

**PERANCANGAN FILM KARTUN GREEN WORLD UNTUK GERAKAN
KEPEDULIAN LINGKUNGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL**

SKRIPSI



disusun oleh

Tri Wahyu Pamungkas

09.11.2780

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

**PERANCANGAN FILM KARTUN GREEN WORLD UNTUK GERAKAN
KEPEDULIAN LINGKUNGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Teknik Informasi



disusun oleh

Tri Wahyu Pamungkas
09.11.2780

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Film Kartun Green World untuk Gerakan Kepedulian
Lingkungan Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Wahyu Pamungkas

09.11.2780

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 17 Juli 2013

Dosen Pembimbing



Harif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Film Kartun Green World untuk Gerakan Kepedulian Lingkungan
Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Wahyu Pamungkas

09.11.2780

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



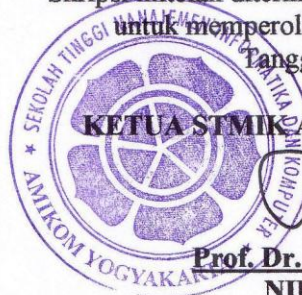
Barka Satya, M.Kom
NIK. 160302126




Dony Ariyus, S.S, M.Kom
NIK/ 190302128



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 18 Juli 2013

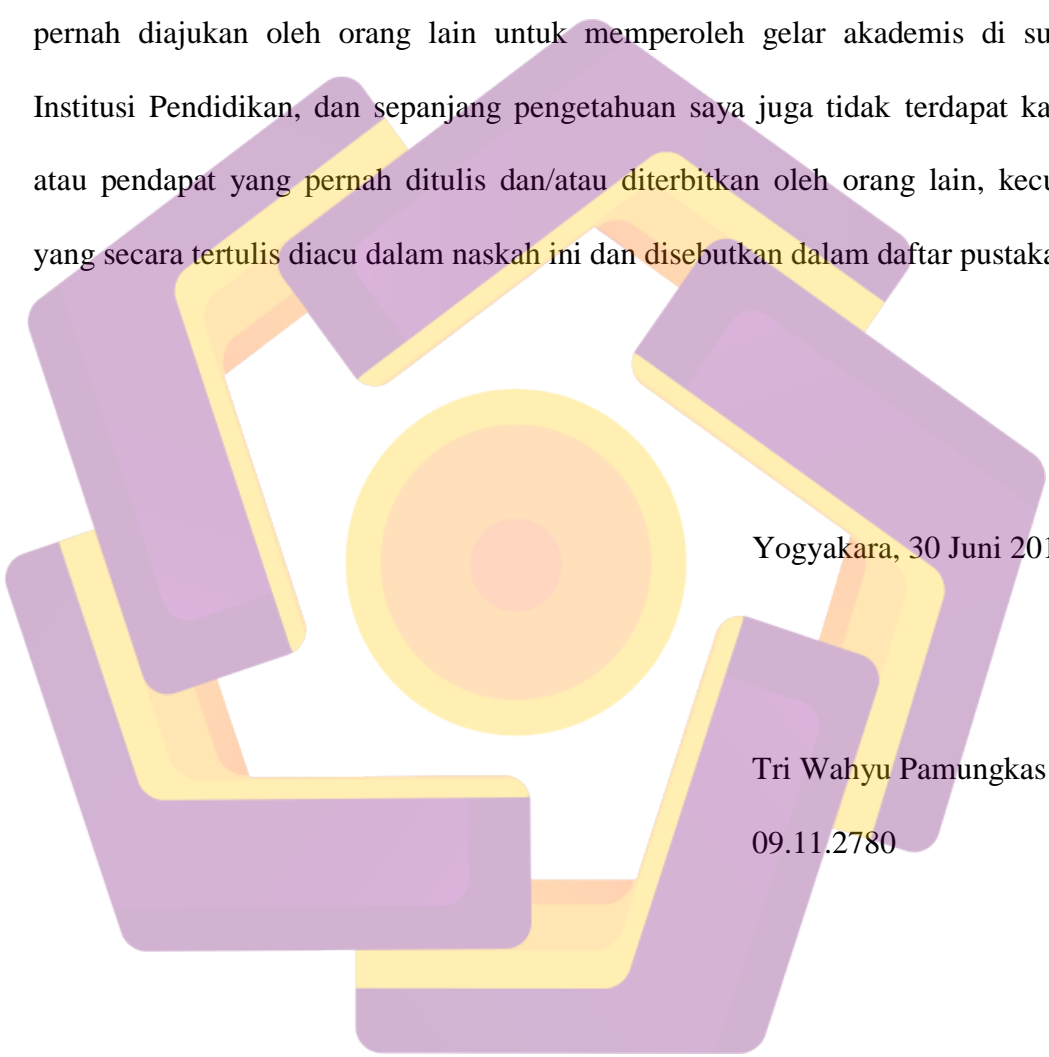


KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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 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, 30 Juni 2013

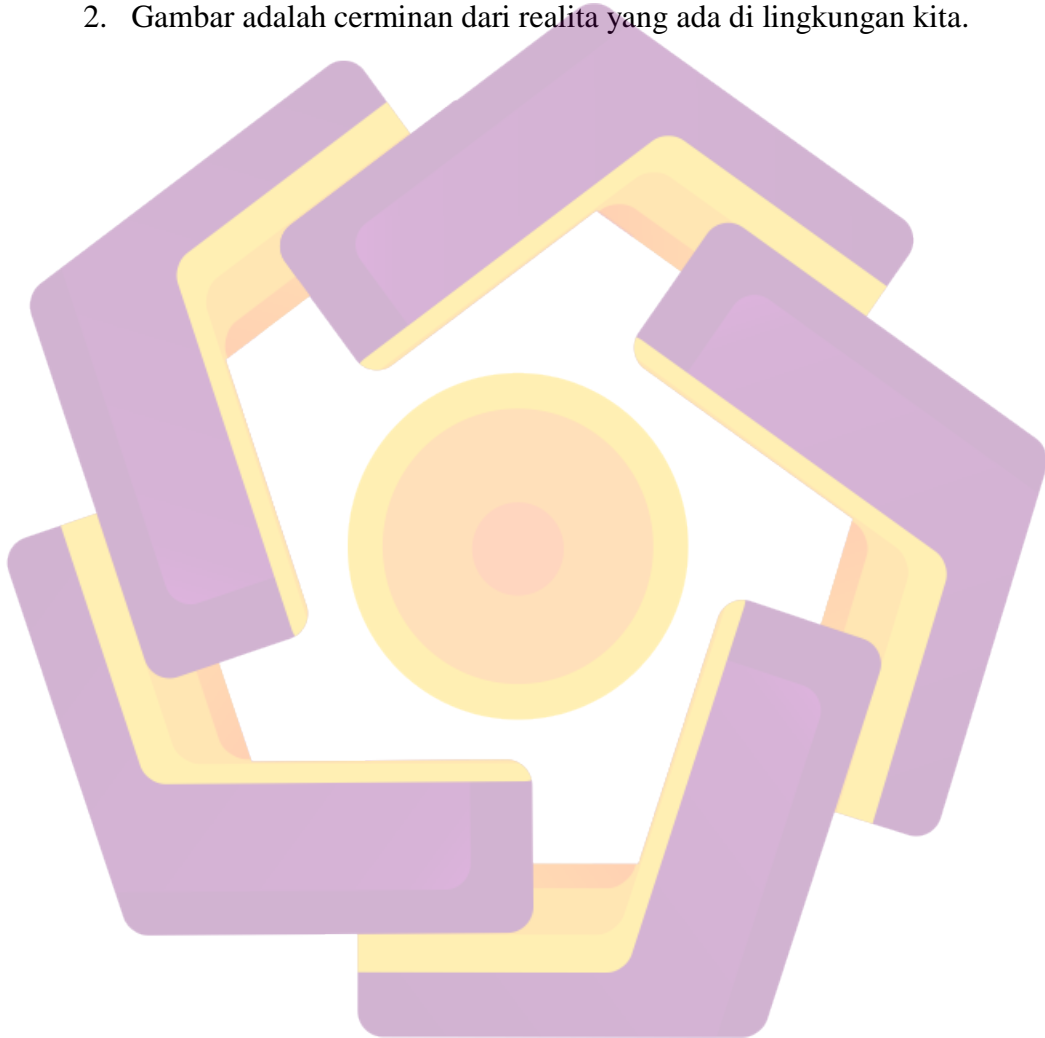
Tri Wahyu Pamungkas

09.11.2780

MOTTO

Semboyan yang penulis miliki sebagai sumber rasa percaya diri yaitu.

1. Gambar adalah perwujudan dari perasaan dan pemikiran seseorang.
2. Gambar adalah cerminan dari realita yang ada di lingkungan kita.

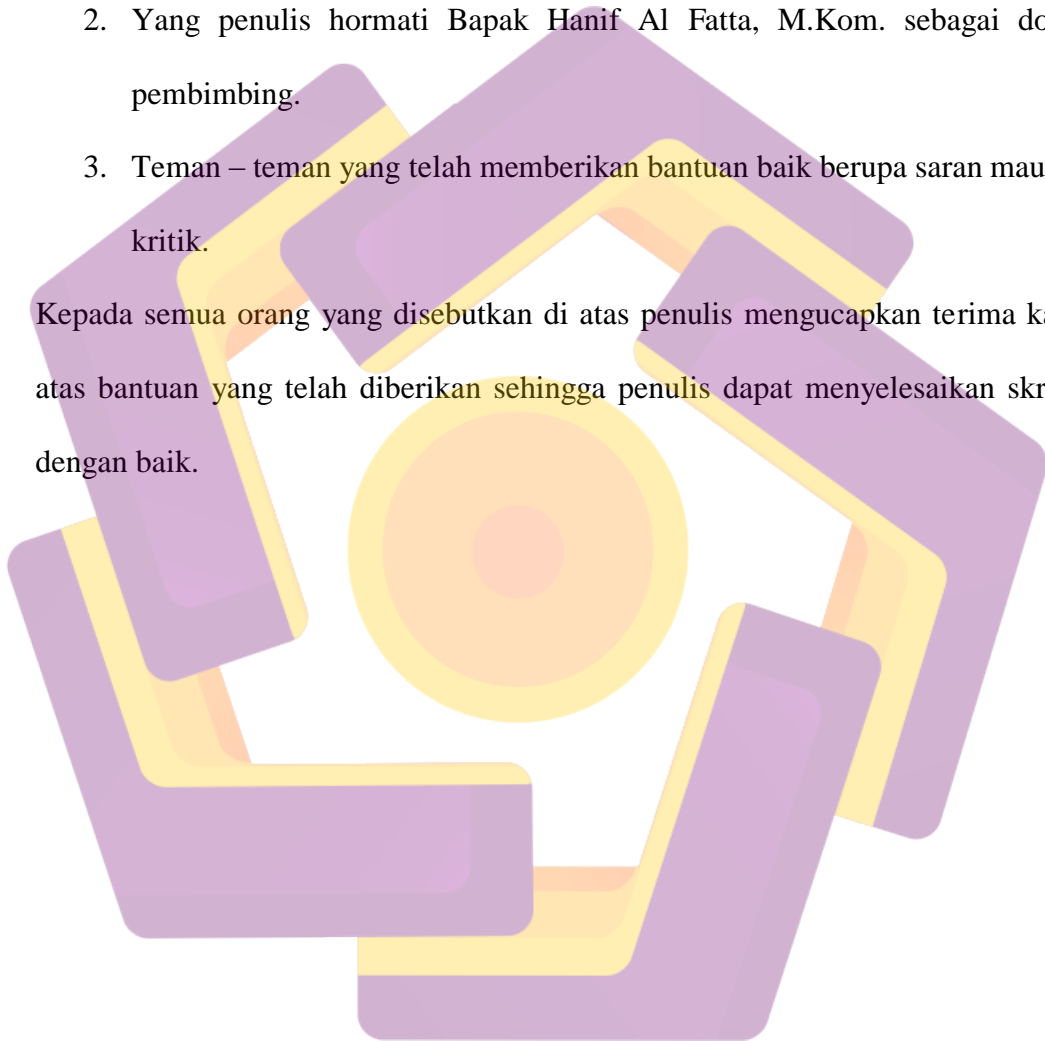


PERSEMBAHAN

Penulis mememperssembahkan skripsi ini kepada.

1. Orang tua penulis
2. Yang penulis hormati Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. sebagai dosen pembimbing.
3. Teman – teman yang telah memberikan bantuan baik berupa saran maupun kritik.

Kepada semua orang yang disebutkan di atas penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.



KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat yang dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Perancangan Film Kartun Green World untuk Gerakan Kepedulian Lingkungan Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional** ini dengan baik. Laporan ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1 Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih atas bimbingan dan saran yang telah diberikan demi tersusunnya laporan skripsi ini dengan baik kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Keluarga yang telah memberikan dukungan.
4. Semua pihak yang telah memberikan kritik dan saran agar tercapainya penyusunan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Yogyakarta, 24 September 2012

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	viii
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Sejarah Animasi	6
2.2 Jenis – Jenis Animasi	8
2.3 Kebutuhan Dasar Film Kartun	14
2.4 Cerita dan Naskah Film	21
2.5 Prinsip Animasi	33
2.6 Adobe Flash CS3 Professional	36
2.7 Adobe Photoshop CS3	37
2.8 Adobe Audition CS5.5 versi 4	37

2.9	Adobe Premiere Pro CS3	38
2.10	Celtx	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		40
3.1	Ide Cerita	40
3.2	Tema Cerita	41
3.3	Logline	41
3.4	Sinopsis Cerita	41
3.5	Diagram Scene	42
3.6	Character Development	44
3.7	Screenplay/Script	44
3.8	Storyboard dan Storyboard Animatic	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Menggambar	50
4.2	Scanning	52
4.3	Pewarnaan	54
4.4	Proses Animasi	58
4.5	Rekaman Suara	61
4.6	Editing Video	66
BAB V PENUTUP		71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN		73

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 3.1. Diagram Scene Green World	43
2. Gambar 3.2. Karakter Bayu	44
3. Gambar 3.3. Screenplay / Script Green World	45
4. Gambar 3.4. Storyboard Green World	47
5. Gambar 3.5. Storyboard Animatics	48
6. Gambar 4.1. Proses Menggambar 1	51
7. Gambar 4.2. Proses Menggambar 2	52
8. Gambar 4.3. Proses Scanning	53
9. Gambar 4.4. Hasil Scan	53
10. Gambar 4.5. Preset New File	54
11. Gambar 4.6. Area Kerja Adobe Photoshop CS3	55
12. Gambar 4.7. Menu Paths	55
13. Gambar 4.8. Bursh Preset	56
14. Gambar 4.9. Hasil Lineart	56
15. Gambar 4.10. Menu Shape Layers	57
16. Gambar 4.11. Hasil coloring atau pewarnaan	57
17. Gambar 4.12. Area Kerja Adobe Flash CS3 Proffesional	58
18. Gambar 4.13. Kotak Dialog Document Properties	59
19. Gambar 4.14. Proses Animasi	60
20. Gambar 4.15. Kotak Dialog Export Windows AVI	61
21. Gambar 4.16. Kotak Dialog Video Compression	61
22. Gambar 4.17. Area Kerja Adope Audition CS5.5 versi 4	62
23. Gambar 4.18. Kotak Dialog New Audio File	63
24. Gambar 4.19. Tampilan Hasil Rekaman	63
25. Gambar 4.20. Kotak Dialog Adaptive Noise Reduction	64
26. Gambar 4.21. Kotak Dialog Hiss Reduction	65
27. Gambar 4.22. Kotak Dialog Save As	66
28. Gambar 4.23. Area Kerja Adobe Premiere Pro CS3	67
29. Gambar 4.24. Kotak Dialog Preset New Project	67

30. Gambar 4.25. Editing Video	68
31. Gambar 4.26 Export Setting	69
32. Gambar 4.27. Safe File	70



INTISARI

Film kartun merupakan media informasi yang sangat populer saat ini. Penyampaian informasi mengenai kepedulian lingkungan melalui media film kartun diharapkan mampu mengajak masyarakat untuk peduli pada lingkungan sekitar.

Dalam perancangan sebuah film kartun terdapat beberapa tahapan pengerjaan. Tahapan pertama adalah melakukan perencanaan film kartun. Tahapan ini terdiri dari beberapa kegiatan yaitu menentukan ide cerita, tema cerita, logline, membuat sinopsis, diagram scene, character development, membuat screenplay/script, serta storyboard dan storyboard animatic. Tahapan yang kedua adalah proses pembuatan film kartun itu sendiri. Dalam tahapan ini terdiri dari beberapa kegiatan antara lain menggambar, scanning, pewarnaan, proses animasi, rekaman suara, dan yang terakhir adalah editing video.

Pada tesis ini, peneliti menyimpulkan bahwa pembuatan storyboard animatic sangat membantu dalam pembuatan sebuah film kartun. Storyboard animatic membantu peneliti menentukan komposisi dari tiap bagian yang diperlukan dalam sebuah film kartun.

Kata kunci : Film kartun, media informasi, kepedulian lingkungan



ABSTRACT

Cartoon film are very popular information media today. Submission of information about environmental awareness through the medium of cartoons is expected to urge people to care about the environment.

In designing an animated movie there are several stages of processing. The first stage is planning cartoon film. It is composed of several activities that define story ideas, story themes, logline, making synopsis, scene diagrams, character development, making the screenplay / script, well as storyboard and animatic storyboard. The second stage is the process of making the cartoon itself. In this phase consists of several activities such as drawing, scanning, coloring, animation process, voice recording, and the last is the video editing.

In this thesis, the researcher concluded that creating a storyboard animatic was very helpful in making a cartoon movie. Storyboard animatic helps researchers determine the composition of each part needed in a cartoon movie.

Keyword : *Cartoon film, information media, environmental awarness*

