

PEMBUATAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI

“MISTERI TONGKAT NABI MUSA”

SKRIPSI



disusun oleh

Agung Cahyo Legowo

07.12.2374

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM
YOGYAKARTA**

2012

**PEMBUATAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI
“MISTERI TONGKAT NABI MUSA”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Agung Cahyo Legowo

07.12.2374

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Pembuatan Film Animasi Dua Dimensi

“Misteri Tongkat Nabi Musa”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Cahyo Legowo

07.12.2374

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Januari 2011

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI “MISTERI TONGKAT NABI MUSA”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Cahyo Legowo

07.12.2374

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juni 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom
NIK. 190302010

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

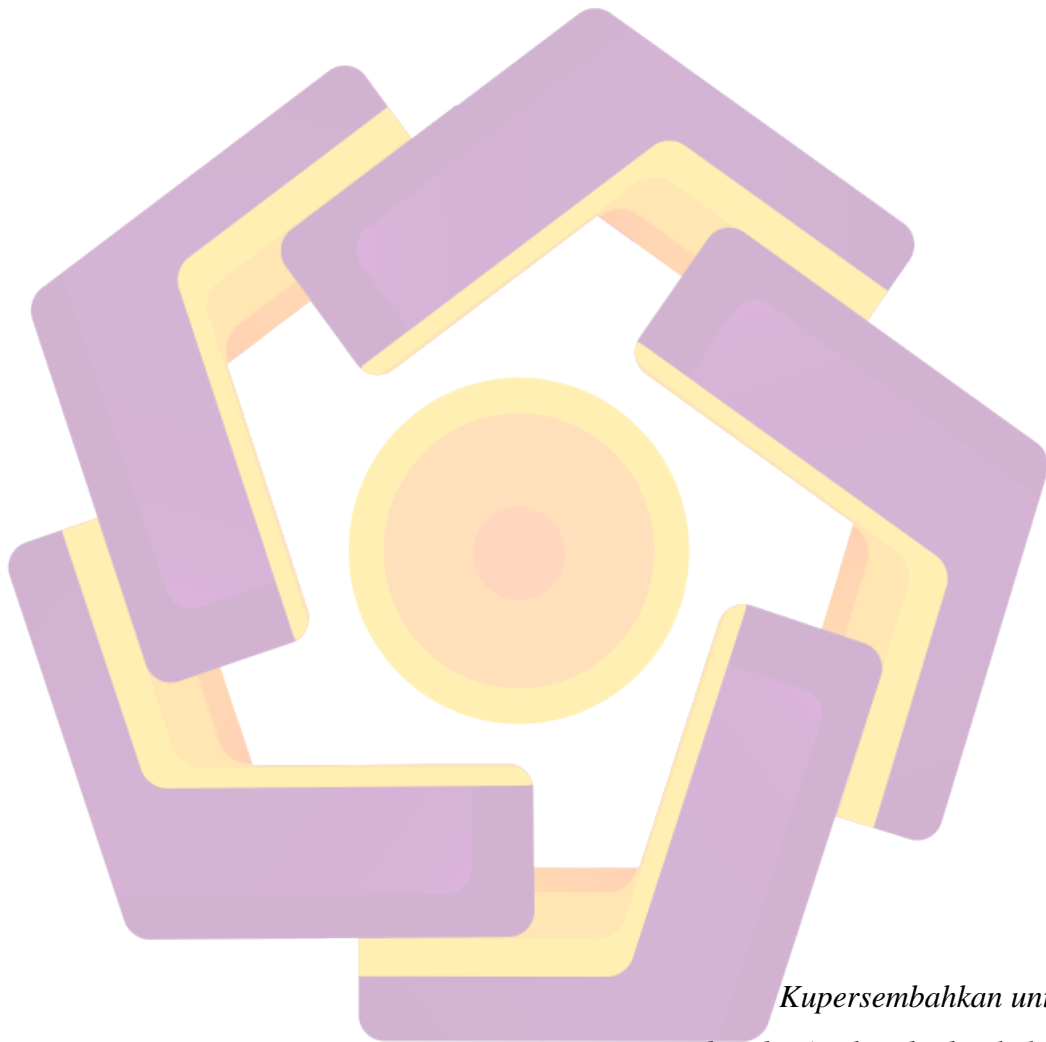


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 2 Agustus 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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



*Kupersembahkan untuk:
Ibunda, Ayahanda dan kakak...
Terima kasih atas sebuah keluarga yang menyenangkan
Untuk umat dan alam semesta...
Aku akan memimpinmu
Kan kujadikan aku adalah milikmu
Kan kujadikan engkau menjadi lebih baik*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pembuatan Film Animasi Misteri Tongkat Nabi Musa**”.

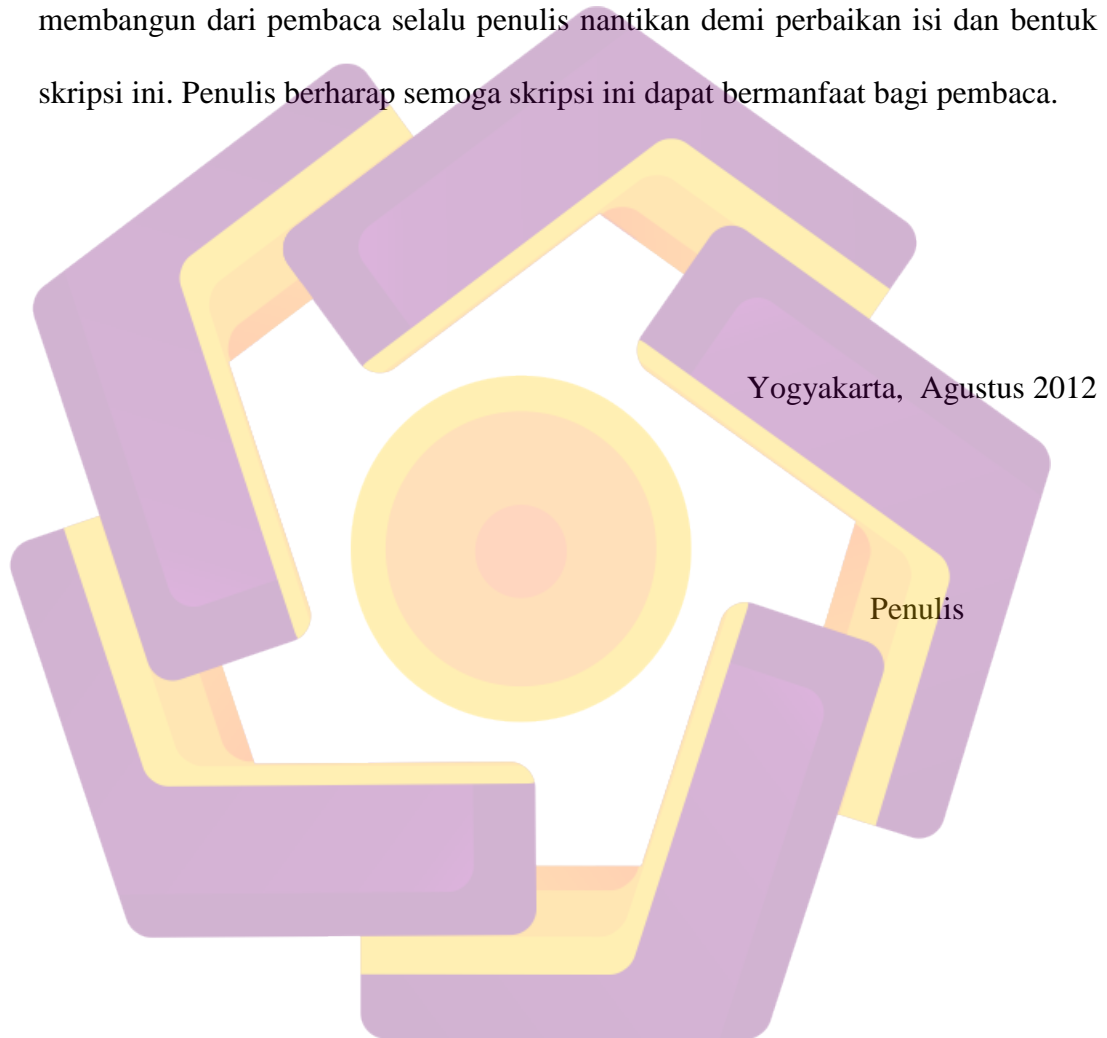
Skripsi ini disusun penulis untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi pada program sarjana Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberi semangat, motivasi, dan bantuan dalam penulisan skripsi. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Drs. Bambang Sudaryanto, M.M. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi
3. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penulisan skripsi.
4. Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom. selaku Dosen Penguji yang memberikan saran dan kritik kepada penulis.
5. Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. selaku Dosen Penguji yang memberikan saran dan kritik kepada penulis.
6. Dony Ariyus, M.Kom selaku Dosen Penguji yang memberikan saran dan kritik kepada penulis.
7. Ety Erarindah yang telah membantu penulis dalam proses penulisan skripsi.

8. Seluruh pihak yang telah membantu penulis sampai skripsi ini selesai disusun.

Penulisan skripsi ini telah diusahakan sebaik mungkin oleh penulis, namun demikian skripsi ini masih jauh dari sempurna. Segala saran dan kritik yang membangun dari pembaca selalu penulis nantikan demi perbaikan isi dan bentuk skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.



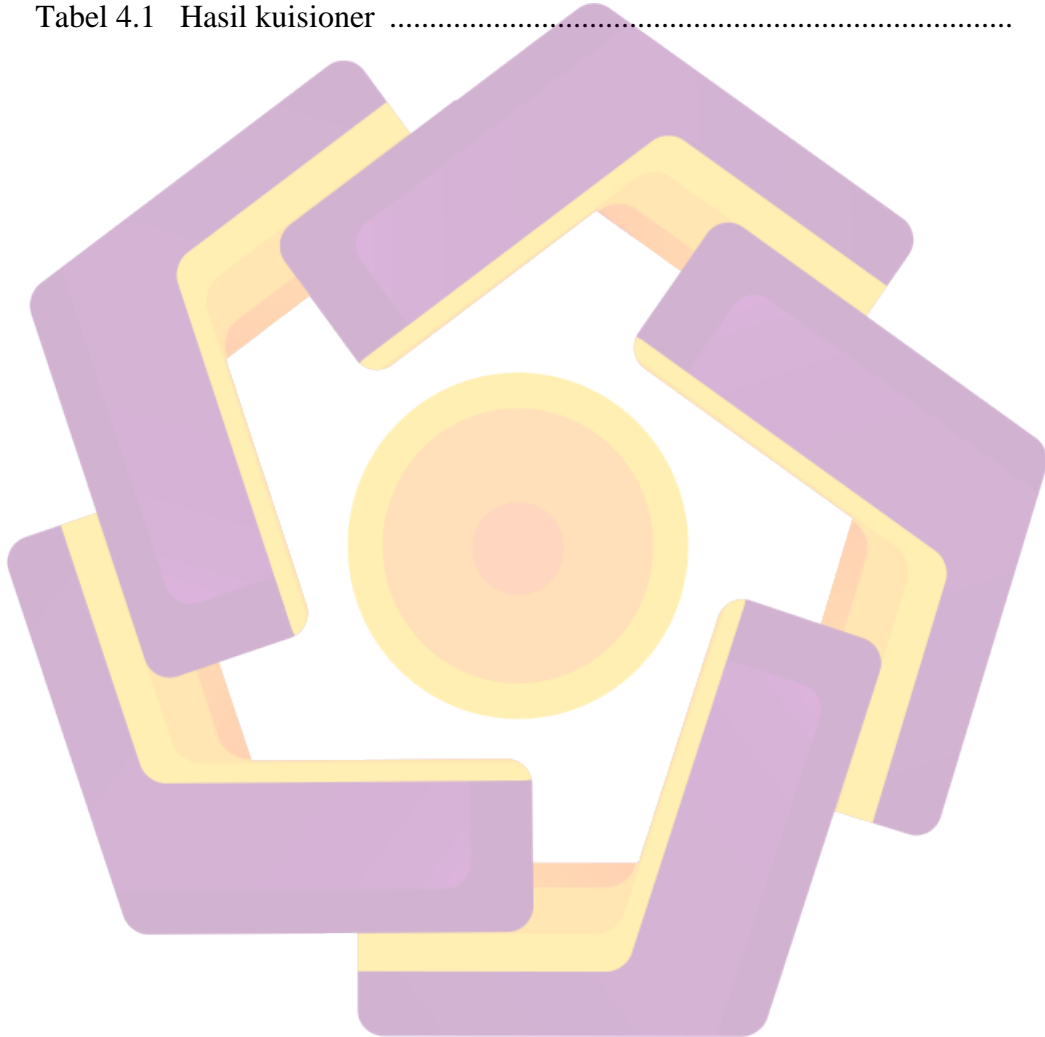
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II. LANDASAN TEORI	7
2.1. Pengertian Animasi	7
2.2. Jenis-jenis Animasi	7
2.3. Prinsip Pembuatan Animasi	12

2.4. Tahap Pengembangan Film Kartun	16
2.5. Perangkat Lunak dalam Pembuatan Film Kartun	18
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	21
3.1. Perancangan	21
3.2. Storyboard	34
3.3. Analisis Kebutuhan Perangkat	35
3.4. Tahap Pembuatan	36
4.5. Biaya Produksi	36
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	37
4.1. Produksi	37
4.2. Post Produksi	45
4.3. Kuisisioner	64
BAB V. PENUTUP	66
5.1. Kesimpulan	66
5.2. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Storyboard film "Misteri Tongkat Nabi Musa"	34
Tabel 3.2. Biaya produksi film "Misteri Tongkat Nabi Musa"	36
Tabel 4.1 Hasil kuisioner	64

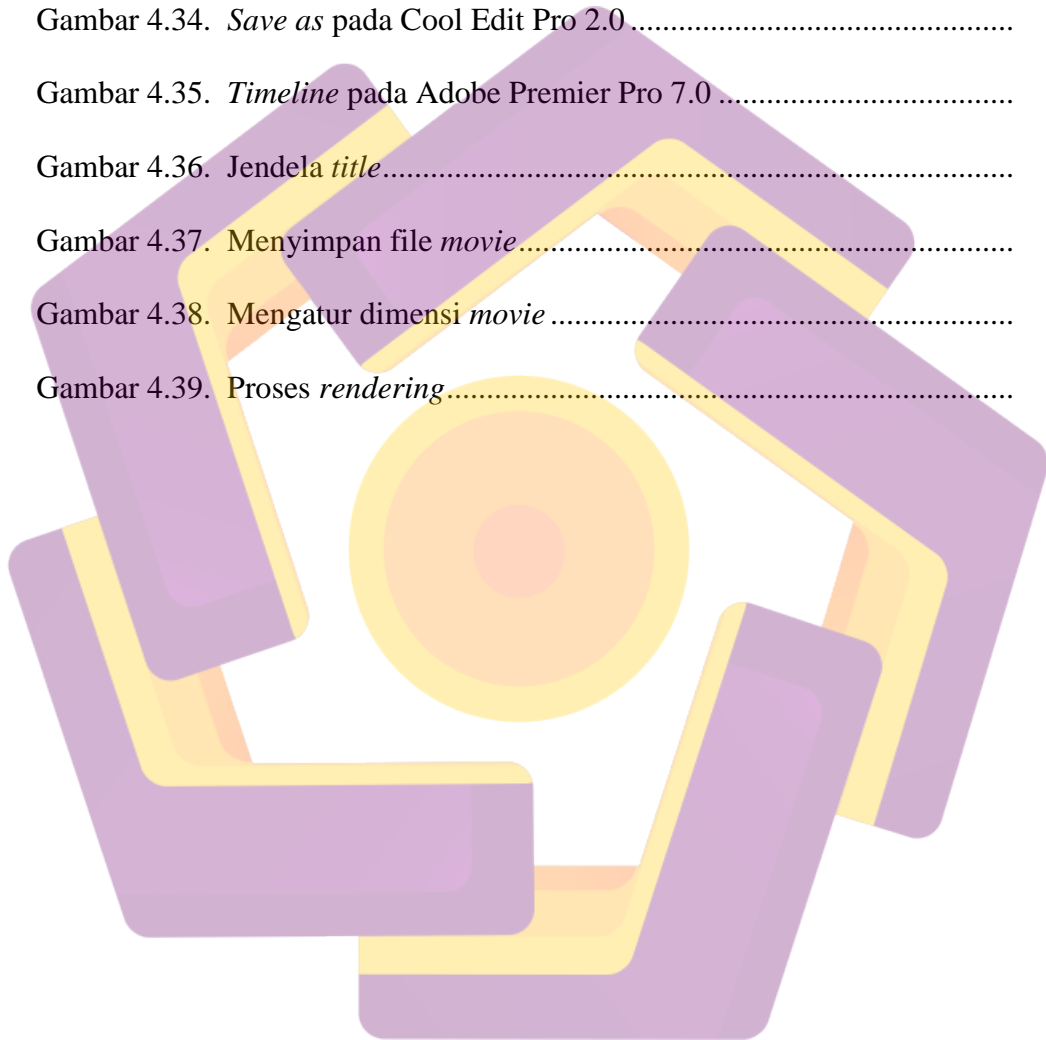


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Salah satu adegan dalam “ <i>Chicken Run</i> ”	8
Gambar 2.2. <i>Clay animation</i>	8
Gambar 2.3. <i>Cut-out animation</i>	9
Gambar 2.4. <i>Puppet animation</i>	9
Gambar 2.5. <i>Cell animation</i>	10
Gambar 2.6. Proses gerakan berjalan pada animasi tradisional	11
Gambar 2.7. Salah satu adegan dalam film animasi “ <i>Naruto</i> ”	11
Gambar 2.8. Salah satu adegan dalam film animasi “ <i>Monster Inc</i> ”	12
Gambar 2.9. Area kerja Macromedia Flash 8	18
Gambar 2.10. Area kerja Adobe Premier Pro	19
Gambar 2.11. Area kerja Cool Edit Pro 2.0 (<i>Edit View Screen</i>)	20
Gambar 2.12. Area kerja Cool Edit Pro 2.0 (<i>Multitrack View Screen</i>)	20
Gambar 3.1. Karakter Nabi Musa dalam film “Misteri Tongkat Nabi Musa”..	31
Gambar 3.2. Karakter Fir’aun dalam film “Misteri Tongkat Nabi Musa”	32
Gambar 4.1. Desain karakter dalam film ”Misteri Tongkat Nabi Musa”	38
Gambar 4.2. Karakter dengan warna	39
Gambar 4.3. Desain standar <i>property</i>	40
Gambar 4.4. Desain gambar <i>vegetasi</i>	40
Gambar 4.5. <i>Layout</i> dari cuplikan film ”Misteri Tongkat Nabi Musa”	41
Gambar 4.6. Gambar <i>key</i>	41
Gambar 4.7. Penggabungan gambar <i>key</i>	41

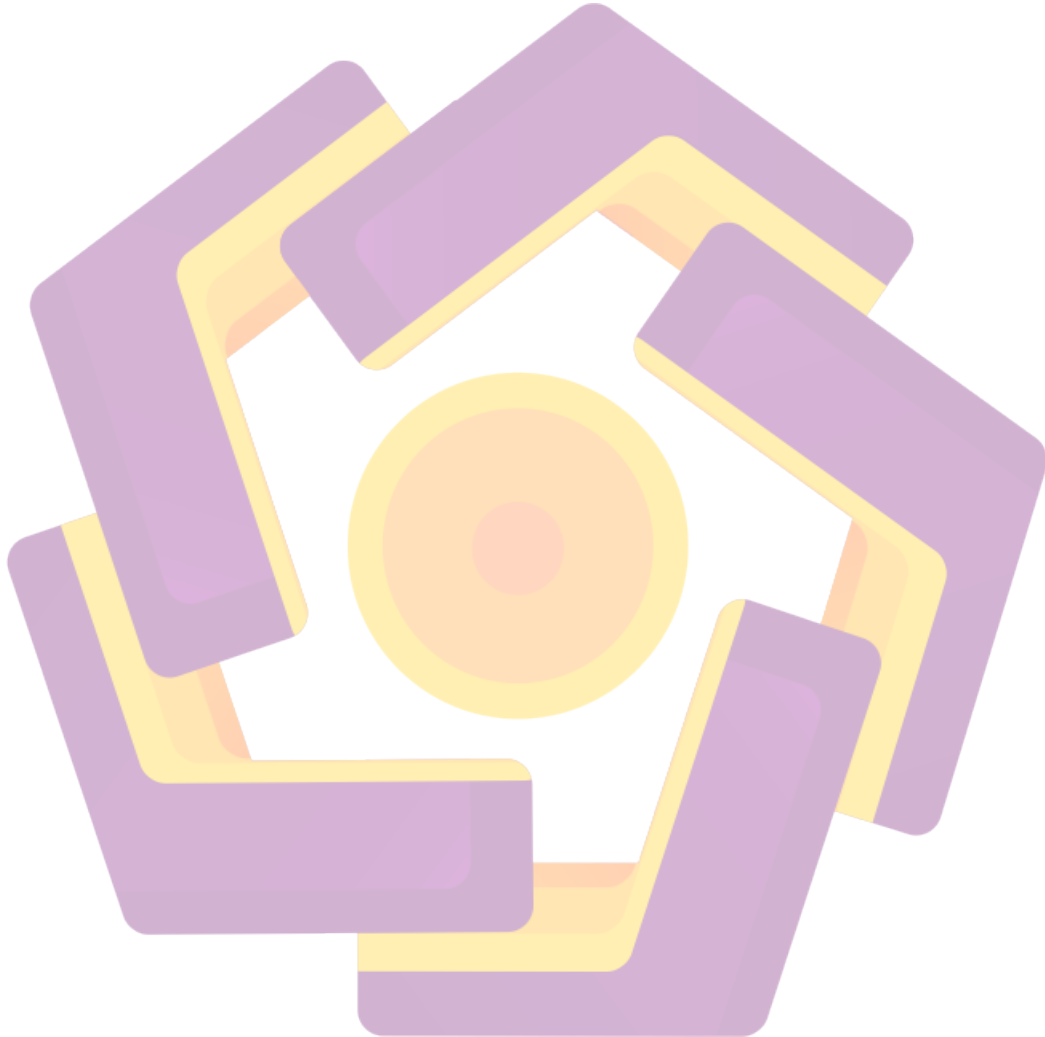
Gambar 4.8. <i>Timing</i>	42
Gambar 4.9. <i>Limited inbetween</i>	43
Gambar 4.10. Pengaturan karakter dan <i>background</i>	44
Gambar 4.11. <i>Cleaning</i>	45
Gambar 4.12. <i>Scanning</i>	45
Gambar 4.13. Gambar sebelum dan sesudah <i>clean up</i>	46
Gambar 4.14. Macam-macam warna	47
Gambar 4.15. Penggunaan <i>Trace Bitmap</i>	48
Gambar 4.16. Pemberian warna pada bidang gambar.....	49
Gambar 4.17. Hasil akhir gambar	49
Gambar 4.18. Gambar yang sudah jadi.....	50
Gambar 4.19. <i>Document properties</i>	51
Gambar 4.20. <i>Import image 1</i>	52
Gambar 4.21. <i>Import image 2</i>	52
Gambar 4.22. Penyusunan gambar.....	53
Gambar 4.23. Gerakan mulut.....	53
Gambar 4.24. <i>Export movie</i>	54
Gambar 4.25. <i>Timeline</i> pada Adobe Premier Pro 7.0	55
Gambar 4.26. <i>Track</i> pada Cool Edit Pro 2.0	56
Gambar 4.27. <i>Transport control</i>	56
Gambar 4.28. Area kerja <i>Edit View Screen</i>	57
Gambar 4.29. Seleksi <i>noise</i>	57

Gambar 4.30. Jendela <i>noise reduction</i>	58
Gambar 4.31. Seleksi <i>waveform</i>	58
Gambar 4.32. <i>Waveform</i> setelah <i>noise</i> dihilangkan	58
Gambar 4.33. Jendela <i>amplify</i>	59
Gambar 4.34. <i>Save as</i> pada Cool Edit Pro 2.0	60
Gambar 4.35. <i>Timeline</i> pada Adobe Premier Pro 7.0	60
Gambar 4.36. Jendela <i>title</i>	61
Gambar 4.37. Menyimpan file <i>movie</i>	61
Gambar 4.38. Mengatur dimensi <i>movie</i>	62
Gambar 4.39. Proses <i>rendering</i>	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Sinopsis film “Misteri Tongkat Nabi Musa”	68
Lampiran 2. <i>Storyboard</i> film “Misteri Tongkat Nabi Musa”	74



INTISARI

Pemanfaatan teknologi dalam bidang dakwah kurang optimal, selama ini dakwah biasa disampaikan hanya dengan menggunakan metode konvensional yang terkesan membosankan bagi anak-anak. Pemanfaatan teknologi dapat dilakukan sebagai inovasi baru dalam penyampaian dakwah sehingga lebih menarik perhatian anak-anak dan pesan yang disampaikan melalui dakwah tersebut dapat lebih mudah diterima dan diteladani oleh anak-anak. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi yang telah dilakukan dalam bidang dakwah adalah pembuatan film animasi “Misteri Tongkat Nabi Musa” yg menyampaikan kisah keteladanan nabi Musa yang sarat akan unsur kepahlawanan.

Pembuatan film animasi “Misteri Tongkat Nabi Musa” ini menggunakan software Macromedia Flash 8, Cool Edit Pro 2.0 dan Adobe Premier Pro 7.0. Tahap pembuatan meliputi perancangan, produksi, dan post produksi. Tahap perancangan meliputi ide, tema, logline dan synopsis. Tahap Produksi meliputi standar karakter, standar warna karakter, standar property, membuat layout, membuat gambar key, menentukan timing, gambar inbetween, pembuatan background, proses inker(cleaning). Tahap Post produksi meliputi scanning gambar, clean up, pewarnaan, editing, dubbing,compositing atau rendering.

Film animasi “Misteri Tongkat Nabi Musa” yang telah berhasil dibuat dapat diterima dengan baik oleh anak-anak TPA Masjid AL-Huda. Film dapat memberikan gambar yang lebih jelas kepada anak-anak tentang cerita yang disampaikan. Dengan demikian, teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai upaya untuk meningkatkan iman dan takwa anak-anak pada khususnya, maupun masyarakat luas pada umumnya.

Kata-kata kunci: teknologi, dakwah, film animasi, nabi Musa, anak-anak, software, proses pembuatan.

ABSTRACT

The use of technology in the field of religious proselytizing less optimal, during the time religious proselytizing usually submitted only by using conventional method that borings for children. technology utilization can be done as inofasi new in religious proselytizing delivery so that more interesting children attention and message that submitted to pass religious proselytizing can easier be be accepted and meneladani by children. one of the technology utilization example that done in the field of religious proselytizing animation filming" mozes prophet stick mysterious" yg will submit story keteladanan loaded mozes prophet heroism element.

Making animated film "Mystery of Moses 'cane' is using software macromedia flash 8, CoolEdit pro 2.0 and adobe premiere pro 7.0. Manufacturing phase includes design, production, and post production. Stage design ideas, themes, logline and synopsis. The production phase includes standard character, standard color code, a standard property, making layouts, creating key images, determine the timing, image inbetween, pmbuatan background, the inker (cleaning). Post production phase includes the scanning of images, clean up, coloring, editing, dubbing, compositing or rendering.

Animated film "Mystery of Moses 'cane' that has been created to be well received by the children landfill Masjid Al-Huda. Movies can provide a clearer picture to the children about the story told. Thus, this technology can also be utilized as an effort to increase faith and piety of children in particular, and society in general.

Key words: *technology, propaganda, animated films, the prophet Moses, kids, software, process manufacturing.*