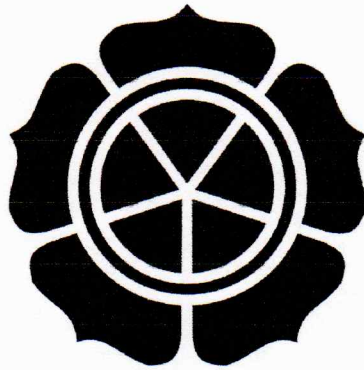


**PERANCANGAN FILM KARTUN EDUKASI
MENGENAL KATAK**

SKRIPSI



disusun oleh

Marsandy Fernandes Zeingo

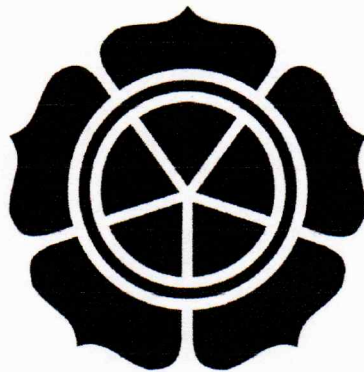
09.12.3932

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

**PERANCANGAN FILM KARTUN EDUKASI
MENGENAL KATAK**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Marsandy Fernandes Zeingo

09.12.3932

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN EDUKASI
MENGENAL KATAK**

yang disusun oleh

Marsandy Fernandes Zeingo

09.12.3932

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN EDUKASI
MENGENAL KATAK**

yang disusun oleh

Marsandy Fernandes Zeingo

09.12.3932

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302063

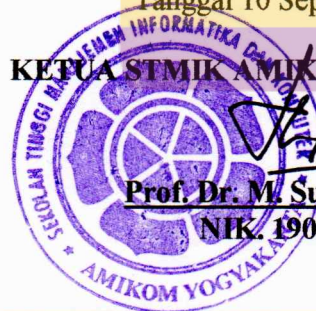
Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 September 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, 10 September 2015



Marsandy Fernandes Zeingo
NIM. 09.12.3932



MOTTO

- ✦ *"Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri."*
- ✦ *"Siapa yang kalah dengan senyum, dialah pemenangnya."*
- ✦ *"Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak."*
- ✦ *"Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah."*
- ✦ *"Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh."*
- ✦ *"Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang."*
- ✦ *Lebih baik terlambat daripada tidak wisuda sama sekali.*

PERSEMBAHAN

Tuhan Yesus Kristus. Terimakasih untuk berkat dan kasih karunia-Nya yang selalu baru setiap hari,yang telah memberikan kesempatan untuk membuat Skripsi ini tanpa halangan apapun hingga saya "LULUS".

Perjuangan merupakan pengalaman berharga yang dapat menjadikan kita manusia yang berkualitas.

Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua orang tua,kakak dan adik tercinta yang selalu mendukung serta nasihatnya yang menjadi jembatan perjalanan hidupku.



KATA PENGANTAR

Segala syukur dan puji hanya bagi Tuhan Yesus Kristus, oleh karena anugerah-Nya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Perancangan Film Kartun Edukasi Mengenal Katak”**, sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana komputer pada program studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Berhasilnya usaha penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. DR. M. Suyanto, MM, Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Amir Fatah Sofyan, ST,M.Kom, sebagai dosen pembimbing yang telah sabar dalam memberikan petunjuk, arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Ali Mustopa, M.Kom dan Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng.selaku dosen penguji di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
5. Bapak, ibu, kakak, dan adik tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan dan bantuan materiil serta pengorbanan yang tiada henti sehingga saya dapat menyelesaikan studi ini dan dapat memberikan yang terbaik.
6. Teman-teman semua atas kebersamaan dan bantuan yang berarti bagi penulis.



DAFTAR ISI

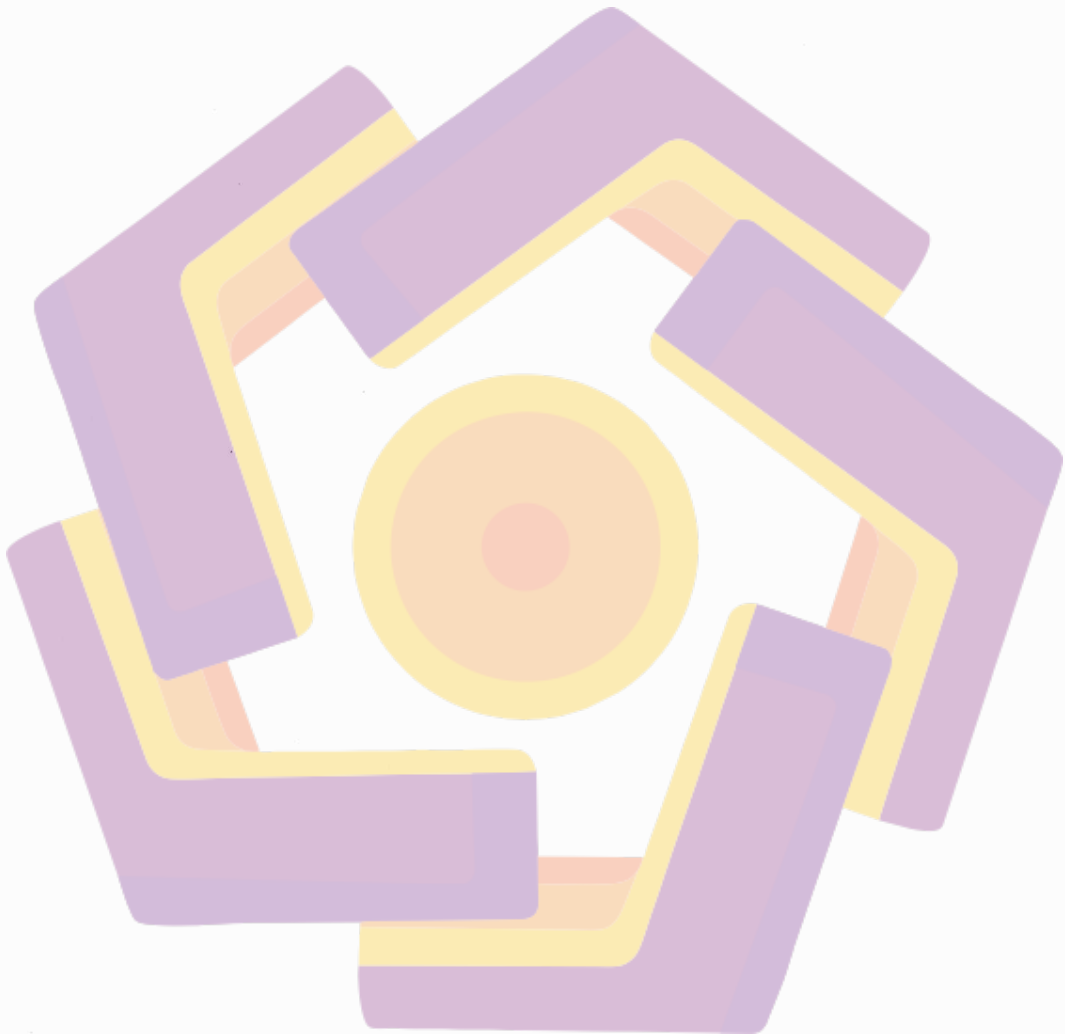
HALAMAN SAMPEL DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Definisi Animasi	7
2.1.1 Animasi Flash	8
2.1.2 Animasi Frame by Frame.....	9

2.2	Katak.....	10
2.2.1	Siklus Perkembangan Hidup Katak.....	10
2.3	Macam-macam Animasi.....	13
2.3.1	Prinsip Dasar Animasi.....	15
2.3.2	Teknik Dasar Animasi.....	21
2.4	Perkembangan Animasi di Indonesia.....	22
2.5	Film.....	23
2.5.1	Pengertian Film.....	23
2.5.2	Sejarah Animasi.....	24
2.5.3	Jenis Teknik Film Animasi.....	27
2.5.4	Perkembangan Film Animasi di Indonesia.....	28
2.6	Storyboard.....	31
2.7	Diagram Scene.....	31
2.8	Software yang digunakan.....	33
2.8.1	Adobe Flash CS3.....	33
2.8.2	Adobe Photoshop.....	34
2.9	Tahap Pembuatan Film Animasi 2D.....	36
2.9.1	Proses Pembuatan Animasi.....	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FIM KARTUN.....		39
3.1	Pra Produksi.....	39
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	39
3.1.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	39
3.1.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	40
3.1.1.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware).....	40
3.1.1.4	Analisis Kebutuhan Dasar Peralatan Pembuatan Film.....	42
3.2	Perancangan Film Animasi.....	43
3.2.1	Ide Cerita.....	43
3.2.2	Tema.....	44
3.2.3	Pembuatan Logline.....	44
3.2.4	Pembuatan Sinopsis.....	44
3.2.5	Pembuatan Diagram Scene.....	45

3.2.6 Perancangan Karakter.....	46
3.2.7 Naskah (Script/Screenplay).....	47
3.2.7.1 Pembuatan Storyboard.....	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	60
4.1 Produksi.....	60
4.1.1 Proses Pembuatan Karakter.....	60
4.1.1 Pembuatan Key Animation.....	61
4.1.2 In between Animation.....	61
4.1.3 Pembuatan Background.....	62
4.1.4 Coloring.....	62
4.1.5 Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe Flash CS3.....	64
4.2 Pasca Produksi.....	66
4.2.1 Dubbing.....	66
4.2.1.1 Merekam Suara.....	66
4.2.1.2 Mengurangi Noise.....	67
4.2.2 Finishing.....	68
4.2.4.1 Compositing.....	68
4.2.4.2 Rendering.....	69
BAB V PENUTUP.....	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rencana Penelitian.....	6
Tabel 3.1	Storyboard.....	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Perkembangan Katak	11
Gambar 2.2	Tampilan Awal Adobe Flash CS3	34
Gambar 2.3	Halaman Utama Adobe Photoshop.....	35
Gambar 3.1	Diagram Scene.....	46
Gambar 3.2	Karakter Katak	47
Gambar 4.1	Proses Pembuatan Karakter	60
Gambar 4.2	Key Animation K1 dan K2	61
Gambar 4.3	In between Animation.....	61
Gambar 4.4	Background.....	62
Gambar 4.5	Window Color.....	63
Gambar 4.6	Hasil Pewarnaan.....	63
Gambar 4.7	Document Properties.....	64
Gambar 4.8	Background dan Foreground.....	65
Gambar 4.9	Record.....	67
Gambar 4.10	Clean Up Audio	68
Gambar 4.11	Noise	68

INTISARI

Kartun pendidikan ini adalah salah satu contoh dari bentuk nyata dari sebuah karya cipta yang menggunakan bidang fasilitas aplikasi komputer multimedia dengan jalan mencoba untuk menggabungkan gambar, teks, audio, animasi, dan video sehingga untuk memodifikasi serangkaian gambar diam dengan seperti yang menjadi seolah-olah tindakan dan berbicara dan pengaturan bisa menjadi cerita menarik. Dengan kartun pendidikan tentang pengenalan katak, terutama untuk anak-anak sekolah dasar untuk belajar dan mengenal siklus hidup katak dan bagian tubuh. Proses pembuatan kartun dengan komputer pendidikan digunakan multimedia langkah analisis adalah sistem yang logis untuk penggambaran berorientasi.

Hal ini juga digunakan dalam sistem analisis pisikal menggambarkan penerapan pengolahan informasi dan struktur yang menjelaskan setiap langkah dalam menyelesaikan permasalahan dalam pengolahan data dan pemrograman dan pelaksanaan urutan sistem diterapkan mulai dari data mentah sampai data siap disajikan sehingga menjadi lebih jelas dan sistematis.

Pelaksanaan program dengan komputer multimedia dengan menggunakan Adobe Flash CS3 antarmuka aplikasi software dengan tampilan yang mudah digunakan, fitur deteksi otomatis adegan, film Cerdas, Smart suara, pratinjau layar penuh, latar belakang rendering, serta video dan fasilitas audio efek lengkap, membuat video editing lebih mudah dan menyenangkan.

Kata kunci: Kata kunci: buku tematik, analisis, multimedia, flash.

ABSTRACT

This educational cartoon is one example of real form of a copyright work that uses the facility field of computer applications multimedia with the road trying to combine images , text , audio , animation , and vidio so as to modify a series of still images with such that it becomes as if action and speak and arrangement can be a compelling story . With the educational cartoons about the introduction of frogs , especially for primary school children to learn and get to know the life cycle of the frog and body parts. The process of making cartoons with computer education used multimedia analysis steps are logical systems for oriented depiction .

It also is used in systems analysis pisikal illustrating the application of information processing and structure that explains each step in solving the problems in data processing and programming and execution of a sequence of system applied starting from the raw data until the data is ready presented so that it becomes more clear and systematic .

implementation of the program with a multimedia computer with using Adobe Flash CS3 application softwre interface with display that is easy to use , features automatic scene detection , Smart movie , Smart sound , full-screen preview , background rendering , as well as video and audio facilities complete effect , makes video editing easier and fun .

Keyword: *thematic books, analysis, multimedia,flash*