakter.....	31
3.3.6	Desain Properti	31
3.3.7	Skenario	32
3.3.8	Storyboard	33
3.3.9	Adegan Tokoh Si Air.....	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM.....		37
4.1	Produksi	37
4.1.1	<i>Drawing</i>	37
4.1.2	Membuat Gambar dan Animasi pada <i>Adobe Flash CS4</i>	38
4.1.2.1	Pembuatan Karakter	38
4.1.2.2	Pembuatan <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	38
4.1.2.3	Proses Pewarnaan	40
4.1.2.4	Proses <i>Timing</i>	41

4.2	Pasca Produksi	42
4.2.1	Proses <i>Editing</i>	42
4.2.2	Hasil Akhir	43
4.2.3	Uji Coba.....	44
BAB V	PENUTUP	47
5.1	Kesimpulan.....	47
5.2	Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi <i>Hardware</i>	24
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh <i>Storyboard</i>	15
Gambar 2.2	Penerapan warna dasar, bayangan, dan <i>highlight</i>	18
Gambar 2.3	Tampilan <i>Adobe Flash CS4</i>	20
Gambar 2.4	Tampilan <i>Adobe Soundboot CS4</i>	21
Gambar 2.5	Tampilan <i>Adobe Premiere Pro CS4</i>	21
Gambar 3.1	Struktur Organisasi PDAM Klaten	23
Gambar 3.2	Sketsa tokoh Si Air.....	28
Gambar 3.3	Sketsa Bapak	29
Gambar 3.4	Sketsa Ibu	29
Gambar 3.5	Sketsa Kakak.....	30
Gambar 3.6	Perbandingan tinggi karakter	30
Gambar 3.7	Perancangan Warna Karakter.....	31
Gambar 3.8	Beberapa contoh properti film kartun “AIR”	32
Gambar 3.9	Cuplikan Naskah film kartun “AIR”	33
Gambar 3.10	<i>Storyboard</i>	34
Gambar 3.11	Adegan Si Air Pada Saat Kakak Gosok Gigi	35
Gambar 3.12	Adegan Si Air Pada Saat Ibu Nyuci Baju	36
Gambar 4.1	Bagan proses produksi film kartun “AIR”	37
Gambar 4.2	Proses Pembuatan Karakter Si Air	38
Gambar 4.3	Proses pembuatan <i>background</i>	39
Gambar 4.4	Proses pembuatan <i>foreground</i>	39
Gambar 4.5	Sebelum <i>Coloring</i>	40
Gambar 4.6	Sesudah <i>Coloring</i>	40
Gambar 4.7	Proses <i>timing</i> pada salah satu adegan film kartun “AIR” ..	41
Gambar 4.8	Proses <i>timing</i> pada salah satu adegan film kartun “AIR” ..	42
Gambar 4.9	Tampilan proses <i>editing</i>	43
Gambar 4.10	Cuplikan Hasil Akhir Film Kartun “AIR”	44
Gambar 4.11	Hasil Uji Coba.....	45
Gambar 4.12	Proses Sosialisasi	46

INTISARI

Perkembangan teknologi ilmu dari tahun ke tahun semakin lebih cepat dan media sosialisasi yang penting bagi semua lapisan masyarakat. Sehingga ketika penyampaian sosialisasi yang didukung dengan media film kartun dan dikemas yang menarik menarik diharapkan masyarakat dapat menerima informasi sosialisasi dengan benar.

Sosialisasi PDAM Klaten untuk pelanggan masih sangat kurang. Hal ini mengakibatkan kurangnya informasi untuk disampaikan kepada masyarakat tidak tersalurkan dengan baik, terutama hal-hal penting yang berkaitan dengan seperti untuk berhemat air.

Dari analisis di atas masalah penulis mencoba untuk membuat film kartun yang berisi tentang sosialisasi hemat air.

Kata kunci : Sosialisasi, Air, Film Kartun



ABSTRACT

Science technology development from year to year more and more rapidly and media socialization is important for all walks of life. So that when the delivery of socialization are supported by the media and packed cartoons that appeal is expected to attract the public to receive information dissemination correctly.

Socialization PDAM Klaten to customers is still lacking. This resulted in a lack of information to be conveyed to the public is not channeled properly, especially things related to such important to save water.

From the above analysis of the problem the authors are trying to make a cartoon movie that contains water-saving socialization.

Keywords: *Socialization, Water, Cartoon Movie*

