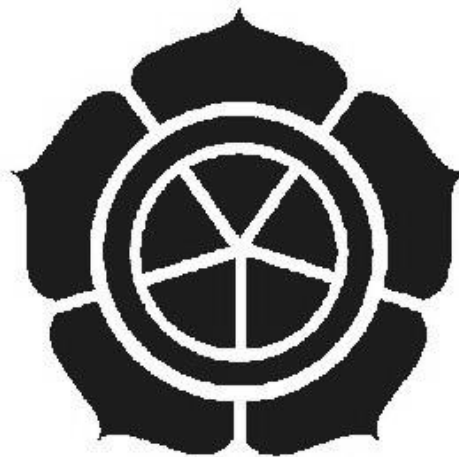


**ANALISIS DAN PERANCANGAN PEMBUATAN FILM
KARTUN “PETUALANGAN KHOERUL” MENGGUNAKAN
3D STUDIO MAX 8**

Skripsi



Disusun oleh :

Jumiakib Landung

08.21.0396

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER
AMIKOM
2009**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PEMBUATAN FILM KARTUN
“PETUALANGAN KHOERUL” MENGGUNAKAN 3D STUDIO MAX 8**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jumiakib Landung

08.21.0396

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Mei 2009

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PEMBUATAN FILM KARTUN
“PETUALANGAN KHOERUL” MENGGUNAKAN 3D STUDIO MAX 8**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jumiakib Landung

08.21.0396

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 November 2009

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



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



**Kusnawi, M.Kom, M.Eng.
NIK. 190302112**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 November 2009

**KETUA HIMPUNAN INFORMATIKA KOMPUTER
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

HALAMAN MOTTO

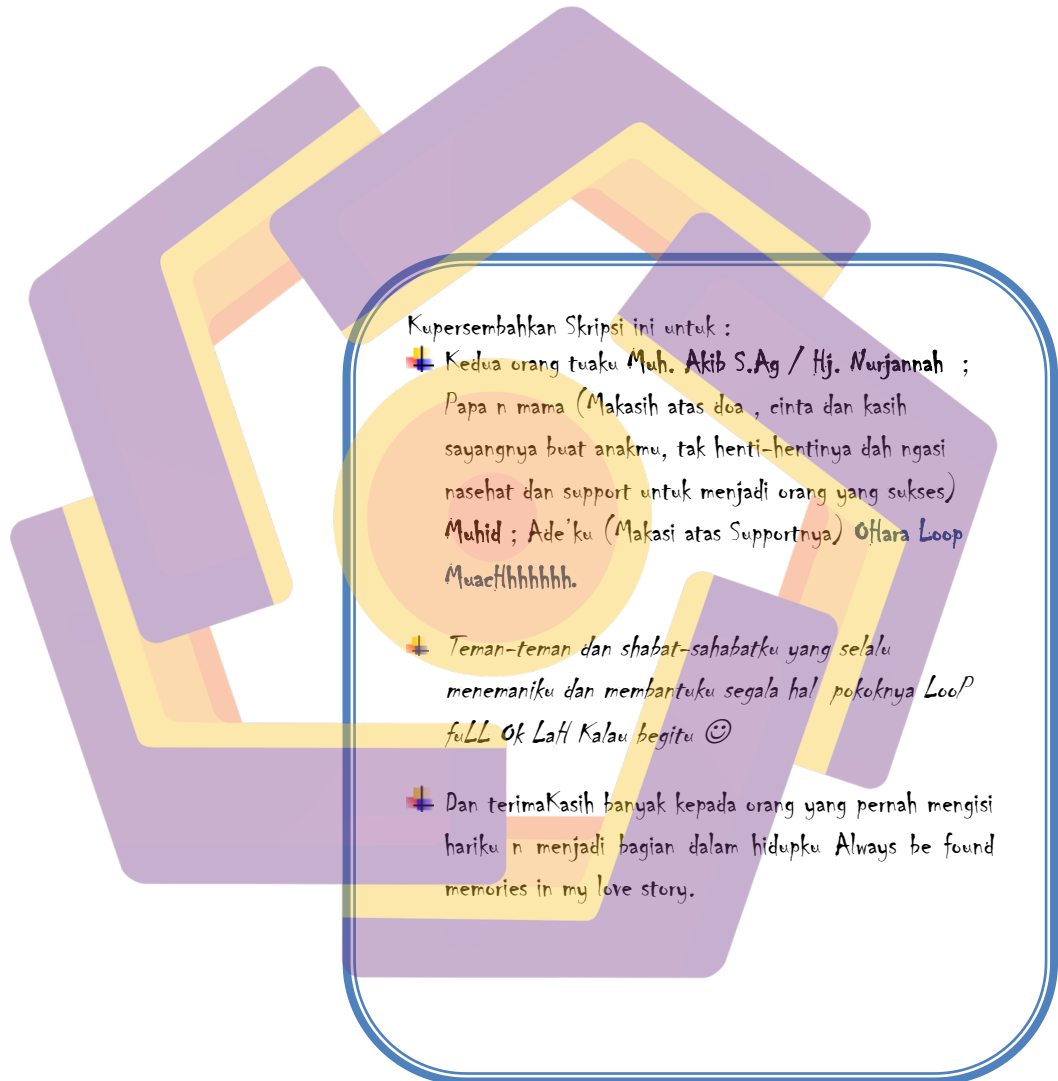
Jangan pernah berharap hidup akan bertambah mudah: Berdoa agar menjadi lebih kuat. !ketika hidup ini semakin sulit, kita harus menjadi lebih kuat (Anonymous)

*Learn from yesterday, live for today,
hope for tomorrow (Anonymous)*

Sesuatu yang indah akan datang tepat pada waktu dan tempat yang indah pula

SEMANGAT...!!!

#HALAMAN PERSEMBAHAN



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb.

Puji Syukur penulis haturkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan kasih sayang-Nya, serta dengan izin-Nyalah penulis mampu menghadapi kendala dan mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Analisis dan Perancangan Film Kartun “Petualangan Khoerul” Menggunakan 3D Studio Max 8”. Sholawat serta salam tak lupa penulis curahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan suritauladan mulia dalam menuntun umatnya sampai akhir zaman. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa kemampuan penulis terbatas. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut terlibat dari proses awal hingga akhir, antara lain:

1. Bapak Prof . Dr. M. Suyanto, MM, selaku dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta sekaligus sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom, selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Prof . Dr. M. Suyanto, MM selaku guru besar, Seluruh para Dosen -dosen, staff pengajar, dan karyawan pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Kedua orang tuaku **Muh. Akib S.Ag / Hj. Nurjannah** ; Papa n mama (Makasih atas doa , cinta dan kasih sayangnya buat anakmu, tak henti-hentinya dah ngasi nasehat dan support untuk menjadi orang yang sukses)

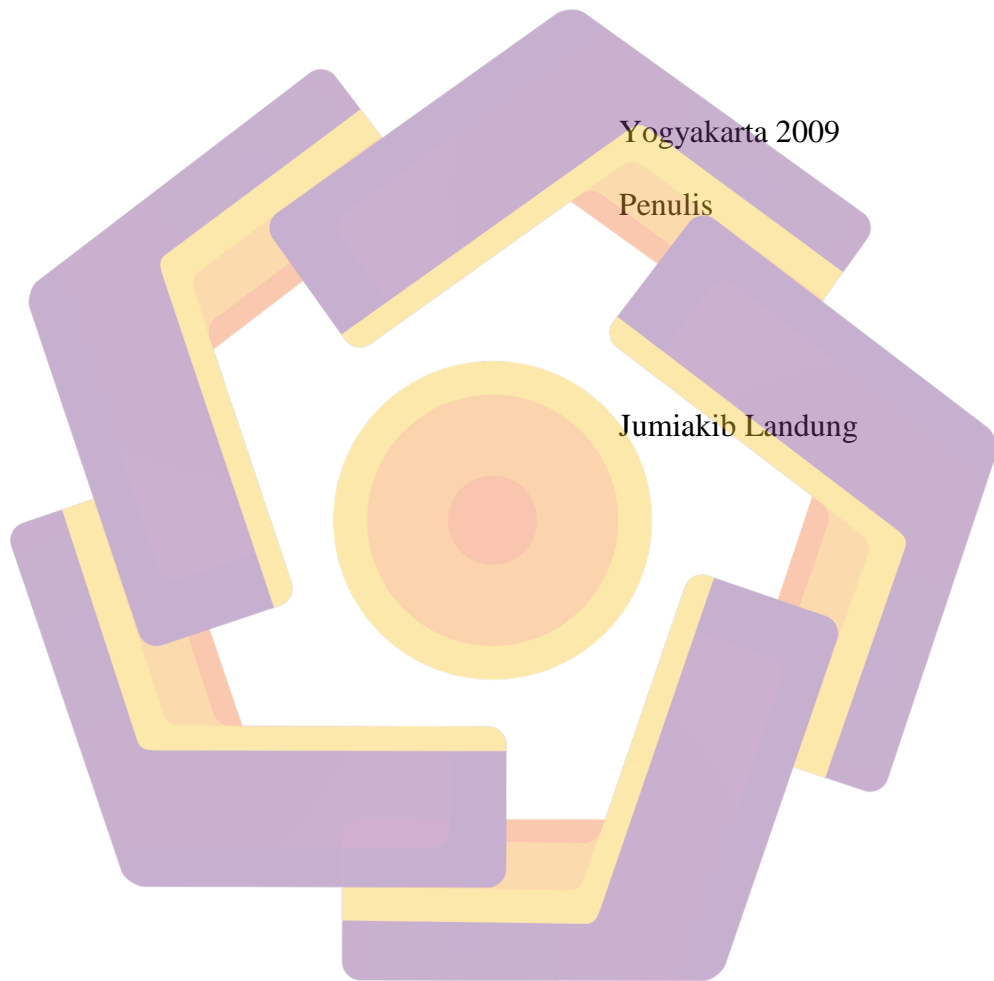
Muhid ; Ade'ku (Makasi atas Supportnya) *Ottara Loop*

Muac#hhhhhh

5. Q'Bia, Q'Pe2k, Q'Nani, Q'imma, D'aRmy N keluargaku tercinta maksih atas smuanx maaf klu ga bs nyebut satu-persatu tetep kompak U aLL the Best deh,,,
6. My Bourding house "Wisma Cemara" : Puri (iyem,,,makasih dah dengerin smu keluh kesahku selama ni n maksih atas masukan-masukanx loop Muachh), ari (seperjuangan makasih dah bantuin itung-itung hehehe lanjutkan...), Nok'e (bu dosen), reti (seperjuangan maksih atas supportx), vina, friska, hanif, dewi, diva N semua alumni cemara : Yanti, dora, mb nking, mb rima, mb manda, teteh (makasih atas doa n suppotx) bapak anas N ibu (Bapak n ibu kost yg gokil makasih) Kost yang Penuh kenangan indah ma orang sarappp..... Hehhehe Like This ^^
7. Teman-temanku S1 TI Transfer (yang ga bias gw sebut satu-persatu tanks dah jd temen-temanku tetep kompak loop U aLL pokokx semangat OK lah klu begitu hohohohoh ☺)
8. Dan terimaKasih banyak kepada orang yang pernah mengisi hariku n menjadi bagian dalam hidupku Always be found memories in my love story.

Dan semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, atas bantuan dan dukungannya saya ucapkan TERIMA KASIH. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian, dan semoga skripsi ini akan memberikan manfaat bagi pihak-pihak lain, Amin.

Wassalamu'alaikum, wr. wb.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii

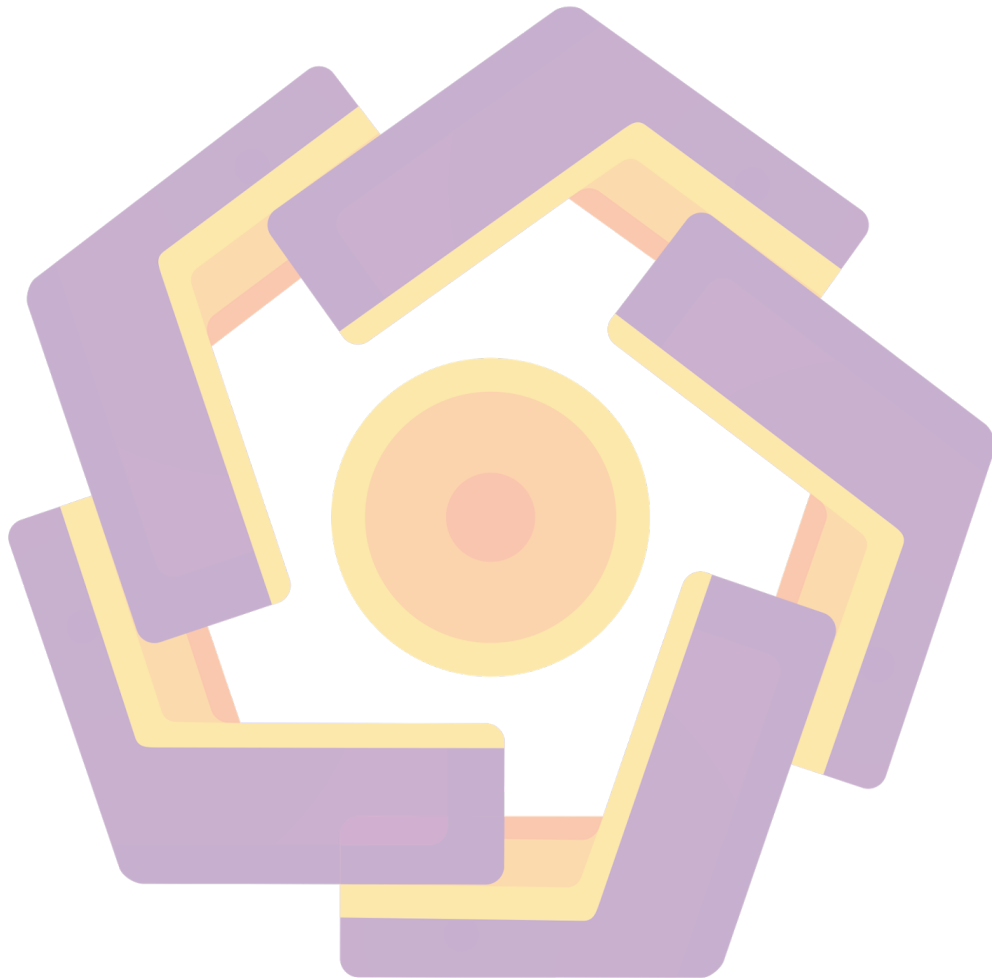
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I	PENDAHULUAN
1.1	Latar Belakang Masalah1
1.2	Rumusan Masalah2
1.3	Batasan Masalah3
1.4	Tujuan Penelitian3
1.5	Metode Pengumpulan Data4
1.6	Sistematika Penulisan4
BAB II	DASAR TEORI
2.1	Konsep Dasar Animasi6
2.1.1	Sejarah Animasi6
2.1.2	Perkembangan Animasi7
2.1.3	Perkembangan Animasi8
2.2	Macam-Macam Bentuk Animasi11
2.2.1	Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>).....11

2.2.2	Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>).....	12
2.2.3	Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>)	12
2.2.4	Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>)	13
2.2.5	Animasi Spline (<i>Spline Animation</i>)	13
2.2.6	Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>).....	13
2.2.7	Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>)	14
2.2.8	Computational Animation.....	14
2.2.9	Morping	14
2.3	Prinsip-prinsip Animasi	14
2.3.1	Timing.....	15
2.3.2	Slow In And Out.....	15
2.3.3	Arcs.....	15
2.3.4	Follow Through And Overlapping Action.....	15
2.3.5	Secondary Action	15
2.3.6	Squash And Streth.....	16
2.3.7	Exaggeration	16
2.3.8	Anticipation	16
2.3.9	Morping	16
2.3.10	Taging	16
2.3.11	Personality	16
2.3.12	Appeal.....	16
2.4	Teknik Penggunaan Kamera	17
2.5	Penggunaan Film Animasi	18

2.5.1	Televisi Komersial	18
2.5.2	Bioskop	18
2.6	Pengertian Multimedia	19
2.7	Unsur-unsur Multimedia	20
2.8	Pra Produksi	20
2.8.1	Unsur Dalam Membangun Cerita Animasi	22
2.8.2	Tahap Pengembangan Animasi 3D	23
2.9	Produksi	30
2.10	Pasca Produksi	31
2.11	Perangkat Lunak Yang Digunakan	31
2.11.1	3D Studio Max 8	31
2.11.2	Adobe After Effect	34
BAB III	ANALISI PERANCANGAN ANIMASI 2D	
3.1	Analisi PIECES	37
3.1.1	Analisis Kinerja (Performance)	37
3.1.2	Analisis Informasi (Information)	38
3.1.3	Analisis Ekonomi (Economic)	38
3.1.4	Analisis Pengendalian (Control)	39
3.1.4	Analisis Efisiensi (Efficiency)	40
3.1.6	Analisis Pelayanan (Services)	40
3.2	Metode Analisi Kebutuhan Sistem	41
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Lunak	41
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras	41

	3.2.2	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)	42
	3.3	Analisis Biaya Manfaat	44
	3.3.1	Komponen Biaya	45
	3.3.2	Komponen Manfaat	45
BAB IV	PEMBAHASAN		
	4.1	Pra Produksi	52
	4.1.1	Menentukan Cerita.....	52
	4.1.2	Menentukan Ide Cerit.....	52
	4.1.3	Menentukan Tema Cerita.....	53
	4.1.4	Membuat Logline.....	53
	4.1.5	Membuat Sinopsis.....	53
	4.1.6	Diagram Scene.....	55
	4.1.7	Membuat Storyboard.....	56
	4.1.8	Membuat Naskah.....	57
	4.2	Produksi	63
	4.2.1	Modeling.....	63
	4.2.2	Rendering.....	74
	4.3	Pasca Produk.....	76
	4.2.1	Editing.....	76
BAB V	PENUTUP		

5.1	Kesimpulan	77
5.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA		79
LAMPIRAN		



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.2.1 Tampilan Tool Objek Type	63
Gambar 4.2.2 Tampilan Layar Utama 3d Max.....	64
Gambar 4.2.3 Tampilan Tool Edit Poly.....	64

Gambar 4.2.4 Tampilan Gambar Box Dengan Mirror.....	65
Gambar 4.2.5 Tampilan Layar Perspective Pemilihan Vertex.....	65
Gambar 4.2.6 Tampilan Box Dengan Extrude.....	66
Gambar 4.2.7 Tampilan Pengaturan Skala.....	67
Gambar 4.2.8 Tampilan Gambar Selector Polygon.....	67
Gambar 4.2.9 Tampilan Gambar Pembentukan Kaki Awal.....	68
Gambar 4.2.10 Tampilan Kaki Yang Sudah Diextrude.....	68
Gambar 4.2.11 Tampilan Tool Extrude.....	69
Gambar 4.2.12 Tampilan Gambar Ujung Kaki.....	70
Gambar 4.2.13 Tampilan Gambar kaki yang diextrude.....	70
Gambar 4.2.14 Tampilan Kaki Yang Akan Dibagi.....	71
Gambar 4.2.15 Tampilan Gambar Pembagian Kaki.....	71
Gambar 4.2.16 tampilan Gambar Pembuatan Kaki Ke2.....	72
Gambar 4.2.17 Tampilan Pembagian Kaki Ke2.....	72
Gambar 4.2.18 Tampilan Proses Penghalusan Model Kodok.....	73
Gambar 4.2.19 Tampilan Duplikat dan Mirror Kodok.....	73
Gambar 4.2.20 Tampilan Penggabungan Badan Kodok.....	74
Gambar 4.2.21 Tampilan Badan Kodok.....	74
Gambar 4.2.22 Tampilan Utama After Effect.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.8.2 Istilah penulisan naskah maupun storyboard.....	29
Tabel 3.1 Rincian Biaya Software	41

Tabel 3.2 Rincian Biaya Hardware	42
Tabel 3.3 Rincian Biaya Manfaat.....	46
Tabel 3.4 Rincian Hasil Analisis.....	51

