

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN
EDUKASI MENGENAL BELALANG**

SKRIPSI



disusun oleh

Ardian Yoga Pambudi

09.12.3643

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN
EDUKASI MENGENAL BELALANG**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Ardian Yoga Pambudi
09.12.3643

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN
EDUKASI MENGENAL BELALANG**

yang disusun oleh

Ardian Yoga Pambudi

09.12.3643

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 05 Mei 2015

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN
EDUKASI MENGENAL BELALANG

yang disusun oleh

Ardian Yoga Pambudi

09.12.3643

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Juni 2015

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 Juni 2015

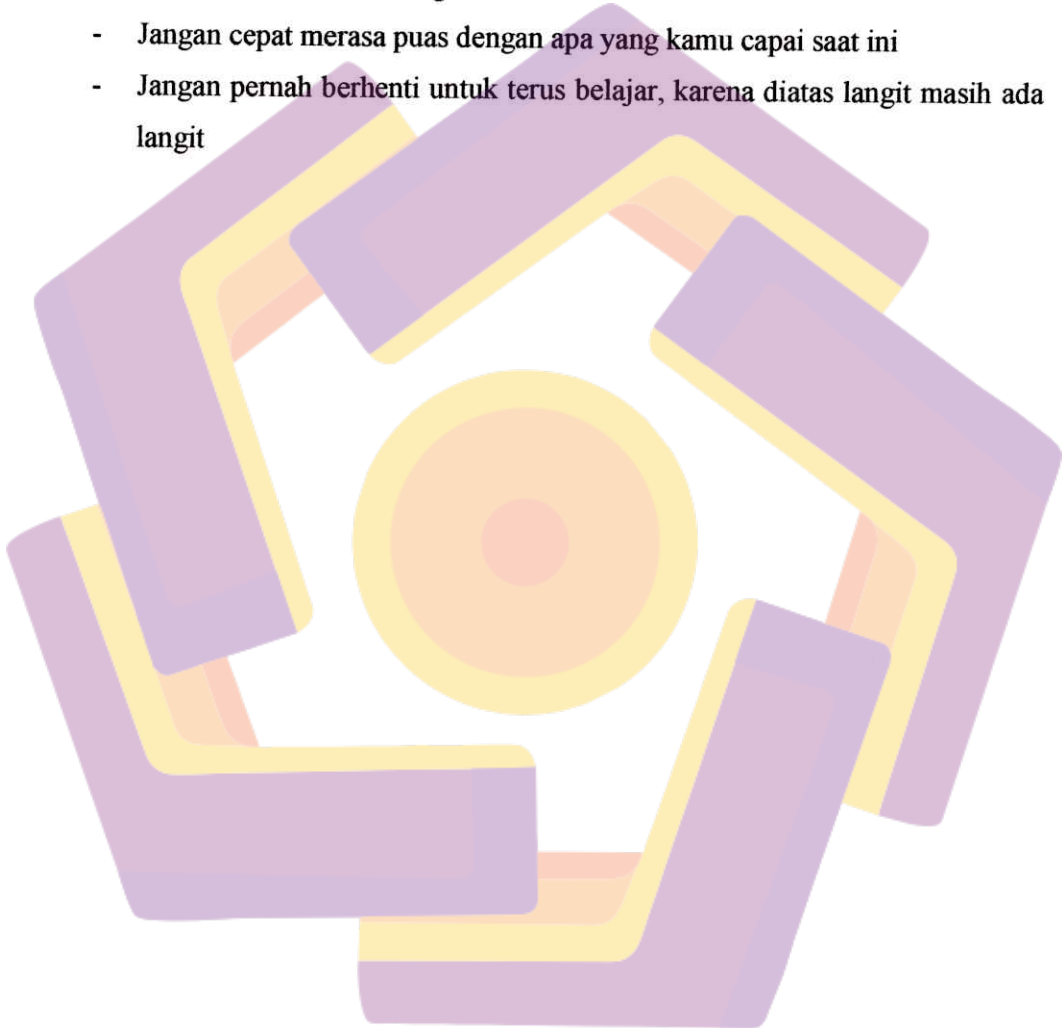


Ardian Yoga Pambudi

09.12.3643

MOTTO

- Orang sukses bukanlah orang yang paling unggul diantara semua orang, melainkan orang yang dapat diterima semua orang.
- Hargailah dirimu sendiri sebelum menghargai orang lain
- Muliakanlah kedua orang tua mu.
- Jangan cepat merasa puas dengan apa yang kamu capai saat ini
- Jangan pernah berhenti untuk terus belajar, karena diatas langit masih ada langit



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini kepada :

- Allah SWT yang senantiasa memberikan seluruh rahmat-Nya kepadaku dan keluargaku, serta hidup yang sungguh luar biasa untuk mengenal Allah lebih dekat.
- Kedua orangtua saya tercinta Bapak Sumbagyo dan Ibu Asri Ristiyanti yang tidak pernah berhenti mengasihi saya, membimbing saya, memberikan semangat, mendoakan saya, mengajari saya berbagai hal dalam hidup ini. Kalian orang tua terhebat bagiku pah mah, maaf kalau sampai sekarang Angke belum bisa membahagiakan papa mama.
- Kakak saya Andita Prihtinasari yang selalu mendukungku dan memberikan arahan kepadaku serta keluarga besar yang selalu membuatku semangat.
- Untuk Rosa Rustiana Sabda Alam terima kasih untuk support dan nasehatnya sehingga saya terpacu untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Sahabat-sahabat terbaik saya yang selalu mendukung saya Keluarga Cempaka, Ruby, Aji, Mas Wawan, Karsa. Terutama Ruby dan Aji yang sudah mendoakan saya dari Mecca dalam proses menyelesaikan skripsi ini, kemudian Cicik teman seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi juga teman main COC.
- Teman-teman kontrakan lama Ricko, Yoga, Wisnu, Andika terima kasih kemarin waktu ujian pendadaran sudah datang dan menemani.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur senantiasa penyusun panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penyusun.

Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan Skripsi ini penyusun banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan barokah-Nya. Serta tak lupa, sholawat dan salam atas junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang selalu menjadi suri tauladan yang baik kepada semua ummatnya. Shollu ala Muhammad.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini.

5. Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
6. Kepada kedua Orang Tua saya yang tak pernah berhenti berdoa demi kesuksesan anak-anaknya. Saudara-saudara saya yang selalu memotivasi dalam menyelesaikan skripsi.
7. Semua Teman-Teman yang telah mendukung saya.
8. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan Laporan Skripsi ini.

Penyusun juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, hanya dengan berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa, penyusun berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Yogyakarta, 12 Juni 2015

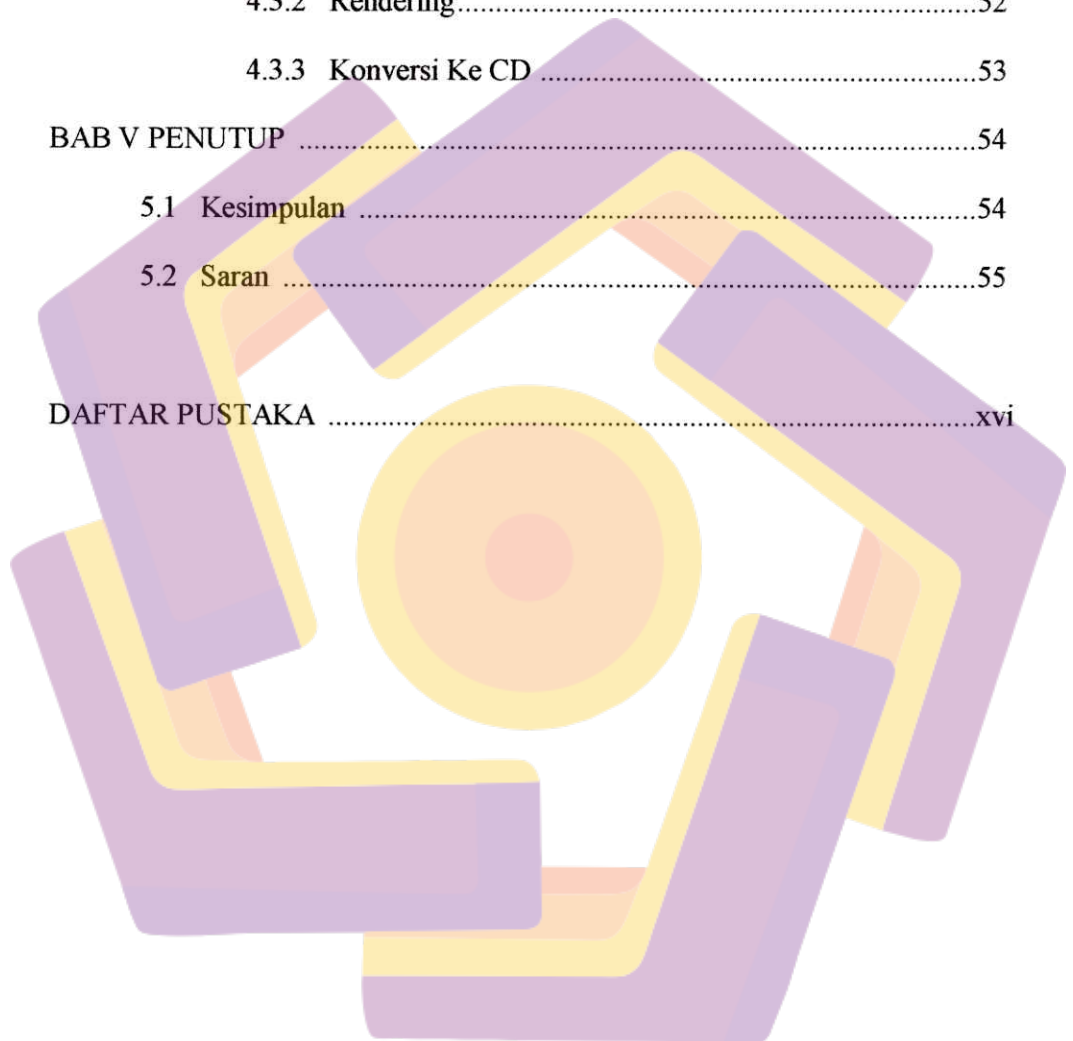
Ardian Yoga Pambudi

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.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Desfinisi Animasi.....	7
2.2.1 Prinsip Dasar Animasi	9
2.2.2 Animasi Flash	14
2.2.3 Animasi Frame	15
2.3 Film	16
2.4 Proses Pembuatan Animasi.....	17

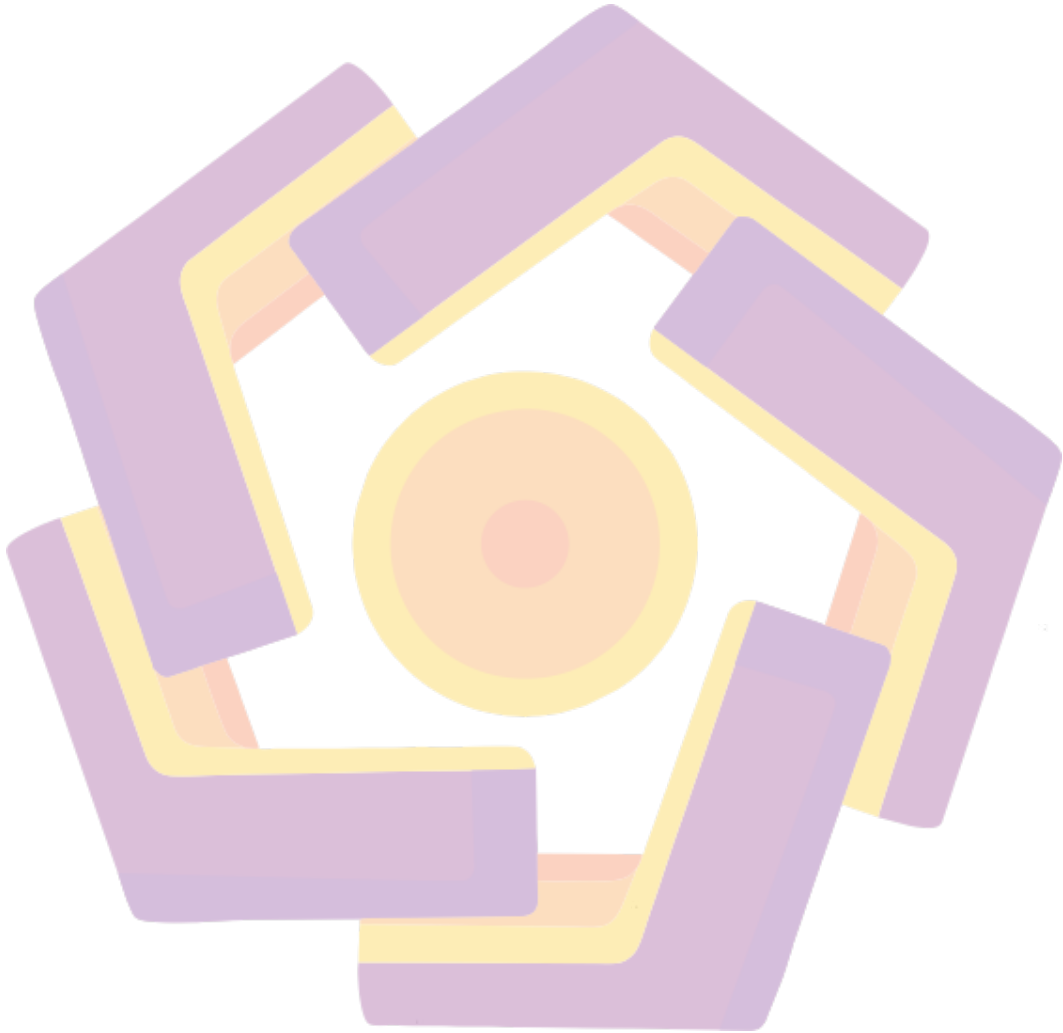
2.5	Software Yang Digunakan.....	19
2.5.1	Adobe Flash CS6.....	19
2.5.2	Adobe Photoshop CS6.....	20
2.5.3	Corel Draw.....	22
2.6	Belalang.....	24
2.6.1	Karakteristik Belalang.....	24
2.6.2	Habitat Belalang.....	25
2.6.3	Perilaku Belalang.....	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN.....		27
3.1	Pra Produksi.....	27
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
3.1.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	27
3.1.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	28
3.1.1.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	28
3.2	Perancangan Film Animasi.....	30
3.2.1	Ide Cerita.....	31
3.2.2	Pembuatan Logline.....	31
3.2.3	Pembuatan Sinopsis.....	31
3.2.4	Perancangan Karakter.....	32
3.2.5	Naskah.....	33
3.2.6	Pembuatan Storyboard.....	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		43
4.1.1	Pembuatan Key Animation.....	43
4.1.2	Inbetween Animation.....	43
4.1.3	Pembuatan Background.....	44
4.1.4	Coloring.....	45
4.1.5	Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe Flash.....	46
4.2	Pasca Produksi.....	48
4.2.1	Dubbing.....	49

4.2.2 Merekam Suara	49
4.2.3 Mengurangi Noise	50
4.3 Finising.....	51
4.3.1 Compositing	51
4.3.2 Rendering.....	52
4.3.3 Konversi Ke CD	53
BAB V PENUTUP	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	xvi



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Awal Adobe Flash CS6	20
Gambar 2.2	Halaman Utama Adobe Photoshop CS6	21
Gambar 2.3	Tampilan Awal Corel Draw X5	23
Gambar 2.4	Siklus Hidup Belalang	25
Gambar 3.1	Karakter Belalang.....	33
Gambar 4.1	Key Animation A1 Dan A2	43
Gambar 4.2	Inbetween Animation	44
Gambar 4.3	Background	45
Gambar 4.4	Window Colour	46
Gambar 4.5	Hasil Pewarnaan	46
Gambar 4.6	Document Properties	47
Gambar 4.7	Background & Foreground.....	48
Gambar 4.8	Record	50
Gambar 4.9	Clean Up Audio.....	51
Gambar 4.10	Noise	51

INTISARI

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, teknologi dalam dunia pendidikan juga tidak kalah berkembangnya terutama pada sistem pembelajaran sebagai pengganti buku konvensional. Animasi Pembelajaran 2D adalah sebuah media elektronik yang menyajikan materi-materi ajar dan belajar bagi siswa maupun guru yang berbentuk simulatif yang di buat semenarik mungkin agar pengguna dapat mudah menangkap dan memahami isi yang disampaikan dari pembelajaran ini.

Kartun edukasi salah satu sarana pendukung pembelajaran disekolah ataupun di rumah yang bisa menggantikan buku kertas. *Kartun* edukasi dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, untuk belajar dan ajar bagi siswa dan guru. Desainer yang membuat *kartun* edukasi harus memperhitungkan berbagai hal agar *kartun* edukasi benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan bagi yang melihatnya.

Dalam penelitian ini penulis mengambil permasalahan "Perancangan dan Pembuatan Film Kartun Edukasi Mengenal Belalang" sebagai skripsi. Mengenal belalang yang dimaksud disini mengenal jenis-jenis belalang, bagian tubuh belalang dan siklus hidup belalang. Dengan menggunakan kartun edukasi ini, diharapkan dapat membantu siswa SD untuk memahami cara hidup dan jenis-jenis belalang dengan mudah dan secara lebih menarik.

Kata Kunci: kartun, belalang, edukasi, teknologi, pembelajaran

ABSTRACT

Advancement of various fields of technology, especially advances in information technology and computers, to encourage innovation and the emergence of a new revolution in the presentation of information to satisfy information needs. Advances in information technology are growing rapidly which will be displayed by the digital media design and manufacture of electronic on Cartoon Film Making Education Diagonisig Grasshopper. By making this film, people are expected to know how the life of a grasshopper.

Prior to the development of an interactive multimedia computer, paper or document plays an important role in disseminating information to the public. In line with the development of interactive multimedia computer technology, is expected to present the information more effectively and dynamically so that the information is displayed not only in the form of text such as books, newspapers, magazines browsers, and others. But also in the form of multimedia display in the form of video footage clips, audio, animation, and graphics, and the user is expected to be more interested to know the information shown, because they are spoiled by the sophistication of the technology that is packaged in the form of interactive multimedia information displayed thus more attractive.

The end result of making animated films with the theme of Diagonisig Grasshopper Cartoon Film Education is expected to be an example of film making others education. And with innovations like this the public will be more receptive to information that is intended for the presentation interesting.

Key words: *Information, technology, computer, multimedia, film, education.*