

**PERANCANGAN FILM KARTUN “ KISAH DUA PETANI MISKIN”
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK 2D HYBRID ANIMATION**

Skripsi

Disusun dan diajukan untuk memenuhi persyaratan ujian untuk memperoleh gelar
sarjana komputer pada jurusan sistem informasi

STMIK “AMIKOM”

Yogyakarta



Disusun oleh :

SUCI KUSUMAWATI

04.12.0978

Program Studi Strata 1

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

“STMIK AMIKOM”

Yogyakarta

2008

BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipresentasikan dan dipertanggungjawabkan dihadapan Tim Dosen Penguji laporan Skripsi program pendidikan Strata 1 jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta, atas

Nama : SUCI KUSUMAWATI

NIM : 04.12.0978

Hari : Jumat

Tanggal : 23 Mei 2008

Jam : 13.00

Tempat : Ruang Network

Tim Dosen Penguji

Dosen Penguji 1



(Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Penguji 2



(Dr. Abidarin Rosidi, MM)

Dosen Penguji 3



(Hanif Al Fattah, M.Kom)

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN FILM KARTUN “KISAH DUA PETANI MISKIN” DENGAN TEKNIK 2D HYBRID ANIMATION

Skripsi ini guna memenuhi syarat kelulusan program pendidikan Strata 1 jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



(Dr. M. Suyanto, MM)

Ketua “STMIK AMIKOM”



(Dr. M. Suyanto, MM)

MOTTO

- ❖ *Sesungguhnya kita milik Allah dan hanya kepada-Nya kita kembali*
- ❖ *Hidup ini indah maka berjuanglah, jangan pernah menyerah dan putus asa, terus semangat*
- ❖ *Hidup mulia atau mati syahid, kerjakan untuk dunia kita seakan kita hidup selamanya dan kerjakan untuk akhirat kita seakan kita akan mati esok hari*
- ❖ *Masa depan kita ada ditangan kita sendiri, tidak ada yang bisa merubah selain diri kita sendiri, selalu kerjakan yang bermanfaat, yang terbaik, menurut kita maka kita akan berbahagia*
- ❖ *Manusia itu mulia selama harga dirinya belum ternoda*
- ❖ *Jadikan sabar dan ikhlas pedoman hidup kita*
- ❖ *Jangan jadi orang munafik, jujurilah, katakan yang sebenarnya walaupun itu pahit*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- ❖ *Allah SWT, yang telah memberikan hikmah dan karunia-Nya sampai saya dapat menyelesaikan tugas sebagai seorang mahasiswa dengan baik dan lancar.*
- ❖ *Mamahi tersayang "Nurul Aeny", yang telah menyayangiku, mendoakanku, mendukungku, yang telah bekerja keras demi masa depanku serta kebahagiaanku terimakasih mah.*
- ❖ *Ayah Yang telah memberikanku kehidupan dan Adeku "Yeyen" yang selalu memberi semangat dan doa dan dukungan, Nenek yang telah mengasuhiku sejak kecil Terimakasih.*
- ❖ *Para guru dan dosenku Tauladan ku yang telah mengajarku dari A – Z*
- ❖ *Keluarga besarku yang telah banyak membantuku dan meng support ku.*
- ❖ *Teman-temanku yang slalu dihati ku Mery, Erna, Nova, Eray, Dedy, Tyle, dan banyak lagi.. teman sekelasku, Teman Rumah, MbK Hellen Teman kecil ku Miong-miong ku yang imut semua Thank's you all.*
- ❖ *Kholif Kekasih yang slalu membarikan aku kebahagiaan , Fatur yang slalu membantu dan memotifasiku disaat susah, Rohiman yang membawaku dalam kebaikan For Everything I love you Nyah..*

TerimaKasih

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Segala Puji dan Syukur penulis kepada Allah SWT karena dengan rahmat dan karunia-Nya Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ PERANCANGAN FILM KERTUN “KISAH DUA PETANI MISKIN”DENGAN TEKNIK 2D HYBRID ANIMATION”.

Dalam penyusunan skripsi ini tak lepas dari bantuan berbagi pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT atas kesehatan yang telah diberikan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr.M.Suyanto selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bimbingan, saran, serta masukan-masukan demi sempurnanya penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr.M.Suyanto Selaku direktur STIMIK “AMIKOM”
4. Orang tua dan keluarga yang telah banyak membantu Motivasi serta doa untuk Penulis.
5. Teman-teman yang banyak Membantudari berbagai aspek dan segala pihak hingga terselesainya penulisan skripsi ini.

Penulisan Menyadari, Penulisan skripsi ini jauh dari sempurna.Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang lebih berkualitas.Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum.wr.wb

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Metode pengumpulan data	4
1. Metode Observasi	4
2. Metode Kepustakaan	4

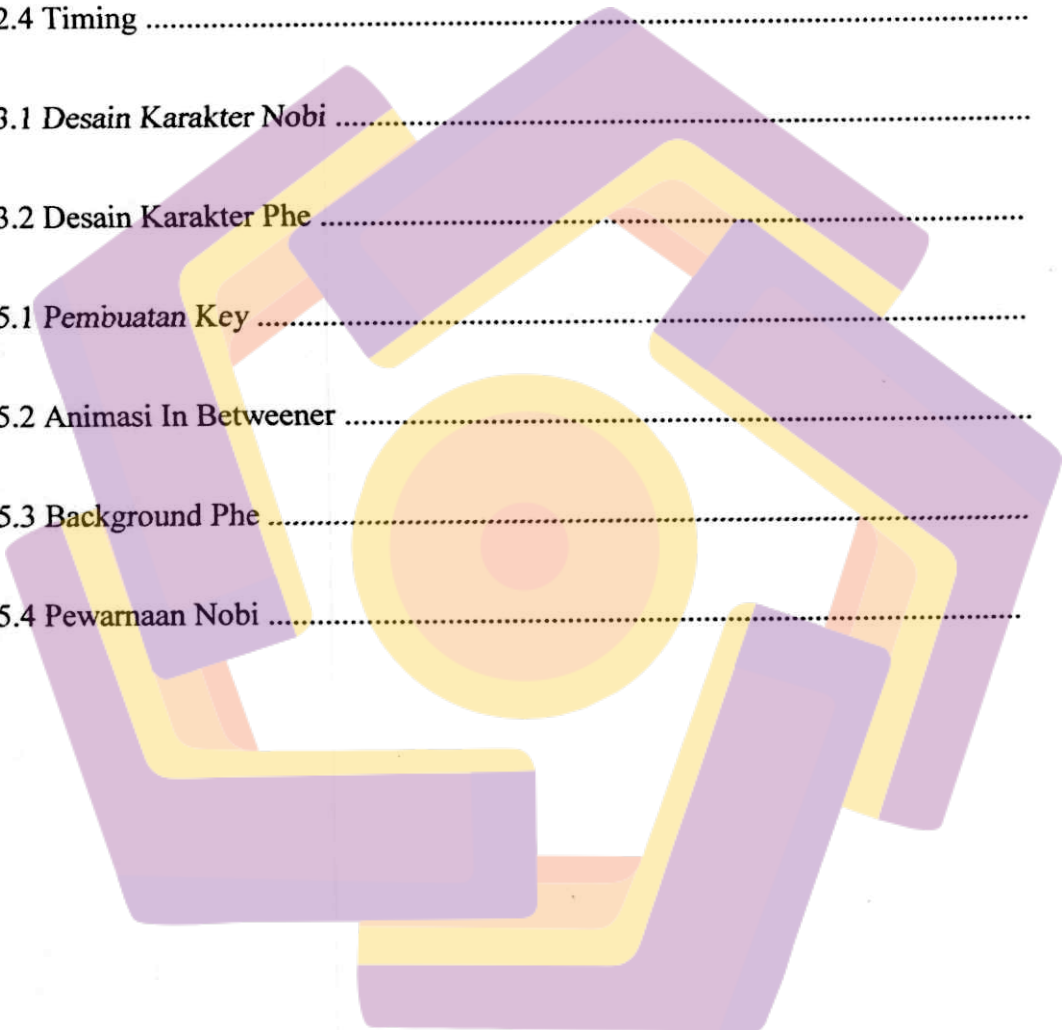
F. Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI	7
A. Arti Kata Animasi	7
B. Sejarah Animasi	7
C. Prinsip Dasar Animasi	9
D. Teknik-Teknik Animasi	13
E. Tahap Produksi Animasi	17
F. Peralatan Dasar Pembuatan Film Kartun	18
1. Drawing Table/Lightboxes	18
2. Decent Chair	18
3. Desk Lighting	18
4. Mirror/ Cermin	18
5. Paper/ Kertas	18
6. Pensil	18
7. Eraser/ Penghapus Pensil	19
8. Punch/ Peghole	19
9. Pegbar	19
10. Scaner	19
11. Komputer	19
12. Kamera/ Webcam	20
G. Kebutuhan Sumber Daya Manusia	20
1. Produser	20
2. Sutradara	20

3. Scripwrite/ScenerWriter	20
4. Storyboard Artis	21
5. Drawing Artist	21
6. Coloring Artis	21
7. Background Artist	21
8. Cheker/ Scannerman	22
9. Editor	22
10. Sound Editor	22
11. Talent	22
H. Perangkat lunak Dalam Pembuatan Film Kartun	23
1. Makromedia Flash MX	23
2. Adobe Photoshop CS2	23
3. Adobe Audition 2.0	24
4. Adobe After Effek 7.0	24
BAB III PRA PRODUKSI	25
A. Idea	25
B. Tema	25
C. Menulis Logline	25
D. Sinopsis	26
E. Diagram Scene	29
F. Perancangan Karakter	36
G. Smart In	37

BAB IV ANALISIS SISTEM	39
A. Analisis PIECES	39
B. Analisis SWOT	43
C. Analisis Biaya dan Manfaat	44
1. Metode Periode Pengembalian (Payback Periode)	48
2. Metode Pengembalian investasi (Return of Investment)	49
3. Metode Nilai sekarang bersih (Net Present Value)	50
BAB V PEMBAHASAN	52
A. Pembuatan Key	52
B. Animasi in betweener	53
C. Background	54
D. Pewarnaan	55
E. Editing	57
F. Rendering	59
BAB VI PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash. And Stretch	9
Gambar 2.2 Slow In Slow Out	11
Gambar 2.3 Archs	11
Gambar 2.4 Timing	12
Gambar 3.1 Desain Karakter Nobi	37
Gambar 3.2 Desain Karakter Phe	37
Gambar 5.1 Pembuatan Key	52
Gambar 5.2 Animasi In Betweener	53
Gambar 5.3 Background Phe	55
Gambar 5.4 Pewarnaan Nobi	56



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahapan Produksi Animasi	17
Tabel 3.1 Diagram Scene	29
Tabel 4.1 Analisis Kerja (Performance)	40
Tabel 4.2 Analisis Informasi (Information)	40
Tabel 4.3 Analisis Ekonomi (Economi)	41
Tabel 4.4 Analisis Keamanan (Control)	41
Tabel 4.5 Analisis Efisiensi (Efeciency)	42
Tabel 4.6 Analisis Pelayanan (Service)	42
Tabel 4.7 Perangkat Keras (Hardwae)	45
Tabel 4.8 Perangkat Lunak (Software)	46
Tabel 4.9 Biaya Pengembangan Sistem	47
Tabel 4.10 Total Manfaat-Manfaat	47