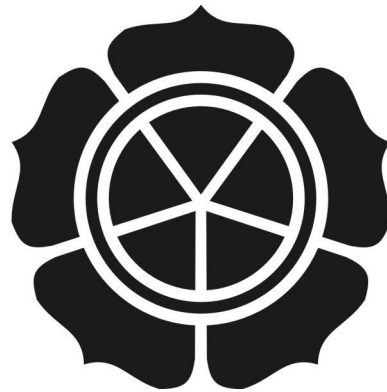


**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D "ANWAR DAN SANG BURUNG
KECIL " SEBAGAI MEDIA TONTONAN YANG MENARIK,
MENGHIBUR DAN MENDIDIK**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Firdaus Sirojuddin

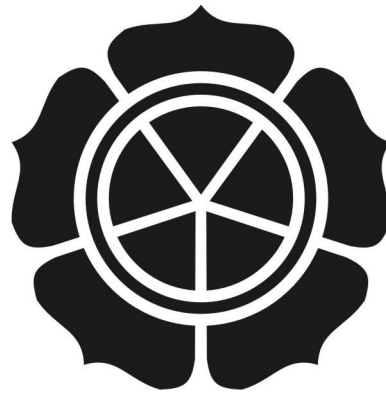
09.11.2725

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

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D "ANWAR DAN SANG BURUNG
KECIL " SEBAGAI MEDIA TONTONAN YANG MENARIK,
MENGHIBUR DAN MENDIDIK**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ahmad Firdaus Sirojuddin

09.11.2725

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D "ANWAR DAN SANG
BURUNG KECIL " SEBAGAI MEDIA TONTONAN YANG
MENARIK, MENGHIBUR DAN MENDIDIK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Firdaus Sirojuddin

09.11.2725

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 01 November 2012

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D "ANWAR DAN SANG
BURUNG KECIL " SEBAGAI MEDIA TONTONAN YANG
MENARIK, MENGHIBUR DAN MENDIDIK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Firdaus Sirojuddin

09.11.2725

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 25 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Juli 2013



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M
NIK. 190302001

PERNYATAAN

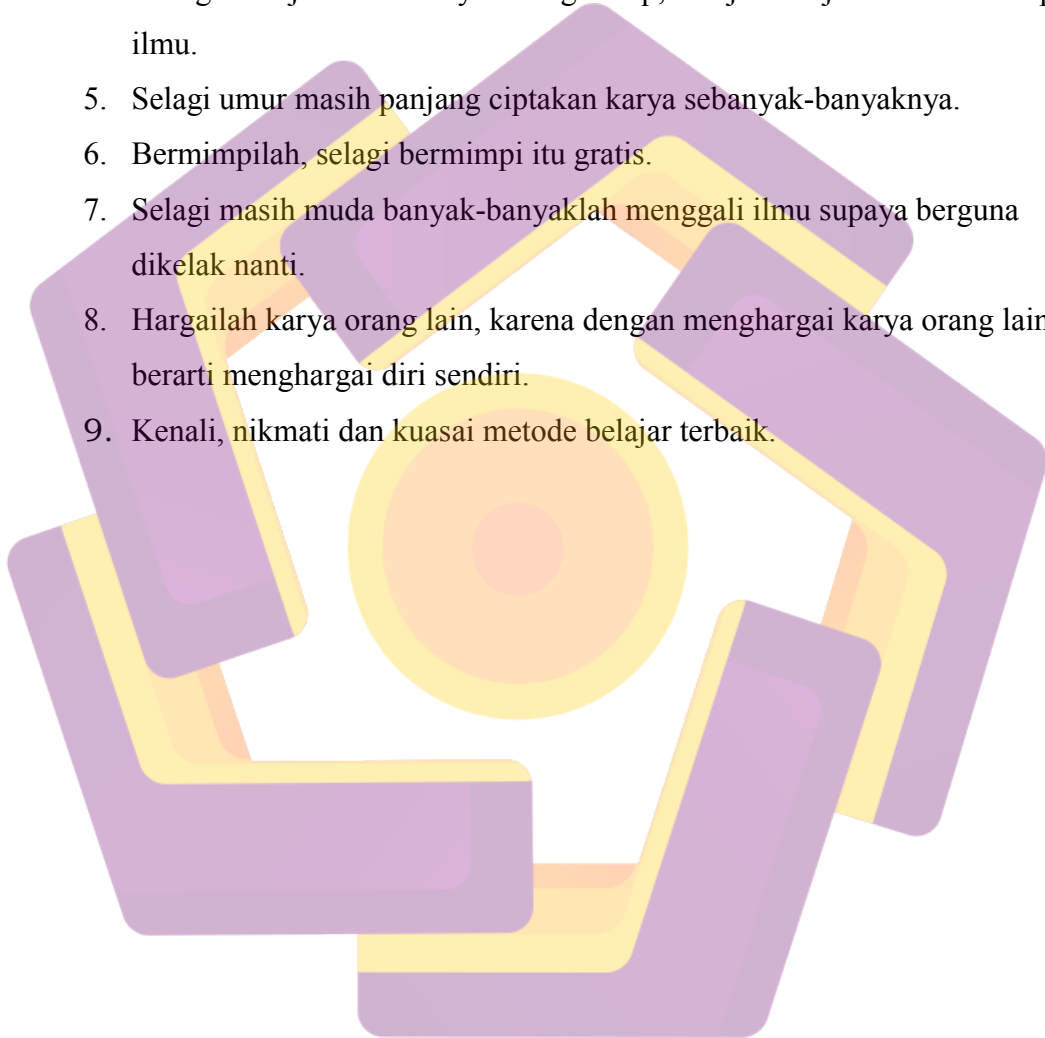
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya di dalam skripsi ini 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, 15 Juli 2013

Ahmad Firdaus Dirojuddin
09.11.2725

HALAMAN MOTTO

1. Di dunia penuh persaingan, siapa yang tidak bersiap-siap dia akan kalah.
2. Membaca adalah sumber kehidupan.
3. Kembangkan potensimu untuk meraih prestasi.
4. Orang bekerja untuk menyambung hidup, Pelajar belajar untuk mendapat ilmu.
5. Selagi umur masih panjang ciptakan karya sebanyak-banyaknya.
6. Bermimpilah, selagi bermimpi itu gratis.
7. Selagi masih muda banyak-banyaklah menggali ilmu supaya berguna dikelak nanti.
8. Hargailah karya orang lain, karena dengan menghargai karya orang lain berarti menghargai diri sendiri.
9. Kenali, nikmati dan kuasai metode belajar terbaik.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang – orang tersayang:

1. Untuk keluargaku yang tercinta, ibu Alfiyatin dan Bapak Ahmad Zaini, yang tanpa putus – putusnya memberi semangat dan doa yang selalu dimohonkan.
2. Untuk Kakakku, Maftuhatus Saadah yang selalu memberi suport.
3. Untuk Teman – Temanku Fery, Aditya, Hadi, Bangkit, Hito, Dani, Fauzi dll.
4. Untuk teman seperjuangan S1-TI-C.
5. Teman – Teman Satu Kost.
6. Untuk Anak-Anak Poker Rudi, Fendy, Aliyus, Maman, Bagus dll.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, karunia dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul “Perancangan Film Kartun 2D "Anwar dan Sang burung kecil" Sebagai Media Tontonan Yang Menarik, Menghibur dan Mendidik ” sebagai syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam Penulisan laporan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Segenap Dosen dan Karyawan STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.

5. Kepada kedua orang tua penulis yang telah membesarkan, mendidik dan selalu memberikan dukungan serta doa untuk bekal dalam perjalanan hidup penulis kelak. .
6. Teman – teman angkatan 2009 S1 TI C.
7. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan yang tidak bias saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, itu semua tidak lepas dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan selalu penulis harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penulis, serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 15 Juli 2013

Penulis

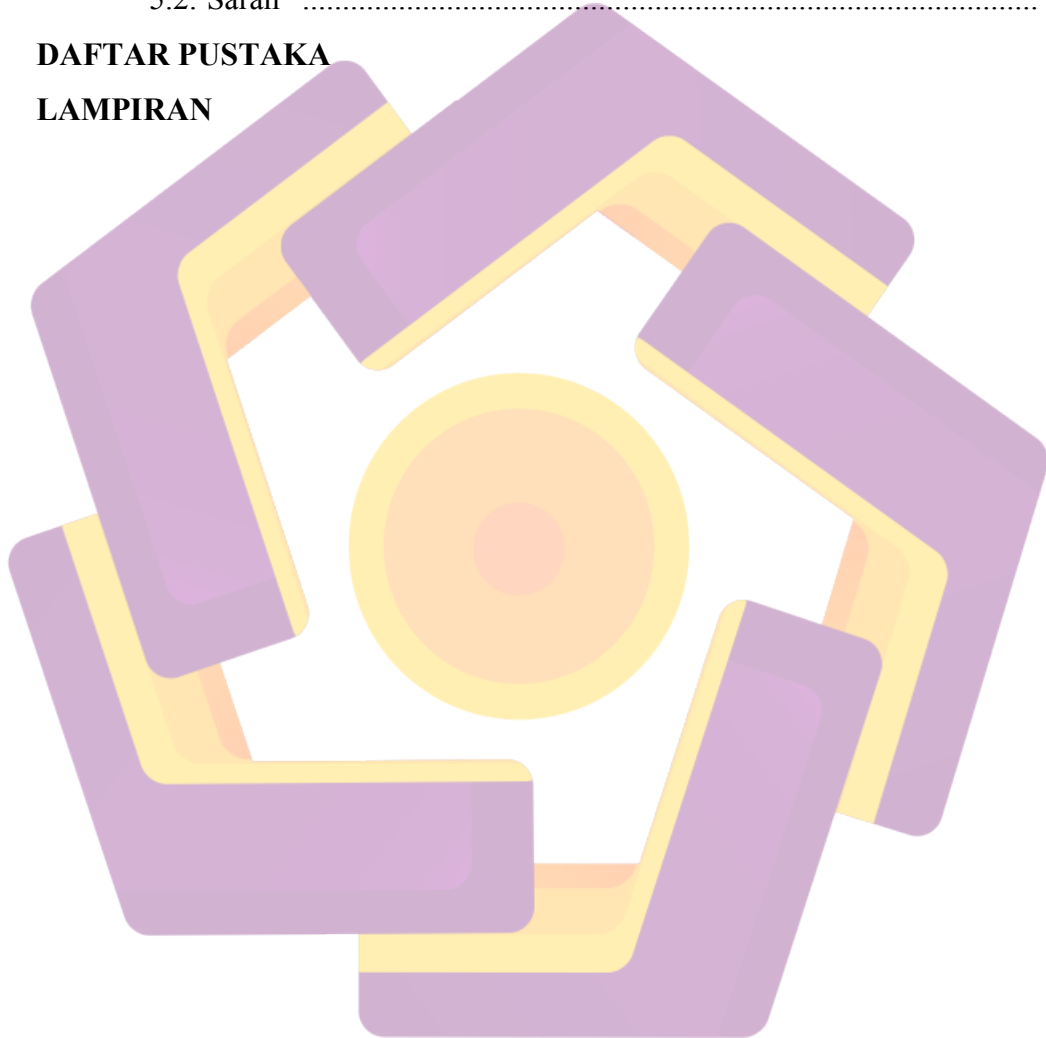
DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|------|
| 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 |
| <i>ABSTRACT</i> | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah | 3 |
| 1.4. Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5. Manfaat Penelitian | 3 |
| 1.6. Metode Pengumpulan Data | 4 |
| 1.7. Sistematika Penulisan | 4 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 6 |
| 2.1. Multimedia | 6 |
| 2.1.1. Pengertian Multimedia | 6 |
| 2.1.2. Elemen Multimedia | 7 |
| 2.2. Animasi | 9 |
| 2.1.1. Pengertian Animasi | 9 |
| 2.1.2. Sejarah Animasi | 11 |

| | |
|--|----|
| 2.2.3. Prinsip Dasar Animasi | 13 |
| 2.3. Jenis-jenis dan Teknik Animasi | 17 |
| 2.3.1. Jenis-jenis Animasi | 17 |
| 2.3.2. Teknik-teknik Animasi | 18 |
| 2.4. Pengembangan Film Animasi | 24 |
| 2.4.1. Ide Cerita | 24 |
| 2.4.2. Sejarah Sebuah Cerita | 24 |
| 2.4.3. Ide | 25 |
| 2.4.4. Tema | 25 |
| 2.4.5. Logline | 25 |
| 2.4.6. Sinopsis | 26 |
| 2.4.7. Diagram Scene | 27 |
| 2.4.8. Screenplay / Screenshot | 28 |
| 2.4.9. Storyboard | 30 |
| 2.4.10. Pembuatan Karakter | 32 |
| 2.4.11. Background | 34 |
| 2.4.12. Framing | 35 |
| 2.4.13. Coloring | 41 |
| 2.4.14. Lip-Synch | 42 |
| 2.4.15. Sound | 42 |
| 2.4.16. Editing | 44 |
| 2.5. Metode Analisis | 46 |
| 2.5.1. Analisis Kebutuhan Sistem | 46 |
| 2.5.2. Analisis Proses Pembuatan Film | 47 |
| 2.6. Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan | 49 |
| 2.6.1. Adobe Flash | 49 |
| 2.6.2. Adobe After Effect | 50 |
| 2.6.3. Adobe Premier Pro | 50 |
| 2.6.4. Adobe Audition | 51 |

| | |
|---|------------|
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | 52 |
| 3.1. Analisis Kebutuhan Sistem | 52 |
| 3.2. Analisis Proses Pembuatan Film | 54 |
| 3.2.1. Pra Produksi | 56 |
| 3.2.1.1. Konsep / Ide | 56 |
| 3.2.1.1.1. Tema | 56 |
| 3.2.1.1.2. Logline | 57 |
| 3.2.1.1.3. Sinopsis | 57 |
| 3.2.1.1.4. Diagram Scene | 60 |
| 3.2.1.2. Skenario | 66 |
| 3.2.1.3. Pembangunan Karakter | 77 |
| 3.2.1.4. Storyboard | 83 |
| 3.2.1.4.1. Pembingkaiian / Framing | 83 |
| 3.2.1.5. Penyuaran / Dubbing | 93 |
| 3.2.1.5.1. Lip-Synch | 94 |
| 3.2.1.6. Sound | 96 |
| 3.2.1.6.1. Percakapan / Speech | 96 |
| 3.2.1.6.2. Musik | 97 |
| 3.2.1.6.3. Efek Suara | 98 |
| 3.3. Instrumen Penilaian | 99 |
| 3.3.1. Tes | 99 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 104 |
| 4.1. Produksi | 104 |
| 4.1.1. Tata Letak / Layout | 104 |
| 4.1.2. Background | 105 |
| 4.1.3. Scanning | 108 |
| 4.1.4. Pewarnaan / Coloring | 109 |
| 4.1.5. Penganimasian | 111 |
| 4.2. Post Produksi | 112 |
| 4.2.1. Composite dan Editing | 112 |
| 4.2.2. Rendering | 114 |

| | |
|--|-----|
| 4.3. Instrument Penilaian | 116 |
| 4.3.1. Hasil Penilaian Ahli Film | 116 |
| 4.3.2. Hasil Penilaian Penonton | 118 |
| BAB V PENUTUP | 121 |
| 5.1. Kesimpulan | 121 |
| 5.2. Saran | 122 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 2.1. Storyboard "Anwar dan sang burung kecil" | 32 |
| Tabel 2.2. Perangkat Lunak yang dipakai | 46 |
| Tabel 2.3. Perangkat keras yang di pakai | 47 |
| Tabel 3.1. Kebutuhan perangkat lunak | 52 |
| Tabel 3.2. Kebutuhan perangkat keras | 53 |
| Tabel 3.3. WorkFlow proses produksi | 55 |
| Tabel 3.4. Kebutuhan Perangkat Lunak | 38 |
| Tabel 3.5. Storyboard | 86 |
| Tabel 3.6. Penilaian dari segi film menarik | 102 |
| Tabel 3.7. Penilaian dari segi film menghibur | 102 |
| Tabel 3.8. Penilaian dari segi film mendidik | 102 |
| Tabel 3.9. Penilaian dari ahli film | 103 |
| Tabel 4.1. Hasil penilaian dari bapak Amir Sofyan, ST, M.Kom | 117 |
| Tabel 4.2. Hasil penilaian dari Bapak Agus Purwanto, M.Kom | 118 |
| Tabel 4.3. Instrumen penilaian dari segi film yang menarik | 119 |
| Tabel 4.4. Instrumen penilaian dari segi film yang menghibur | 119 |
| Tabel 4.5. Instrumen penilaian dari segi film yang mendidik | 120 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. Lima Elemen Multimedia | 7 |
| Gambar 2.2. Diagram Scene | 27 |
| Gambar 2.3. Diagram Scene pada film Anwar dan sang burung kecil | 28 |
| Gambar 2.4. Contoh pembuatan storyboard | 31 |
| Gambar 2.5. Camera Angles | 37 |
| Gambar 2.6. Ukuran Gambar / Frame Size | 39 |
| Gambar 2.7. Standar Phonetic | 42 |
| Gambar 2.8. Tampilan Adobe Flash | 49 |
| Gambar 2.9. Tampilan Adobe after Effect | 50 |
| Gambar 2.10. Tampilan Adobe Premier Pro | 51 |
| Gambar 2.11. Tampilan Adobe audition | 51 |
| Gambar 3.1. Diagram Scene Anwar dan Burung kecil | 66 |
| Gambar 3.2. Burung Kecil | 78 |
| Gambar 3.3. Burung Dewasa | 78 |
| Gambar 3.4. Anwar | 79 |
| Gambar 3.5. Tinggi anwar dan burung | 80 |
| Gambar 3.6. Sketsa suasana alam | 81 |
| Gambar 3.7. Properti rumah | 81 |
| Gambar 3.8. Properti Pohon | 82 |
| Gambar 3.9. Properti di dalam kamar | 82 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 3.10. Sketsa Framing | 85 |
| Gambar 3.11. Lip-synch Anwar | 95 |
| Gambar 3.12. Lip-synch Burung..... | 95 |
| Gambar 4.1. (A) Sketsa (B) Digital | 105 |
| Gambar 4.2. (A) Foreground (B) Background | 106 |
| Gambar 4.3. (A) Suasana alam cerah (B) Suasana alam mendung | 106 |
| Gambar 4.4. Background dan Framing kamera | 107 |
| Gambar 4.5. Hasil scanning pensil dan digital | 109 |
| Gambar 4.6. Contoh pewarnaan karakter anwar | 110 |
| Gambar 4.7. Gambar obyek per gerakan | 111 |
| Gambar 4.8. Proses compositing di Adobe after Effect | 113 |
| Gambar 4.9. Proses editing di Adobe Premier Pro | 113 |
| Gambar 4.10. Proses Export / Rendering | 115 |
| Gambar 4.11. Export setting | 115 |

INTISARI

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini, membawa pengaruh besar pada dunia pendidikan Contohnya, komputer dan internet telah mempengaruhi proses pembelajaran sampai saat ini. Aturan- aturan pendidik dan pembelajar telah berubah karena di pengaruhi media dan teknologi yang digunakan di dalam kelas. Perubahan ini sangat esensial, karena sebagai penuntun dalam proses pembelajaran, pendidik (guru) berhak menguji media dan teknologi dalam konteks belajar dan itu berdampak pada hasil belajar siswa.

Belajar adalah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan-keterampilan, atau pengembangan tingkah laku sebagai interaksi individu, menyangkut fasilitas-fasilitas fisik, psikologi, metode pembelajaran, media dan teknologi. dengan demikian penulis mencoba menererapkan metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini, untuk merancang film animasi 2D ANWAR DAN SANG BURUNG KECIL sebagai media pembelajarn buat anak-anak.

Dalam film kartun ini menceritakan dimana anak laki-laki yang bernama anwar bertemu dengan burung kecil yang sedang berteduh karena hujan lebat, anwar bertanya kepada burung kecil tentang keistimewaan dan kelebihan yang di berikan tuhan kepada sang burung, burung kecil pun menjelaskan kelebihan nya, di akhir cerita burung kecil menitipkan pesan kepada anwar untuk disampaikan kepada teman-teman nya agar jangan melampari burung-burung dengan batu. Dari cerita di atas semoga nantinya bisa membuat anak-anak lebih bisa menyangi binatang ciptaan tuhan.

Kata Kunci : Film, Animasi 2D

ABSTRACT

The rapid development of information technology today, bring a large influence on the world of education for example, computers and the Internet has influenced the learning process to date. Arrangements educators and learners have changed since the pengaruhi media and technology used in the classroom. This change is very essential, because as viewers in the learning process, educators (teachers) have the right to test the media and technology in the context of learning and the impact on student learning outcomes.

Learning is the process of knowledge development, skill-skill, or expansion of the interaction of individual behavior, regarding physical facilities, psychology, teaching methods, media and technology. thus the authors tried menererapkan learning method, leveraging the growing technology today, to plan 2D animation movie ANWAR AND SMALL BIRDS SANG as a medium for the learning of children.

In this animated movie which tells the story of a boy named Anwar met with little birds that are shaded by heavy rain, Anwar asked the little bird on the privileges and advantages which the Lord gave to the birds, small birds even explain its advantages, at the end birdie story commend message to anwar to be delivered to his friends that do not melampari birds with a stone. From the above story may eventually be able to make more children can menyangi beast God's creations.

Keywords : *Movie, Animation 2D*