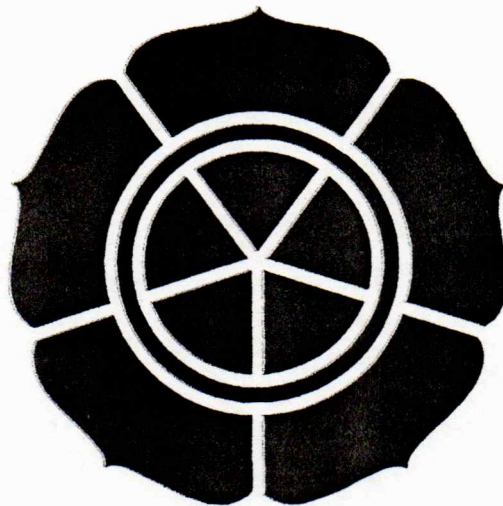


# **PERANCANGAN FILM ANIMASI BONEKA “DUNIA TIKO”**

Disusun Sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana Pada Jurusan Teknik Informatika  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer  
STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh :**

**M. KHOERIL IRWANSYAH**

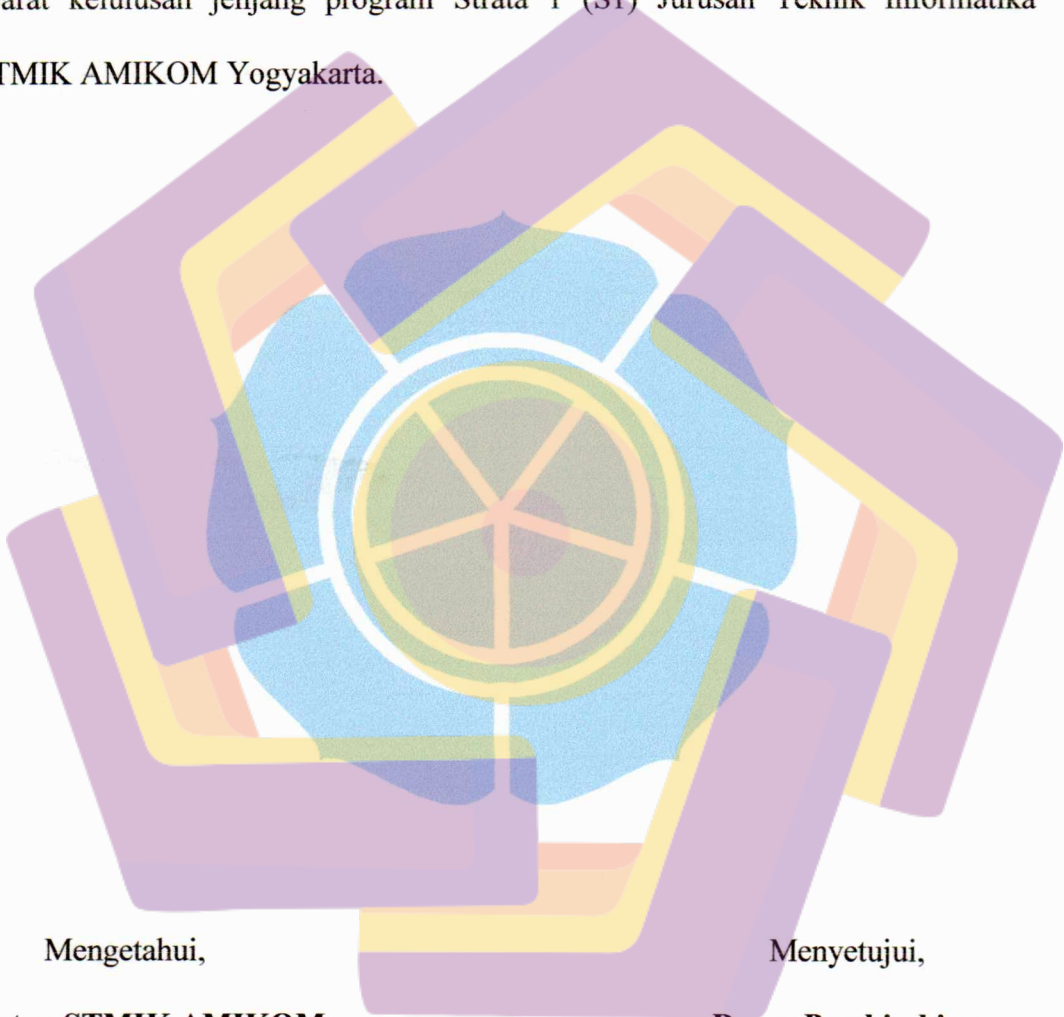
**03.11.0410**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA**

**2009**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan skripsi dengan judul **“PERANCANGAN FILM ANIMASI BONEKA “DUNIA TIKO”**” ini telah disetujui dan disahkan untuk memenuhi syarat kelulusan jenjang program Strata 1 (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.



Mengetahui,

**Ketua STMIK AMIKOM**



(Prof. Dr. M.Suyanto, MM)

Menyetujui,

**Dosen Pembimbing**

(Prof. Dr. M.Suyanto, MM)

## HALAMAN BERITA ACARA

### PERANCANGAN FILM ANIMASI BONEKA “DUNIA TIKO”

Skripsi ini disetujui dan dipresentasikan di depan Tim Penguji Skripsi Strata 1 Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, oleh mahasiswa:

Nama : M. Khoeril Irwansyah  
Hari : Jumat  
Tanggal : 13 Februari 2009  
Jam : 13.00 – selesai  
Tempat : Ruang Pixel STMIK AMIKOM Yogyakarta


Mengetahui :

**Penguji I**




( Prof. Dr. M. Suyanto, MM )

**Penguji II**



( Erik Hadi Saputra, S.Kom )

**Penguji III**



( Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng )

# HALAMAN MOTTO

- ☉ *Betapapun gelap yang kita tempuh, pasti akan ada setitik terang yang akan menuntunmu.*
- ☉ *Raihlah ketinggian karena bintang-bintang tersembunyi di dalam jiwamu dan bermimpilah dalam-dalam karena setiap impian mengawali tujuanmu.*
- ☉ *Semua yang telah diberikan-Nya adalah yang terbaik untuk kita, tak perlu menjadi orang lain untuk bahagia cukup dengan bercermin dan coba tersenyum dengan yang ada di depanmu.*
- ☉ *Alasan mencela diri, ketika berhadapan dengan pilihan yang sulit dan yang mudah, ia memilih yang mudah.*
- ☉ *Cinta adalah sumber penggerak emosi yang teramay kuat, dan karya terbesar seseorang pada umumnya lahir dari luapan emosi yang dahsyat, sehingga tidak aneh jika cinta selalu dicari dan diperbaharui.*





# HALAMAN PERSEMBAHAN

- ☺ *Terimakasih kepada Sang Pencipta yang telah menuliskan rencana-Nya yang indah, Tolong selalu khusnudzonkan aq atas semua ketetapan-Mu.*
- ☺ *Untuk kedua orang tua makasih banyak atas doanya, arahan, support, bawelannya dan kirimannya pastinya... ☺ selama aq kuliah serta saran yang selalu kalian berikan untuk kehidupan aq yang lebih baik. Aq sadar aq ga bisa ngebalas semua jasa-jasa kalian, tapi aq janji di kehidupan aq nanti setelah ini aq bakal menjadi seseorang yang berbeda, IRWAN yang lebih dewasa dan lebih dapat menghargai setiap detik kehidupan.*
- ☺ *Thanks for my brothers, especially my bro Hafid yang relain ga kul bwt bantu aq pas sidang. Maaf klo selama ini aq selalu bikin jengkel sama kalian fid, sah.. tapi kalian lah yang selama ini menjadi motivasi dalam menghadapi hidup ini.*
- ☺ *Unforgettable for my lovely Ncie. Makasih yyank, yyank dah menjadi kekasih A yang terbaik. A sayank banget sama yyank. Luv U so much.. Mmuuuuaaaach..*
- ☺ *Hadi The One. Thanks ya di, sampai begadang tengah malam ngerjain film. U R really the one.*
- ☺ *S1-TI -D'03,... kalian lah yang menjadi teman dalam suka, duka, cinta dan kemunafikan selama aq kuliah di Jogja. Mungkin aq ga bisa nulis nama2 kalian di halaman ini, tapi nama kalian telah tertulis dihatiku dan akan tetap dikenang untuk selamanya. So Keep Contact yah....*
- ☺ *Buat Hafid CR-7, Asep SG-8, Handis K-22. Makasih dah bantuin dalam pembuatan film.*
- ☺ *Buat Herman, Hadi, Atul, Herman, Sari, Anto. Makasih dah nemenin aq pendadaran.*
- ☺ *Dan semua pihak yang gak bisa aq sebutin nama2nya satu2.. makasih atas doa dan dorongannya..*



ENTERTAINMENT  
KOEK STUDIO



## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **PERANCANGAN FILM ANIMASI BONEKA “DUNIA TIKO”**.

Laporan ini disusun untuk melengkapi syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Teknik Informatika dan mendapatkan gelar kesarjaan dalam bidang komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan selesai begitu saja tanpa adanya bantuan, bimbingan maupun pengarahan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya kepada kita semua.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta. Sekaligus selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan masukan selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
3. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 Reguler STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Seluruh Dosen dan Staff Karyawan STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

5. Bapak, Ibu, my brother Hafid, dan my lovely Ncie terimakasih banyak atas semua doa dan dukungannya.
6. Hadi The One yang rela membantu pembuatan film animasi sampai bergadang.
7. Semua teman-teman yang telah membantu untuk masukan, kelancaran dan segala motivasinya.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat bisa disebutkan satu persatu namanya.

Meskipun penulis telah berusaha semaksimal mungkin, kekurangan atau kesalahan tetap saja terjadi. Untuk itu, penulis mengharapkan sekali saran dari pembaca sehingga dapat menjadi bahan penyempurnaan di masa mendatang. Tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Semoga penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan ruang yang lebar bagi pembaca untuk berkreasi lebih sempurna dalam menuangkan hasil karya.

Yogyakarta, Maret 2009

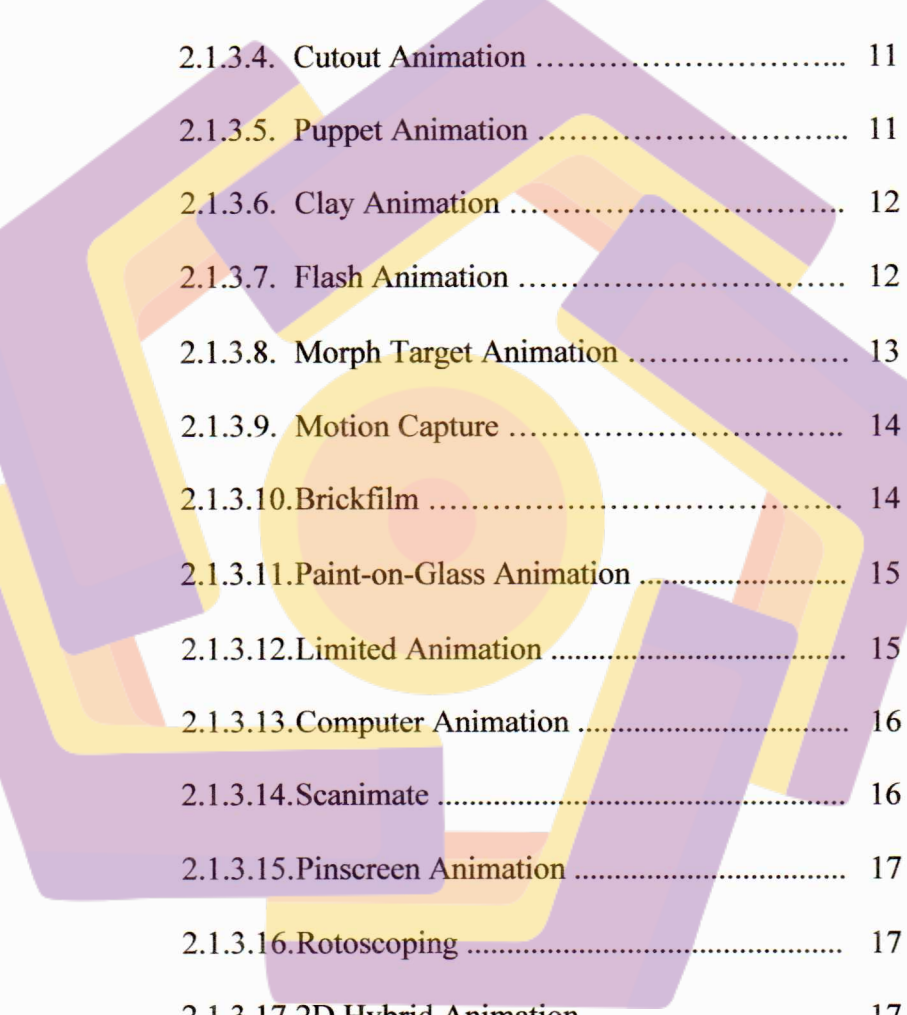
Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN BERITA ACARA</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Metodologi Penelitian .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II DASAR TEORI</b> .....	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.	Silhouutte 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.	Ulead Video Studio .....	18
2.2.2.	Adobe Audition .....	19
2.2.3.	Adobe After Effects .....	19

2.2.4. Macromedia Flash Professional 8 .....	20
2.2.5. Adobe Photoshop CS2 .....	22
<b>BAB III ANALISIS PRA PRODUKSI .....</b>	<b>24</b>
3.1. Acuan Produksi Film Animasi Boneka .....	24
3.1.1. Cerita .....	24
3.1.2. Ide Cerita .....	24
3.1.3. Tema .....	24
3.1.4. Menulis Logline .....	25
3.1.5. Sinopsis .....	25
3.1.6. Diagram Scene .....	26
3.1.7. Naskah (Script/Screenplay) .....	29
3.1.8. Story Board .....	32
3.1.9. Peralatan .....	36
3.1.10. Kelompok Kerja Produksi .....	36
3.1.11. Penonton .....	37
3.2. Perancangan Karakter .....	37
3.2.1. Membuat Desain Karakter Tokoh .....	37
3.2.2. Desain Standar Properti dan Vegetasi .....	41
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem .....	41
3.3.1. Kebutuhan Perangkat Keras .....	41
3.3.2. Kebutuhan Perangkat Lunak .....	42
3.3.3. Kebutuhan Brainware .....	43
3.3.4. Biaya Peralatan .....	44

3.3.5.	Biaya Operasional dan Perawatan .....	45
3.3.5.1.	Biaya Overhead Listrik .....	45
3.3.5.2.	Biaya Perawatan Sistem (Di Luar Garansi). .....	46
3.3.6.	Biaya Bahan Mentah .....	46
3.3.7.	Manfaat Proyek Film Animasi Boneka “Dunia Tiko” .....	47
3.3.7.1.	Manfaat Wujud .....	47
3.3.7.2.	Manfaat Tak Wujud .....	48
3.4.	Analisis Biaya Manfaat .....	49
3.4.1.	Metode Periode Pengembalian (Payback Period) ....	50
3.4.2.	Metode Pengembalian Investasi (Return On Investment = ROI) .....	51
3.4.3.	Metode Nilai Sekarang Bersih (Net Present Value = NPV) .....	52
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN PROSES PRODUKSI</b> .....	<b>55</b>
4.1.	Perlengkapan Produksi .....	55
4.1.1.	Kamera .....	55
4.1.2.	Tripod .....	56
4.1.3.	Kaset Mini DV .....	56
4.1.4.	Lampu .....	57
4.1.5.	Kabel .....	58
4.1.5.1.	Kabel S-Video .....	58
4.1.5.2.	Kabel Power .....	59
4.1.6.	Gabus .....	59

4.1.7. Properti .....	59
4.1.8. Wardrobe .....	60
4.1.9. Komputer .....	60
4.2. Pengelolaan Produksi .....	60
4.2.1. Standart Operation Procedure .....	60
4.2.2. Manajemen Produksi .....	61
4.3. Job Description .....	63
4.4. Rundown Produksi .....	65
4.4.1. Pra Produksi .....	65
4.4.2. Produksi .....	65
4.4.3. Pasca Produksi .....	66
4.5. White Book Production .....	67
4.6. Teknik Bidikan Kamera .....	69
4.6.1. Close Up (CU) .....	69
4.6.2. Medium Close Up (MCU) .....	69
4.6.3. Extreme Close Up (ECU) .....	69
4.6.4. Medium Shot (MS) .....	70
4.6.5. Long Shot (LS) .....	70
4.6.6. Very Long Shot (VLS) .....	70
4.6.7. Two Shot dan Group Shot .....	70
4.6.8. Point of View (POV) .....	71
4.6.9. Cut dan Cut Away .....	71
4.7. Scanning .....	71

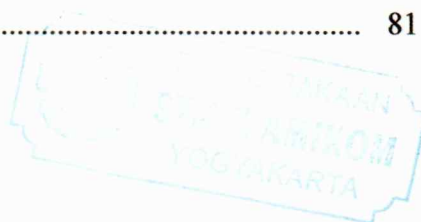


4.8. Pembuatan Background .....	73
4.9. Capturing .....	75
4.10. Penganimasian .....	76
4.10.1 Penyusunan Animasi Sederhana dengan Macromedia Flash .....	77
4.11. Dubbing .....	79
4.11.1. Merekam Suara .....	80
4.11.2. Mengurangi Noise .....	81
4.11.3. Menambah / Mengurangi Volume .....	83
4.11.4. Menambahkan Efek Suara .....	84
4.12. Editing .....	85
4.12.1. Membuat Composisi Baru .....	87
4.12.2. Membuat Project Baru .....	87
4.13. Rendering .....	88
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>92</b>
5.1 Kesimpulan .....	92
5.2 Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## 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 2.13 Tampilan layar kerja Ulead Video Studio 10 .....	18
Gambar 2.14 Tampilan layar kerja Adobe Audition .....	19
Gambar 2.15 Tampilan layar kerja Adobe After Effects .....	20
Gambar 2.16 Tampilan layar kerja Macromedia Flash Professional 8 .....	22
Gambar 2.17 Tampilan layar kerja Adobe Photoshop CS2 .....	23
Gambar 3.1 Diagram Scene .....	28
Gambar 3.2 Story Board .....	36

Gambar 3.3	Karakter Tiko .....	39
Gambar 3.4	Karakter Serigala .....	40
Gambar 3.5	Karakter Pencari Kayu Bakar .....	40
Gambar 4.1	Kamera .....	55
Gambar 4.2	Tripod .....	56
Gambar 4.3	Kaset Mini DV .....	57
Gambar 4.4	Lampu Unomat .....	58
Gambar 4.5	Kabel S-Video .....	58
Gambar 4.6	Kabel Power .....	59
Gambar 4.7	Manajemen Produksi .....	62
Gambar 4.8	Tampilan CanoScan Toolbox .....	72
Gambar 4.9	Tampilan Menu Save .....	72
Gambar 4.10	Proses Scanning .....	73
Gambar 4.11	Background .....	74
Gambar 4.12	Menu Capture .....	75
Gambar 4.13	Capture Folder Dialog .....	76
Gambar 4.14	Window Document Properties .....	77
Gambar 4.15	Window Align .....	78
Gambar 4.16	Penyusunan Animasi .....	78
Gambar 4.17	Background dan Foreground .....	79
Gambar 4.18	New Waveform Dialog .....	80
Gambar 4.19	Transport Controls .....	80
Gambar 4.20	Save Waveform Dialog .....	81



Gambar 4.21	ACM Format Dialog .....	81
Gambar 4.22	Seleksi Noise .....	82
Gambar 4.23	Noise Reduction Dialog .....	82
Gambar 4.24	Seleksi Waveform .....	83
Gambar 4.25	Waveform setelah Noise Reduction .....	83
Gambar 4.26	Amplify Dialog .....	84
Gambar 4.27	Echo Dialog .....	84
Gambar 4.28	Interface After Effects .....	86
Gambar 4.29	Composition Dialog .....	87
Gambar 4.30	Render Queue Dialog .....	89
Gambar 4.31	Render Setting Dialog .....	89
Gambar 4.32	Module Setting Dialog .....	90
Gambar 4.33	Proses Akhir Render .....	91



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1	Kebutuhan Perangkat Keras ..... 41
Tabel 3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak ..... 42
Tabel 3.3	Biaya Operasional Brainware ..... 43
Tabel 3.4	Biaya Peralatan ..... 44
Tabel 3.5	Biaya Overhead Listrik Selama 1 Tahun ..... 45
Tabel 3.6	Biaya Perawatan Sistem ..... 46
Tabel 3.7	Penghitungan Analisis Biaya Manfaat ..... 49
Tabel 3.8	Hasil Keputusan Analisis ..... 54
Tabel 4.1	Job Description ..... 63
Tabel 4.2	White Book Production ..... 67