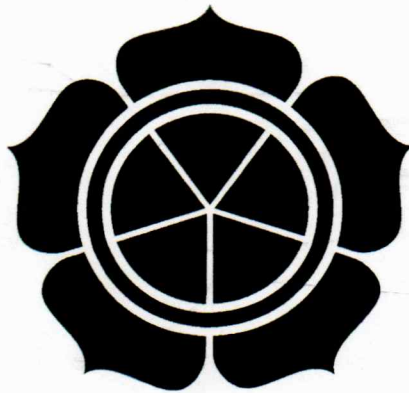


PERANCANGAN FILM ANIMASI KARTUN RIO

Skripsi



Disusun oleh:

GUNAWAN NATA ATMAJA

04.11.0618

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

PROGRAM STUDI STRATA - 1

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

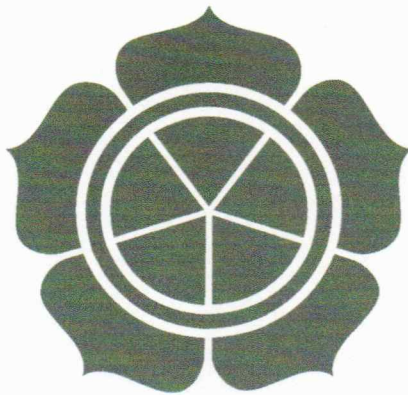
YOGYAKARTA

2008

PERANCANGAN FILM ANIMASI KARTUN RIO

Skripsi

*Disusun Sebagai Prasyarat Kelulusan pada Jenjang Sarjana S1
Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta*



Disusun oleh:

GUNAWAN NATA ATMAJA

04.11.0618

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

PROGRAM STUDI STRATA - 1

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2008

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN FILM ANIMASI “RIO”

SKRIPSI

Laporan Skripsi ini disusun guna melengkapi persyaratan untuk menyelesaikan dan mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu, Sarjana Komputer (S.Kom) Program Studi Strata-1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta

Oleh:

Gunawan Nata Atmaja

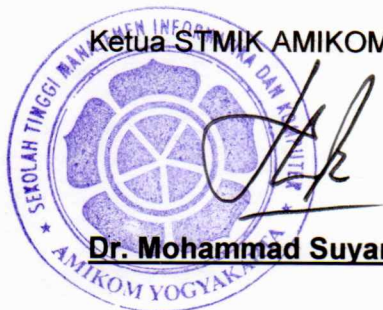
04.11.0618

Yogyakarta, 2008

Disahkan dan disetujui oleh:

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

Dosen Pembimbing



Dr. Mohammad Suyanto, MM

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Abbas Ali Pangera".

Ir. Abbas Ali Pangera, M.Kom

HALAMAN PENGUJIAN

Skripsi ini telah dipertahankan dan dipresentasikan di depan Tim Penguji Skripsi Strata 1 Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Oleh:

Gunawan Nata Atmaja

NIM. 04.11.0618

Pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 29 Mei 2008

Waktu : Pukul 11.30 WIB


Ruang : Pixel

Tim Penguji,

Penguji I

Penguji II


Arief Setyanto, S.Si, MT


Armadyah Amborowati S.Kom

Penguji III

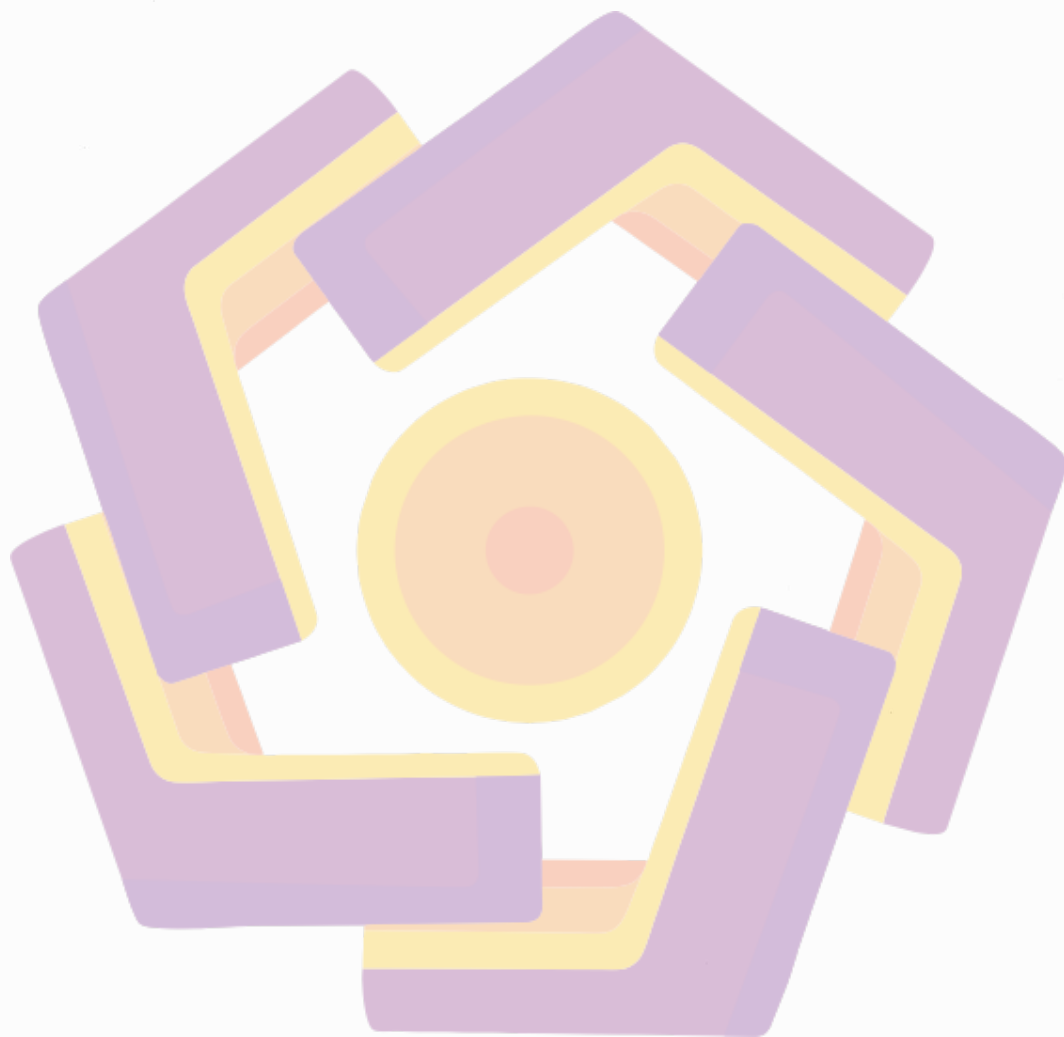

Ir. Abbas Ali Pangera, M. Kom

Halaman Persembahan

Laporan Skripsi ini penyusun persembahkan dengan mengucapkan banyak Terimakasih Kepada :

- ❖ Kedua Orang Tuaku Bapak dan Mama Terimakasih atas Cinta, kasih sayang dan Doanya. Semoga semua pengorbanan dan kerja keras selama ini tidak sia - sia, Amien.
- ❖ Adik - adikku Melani dan Dian semoga kita bisa menjadi anak - anak yang berbakti kepada kedua Orang Tua.
- ❖ Sepupuku Lopenk (Ifan) yang telah membantu nemenin nyari bahan ke warnet, hatur nuhun... Hanie yang dah kerja, Oiah kalo ada Lowongan kasih tau sepupumu ini, dan seluruh Keluarga Besar aku, Makasih semuanya.
- ❖ Anak - anak kontrakan: Pakle, Bayu, Ikbal, Ari makasi atas dukungan dan bantuannya, Oiah kapan kita touring lagi?!
- ❖ Temen tongkrongan koe para veteran (Blok Timur): Adit, Syarif, Puput, Fitri, Ian, Azis, Pakle (Cepet selesaikan SKRIPSI kalian hehehe), Cecep, Inez, Devi.
- ❖ Anak - anak Blok Barat Tofik, Wawan, Bangkit, Bayu, Andra, Astri, Putri, Nitha, Piti, Dhaneea.
- ❖ Temen di kost yang lama Hendry, Zacky, Tito.
- ❖ Temen temen kontrakannya Yogie: Ali, Yogie, Firza, Dimas Thanks for everythink.....
- ❖ Temen C8 Mig, Septin Normaningtyas yang suka iseng. Oiah moga sukses sidangnya, Caiyooo!!!

- ❖ My Komputer yang makin antik ajah telah membantu menyelesaikan skripsiku walopun sering di tendang – tendang gara – gara banyak trouble, Motorku Si BIRU yang telah mengantarku kemana – mana (Ayo kita adventure lagi!!!)



Motto

Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu.

(Al-Baqarah:45)

Ketika satu pintu tertutup, pintu lain terbuka; namun terkadang kita melihat dan menyesali pintu tertutup tersebut terlalu lama hingga kita tidak melihat pintu lain yang terbuka

(Alexander Graham Bell, penemu dan mantan Presiden National Geographic Society)

Uang bukan segala – galanya tetapi segala sesuatu butuh uang

Ambilah pendekatan positif terhadap hal yang negatif

Masa lalu adalah kenangan, sekarang adalah kenyataan, dan esok adalah tantangan

Success is a journey not a destination a year from now.

Success is never ending, because success is like the process of seed planting, Every creative contribution like a seed planted may bear fruit.

Success finally is not what you have, it is not what you do

It is who you are, and what you want to become of yourself.

(Felix Lugo)

If I fail, it will be for lack of ability, and not of purpose.

(Abraham Lincoln)

FRIEND IN NEED, IS A FRIEND INDEED

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji dan syukur senantiasa penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penyusun akhirnya dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari masih banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penyusun. Shalawat dan salam tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Muhammad SAW para keluarga dan para sahabat beliau.

Adapun laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

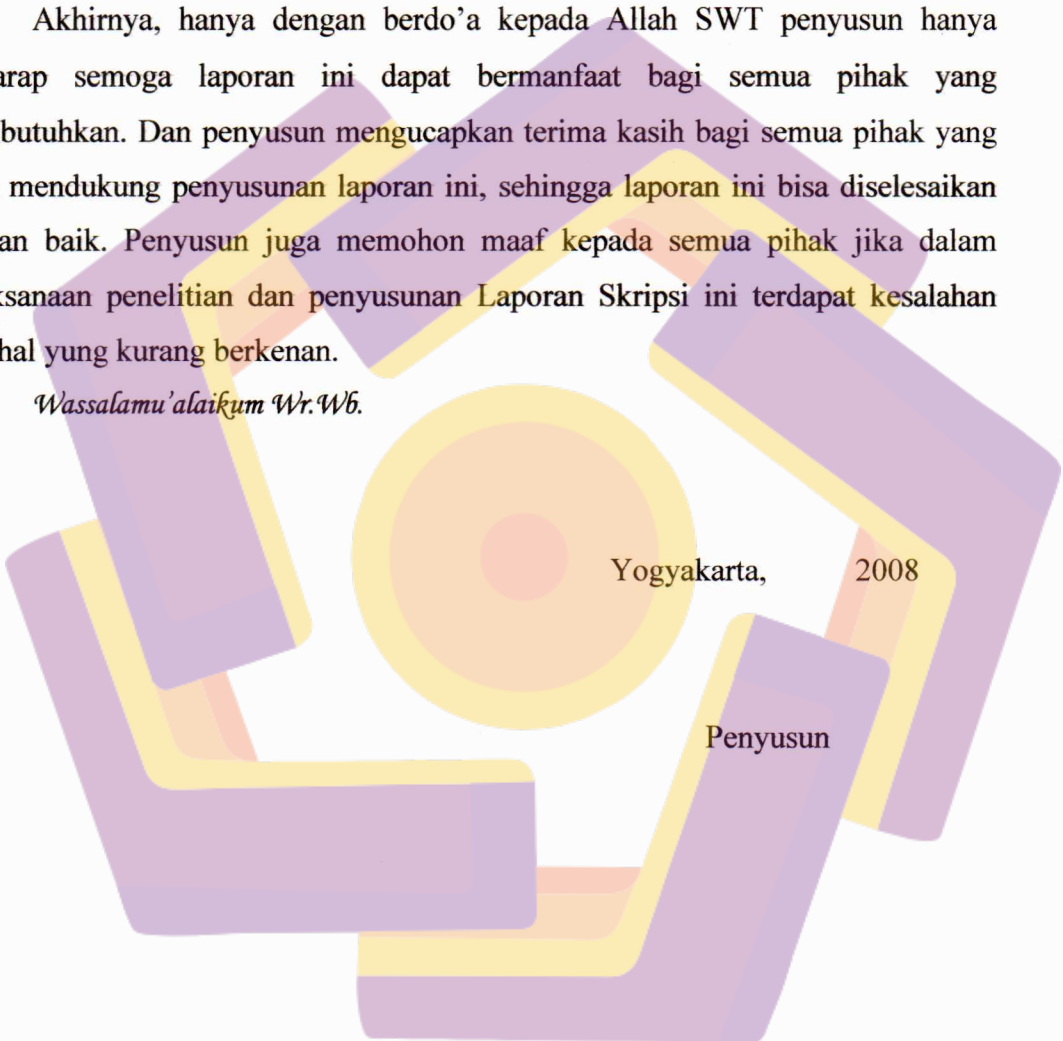
Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini hingga dapat terselesaikan adalah tak lain berkat bantuan dan bimbingan serta petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Abbas Ali Pangera, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Dr. Mohammad Suyanto, MM., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ir. Abbas Ali Pangera, M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Muhammad Idris Purwanto, MM., selaku Wakil Ketua III STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan Laporan Skripsi ini.

Penyusun menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang ada pada penyusun dan banyaknya kekurangan dalam penyusunan Laporan Skripsi ini, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat kami harapkan guna mencapai kesempurnaan sehingga dapat lebih bermanfaat bagi penyusun sendiri, serta pihak-pihak yang membutuhkan .

Akhirnya, hanya dengan berdo'a kepada Allah SWT penyusun hanya berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Dan penyusun mengucapkan terima kasih bagi semua pihak yang telah mendukung penyusunan laporan ini, sehingga laporan ini bisa diselesaikan dengan baik. Penyusun juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Yogyakarta, 2008

Penyusun

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAM PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Animasi dan Perkembangan Animasi	7
2.1.1 Pengertian Animasi	7
2.1.2 Sejarah Animasi	8
2.1.3 Teknik-teknik Animasi.....	9
2.1.3.1 Animasi Tradisional.....	9
2.1.3.2 Stop Motion	10
2.1.3.3 Silhouette Animation.....	10
2.1.3.4 Cutout Animation.....	11



2.1.3.5	Puppet Animation	11
2.1.3.6	Clay Animation.....	12
2.1.3.7	Flash Animation.....	12
2.1.3.8	Morph Target Animation	13
2.1.3.9	Motion Capture	14
2.1.3.10	Brickfilm.....	14
2.1.3.11	Paint – on – Glass Animation	15
2.1.3.12	Limited Animation.....	15
2.1.3.13	Computer Animation	16
2.1.3.14	Scanimate.....	16
2.1.3.15	Pinscreen Animation.....	17
2.1.3.16	Rotoscoping	17
2.1.3.17	2D Hybrid Animation	17
2.2	Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	18
2.2.1	Macromedia Flash Professional 8	18
2.2.2	Adobe Photoshop CS 2	19
2.2.2	Adobe After Effects	19
2.2.3	Adobe Audition.....	20
BAB III	PENGEMBANGAN DAN PRA PRODUKSI	21
3.1	Merancang Cerita dan Naskah Film.....	21
3.1.1	Cerita	21
3.1.2	Ide Cerita	21
3.1.3	Tema.....	21
3.1.4	Sinopsis	22
3.1.5	Diagram Scene	26
3.1.6	Story Board.....	26
a.	Thumbnails	27
b.	Rough Pass.....	28
c.	Clean Up Storyboard	28
d.	Animatic Storyboard.....	29

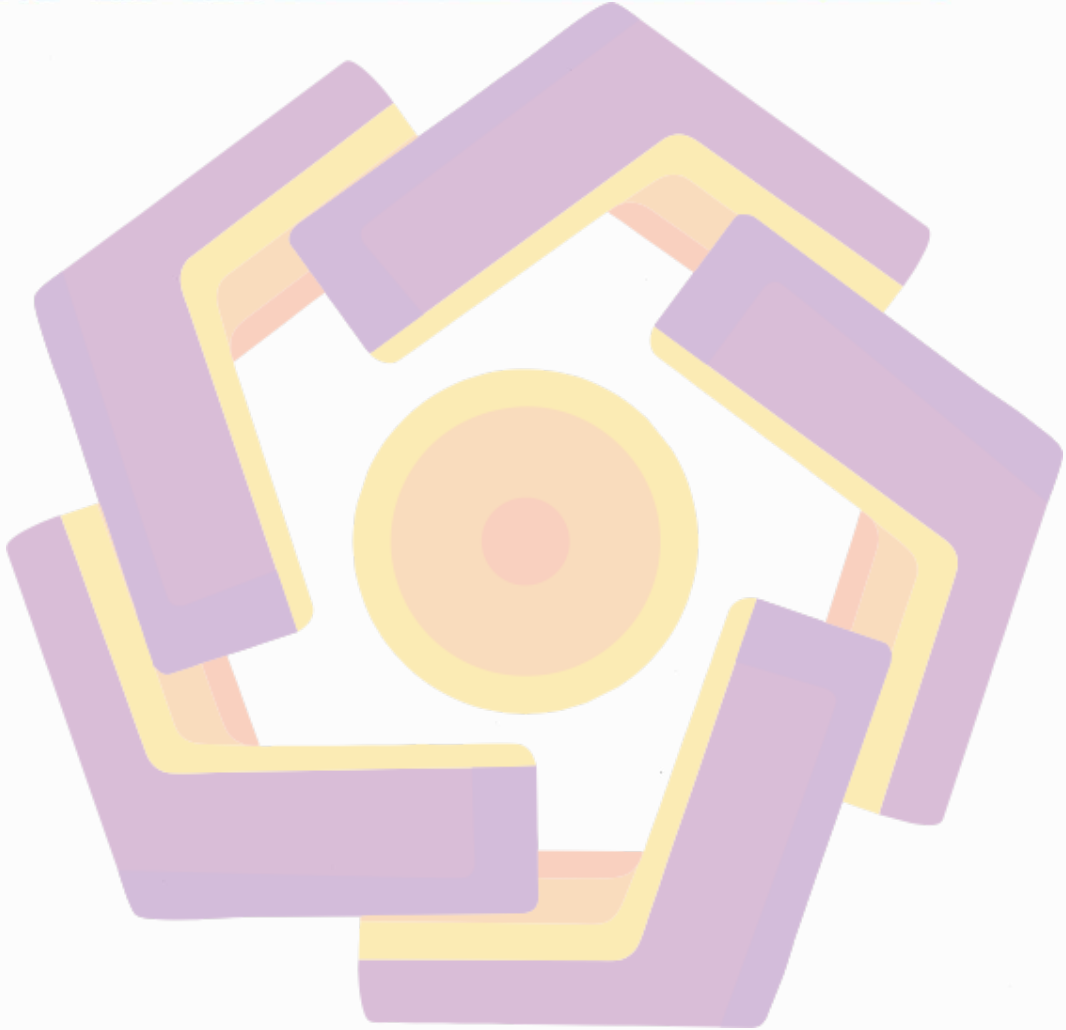
3.1.7	Perancangan Karakter	29
	3.1.7.1 Membuat Desain Karakter Tokoh.....	29
3.1.8	Desain Standar Properti dan Vegetasi.....	38
3.1.9	Merancang Warna Tokoh Karakter.....	38
3.1.10	Membuat Layout	39
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	40
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	41
3.2.3	Kebutuhan Dasar Pembuatan Film Animasi	41
	3.2.3.1 Drawing Table/LightBoxes.....	42
	3.2.3.2 Descent Chair.....	42
	3.2.3.3 Desk Lighting	42
	3.2.3.4 Mirror (Cermin)	42
	3.2.3.5 Papper/Kertas.....	42
	3.2.3.6 Pencils.....	43
	3.2.3.7 Penghapus pensil.....	43
	3.2.3.8 Scanner.....	43
	3.2.3.9 Komputer	43
3.3	Analisis Biaya Manfaat	43
	1. Metode Pengembalian (Payback Periode)	45
	2. Analisa Return On Investement (ROI)	45
	3. Analisa Net Present Value (NPV)	46
3.4	Perhitungan Ritel CD	48
BAB IV	PRODUKSI DAN PASCA PRODUKSI	49
4.1	Produksi	49
4.1.1	Pembuatan Gambar Key (key Animator)	49
4.1.2	Pembuatan Gambar InBetween	49
	1 Unlimited	50
	2 Limited	50
4.1.3	Inker 51	

4.1.4	Scanning.....	51
4.1.5	Pembuatan Background	52
4.2	Pasca Produksi	55
4.2.1	Pewarnaan	55
1	Importing Image	55
2	Scalling	56
3	Tracing	58
4	Pemberian Warna.....	60
5	Timeshetting	64
4.2.2	Lip – Syinch.....	65
4.2.3	Sound	66
4.2.4	Editing	68
4.2.5	Editing	71
BAB V	PENUTUP	75
5.1	Kesimpulan	75
5.2	Saran	77
DAFTAR PUSTAKA		78
LAMPIRAN-LAMPIRAN		
1.	Biaya-biaya	
2.	Naskah	

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1	Perhitungan Analisis Biaya Manfaat.....	44
Tabel 3.2	Hasil Analisis	27



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1	Animasi Tradisional	9
Gambar 2.2	Stop Motion	10
Gambar 2.3	Silhouette Animation.....	10
Gambar 2.4	Cutout Animation	11
Gambar 2.5	Puppet Animation	11
Gambar 2.6	Clay Animation	12
Gambar 2.7	Flash Animation	13
Gambar 2.8	Morph Target Animation.....	13
Gambar 2.9	Motion Capture	14
Gambar 2.10	Brickfilm.....	15
Gambar 2.11	Paint-on-Glass Animation	15
Gambar 2.12	Limited Animation.....	16
Gambar 3.1	Diagram Scene	26
Gambar 3.2	Story Board	27
Gambar 3.3	Thumbnail.....	28
Gambar 3.4	Ekspresi Wajah.....	34
Gambar 3.5	Karakter Rio.....	35
Gambar 3.6	Karakter Liana	36
Gambar 3.7	Karakter Very	37
Gambar 3.8	Karakter Viona.....	38

Gambar 3.9	Tokoh Kartun Diberi Warna.....	39
Gambar 3.10	Layout.....	40
Gambar 4.1	Gambar Key.....	49
Gambar 4.2	Inbetween.....	50
Gambar 4.3	Hasil Scening	51
Gambar 4.4	Ukuran Stage	53
Gambar 4.5	Stage.....	53
Gambar 4.6	Background.....	54
Gambar 4.7	Import Gambar	56
Gambar 4.8	Edit Multiple Frame.....	57
Gambar 4.9	Transform dan Align Tools	57
Gambar 4.10	Transform dan Align Tools Pada Menu Window.....	58
Gambar 4.11	Menampilkan Trace Bitmap	59
Gambar 4.12	Trace Bitmap	59
Gambar 4.13	Proses Tracing	60
Gambar 4.14	Setelah Proses Tracing.....	60
Gambar 4.15	Image yang Telah diberi Line.....	61
Gambar 4.16	Kolom Warna.....	62
Gambar 4.17	Kolom Warna.....	62
Gambar 4.18	Eyedropper Tool dan Paint Bucket Tool	63
Gambar 4.19	Tampilan Gambar yang Sudah di Warnai	63
Gambar 4.20	Tampilan Gambar Setelah di Hapus Line nya.....	64
Gambar 4.21	Bagian Timeline.....	65

Gambar 4.22	Sirkulasi Perubahan Gerak Mulut.....	65
Gambar 4.23	Bagian-bagian Pada Multitrack View.....	67
Gambar 4.24	Hasil Recording	67
Gambar 4.25	Interface After Effect.....	69
Gambar 4.26	Jendela Composition.....	70
Gambar 4.27	Jendela Render Queue	72
Gambar 4.28	Jendela Render Setting	72
Gambar 4.29	Jendela Module Setting.....	73
Gambar 4.30	Proses Akhir Render	72

