

**Analisis Suatu Perancangan Animasi Film Kartun 2D
Pada Pembuatan Film “Lala dan Lily” Dengan Pewarnaan Dan
Pembuatan Background Menggunakan Macromedia Flash 2004 dan
Adobe Photoshop CS2**

SKRIPSI



Disusun Oleh :
Uswatun Khasanah 05.11.0762
Teknik Informatika S1

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA
2009**

SKRIPSI

Analisis Suatu Perancangan Animasi Film Kartun 2D Pada Pembuatan Film “Lala Dan Lily” Dengan Pewarnaan Dan Pembuatan Background Menggunakan Macromedia Flash 2004 Dan Adobe Photoshop CS2

Laporan Skripsi ini Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer Pada Jurusan Teknik Informatika

STMIK “AMIKOM”

Yogyakarta



Disusun Oleh :

Uswatun Khasanah 05.11.0762

**TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM” YOGYAKARTA
2009**

HALAMAN PERSETUJUAN

**Analisis Suatu Perancangan Animasi Film
Kartun 2D Pada Pembuatan Film “Lala Dan Lily” Dengan Pewarnaan
Dan Pembuatan Background Menggunakan Macromedia Flash 2004
Dan Adobe Photoshop CS2**

Laporan Skripsi ini Disusun sebagai Persyaratan Ujian Memperoleh Gelar Sarjana
Komputer Pada Jurusan Teknik Informatika

STMIK “AMIKOM”

Yogyakarta

Disusun Oleh :

Uswatun Khasanah 05.11.0762

Teknik Informatika

Mengetahui :

Ketua STMIK AMIKOM

Dosen Pembimbing

(Prof.Dr.M.Suyanto, MM)

(Prof.Dr.M.Suyanto,MM)

HALAMAN PENGESAHAN

**Analisis Suatu Perancangan Animasi Film
Kartun 2D Pada Pembuatan Film “Lala Dan Lily” Dengan Pewarnaan
Dan Pembuatan Background Menggunakan Macromedia Flash 2004
Dan Adobe Photoshop CS2**

Laporan Skripsi ini Disusun sebagai Persyaratan Ujian Memperoleh Gelar Sarjana
Komputer Pada Jurusan Teknik Informatika

STMIK “AMIKOM”

Yogyakarta

Disusun Oleh :

Uswatun Khasanah 05.11.0762

Teknik Informatika

Mengetahui :

Dosen Penguji I

(Prof.Dr.M.Suyanto, MM)

Dosen Penguji II

(Amir F.Sofyan, ST)

Dosen Penguji III

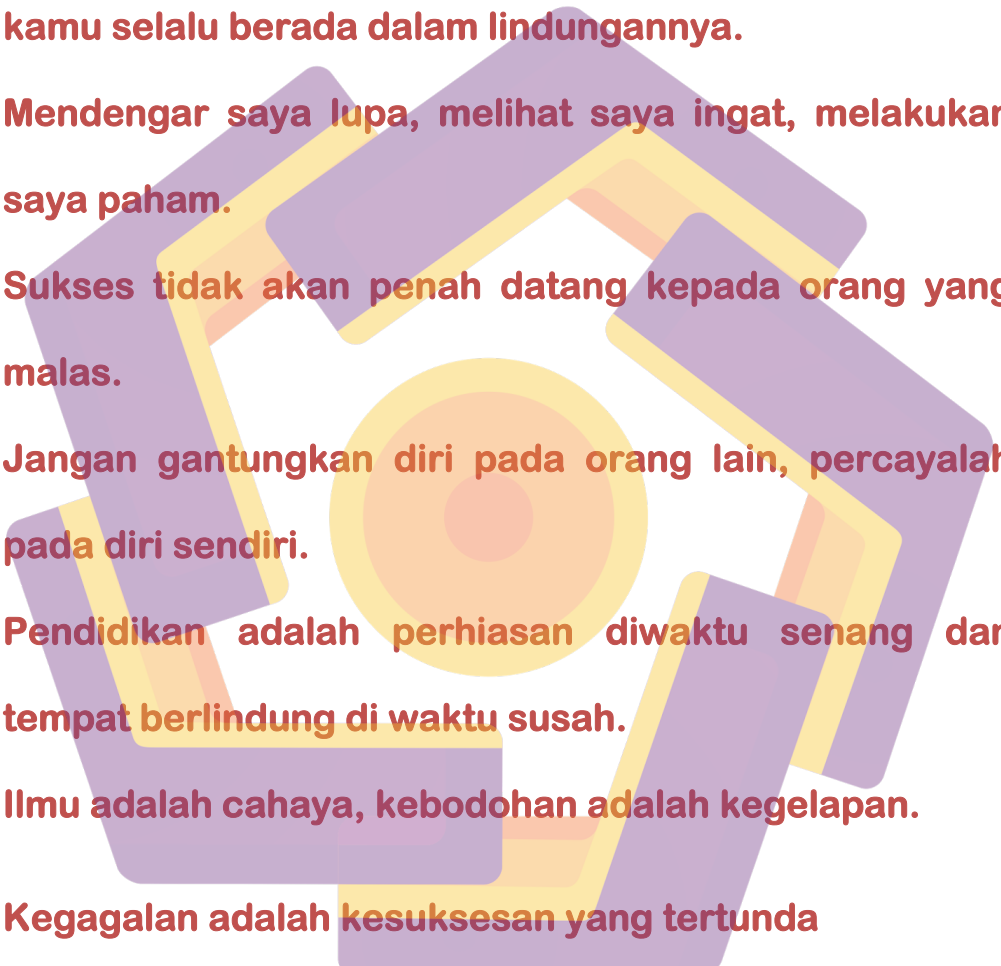
(Kusnawi, S.Kom)

HALAMAN PERSEMAHAN

Pertama-tama saya mengucapkan puji syukur atas terselesainya Laporan skripsi dan project film yang saya buat, dengan judul film Lala & Lily dan semua ini akan aku persembahkan kepada :

- **Kedua orangtuaku yang sudah banyak mendukung dan Mengasihiku dari Sejak aku kecil sampai seperti sekarang ini.**
- **Bapak Prof.Dr. M. Suyanto, MM, yang sudah Membimbing Sampai terselesainya Skripsi.**
- **Kakak dan adik aku Choliz dan Tufik.**
- **Teman-teman aku yang sudah banyak mendukung aku Terutama Buat Hanafi, Tiwi, Risab, Angri, Sekar, Chicha, Rosita, Libi, Dudung, Fandi, Galeh, Tantri, Umie, Mufit, Diah, Nurul, Mitha, Mirahmatun, Hanifah, Lilis, Rani, Vitria, Herlina.**
- **Teman-teman di kelas S1TI Tantri dan Teman2 ANGKATAN 2005 di Kampus Ungu AMIKOM tercina khususnya S1TI-A, kalian memang teman2 yang terbaik.**

MOTTO

- 
- 👤 Dekatkanlah dirimu pada Tuhan Yang Maha Esa agar kamu selalu berada dalam lindungannya.
 - 👤 Mendengar saya lupa, melihat saya ingat, melakukan saya paham.
 - 👤 Sukses tidak akan pernah datang kepada orang yang malas.
 - 👤 Jangan gantungkan diri pada orang lain, percayalah pada diri sendiri.
 - 👤 Pendidikan adalah perhiasan di waktu senang dan tempat berlindung di waktu susah.
 - 👤 Ilmu adalah cahaya, kebodohan adalah kegelapan.
 - 👤 Kegagalan adalah kesuksesan yang tertunda
 - 👤 Pengalaman adalah guru yang terbaik.
 - 👤 Pecaya diri adalah kunci keberhasilan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah serta inayah-Nya kepada saya, sehingga dalam penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar tanpa halangan yang begitu berarti.

Terselesaikan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan dan dorongan baik moril maupun materiil. Untuk itu saya mengucapkan terima kasih kepada :

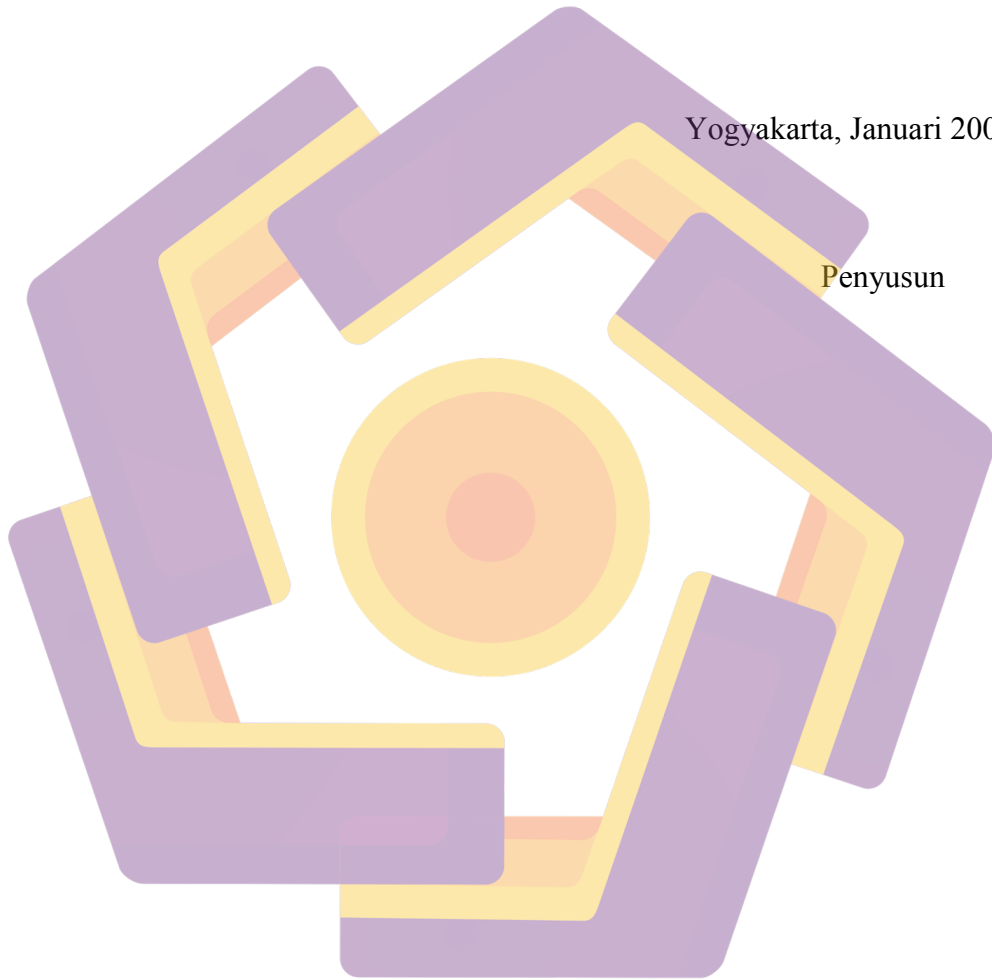
1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto.MM, selaku dosen pembimbing dan Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Abas Ali Pangeran.S.Kom, selaku ketua jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Kedua Orang Tua saya yang telah memberikan dukungan sampai terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini.
4. Kepada Teman-teman dan semua pihak yang sudah mendukung sampai terselesaikannya Laporan Tugas Akhir yang saya susun ini .

Penulis sangat menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan. Untuk itu kritik serta saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan untuk perbaikan pada kesempatan penulisan yang akan datang.

Akhir kata saya berharap, semoga laporan Tugas Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat bagi penulis maupun bagi para pembaca sekalian, Amin.

Yogyakarta, Januari 2009

Penyusun



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
1. 1. Latar Belakang Masalah	1
1. 2. Rumusan Masalah	3
1. 3. Batasan Masalah	3
1. 4. Maksud Dan Tujuan	4
1. 5. Metode Pengumpulan Data	5
1. 6. Sistematika Penulisan	6
1. 7. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	7

BAB II. DASAR TEORI

2. 1. Pengertian Multimedia	8
2. 1.1. Teks (Text)	9
2. 1.2. Gambar (Image).....	9
2. 1.3. Suara (Audio)	11
2. 1.4. Video	11
2. 1.5. Animasi	12
2. 2. Pengertian Animasi.....	13
2. 3. Konsep Dasar Animasi	14
2. 3.1. Sejarah Animasi	14
2. 3.2. Jenis Animasi	17
2. 3.2.1. Animasi Sel (Cell Animation)	17
2. 3.2.2. Animasi Frame (Frame Animation)	17
2. 3.2.3. Animasi (Sprite Animation)	18
2. 3.2.4. Animasi Lintasan (Path Animation)	18
2. 3.2.5. Animasi Spline (Spline Animation)	19
2. 3.2.6. Animasi Vektor (Vektor Animation)	20
2. 3.2.7. Animasi Karakter (Character Animation)	20
2. 3.2.8. Computational Animation	21
2. 3.2.9. Morping	21
2. 4. Cara Dalam Memproduksi Film Kartun Dan Peralatan Dasar	
 Dalam Membuat Film Kartun	22
2. 4.1. Cara Memproduksi Film Kartun.....	22

2.	4.2. Peralatan Dasar Membuat Film Kartun	22
2.	5. Perangkat Lunak Dalam Pembuatan Film Kartun	26
2.	5.1. Macromedia Flash MX 2004	26
2.	5.2. Adobe Premier Pro 2.0	22
2.	5.3. Adobe After Effects 7.0	30
2.	5.4. Adobe Audition 1.5	32
2.	5.5. Adobe Photoshop CS2	34
2.	6. Tahapan Dalam Memproduksi Animasi	36
2.	7. Kebutuhan Sumber Daya Manusia	37
2.	8. Sistem Televisi Dunia	40
2.	8.1. Sistem NTSC	40
2.	8.2. Sistem PAL Dan SECAM	41
2.	8.3. Sistem HDTV	41
2.	9. Sikap Asas Film Animasi	42
2.	10. Penggunaan Film Animasi	43
2.	10.1. Televisi Komersial	43
2.	10.2. Bioskop	43
2.	10.3. Pelayanan Pemerintah	43
2.	10.4. Perusahaan	44
2.	11. Perkembangan Film Animasi	44
2.	12. Perkembangan Film Animasi di Indonesia	45

2.	13. Teknik Menggambar Background dan Karakter Tokoh	47
2.	14. Perwarnaan	47
2.	14.1. Dasar Teori Warna	47
2.	14.2. Kegunaan Teori Warna	50
2.	14.3. Warna RGB Dan CMYK	51

BAB III. PERANCANGAN FILM KARTUN

2.	1. Idea	53
2.	2. Tema	54
3.	3. Menulis Logline	54
3.	4. Sinopsis	55
3.	5. Diagram Scene	59
3.	6. Character Development	68
3.	6.1. Pendefisian Karakter Berdasarkan Watak	68
3.	6.1.1. Karakter Putih (White Charcter)	68
3.	6.1.2. Karakter Hitam (Black Chracter)	68
3.	6.1.3. Karakter Abu-abu	69
3.	6.2. Pendefisian Karakter Berdasarkan Peran	69
3.	6.2.1. Karakter Utama	69
3.	6.2.2. Karakter Pendukung	69
3.	6.2.3. Karakter Figuran	70
3.	6.2.4. Karakter Antagonis	70

BAB IV PEMBAHASAN

4. 1. Indetifikasi Masalah	72
4. 1.1. Masalah yang di Hadapai	72
4. 1.2 Pemecahan Masalah	72
4. 2. Analaisi PIECES	72
4. 1.2.1. Analisis Kinerja (Performance)	73
4. 1.2.2. Analisi Informasi	74
4. 1.2.3. Analisis Ekonomi	74
4. 1.2.4. Analisis Keamanan/Pengendalian (Control)	75
4. 1.2.5. Analisis Efisiensi	76
4. 1.2.6. Analisis Pelayanan	77
4. 3. Studi Kelayakan	77
4. 3.1. Faktor-faktor Yang Mempegaruhi Kelayakan	78
4. 3.2. Kelayakan Teknis	79
4. 3.3. Kelayakan Hukum	79
4. 3.4. Kelayakan Ekonomi	79
4. 4. Metode Analisis Biaya Manfaat	80
4. 4.1. Metode Periode Pengembalian (Payback Periode)	81
4. 4.2. Metode Periode Investasi (Return On Investasi = ROI)	82
4. 4.3. Metode Nilai Sekarang Bersih (Net Present Value = NPV)	83
4. 5. Merancang Konsep	86
4. 6. Merancang Isi	86
4. 6.1. Pra Produksi	86

4. 6.1.1. Membuat Desain Karakter	86
4. 6.1.2. Desain Standar Properti Dan Vegetasi	87
4. 6.1.3. Merancang Tokoh Karakter	88
4. 6.1.4. Menyusun Standar Karakter	89
4. 6.1.5. Membuat LayOut	89
4. 6.1.6. Membuat Storyboard (Storyboard Artist)	90
4. 6.2. Produksi	91
4. 6.2.1. Gambar Key (Key Animator)	91
4. 6.2.2. Gambar Inbetween (Inbetween Animation)	92
4. 6.2.3. Inker (Cleaning)	92
4. 6.2.4. Pembuatan Background	95
4. 6.3. Post Produksi	97
4. 6.3.1. Pewarnaan (Coloring)	97
4. 6.3.2. Editing	100
4. 6.3.3. Dubbing	115
4. 6.3.4. Rendering	116
4. 7. Proses Pengorganisasian Pada Tahap Pengorganisasian	119

BAB V PENUTUP

5. 1. Kesimpulan	121
5. 2. Saran	123

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Daftar Gambar dan Tabel

Gambar 2.1 Tampilan pada Macromedia Flash MX 2004.....	27
Table 2.1 bagian dan fungsi dari Macromedia Flash MX 2004.....	28
Gambar 2.2 Tampilan pada Adobe Premier Pro 1.5	30
Gambar 2.3 Layout jendela kerja Adobe After Effects 7.0	32
Gambar 2.4 Tampilan pada Adobe Audition 1.5	33
Gambar 2.5 Tampilan pada Adobe Photoshop CS	34
Tabel 2.2 Tahapan dalam pembuatan film	36
Gambar 3.1 Diagram Scene	59
Gambar 3.2 Karakter Lala dan Lily	71
Tabel 4.1 faktor-faktor kelayakan dan pertanyaan kunci	79
Tabel 4.2 Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat	81
Tabel 4.3 Hasil perhitungan dengan metode Payback Periode, Return On Investment, Nett Present Value.....	85
Gambar 4.1 Pada Proses pada Pembuatan Karakter	87
Gambar 4.2 Lala dan Lily sedang Belajar bersama teman-teman.....	88
Gambar 4.3 Contoh Standar Karakter	89
Gambar 4.4 di dalam rumah Lilyput	89
Gambar 4.5 Lily saat Mengambil Buah Hutan	89

Gambar 4.6 key animator	91
Gambar 4.7 Tools Trace Bitmap	93
Gambar 4.8 Menampilkan Tools Trace Bitmap	93
Gambar 4.9 Tahapan Trecing	94
Gambar 4.10 Contoh Beckgroun yang dibuat dengan cara digital murni	
Macromedia Flash MX 2004 Adobe Photoshop CS	96
Gambar 4.11 Tampilan pada Macromedia Flash MX 2004	98
Gambar 4.12 Proses Importing Image	99
Contoh 4.13 Gamabar Sebelum Diberi Warna	99
Contoh 4.14 Gamabar Setelah Diberi Warna	100
Gambar 4.15 Document properties	101
Gambar 4.16 Penyusunan Animasi Sederhana.....	102
Gambar 4.17 Sirkulasi Perubahan Gerakan Pada Mulut.....	103
Gambar 4.18 Tampilan Program After Effecta 7.0	105
Gambar 4.19 Tampilan Compotition Program After Effecta 7.0.....	105
Gambar 4.20 Tampilan Lembar Kerja Program After Effecta 7.0	106
Gambar 4.21 Layout layer yang diuraikan	106

Gambar 4.22 Tampilan Adobe Audition Sebelum

Merekam atau mengedit suara 107

Gambar 4.23 Tampilan New Waveform Dialog 108

Gambar 4.24 Tampilan Adobe Audition setelah

Merekam atau mengedit suara 108

Gambar 4.25 tombol Recor 108

Gambar 4.26 Save Waveform Dialog 109

Gambar 4.27 ACM Format Dialog 109

Gambar 4.28 Noise pada waveform 109

Gambar 4.29 Seleksi bagian yang terdapat noise 109

Gambar 4.30 Noise Reduction Dialog 110

Gambar 4.31 Seleksi semua waveform..... 110

Gambar 4.32 Noise Reduction Dialog 110

Gambar 4.33 Waveform setelah proses Noise Reduction 110

Gambar 4.34 Tampilan Setingan Awal Adobe Premier Pro 2.0 111

Gambar 4.35 Tampilan Adobe Premier Pro 2.0 112

Gambar 4.36 Tampilan Import Gambar atau Movie

Adobe Premier Pro 2.0 112

Gambar 4.37 Pilihan Berbagai Efek Vidio di dalam Tab Effects..... 113

Gambar 4.38 Tampilan Clip yang diberi Efek di dalam

Timeline Windows..... 114

Gambar 4.39 Tampilan Effects di dalam Monitor Windows.....	114
Gambar 4.40 Perubahan nilai Level paa efek transisi.....	115
Gambar 4.41 pada File Name Penyimpanan pada Proses Rendering	117
Gambar 4.42 Settingan pada Prose Rendering	117
Gambar 4.43 Proses Rendering	118
Gambar 4.44 Bagian Struktur Organisasi pada Tahapan Pengembangan	119

