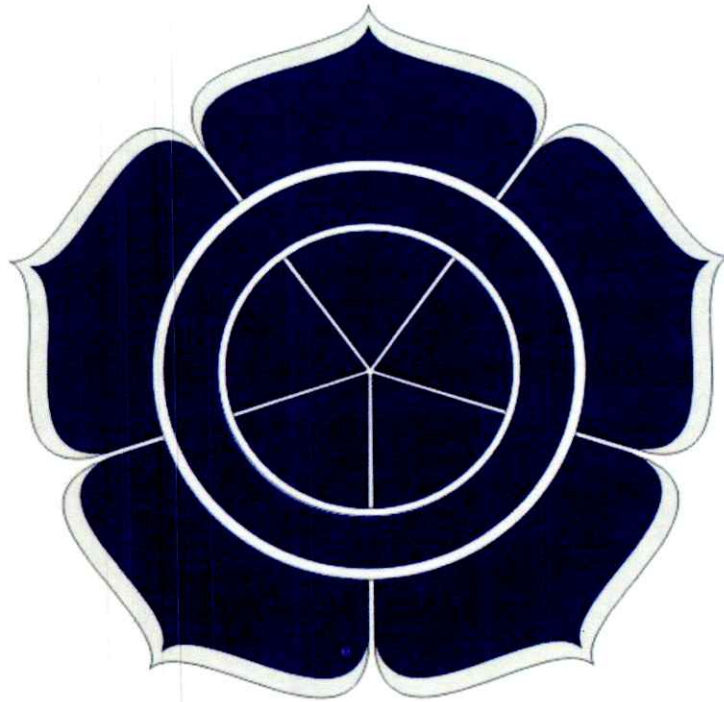


PERANCANGAN FILM KARTUN

” STORY of LONELY GUY ”

SKRIPSI



DISUSUN OLEH :

SULHAN PINAYUNGAN

(04.11.0644)

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

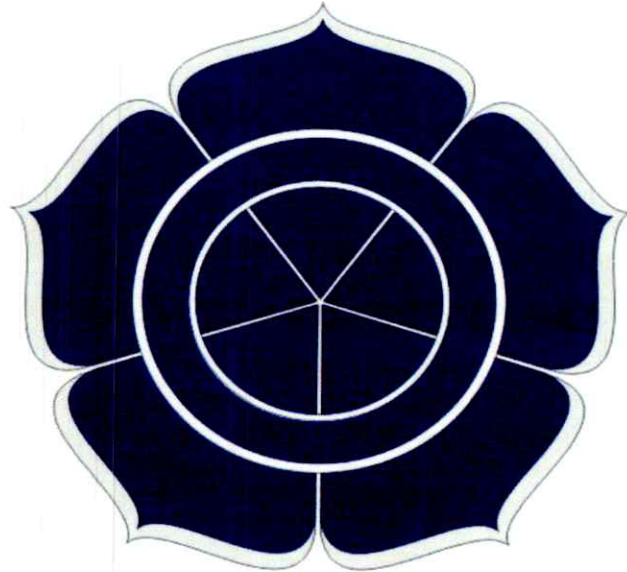
YOGYAKARTA

2008

PERANCANGAN FILM KARTUN

” STORY of LONELY GUY ”

SKRIPSI



DISUSUN OLEH :

SULHAN PINAYUNGAN (04.11.0644)

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“ AMIKOM “

YOGYAKARTA

2008

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN FILM KARTUN
” STORY of LONELY GUY ”**

SKRIPSI

Disusun sebagai syarat kelulusan Program Studi Sarjana I
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

**STMIK AMIKOM
YOGYAKARTA.**

Disahkan dan disetujui oleh :



Dosen Pembimbing


(Amir Fatah Sofyan, ST)

HALAMAN BERITA ACARA

**RANCANG BANGUN FILM KARTUN
” STORY of LONELY GUY ”**

Skripsi ini telah diuji dan dipertanggung jawabkan di depan tim penguji guna
mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom) jurusan Teknik Informatika
di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
STMIK “AMIKOM” Yogyakarta pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 7 Agustus 2008
Jam : 08.30 WIB
Tempat : STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh :

Amir Fatah Sofyan, ST.

(.....)

Emu Utami, S.Si, M.Kom.

(.....)

Melwin Syafrizal, S.Kom

(.....)

HALAMAN PERSEMBAHAN



Dengan penuh rasa syukur pada Allah SWT yang berkat rahmat dan hidayah-Nya Skripsi ini dapat selesai, serta penulis mengucapkan rasa terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang dengan tulus memberikan doa, dukungan dan cinta yang tidak pernah berhenti :

Skripsi ini kupersembahkan untuk :
Papa & Mama, serta adik-adikku tercinta...

- Rasa terima kasihku kepada Papa & Mama, untuk kasih sayang dan perhatiannya serta tidak bosan-bosannya mendo'akanku untuk menjadi orang yang berhasil, berguna bagi keluarga, dan orang lain.
- Rasa terima kasih dan rasa sayang yang teramat dalam untuk Evi my lovely sister dan untuk Muktar my proud Brother, semoga kita bisa jadi anak-anak yang berbakti dan membahagiakan orang tua & keluarga.
- ö Tak ketinggalan pula ucapan terima kasih kepada "Yang_ku dan yang pernah jadi "Yang_ku selama ini yang selalu menemaniku dan memotivasiku dalam pengerjaan skripsiku ini hingga selesai. Special Thank's buat Ayu_Sweety, Eka_CusTeLku... ai lophe yu aLL.
- ö Untuk teman2 kos Alternativ, Chandra-Arif-Doni-AaTito (kontrakan), Hakim-Fatih-Alif (kos Kenanga), Mas Maman-Ari-Kapti-Danang (kos Tasura) terima kasih udah bisa terima aku hidup dengan kalian.

- ö Untuk semua rakyat TI-D '04 : Septa (makasih udah motivasi aku), Jo, Hardin, Yasir, Yani, Wahyu, Aris, Mus, Dedi, Ego, Annas (countack'n), Tika, Ridwan, Mamat, Bunda, Lastri, Erwin, Hanif, dan semua-muanya yang tidak bisa ditampilkan namanya semoga Qt bisa mencapai tujuan hidup masing-masing makasih buat semua bantuannya.
- ö Teman-teman IMATAPSEL (Bro ikhsan, Rajab, Bang Ilyas, Mulia, lyuz, Rahmi, de el el..) yang selalu memberi doa dan motivasi untuk mengerjakan skripsi ini..selamat berjuan diperantauan, janga lupa pulang kampung...HORAS !!!
- ö To anak-anak sepermainan, Gowhock-Bayo-Mikel-Deka-Bendot-etc..yang selalu memberikan ketenangan dan hiburan bermanfaat dalam pengerjaan skripsi ini. Maaf nama kalian ga bisa diikuti semua ^_^
- ö Untuk AA Tito, makasih banget untuk everything...you're my best friend until the end, Hakim you're my lovely friend, Rajab my Brother, Wahyu teng's banget Bro.
- ö To all of my friend yang belum sempat disebutin, terima kasih banyak...kalian udah mau menjadi keluargaku di kota perantauan ini...good luck to us..!
- ö Untuk Almamaterku tercinta "STMIK AMIKOM". Disinilah aku selama 4 tahun mendapatkan harta yang tak terhingga nilainya hingga aku mengerti arti nyata sebuah hidup, ilmu, persahabatan, persaudaraan yang tidak mungkin dilupakan.

HALAMAN MOTTO

🚩 *Bekerjalah bersungguh-sungguh*

Seolah-olah kamu akan hidup selama-lamanya.

Beramallah untuk akhiratmu

Seolah-olah kamu akan mati esok hari.

(H.R. Bukhori Muslim)

“ Yang terjadi hari ini adalah hasil perbuatan kita kemarin, dan hasil yang akan kita terima besok adalah hasil kerja kita hari ini. ”

“ Ikutilah kata hati yang pertama ”

🚩 *Inama Amana Bikhair*

Orang yang mempunyai iman yang baik maka akan menuntunnya untuk selalu menuju pada kebaikan.

Dengan kebaikan itu akan diperoleh kebahagiaan yang hakiki di dunia dan akhirat.

(H.R. Bukhori Muslim)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat hidayahnya kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya.

Sholawat serta salam tidak lupa penulis haturkan pada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarganya, sahabat dan para pengikutnya sampai akhir zaman.

Pada kesempatan ini tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada penulis.
2. Kepada orang tua penulis yang telah memberikan perhatian serta kasih sayang kepada penulis, dukungan belajar dan do'a yang tiada hentinya.
3. Bapak Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan dan bimbingannya kepada penulis.
5. Segenap staf pengajar dan akademik STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

Akhirnya penulis mengaharapkan semoga hasil karya ini dapat bermanfaat bagi kemajuan dunia Film Kartun Indonesia khususnya di Yogyakarta, serta sebagai salah satu bahan kajian bagi mahasiswa Amikom dalam pengambilan Skripsi. Saran serta kritik dari semua pihak dalam penulisan Skripsi ini penulis harapkan , untuk lebih meningkatkan ketrampilan multimedia penulis.

Yogyakarta, Januari 2008

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan	3
1.5. Metode Pengumpulan Data	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
1.7. Jadwal Kegiatan	6
BAB II DASAR TEORI	7
2.1. Konsep Dasar Animasi	7
2.1.1. Sejarah Animasi	7
2.1.2. Pengertian Animasi	8
2.1.3. Dasar-dasar Animasi	9
2.1.4. Prinsip-prinsip Animasi	10
2.2. Teori Staging	12
2.3. Pewarnaan	13
2.3.1. Dasar Teori Pewarnaan	13
2.3.2. Warna RGB & CMYK	15

2.4. Kebutuhan Sumber Daya Manusia	16
2.5. Software Yang Digunakan	18
BAB III PERANCANGAN FILM KARTUN	30
3.1. Menentukan Ide	30
3.2. Menentukan Tema	31
3.3. Menulis Logline	31
3.4. Menulis Sinopsis	32
3.5. Diagram Scene	34
3.6. Skenario	37
3.7. Teknik Pengambilan Gambar	38
3.8. Analisis Biaya Manfaat	40
3.8.1. Komponen Biaya	40
3.8.2. Komponen Manfaat	41
3.9. Perhitungan Ritel CD	46
3.10. Analisis Kebutuhan Sistem	46
3.10.1. Analisis Kebutuhan Hardware	46
3.10.2. Analisis Kebutuhan Software	47
3.11. Character Development	47
BAB IV PEMBAHASAN	51
4.1. Pra Produksi	51
4.1.1. Merancang Film Animasi Story of Lonely Guy	51
4.1.2. Membuat Desain Karakter	52
4.1.2.1. Pendefinisian Karakter Berdasarkan Watak	52
4.1.2.2. Pendefinisian Karakter Berdasarkan Peran	53
4.1.3. Desain Standar Properti dan Vegetasi	55
4.1.4. Merancang Warna Tokoh Karakter	56
4.1.5. Merancang Standar Karakter	57
4.1.6. Membuat Lay Out	58
4.1.7. Membuat Storyboard	59

4.2. Produksi	61
4.2.1. Key Animator	61
4.2.2. Staging	63
4.2.3. Gambar Between	65
4.2.4. Pembuatan Background	66
4.3. Pasca Produksi	68
4.3.1. Pewarnaan	68
4.3.2. Lip-Synch	76
4.3.3. Sound	77
4.3.4. Editing	78
4.3.5. Rendering	81
BAB V PENUTUP	85
5.1. Kesimpulan	85
5.2. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana kegiatan	6
Tabel 2.1. Warna Primer dan Warna Sekunder	14
Tabel 2.2. Perbandingan Warna Panas dan Warna Dingin	14
Tabel 3.1 Isitlah-istilah yang banyak dipakai dalam teknik pengambilan gambar	38
Tabel 3.2 Perhitungan analisis biaya manfaat	42
Tabel 3.3 Hasil Analisis	45
Tabel 4.1 Tahapan Pembuatan film kartun	51
Tabel 4.2 Storyboard Film Kartun Story of Lonely Guy	60
Tabel 4.3 Pembuatan background pada Story Of Lonely Guy	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Photoshop CS	19
Gambar 2.2 Bagian-bagian dari Tool Box Adobe Photoshop	20
Gambar 2.3 Bagian <i>Option Bar</i>	20
Gambar 2.4 Palet	21
Gambar 2.5 Tampilan Macromedia Flash MX 2004	24
Gambar 2.6 Tampilan bagian Tool Bar	24
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Audition 1.5	26
Gambar 2.8 Tampilan Adobe After Effect 6.5	29
Gambar 3.1 Diagram Scene Film Kartun Story Of Lonely Guy	36
Gambar 3.2 Karakter Bojan	48
Gambar 3.3 Karakter Popo	49
Gambar 3.4 Karakter Eneng	50
Gambar 4.1 Karakter utama Bojan dalam film kartun Story of Lonely Guy	54
Gambar 4.2 Karakter Pendukung Popo dalam film kartun Story Of Lonely Guy	54
Gambar 4.3 Karakter Figuran Eneng dalam film kartun Story Of Lonely Guy	55
Gambar 4.4 Gambar contoh desain standar properti dan vegetasi	56
Gambar 4.5 Tokoh karakter film STORY OF LONELY GUY setelah diberi warna ...	57
Gambar 4.6 Contoh standar karakter	58
Gambar 4.7 Contoh Perbandingan tinggi	58
Gambar 4.8 Tampilan cuplikan adegan film kartun Story of Lonely Guy	59
Gambar 4.9 Gambar gerakan kaki	61
Gambar 4.10 Animasi kaki Popo	62
Gambar 4.11 posisi berdiri Bojan pada satu kaki	63
Gambar 4.12. situasi dimana Bojan dan Popo sedang berkenalan	63
Gambar 4.13. Kedatangan keluarga / teman Popo	64
Gambar 4.14. Popo “membloking” badan Bojan	64
Gambar 4.15 Inbetween Unlimited	65

Gambar 4.16 Animasi Limited	66
Gambar 4.17 Transform dan Align Tools	69
Gambar 4.18 Transform dan Align Tools pada menu windows	69
Gambar 4.19 Menampilkan Trace Bitmap	70
Gambar 4.20 Kotak Trace Bitmap	70
Gambar 4.21 Proses Tracing	71
Gambar 4.22 Setelah Proses Tracing	71
Gambar 4.23 Image yang telah selesai diberi lines	72
Gambar 4.24 Pemilihan warna	73
Gambar 4.25 <i>Eyedropper</i> Tool dan <i>Paint Bucket</i> Tool	73
Gambar 4.26 Tampilan gambar yang telah diwarnai	74
Gambar 4.27 Gambar tanpa lines	75
Gambar 4.28 Jenis warna	75
Gambar 4.29 Bagian Timeline	75
Gambar 4.30 Sirkulasi perubahan gerak mulut	76
Gambar 4.31 Bagian-bagian pada multitrack view	78
Gambar 4.32 Hasil pengucapan kata "Popooo..."	78
Gambar 4.34 Jendela render queue	82
Gambar 4.35 Jendela render setting	82
Gambar 4.36 Jendela modul setting	83
Gambar 4.37 Proses akhir render	84