

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D
“KEAJAIBAN SEDEKAH”**

SKRIPSI



disusun oleh

Khoerul Anam

17.12.2296

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D
“KEAJAIBAN SEDEKAH”**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Khoerul Anam

07.12.2296

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Film Kartun 2 Dimensi
“Keajaiban Sedekah”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Khoerul Anam

17.12.2296

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Maret 2011

Dosen Pembimbing,

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Film Kartun 2 Dimensi

“Keajaiban Sedekah”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Khoerul Anam

17.12.2296

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 15 Juni 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302107

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

Bambang Sudaryatno, Drs, MM

NIK. 190302029

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Juni 2011


KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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, 10 Juni 2011

Khoerul Anam
NIM 07.12.2296

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

~Mata uang paling berharga adalah Waktu~
“Uang yang sudah hilang dapat dicari kembali, tetapi waktu yang sudah berlalu tidak dapat dibeli kembali”

Kupersembahkan Kepada :

- ❖ Allah SWT pemberi ketenangan batin dan kelancaran dalam pengerjaan.
- ❖ Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan seluruh umat manusia dan rahmat semesta alam.
- ❖ Orang Tua dan Keluarga yang sangat saya hormati yang selalu memberikan bantuannya baik materi maupun doa.
- ❖ Sahabat semua yang telah banyak memberikan dukungan moral dan do'a.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Maha besar Allah penguasa seluruh alam, segala puja dan puji syukur adalah milikMu “Allah Subhanahu Wata’ala” hanya karena izin-Mu lah penulis mampu menyelesaikan kewajiban sebagai mahasiswa. Sanjungan kebaikan hanya penulis tujukan kepada Nabi Besar Muhammad Salallahu Alaihi Wassalam yang telah menaburkan kilau Al-Qur’anulkarim dan mutiara sunnah-Nya.

Penyusunan dan penulisan skripsi dengan judul Perancangan Film kartun 2 Dimensi “Keajaiban Sedekah” ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi dan mendapatkan gelar kesarjanaan dalam bidang komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

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

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M. selaku Dosen Pembimbing dan Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STIMIK “AMIKOM ” Jogjakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. dan Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Penguji, terimakasih atas saran dan kritiknya yang merupakan langkah awal penyempurnaan skripsi ini.

Kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 15 Juni 2011

Khoerul Anam

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II DASAR TEORI.....	5
2.1 Sejarah Animasi.....	5
2.2 Pengertian Animasi.....	6
2.3 Jenis-jenis Animasi.....	7
2.3.1 Animasi Sel (Cell Animation).....	7
2.3.2 Animasi Frame (Frame Animation).....	8
2.3.3 Animasi Sprite (Sprite Animation).....	8
2.3.4 Animasi Lintasan (Path Animation).....	9
2.3.5 Animasi Spline (Spline Animation).....	9

2.3.6 Animasi Vektor (Vectot Animation).....	10
2.3.7 Animasi Karakter (Character Animation).....	11
2.3.8 Computational Animatiion.....	11
2.3.9 Morphing.....	12
2.4 Prinsip Animasi.....	12
2.4.1 Squash And Stretch.....	12
2.4.2 Anticipation.....	13
2.4.3 Staging.....	13
2.4.4 Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose.....	13
2.4.5 Follow-Through and Overlapping Action.....	14
2.4.6 Slow In-Slow Out.....	14
2.4.7 Arcs.....	14
2.4.8 Secondary Action.....	15
2.4.9 Timing.....	15
2.4.10 Exaggeration.....	15
2.4.11 Solid Drawing.....	16
2.4.12 Appeal.....	17
2.5 Jenis Teknik Film Animasi.....	17
2.5.1 Film Animasi Klasik (<i>Classic Animation</i>).....	18
2.5.2 Film Animasi Stop-Motion (<i>Stop-Motion Animation</i>).....	19
2.5.3 Film Animasi Komputer/Digital (<i>Digital Animation</i>).....	19
2.6 Proses Pembuatan Film Animasi.....	20
2.6.1 Pra Produksi.....	20
2.6.2 Produksi.....	20
2.6.3 Pasca Produksi.....	21
2.7 Kisah Keajaiban Sedekah.....	21

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM..... 24

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	24
3.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	24
3.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	25

3.1.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware).....	26
3.1.4	Biaya Overhead Listrik.....	27
3.1.5	Biaya Produksi VCD dan DVD.....	27
3.1.6	Manfaat Wujud.....	28
3.1.7	Manfaat Tak Terwujud.....	29
3.1.8	Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat.....	30
3.2	Perancangan Sistem.....	34
3.2.1	Menentukan Ide Cerita.....	34
3.2.2	Tema.....	34
3.2.3	Logline.....	35
3.2.4	Sinopsis.....	35
3.2.5	Diagram Scene.....	39
3.2.6	Character Development.....	40
3.2.7	Research.....	43
3.2.8	Script.....	43
3.2.9	Storyboard.....	44
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1	Pra Produksi.....	45
4.1.1	Membuat Standar Karakter Tokoh.....	45
4.1.2	Menentukan Standar Properti dan Vegetasi.....	45
4.1.3	Merancang Warna Tokoh-tokoh.....	46
4.2	Produksi.....	47
4.2.1	Layout.....	47
4.2.2	Key Motion.....	48
4.2.3	In Between.....	48
4.2.4	Background.....	49
4.2.5	Coloring.....	50
4.3	Pasca Produksi.....	51
4.3.1	Editing.....	51
4.3.1.1	Tekhnik Editing Menggunakan Adobe Flash CS4.....	52

4.3.1.2 Teknik Editing Menggunakan Adobe After Effect CS3.....	54
4.3.1.3 Teknik Editing Menggunakan Adobe Premiere CS3.....	54
4.3.2 Dubbing.....	56
4.3.2.1 Merekam Suara.....	57
4.3.2.2 Mengurangi Noise.....	58
4.3.3 Rendering.....	59

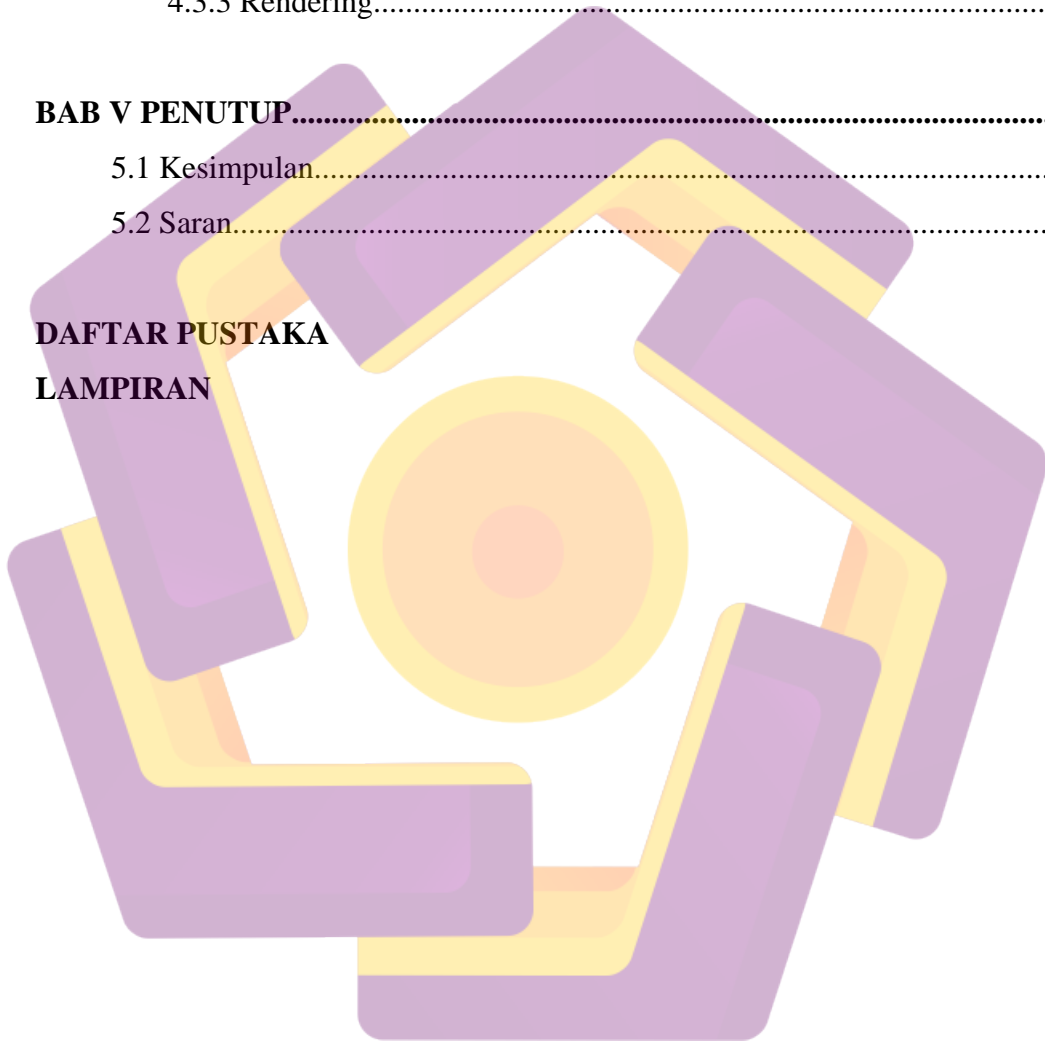
BAB V PENUTUP..... 61

5.1 Kesimpulan.....	61
---------------------	----

5.2 Saran.....	61
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

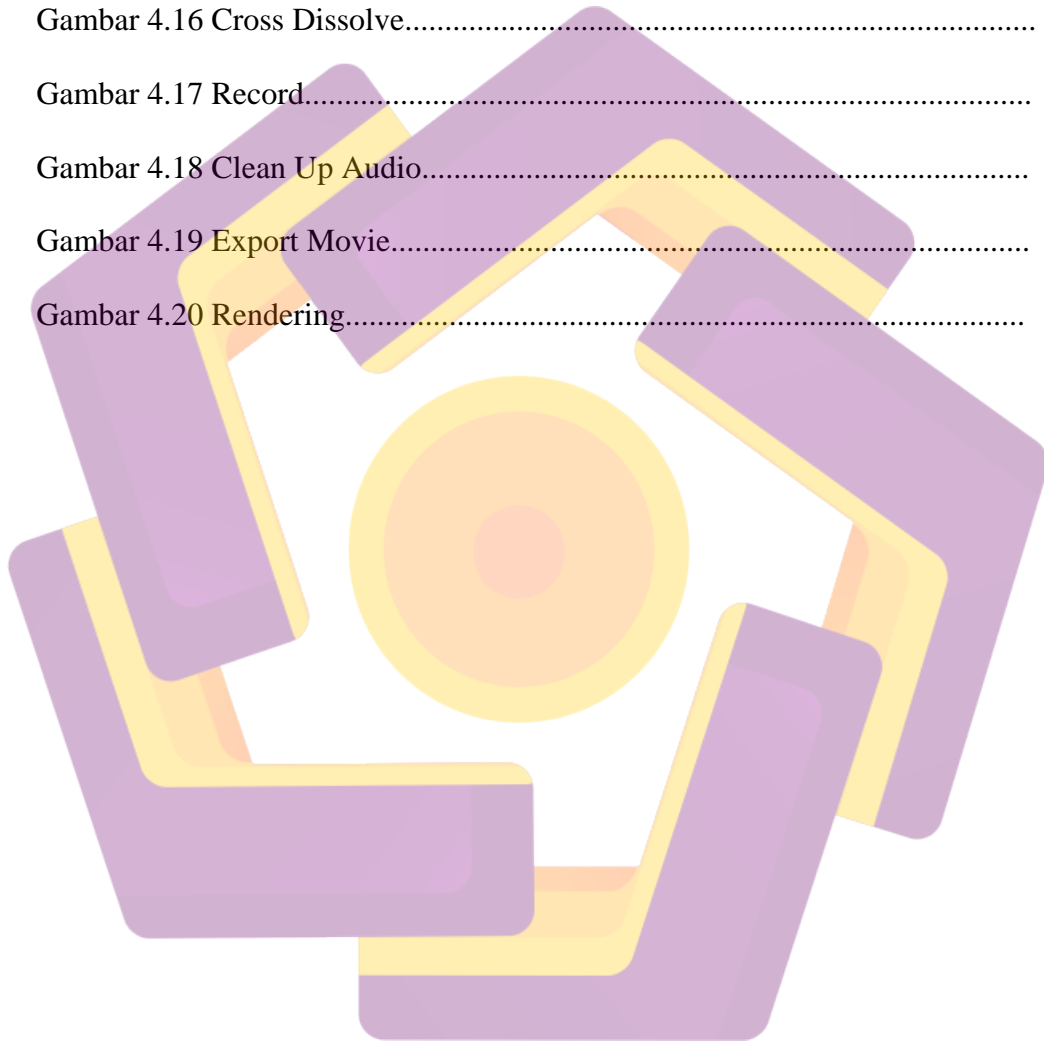
LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

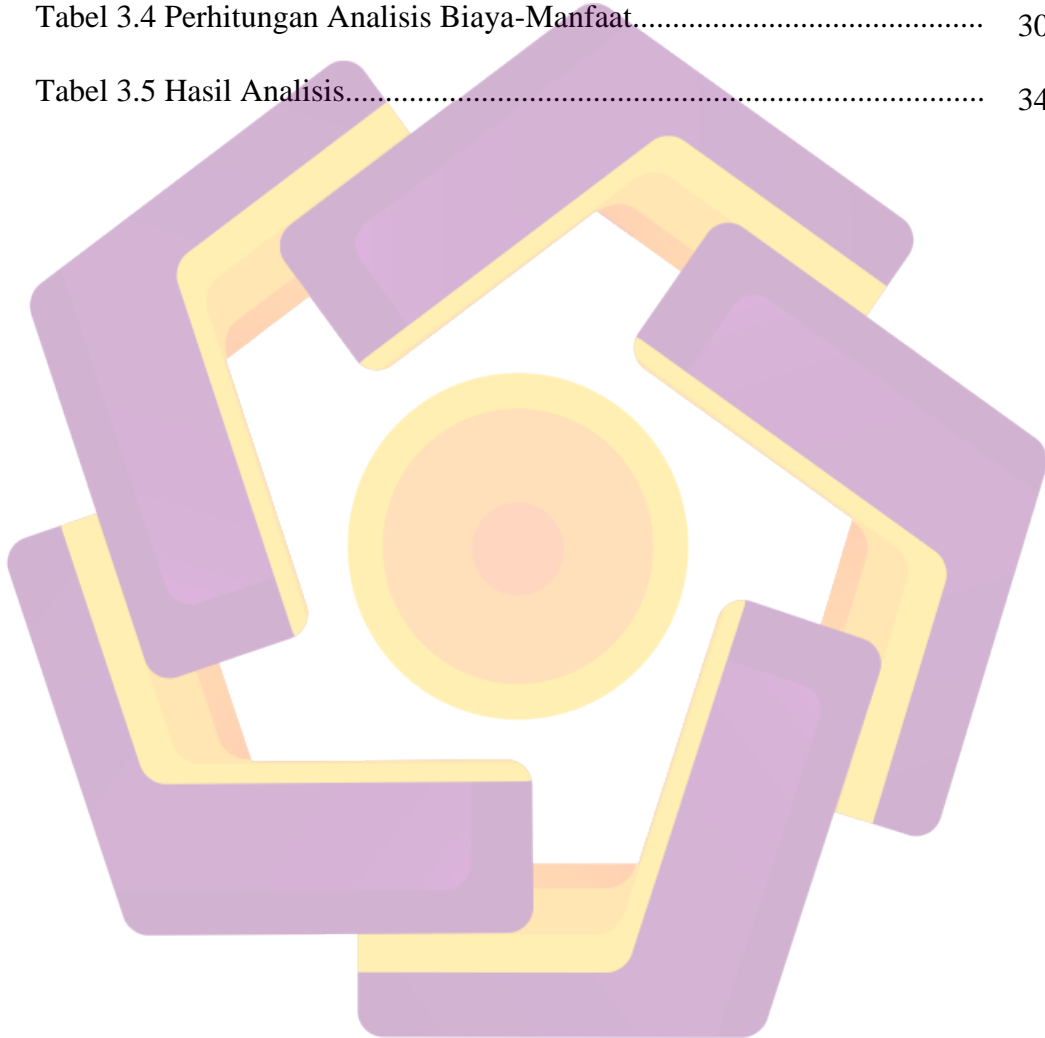
Gambar 2.1 Anticipation.....	13
Gambar 2.2 Contoh orang berlari.....	14
Gambar 2.3 Gerakan Circular.....	15
Gambar 2.4 Exageration.....	16
Gambar 2.5 Solid drawing.....	16
Gambar 3.1 Diagram Scene Keajaiban Sedekah.....	39
Gambar 3.2 Desain karakter Budi.....	40
Gambar 3.3 Desain karakter Kakek Surip.....	41
Gambar 3.4 Desain karakter Aji.....	42
Gambar 3.5 Desain karakter Pak Parman.....	43
Gambar 4.1 Standar Karakter Tokoh.....	45
Gambar 4.2 Desain Standar Properti.....	46
Gambar 4.3 Warna Tokoh.....	47
Gambar 4.4 Layout dari Sebuah Adegan.....	47
Gambar 4.5 Key A1 dan Key A2.....	48
Gambar 4.6 In Between Unlimited.....	49
Gambar 4.7 Background dan karakter.....	50
Gambar 4.8 Color.....	51
Gambar 4.9 Gambar yang telah diberi warna.....	51
Gambar 4.10 Document Properties.....	52
Gambar 4.11 Penyusunan Animasi.....	53

Gambar 4.12 Letak Foreground dan Background.....	53
Gambar 4.13 Pengaturan Kamera.....	54
Gambar 4.14 Welcome to Adobe Premiere Pro.....	55
Gambar 4.15 New Project.....	55
Gambar 4.16 Cross Dissolve.....	56
Gambar 4.17 Record.....	58
Gambar 4.18 Clean Up Audio.....	59
Gambar 4.19 Export Movie.....	60
Gambar 4.20 Rendering.....	60



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Biaya Hardware.....	25
Tabel 3.2 Rincian Biaya Software.....	26
Tabel 3.3 Biaya Sumber Daya Manusia (Brainware).....	26
Tabel 3.4 Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat.....	30
Tabel 3.5 Hasil Analisis.....	34



INTISARI

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini, diantaranya dalam pembuatan film animasi. Animasi telah berkembang dari jaman ke jaman, di mulai dari animasi yang sederhana sampai animasi modern saat ini.

Kemajuan teknologi animasi juga dijadikan alat bantu dalam menyediakan informasi secara mudah dan efisien. Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyimpanan informasi melalui bentuk audio video dalam dunia teknologi.

Tujuan dari penulisan skripsi ini guna mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang perancangan sebuah film kartun yang sederhana namun menarik, juga menyajikan media pembelajaran yang lebih efisien tentang perencanaan sebuah film kartun. Menggunakan teknik digital dengan software Adobe Flash CS4.

Kata kunci : Kartun, Animasi, Multimedia, Teknik Digital.



ABSTRACT

Computer technology is one technology that most of the coloring of human life today, including the making of animated films. Animation has evolved from era to era, starting from simple animations to modern animation today.

Technological advances are also used as an animation tool in providing information easily and efficiently. Multimedia is one way to facilitate the storage of information through the form of audio video in the world of technology.

The purpose of writing this essay in order to develop themselves and to provide new knowledge in accordance with its own ability to design a cartoon that is simple but interesting, media also presents a more efficient learning about planning a cartoon movie. Using digital techniques with Adobe Flash CS4 software.

Keywords: *Cartoon, Animation, Multimedia, Digital Techniques.*

