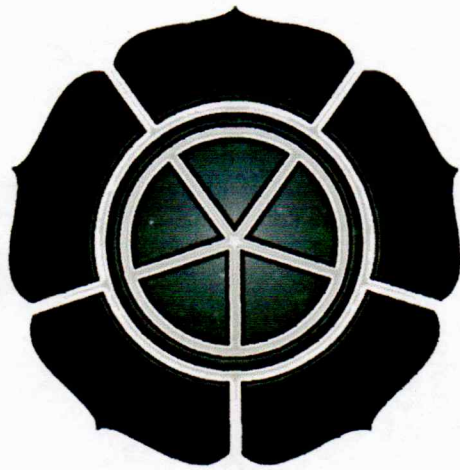


**PERANCANGAN FILM KARTUN “KISAH GURU DAN ARWAH”
DENGAN TEKNIK LIMITED CUT ANIMATION**



Disusun oleh :

IRPAN IRAWAN

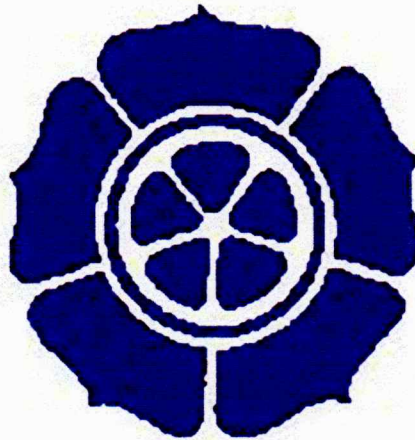
05.12.1080

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM”
YOGYAKARTA
2009**

**PERANCANGAN FILM KARTUN “KISAH GURU DAN ARWAH”
DENGAN TEKNIK LIMITED CUT ANIMATION**

Skripsi

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer Pada Jurusan Sistem Informasi
STMIK “AMIKOM” Jogjakarta



Di susun Oleh :

IRPAN IRAWAN

05.12.1080

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK “AMIKOM” JOGJAKARTA**

2009

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN FILM KARTUN “KISAH GURU DAN ARWAH” DENGAN TEKNIK LIMITED CUT ANIMATION

Skripsi

Diajukan sebagai syarat menyelesaikan jenjang strata-1 jurusan sistem informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Disusun Oleh:
IRPAN IRAWAN
05.12.1080

Mengetahui:

Ketua STMIK AMIKOM

(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

HALAMAN BERITA ACARA

Telah Melaksanakan Ujian Skripsi :

Nama : Irpan Irawan

NIM : 05.12.1080

Program Studi : Srata 1

Jurusan : Sistem Informasi

Skripsi dengan judul “ PERANCANGAN FILM KARTUN “KISAH GURU DAN ARWAH” dengan teknik limited cut animation” Diajukan sebagai syarat menyelesaikan jenjang strata-1 jurusan sistem informasi pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta Telah dipresentasikan dan dipertahankan pada :

Hari / Tanggal : Kamis, 30 April 2009

Waktu : 08.50 WIB

Tempat : Ruang Pixel

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

(.....)

2. Andi Sunyoto, M.Kom

(*Andi Sy.*.....)

3. Prof. Dr. M. Suyanto, MM

(*M. Suyanto*.....)

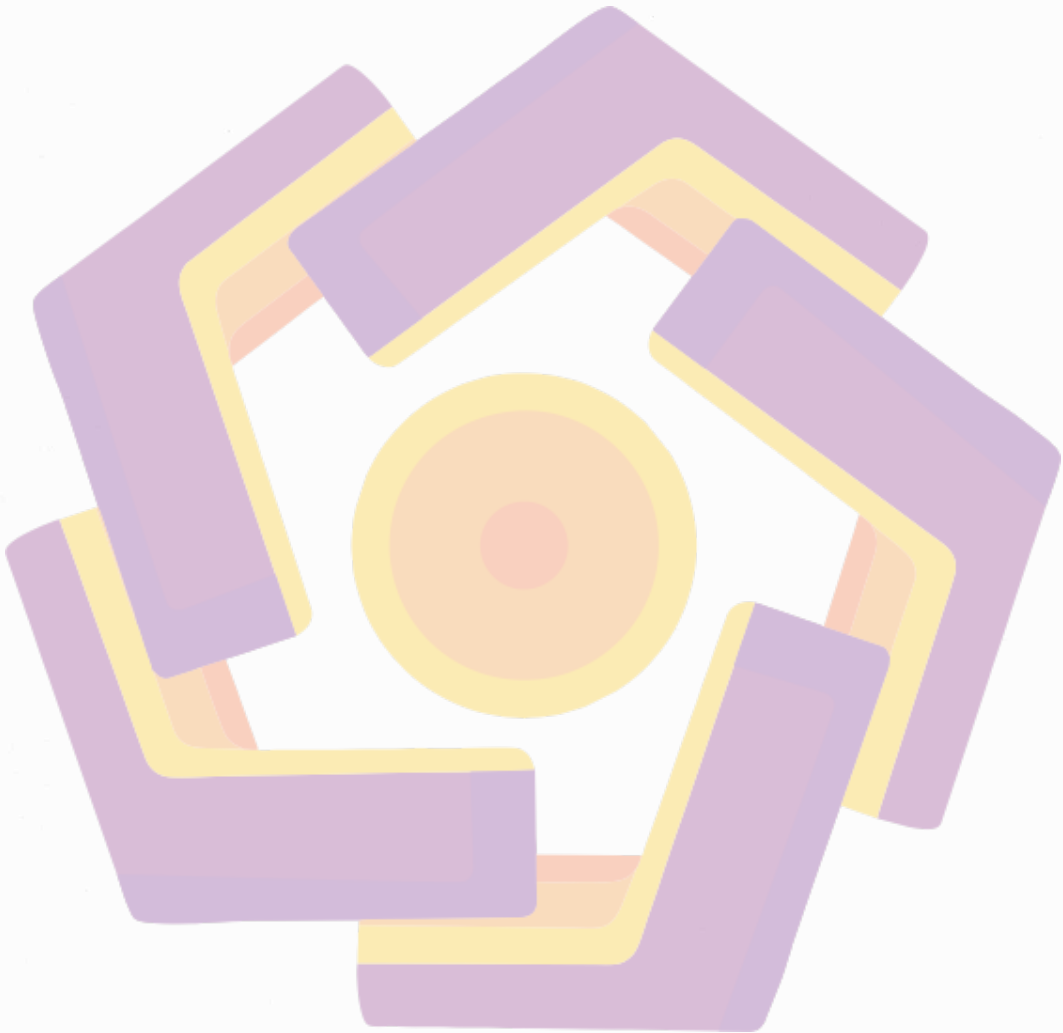
HALAMAN PERSEMBAHAN



Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

- ⊕ “ Allah SWT, segala puji bagimu yang telah memberikan pencerahan dan memudahkan jalan hidupku”
- ⊕ “ Ayah tercinta, Maman Suherman, yang ada di surga... I miss you yah ”
- ⊕ “ Mamah, Nonah Aminah, makasih buat doanya ya mah. Irpan sayang mamah ”
- ⊕ “ Buat kakakku, teh Lia Amelia dan a Tedy, makasih atas nasehat-nasehatnya ”
- ⊕ “ Buat adek-adekku, Indriani Triferdani dan Rizky Aji Nugraha..yang nurut ma mamah ya dek ”
- ⊕ “ Keponakan satu-satunya, Zello, cepat besar ya dek ”
- ⊕ “ Emih Kiki dan apa H Agus....doain irpan sukses ya ”
- ⊕ “ Seluruh keluarga besar ku dirumah terima kasih dukunganya ”
- ⊕ “ My fience, Lucky, makasih buat supportnya selama ini. U’re always in my heart ”
- ⊕ “ Keluarga besar Sudirman yang selama ini jagain aku selama di Yogya ”
- ⊕ “ Buat Pepen, maaf ya sering gangguin kamu. Makasih ya pen ”
- ⊕ “ Temen-temen satu perjuangan, dony, farida, tari..... Perjuangan belum selesai man!!! ”
- ⊕ “ Bapak-ibu kost, makasih da ijinin perpanjang kost ”
- ⊕ “ Smua temen-temen yang ada di yogya, nida..... ”

- ⊕ “ Para alumni SMA 1 Tasikmalaya angkatan 2004, terutama anak-anak PMR... kapan reunion uey? ”
- ⊕ “ Semua pihak yang pastinya terlalu banyak untuk disebutkan, makasih telah membantu sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan ”



MOTTO

***“Keyakinan bahwa kita mampu mengerjakan tanggung jawab
sehingga kita mampu menunjukan”***

***“Percayakan segala sesuatu itu pada diri sendiri, terima apa
yang terjadi, maka lahirlah kedewasaan”***

(Irpan Irawan)

***“Kesempatan emas yang kau cari adalah dirimu sendiri, bukan
lingkunganmu, bukan keberuntungan / peluang / menolong
seseorang, tapi dalam dirimu sendiri”***

(by : Orison Swett Marden)

***“Berpikir buruk akan menghasilkan kemunduran,
berpikir rata – rata tidak menghasilkan kemajuan,
berpikir baik menghasilkan kemajuan yang lumaya,
berpikir hebat menghasilkan kemajuan yang hebat”***

(Hendra Setiawan)

***“Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sungguh,
hanya orang-orang kafir yang berputus asa dari rahmat Allah”***

(QS 12 : 87)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Perancangan film kartun "KISAH GURU DAN ARWAH" dengan teknik limited cut animation". Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Strata-1 pada Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Jogjakarta.

Skripsi ini tidak akan pernah dan bahkan tidak mampu penulis selesaikan tanpa bantuan dan dorongan dari semua pihak, baik bersifat materiil dan spiritual yang terlibat dalam proses penyelesaian skripsi ini. Maka pada kesempatan ini, ijinkan penulis mengatur hormat dan penghargaan sedalam-dalamnya kepada yang terhormat

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada saya.
2. Bpk M Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Jogjakarta dan juga dosen pembimbing yang selama ini selalu memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

3. Bpk Bambang Sudaryanto, MM selaku ketua jurusan sistem informasi.
4. Bu Wiwik yang selama ini membantu saya.
5. Seluruh staff dan dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama saya kuliah.

Penulis sadari tidak ada yang sempurna dan tak ada kebenaran mutlak yang dimiliki oleh umat manusia, karena itu milik Allah SWT, begitu halnya dengan karya ilmiah ini masih jauh dari harapan sebagai sebuah karya ilmiah pengetahuan. Dan dengan kerendahan hati penulis mohon saran dan kritik untuk perbaikan skripsi ini.

Harapan penulis adalah semoga karya yang jauh dari kesempurnaan ini dapat bermanfaat, baik untuk penulis maupun pembaca, serta bagi ilmu pengetahuan. Amin

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, Maret 2009

Hormat penulis

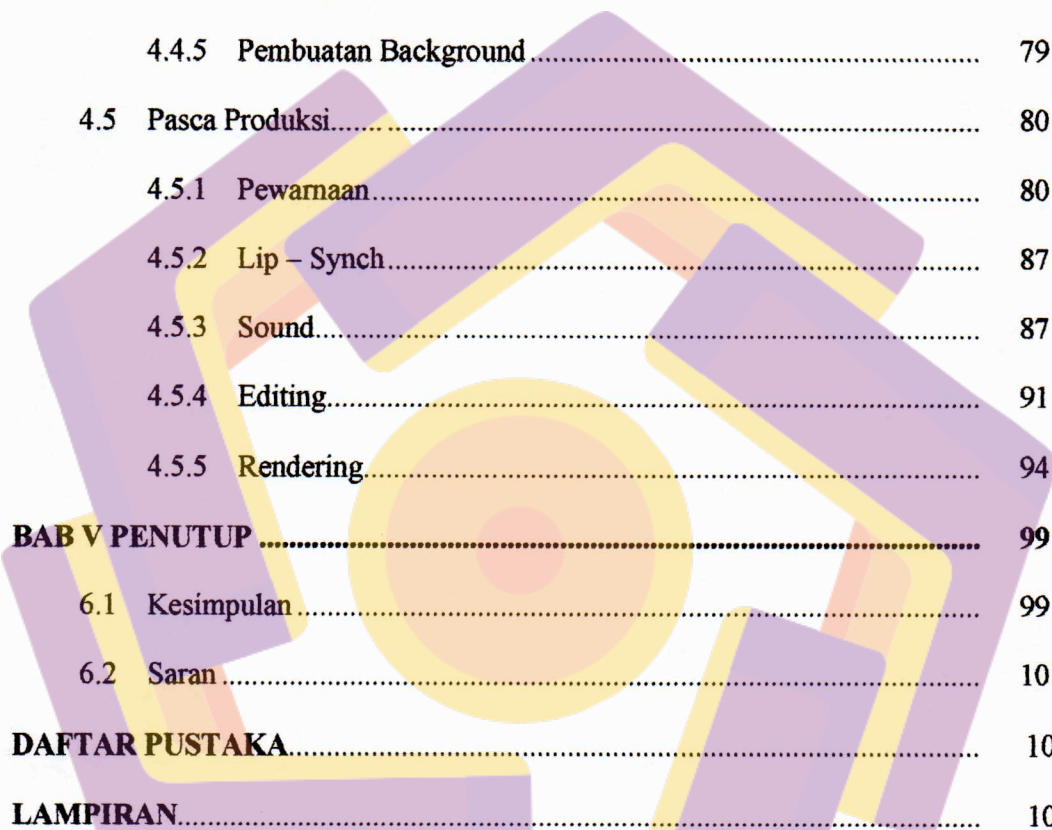
Irpan Irawan

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 Gambar.....	xiii
Daftar Tabel	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Metodologi Pengumpulan Data	6
1.6 Sistematika Laporan Penelitian	7
BAB II DASAR TEORI	9
2.1 Konsep Dasar Multimedia	9
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	9
2.1.2 Fungsi Efektif Multimedia.....	12

2.2	Konsep Dasar Animasi	14
2.2.1	Sejarah Animasi.....	14
2.2.2	Pengertian Animasi.....	16
2.2.3	Asal Mula Teknik Film Animasi	17
2.2.4	Prinsip-Prinsip Animasi.....	20
2.2.5	Penggunaan Film Animasi.....	23
2.2.6	Jenis - Jenis Animasi.....	23
2.3	Pewarnaan.....	25
2.4	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	26
2.5	Peralatan Dasar Membuat Film Kartun	29
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	31
2.6.1	Macromedia Flash 8.....	31
2.6.2	Cool Edit.....	33
2.6.3	Adobe Photoshop 7.....	35
2.6.3	Adobe After Effect 6.5.....	38
BAB III RANCANG BANGUN FILM KARTUN.....		39
3.1	Ide Cerita.....	39
3.2	Menentukan Idea.....	41
3.3	Menentukan Tema	42
3.4	Menentukan Logline.....	42
3.5	Sinopsis.....	43
3.6	Diagram Scene.....	47

3.7	Skenario (Script).....	50
3.8	Teknik Pengambilan Gambar	51
3.9	Analisis Biaya Manfaat.....	54
3.9.1	Komponen Biaya	54
3.9.2	Komponen Manfaat	55
3.10	Perhitungan Ritel CD.....	60
3.11	Analisis Kebutuhan Sistem.....	60
3.11.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	61
3.11.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	61
3.12	Character Development	62
BAB IV	PEMBAHASAN	67
4.1	Identifikasi Masalah.....	67
4.2	Merancang Konsep.....	67
4.3	Pra Produksi.....	68
4.3.1	Membuat Desain Karakter	68
4.3.1.1	Pendefinisian Karakter Berdasarkan Watak	68
4.3.1.2	Pendefinisian Karakter Berdasarkan Peran.....	69
4.3.1.3	Desain Standar Properti dan Vegetasi	71
4.3.1.4	Merancang Warna Tokoh Karakter	71
4.3.1.5	Merancang Standar Karakter	71
4.3.1.6	Membuat Layout.....	72
4.3.1.7	Membuat Storyboard	73



4.4	Produksi.....	74
4.4.1	Gambar Key (Key Animation)	74
4.4.2	Gambar Inbetween.....	75
4.4.3	Inker.....	76
4.4.4	Scaning.....	77
4.4.5	Pembuatan Background	79
4.5	Pasca Produksi.....	80
4.5.1	Pewarnaan.....	80
4.5.2	Lip – Synch.....	87
4.5.3	Sound.....	87
4.5.4	Editing.....	91
4.5.5	Rendering.....	94
BAB V PENUTUP		99
6.1	Kesimpulan.....	99
6.2	Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....		102
LAMPIRAN.....		103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Macromedia Flash.....	33
Gambar 2.2 Tampilan Cool Edit.....	34
Gambar 2.3 Tampilan layer kerja adobe photoshop.....	37
Gambar 2.4 Tampilan layer kerja adobe After Effect.....	38
Gambar 3.1 Diagram Scene Kisah Guru Dan Arwah.....	49
Gambar 3.2 Karakter Ardian.....	63
Gambar 3.3 Karakter Pak Guru.....	64
Gambar 3.4 Karakter Ibu Ardian.....	65
Gambar 3.5 Karakter pak bahar.....	66
Gambar 4.1 Karakter Utama.....	69
Gambar 4.2 Karakter Pendukung.....	70
Gambar 4.3 Karakter Figuran.....	70
Gambar 4.4 Standar karakter.....	72
Gambar 4.5 Layout.....	73
Gambar 4.6 Gerakan memukul.....	74
Gambar 4.7 Inbetween Unlimited.....	76
Gambar 4.8 Animasi Limited.....	76
Gambar 4.9 Pembutan background.....	80
Gambar 4.10 Import gambar.....	81
Gambar 4.11 Transform dan Align Tools.....	82
Gambar 4.12 Menampilkan Trace Bitmap.....	83
Gambar 4.13 Tampilan kotak trace bitmap.....	83

Gambar 4.14 Tampilan proses tracing.....	83
Gambar 4.15 Tampilan setelah proses tracing.....	84
Gambar 4.16 Tampilan pembuatan lines.....	85
Gambar 4.17 Tampilan menu untuk pemberian dan pemilihan warna.....	85
Gambar 4.18 Gambar yang telah diwarnai.....	86
Gambar 4.19 Gambar ekspresi gerakan mulut.....	87
Gambar 4.20 Menu Properties Perekaman Suara dari Mike.....	89
Gambar 4.21 Menu Kontrol Perekaman Suara dari Mike.....	90
Gambar 4.22 Interface adobe after effect.....	92
Gambar 4.23 Jendela Composition.....	93
Gambar 4.24 Tampilan render queue.....	95
Gambar 4.25 Jendela render setting.....	96
Gambar 4.26 Jendela module setting.....	97
Gambar 4.27 Proses akhir render.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pembagian Warna.....	25
Tabel 2.2 Sample Rate dan Kualitas.....	35
Tabel 3.1 Istilah-istilah yang dipakai dalam teknik pengambilan gambar....	52
Tabel 3.2 Rincian biaya.....	56
Table 3.3 Hasil analisis.....	60

