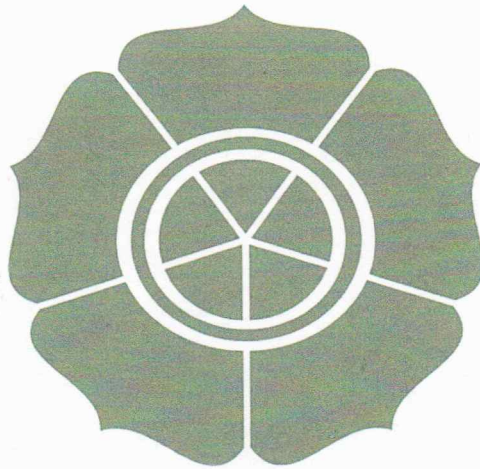


**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN 2D
“MENGENAL TAKDIR”**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Muflikhatul Mardhiyah

03.11.0398

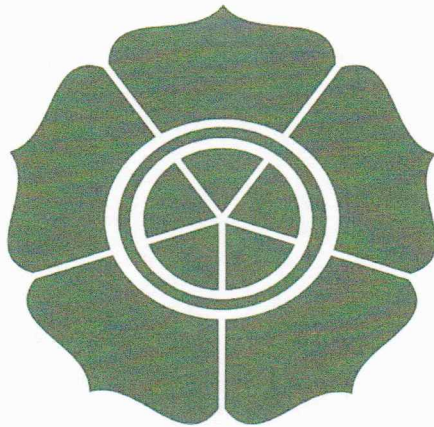
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA**

2009

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN 2D
“MENGENAL TAKDIR”**

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

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Muflikhatul Mardhiyah

03.11.0398

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

2009

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Jurusan Teknik Informatika Di Sekolah Tinggi Manajemen

Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh:

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta



(Prof. Dr. M.Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Prof. Dr. M.Suyanto, MM)

HALAMAN BERITA ACARA

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

Nama : Muflikhatul Mardhiyah

Hari : Sabtu

Tanggal : 17 Januari 2009

Jam : 08.30 WIB

Ruang : Pixel


Penguji I

(Prof. Dr. M. Suyanto , MM)

Penguji II

(Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom)

Penguji III



(Andi Sunyoto, M.Kom)

HALAMAN MOTTO

Biarkan hidup mengalir seperti air, tetapi tentukan kemana kita akan melangkah dan jangan lupa untuk tetap bersyukur kepada Tuhan karena dengan ijin Beliau kita akan menemukan jalan yang terang.

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.

Hiduplah semaumu tapi ingat kau kan mati dan berbuatlah semaumu tapi kau kan dibalas dengannya dan cintailah orang yang kau cintai tapi ingatlah kau kan pisah dengannya.

Jangan menilai diri sendiri terlalu tinggi, sebab jatuhnya akan sangat sakit. Hargai orang lain dulu, maka orang lain akan menghargai kita.

Tunjukkan prestasi, maka rejeki akan menghampiri

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ☺ Terimakasih kepada Sang Pencipta yang telah menuliskan rencana-Nya yang indah, Tolong selalu khusnudzonkan aku atas semua ketetapan-Mu.
- ☺ Kepada Ayahanda tercinta terimakasih atas semua kenangan indah dan nasihatnya. Aku bangga telah dititipkan ke bapak, semoga aku bisa meneruskan semua perjuangan bapak. Buat ibuk, nggak usah takut dan khawatir kita masih punya Allah kok..
- ☺ Buat aban Hadi I just wanna say I love you..
- ☺ Inem "Sari", Lika, Itis thanks dah jadi temen yang baik buatku. Ntar kalau kita dah jadi ngonya-ngonya ngadain arisan yuk..
- ☺ Cebong ma imunk aku kangen makan bareng kalian, Ngebland yuk..
- ☺ Tuk Agung, Chalid, Airdho, Zaky, Tama, Demit, Mukti kalian memang manusia-manusia yang susah dimengerti hehe..
- ☺ Gak lupa buat "MANGGAR" plus arek-areknya makasih dah ngasih kado terindah buatku.. [???
- ☺ Buat maz Nduzt, Inem (lagi), Antok, Dela, Enci, Mbah Irwan Duk" makasih dah nemenin aku pendadaran.
- ☺ Buat mbak Nisa, Ida, Pakde ma Bude makasih dah minjemin komputernya.
- ☺ Buat Cumang, mbak Cum dan Ibunya, ramein panggung sandiwara Indonesia.
- ☺ Buat Mbah dan komplotannya tanpa kalian KP ku nggak bakal selesai.
- ☺ Buat anak-anak Wahana bersaing ama kalian emang ga mudah.
- ☺ Buat koki" handal di Jogja, gara-gara kalian aku jadi 'ndutz.

"Kebo + Irenx"
Moga slalu begini



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini. Dengan judul **Analisis dan Perancangan Film Kartun 2D “Mengenal Takdir”**.

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

Dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa kemampuan penulis terbatas. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak yang turut terlibat dari awal proses hingga akhir, antara lain:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Sekaligus selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan masukan selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak, Ibu dan Abang Hadi terimakasih banyak atas semua doa dan dukungannya.

4. Semua teman-teman yang telah membantu untuk masukan, kelancaran dan segala motivasinya.

Penulis memahami bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan peran aktif pembaca dengan memberikan kritik dan saran sebagai masukan.

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

Yogyakarta, 20 Januari 2009

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Metode Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II DASAR TEORI	9
2.1 Pengertian Multimedia	9
2.1.1 Sejarah Multimedia	9
2.1.2 Definisi Multimedia	9
2.1.3 Perkembangan Multimedia	10
2.1.4 Objek-objek Multimedia	11
2.2 Teori Kartun Animasi	13
2.2.1 Pengertian Animasi	13
2.2.2 Sejarah dan Perkembangan Animasi	14
2.2.3 Macam-macam Animasi	16
2.2.4 Teknik Produksi Animasi 2D	20
2.2.5 Prinsip Dasar Animasi	25
2.3 Warna	32
2.3.1 Dasar Teori Warna	32
2.3.2 Kegunaan Teori Warna	34
2.3.3 Warna RGB dan CMYK	34
2.4 Pengenalan Sistem Standar Broadcast Televisi Dunia	35
2.4.1 Sistem NTSC	35
2.4.2 Sistem PAL	36
2.4.3 Sistem HDTV	36
2.5 Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	36
2.5.1 Adobe Photoshop 7.0	37
2.5.2 Macromedia Flash MX	39

2.5.3	Adobe Premiere Pro	40
2.5.4	Adobe Audition 1.5	42
2.5.3	Any Video Converter	45
2.6	Proses Pembuatan Film Animasi	46
2.6.1	Pra Produksi	46
2.6.2	Produksi	47
2.6.3	Pasca Produksi	47

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN ”MENGENAL

	TALDIR”	48
3.1	Ide	48
3.2	Menentukan Tema Cerita	48
3.3	Menulis Logline	49
3.4	Sinopsis	49
3.5	Diagram Scene	51
3.6	Character Development	54
3.7	Naskah (Script/Screenplay)	55
3.8	Storyboard	58
3.9	Analisis Kebutuhan Sistem	61
3.9.1	Kebutuhan Perangkat Keras	62
3.9.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	63
3.9.3	Kebutuhan Brainware	63
3.9.4	Biaya Peralatan Dasar	64

3.9.5	Biaya Overhead Listrik.....	64
3.9.6	Biaya Bahan Mentah.....	65
3.9.7	Biaya Promosi.....	65
3.10	Analisis Biaya – Manfaat.....	66
3.10.1	Metode Periode Pengembalian (Payback Periode).....	68
3.10.2	Metode Pengembalian Investasi (Return On Investasi = ROI)...	69
3.10.3	Metode Nilai Sekarang Bersih (Net Present Value = NPV).....	70
BAB IV PEMBAHASAN.....		73
4.1	Tinjauan Desain.....	73
4.2	Drawing.....	73
4.2.1	Membuat Gambar Key (<i>Key Animator</i>).....	73
4.2.2	Gambar Inbetween (<i>Inbetween Animator</i>).....	74
4.2.3	Proses Cleaning (<i>Inker</i>).....	76
4.3	Proses Scanning.....	76
4.4	Pembuatan Background.....	78
4.5	Pewarnaan (Coloring).....	80
4.6	Penyesuaian Arah Cahaya.....	82
4.7	Timesheeting.....	82
4.8	Penganimasian.....	83
4.8.1	Penyusunan Animasi Sederhana dengan Macromedia Flash.....	83
4.8.2	Penyusunan Animasi Lip-Synch (Gerakan Mulut/Bibir).....	87
4.9	Dubbing.....	88

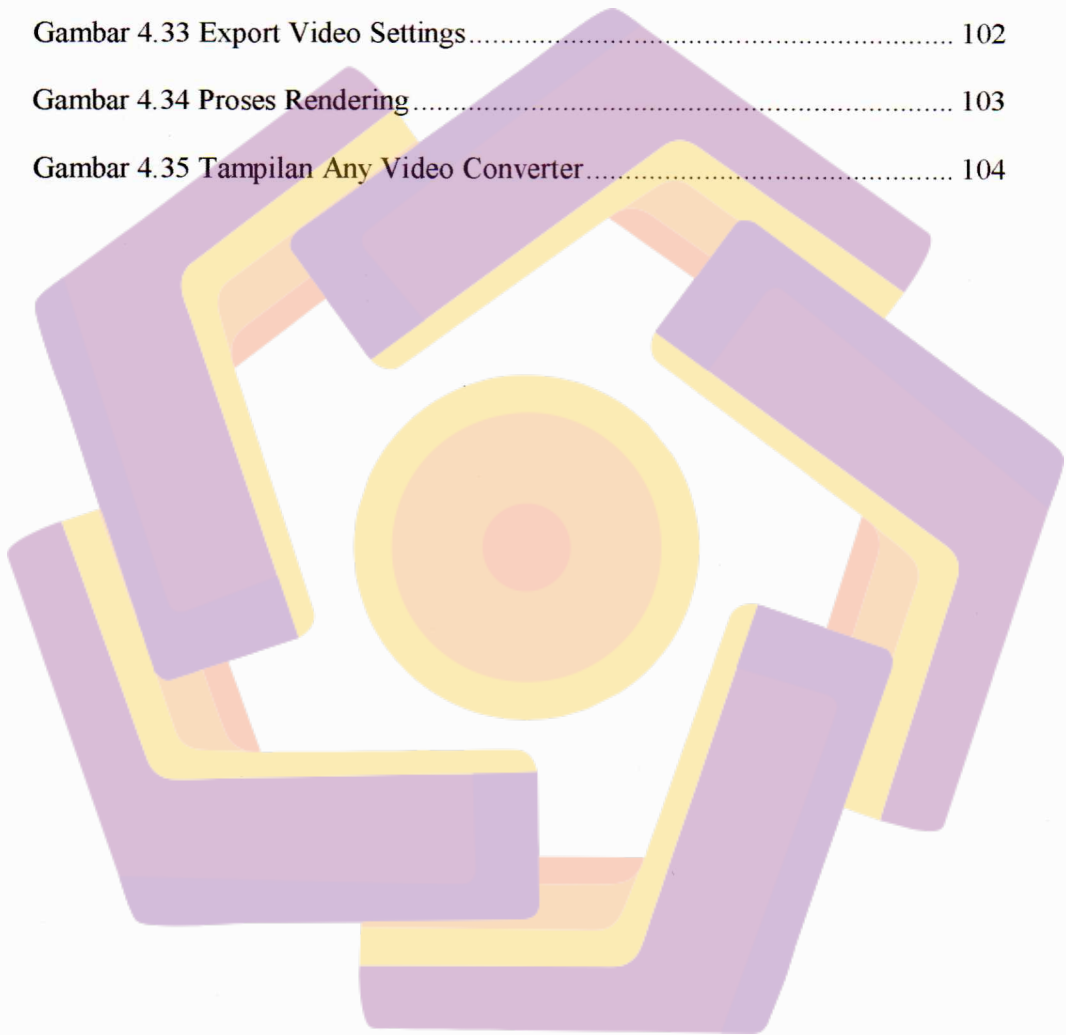
4.9.1 Merekam Suara.....	88
4.9.2 Mengurangi Noise.....	89
4.9.3 Menambah/Mengurangi Volume.....	91
4.9.4 Menambah Efek Suara.....	92
4.10 Editing Visual Effects.....	93
4.10.1 Editing dengan Adobe Premiere Pro.....	93
4.10.2 Editing dengan Adobe Photoshop.....	98
4.11 Finishing.....	99
4.11.1 Compositing.....	99
4.11.2 Rendering.....	101
4.11.3 Konversi ke VCD.....	103
4.11.4 Cover Design & Packaging.....	104
BAB V PENUTUP.....	106
5.1 Kesimpulan.....	106
5.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Set Waktu.....	26
Gambar 2.2 Slow In and Slow Out.....	27
Gambar 2.3 Arc.....	28
Gambar 2.4 Follow Through.....	29
Gambar 2.5 Anticipation.....	29
Gambar 2.6 Staging.....	30
Gambar 2.7 Bouncing Ball.....	31
Gambar 2.8 Appeal.....	32
Gambar 2.9 Window Adobe Photoshop 7.0.....	38
Gambar 2.10 Windos Macromedia Flash MX.....	39
Gambar 2.11 Window Adobe Premiere Pro.....	41
Gambar 2.13 Window Adobe Audition 1.5.....	43
Gambar 2.14 Window Any Video Converter.....	45
Gambar 3.1 Diagram Scene.....	53
Gambar 3.2 Desain Tokoh Rinad.....	54
Gambar 3.3 Desain Tokoh Abah.....	55
Gambar 4.1 Key A1 dan A2.....	74
Gambar 4.2 Animasi Limited.....	75
Gambar 4.3 Animasi Unlimited.....	76
Gambar 4.4 Tampilan CanoScan Toolbox.....	77

Gambar 4.5 Tampilan Menu Save.....	77
Gambar 4.6 Proses Scanning.....	78
Gambar 4.7 Background.....	79
Gambar 4.8 Pewarnaan Tokoh.....	80
Gambar 4.9 Penyesuaian Arah Cahaya.....	82
Gambar 4.10 Timesheeting.....	83
Gambar 4.11 Window Document Properties.....	84
Gambar 4.12 Window Align.....	85
Gambar 4.13 Penyusunan Animasi.....	85
Gambar 4.14 Background dan Foreground.....	86
Gambar 4.15 Perubahan Gerak Mulut.....	87
Gambar 4.16 Sembilan Standar Phonetic.....	87
Gambar 4.17 New Waveform Dialog.....	88
Gambar 4.18 Transport Control.....	89
Gambar 4.19 Seleksi Noise.....	90
Gambar 4.20 Jendela Noise Reduction.....	90
Gambar 4.21 Seleksi Waveform.....	90
Gambar 4.22 Waveform Setelah Noise Dihilangkan.....	91
Gambar 4.23 Jendela Amplify/Fade.....	92
Gambar 4.24 Jendela Echo.....	92
Gambar 4.25 Import Layer.....	95
Gambar 4.26 Integrasi ke Timeline.....	96
Gambar 4.27 Jendela Effects.....	97

Gambar 4.28 Pemberian Effects Transitions	97
Gambar 4.29 Pemberian Effects Lighting	99
Gambar 4.30 Perbedaan Warna File.....	100
Gambar 4.31 Export Movie	101
Gambar 4.32 Export Movie Settings	102
Gambar 4.33 Export Video Settings.....	102
Gambar 4.34 Proses Rendering.....	103
Gambar 4.35 Tampilan Any Video Converter.....	104



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Perbandingan Warna Panas dan Dingin	34
Tabel 3.1 Biaya Operasional Perangkat Keras.....	62
Tabel 3.2 Biaya Operasional Perangkat Lunak.....	63
Tabel 3.3 Biaya Operasioanl Brainware.....	63
Tabel 3.4 Biaya Peralatan Dasar	64
Tabel 3.5 Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat	68
Tabel 3.6 Hasil Analisis.....	72

