

**ANALISIS DAN PERANCANGAN
FILM KARTUN 3D
“THE BRAVE”**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

SURYANTO
NIM : 07.21.0336

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan skripsi dengan judul **ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN 3D “THE BRAVE”** ini disetujui dan di sahkan untuk memenuhi syarat kelulusan jenjang program Strata 1 (S1) Jurusan Teknik Informatika
STMIK AMIKOM Yogyakarta



Mengetahui,

Ketua STMIK AMIKOM



Prof. Dr. M. Suyanto, MM

Dosen Pembimbing

Hanif Al Fatta, M.Kom

HALAMAN BERITA ACARA

ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN 3D “THE BRAVE”

Skripsi ini telah di uji dan dipresentasikan dihadapan tim penguji pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 18 Februari 2009

Jam : 10.00 Wib

Tempat : Ruang Folder

Mengetahui,

Penguji I

Hanif Al Fatta, M. Kom

Penguji II

Bambang Sudaryatno, DRS, MM

Penguji III

Erik Hadi Saputra, S.Kom

MOTTO

"Jadikanlah sholat dan sabar sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusuk".

(Al-Baqarah 45)

"Temanmu yang sebenarnya adalah yang mempercayai mu, bukan yang pura-pura mempercayaimu". (HR. Muslim)

"it matters not how long we live, but how. (Yang paling penting bukan berapa lama kita hidup, tetapi bagaimana kita hidup)". (Sarkaspire)

"A good book is great friend. (Buku yang bermanfaat merupakan teman yang berarti)". (Sarkaspire)

"A fruitless life is a useless life. (Hidup yang tak menghasilkan apa-apa berarti hidup tiada guna)". (Sarkaspire)

"Lupakan Gaya, Pentingkan hasilnya". (Bobby Orr)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- Allah *SWT*, yang telah melimpahkan Rahmadnya sehingga Penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini
- *Ayah dan Ibu tercinta*
- *Bapak / Ibu dosen STMIK "AMIKOM" Yogyakarta*
- *Almamater kesayangan*
- *Perguruan Tinggi AMIK "AKMI" Baturaja*
- *Teman-teman Mahasiswa STMIK "AMIKOM" Yogyakarta*

Suryanto

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat Rahmad dan Hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul **Analisis dan Perancangan Film Kartun 3D “The Brave”**.

Skripsi ini disusun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana program studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis dalam hal ini mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik moral maupun spiritual, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang tercinta ini. Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua yayasan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan dan banyak bantuan dalam penyusunan Skripsi ini.
4. Segenap Dosen, Staff dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang telah banyak membantu.
5. Bapak Putu Putrayasa, selaku Ketua Yayasan Pendidikan Mitragama yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk meneruskan pendidikan di

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM”
Yogyakarta.

6. Perguruan Tinggi AMIK “AKMI” Baturaja yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melanjutkan studi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
7. Rekan-rekan Mahasiswa S1 Tranfer Teknik Informatika atas dukungan dan bantuannya.
8. Teman-temanku sekosan Defi Pujianto, Aries, Arief, Anto, Wahed dan juga Mas Wisnu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan. Untuk itu penulis mohon saran dan kritik dari rekan-rekan mahasiswa dan semua pembaca Skripsi ini yang sifatnya membangun.

Penulis mengharapkan Skripsi ini dapat dijadikan referensi serta bisa dikembangkan lebih jauh oleh adik-adik Mahasiswa dalam penyusunan Skripsi dimasa mendatang.

Yogyakarta, 10 Februari 2009

Suryanto

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Metode Pengumpulan Data.....	4
F. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II DASAR TEORI	7
A. Animasi.....	7
1. Sejarah Animasi.....	7
2. Sikap dan Asas Film Animasi.....	8
3. Asal Mula Teknik Film Animasi.....	10
4. Beberapa Jenis Teknik Film Animasi.....	11
5. Bentuk Film Animasi.....	18
6. Gaya Film Animasi.....	19
7. Penggunaan Film Animasi.....	21
8. Prinsip Film Animasi.....	22

9. Software Pembuat Animasi	28
10. Perkembangan Animasi Di Indonesia	29
B. Proses Pembuatan Film Animasi.	30
1. Pra Produksi.	30
2. Produksi.....	39
3. Pasca Produksi	40
C. Perangkat Lunak (Software) Yang Digunakan.	41
1. 3DS Max.....	41
2. Adobe Audition	47
3. Poser	52
4. Adobe After Effects	55
BAB III PRA PRODUKSI.....	63
A. Merancang Film Kartun	63
1. Menentukan Ide Cerita	63
2. Menentukan Tema Cerita	63
3. Membuat Logline	63
4. Membuat Sinopsis	64
5. Diagram Scene	68
6. Pembuatan Karakter	69
7. Mendefinisikan Karakter	71
8. Merancang Naskah	79
9. Merancang Storyboard	81
B. Analisis Biaya Manfaat.....	84
1. Komponen Biaya	84
2. Komponen Manfaat	85
3. Metode Analisis Biaya dan Manfaat	86

4. Rincian Biaya Perangkat Keras (Hardware)	88
5. Rincian Biaya Perangkat Lunak (Software)	89
6. Rincian Pembuatan VCD	90
7. Rincian Manfaat	90
BAB IV PRODUKSI	96
A. Membuat Karakter Dengan Poser	96
1. Memilih Figure	97
2. Modifikasi Wajah (Face)	99
3. Merancang Muka Dari Foto	102
4. Memberikan Material	106
5. Memberi Pakaian	109
6. Memberi Rambut	111
7. Menganimasikan Figure	115
8. Mengeset Figure Berbicara	117
9. Menjadikan File AVI	121
10. Ekspor ke 3DS Max	122
11. Impor Dari 3DS Max	125
B. Modeling Dengan 3DS Max 9	127
1. Animasi Text dan Particle	127
2. Lingkaran Api dan Supernova	138
BAB V PASCA PRODUKSI	146
A. Editing	146
B. Dubbing	154
BAB VI PENUTUP	160
A. Kesimpulan	160
B. Saran	162
DAFTAR PUSTAKA	163

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. SKEMA DIAGRAM SCENE	31
Gambar 2.2. MENGENAL INTERFACE 3 DS MAX 8	42
Gambar 2.3. MENGGUNAKAN MENU BAR	43
Gambar 2.4. MAIN TOOLBAR	43
Gambar 2. 5. LABEL VIEWPORT DAN WORL SPACE TRIPOD	44
Gambar 2.6. COMMAND PANEL.....	45
Gambar 2.7. STATUS BAR.....	46
Gambar 2.8. ANIMATION CONTROL	47
Gambar 2.9. VIEWPORT NAVIGATION CONTROL	47
Gambar 2.10. EDIT VIEW	48
Gambar 2.11. MULTITRACK VIEW	49
Gambar 2.12. ZOOMING	50
Gambar 2.13. SCROLLING.....	51
Gambar 2.14. LEMBAR KERJA POSER	53
Gambar 2.17. LAYOUT JENDELA KERJA ADOBE AFTER EFFECTS	55
Gambar 2.18. LAYOUT JENDELA PROJECT	56
Gambar 2.19. LAYOUT JENDELA COMPOSITION	57
Gambar 2.20. LAYOUT JENDELA TIMELINE	57
Gambar 2.21. LAYOUT JENDELA EFFECTS DAN PRESETS	58
Gambar 2.22. LAYOUT JENDELA AUDIO	58
Gambar 2.23. LAYOUT JENDELA TOOL	59
Gambar 2.24. LAYOUT JENDELA INFO.....	61
Gambar 2.25. LAYOUT JENDELA TIME CONTROL	61
Gambar 2.26. LAYOUT JENDELA INFO	62
Gambar 3.1. DIAGRAM SCENE	68
Gambar 3.2. KARAKTER PETRIK	75
Gambar 3.3. KARAKTER DIEGO.....	76
Gambar 3.4. KARAKTER PROF. GENRY	77

Gambar 3.5. KARAKTER MR. BENDO	78
Gambar 3.6. STORYBOARD	83
Gambar 4.1. DETAIL ELEMEN FIGURE MANUSIA	96
Gambar 4.2. POSISI KLIK MENAMPILKAN DAFTAR DETAIL ELEMEN...	97
Gambar 4.3. LEMBAR KERJA POSER	97
Gambar 4.4. FIGURE PADA LIBRARY	98
Gambar 4.5. MEMILIH FIGURE	98
Gambar 4.6. FACE CAME DAN TEXTURE SHADED	99
Gambar 4.7. TAB FACE	100
Gambar 4.8. MEMBUAT WAJAH TUA	100
Gambar 4.9. MEMBUAT BIBIR TERSENYUM	101
Gambar 4.10. TAB POSE	101
Gambar 4.11. MEMILIH EXPRESI DARI LIBRARY	102
Gambar 4.12. FACE CAME	102
Gambar 4.13. ROOM FACE	103
Gambar 4.14. TITIK CONTROL DEKAT MATA	103
Gambar 4.15. TITIK CONTROL DEKAT MULUT	104
Gambar 4.16. LOKASI TOMBOL FOLDER	104
Gambar 4.17. TITIK KONTROL DEKAT TELINGA	104
Gambar 4.18. TITIK CONTROL DEKAT DAGU	105
Gambar 4.19. APPLY TO FIGURE	105
Gambar 4.20. PERUBAHAN WAJAH PADA POSE	106
Gambar 4.21. HASIL RENDER	106
Gambar 4.22. SELECT MATERIAL	107
Gambar 4.23. MEMILIH ELEMEN FIGURE	107
Gambar 4.24. MENGGANTI WARNA BAGIAN MATA	108
Gambar 4.25. BAGIAN MATA YANG BERUBAH WARNA	108
Gambar 4.26. MENERAPKAN MATERIAL	109
Gambar 4.27. MEMILIH AKSESORIS	109
Gambar 4.28. MENERAPKAN PAKAIAN	110
Gambar 4.29. CONFORM TO	110

Gambar 4.30. FIGURE LENGKAP DENGAN AKSESORIS	111
Gambar 4.31. MENGHAPUS BAGIAN RAMBUT	112
Gambar 4.32. PENGATURAN RAMBUT.....	112
Gambar 4.33. MERENDER RAMBUT	112
Gambar 4.34. TAB HAIR	113
Gambar 4.35. TRACKBALL	113
Gambar 4.36. MEMBERI NAMA RAMBUT	114
Gambar 4.37. GROUP EDITING	114
Gambar 4.38. MEMILIH AREA RAMBUT	114
Gambar 4.39. MODIFIKASI RAMBUT	115
Gambar 4.40. ANIMATION CONTROL	115
Gambar 4.41. GESER FRAME.....	116
Gambar 4.42. WALK DESIGNER	116
Gambar 4.43. BLEND STYLES DAN TWEAKS.....	117
Gambar 4.44. FIGURE BERJALAN	117
Gambar 4.45. IMPORT AUDIO	118
Gambar 4.46. GRAPH	119
Gambar 4.47. JENDELA EDITOR.....	120
Gambar 4.48. MENGGESER NILAI MOUTH O	120
Gambar 4.49. JENDELA MAKE MOVIE.....	121
Gambar 4.50. MENYIMPAN FILE AVI.....	121
Gambar 4.51. VIDEO COMPRESSION.....	122
Gambar 4.52. EXPORT FILE	122
Gambar 4.53. EXPORT RANGE.....	123
Gambar 4.54. HIERARCY SELECTION.....	123
Gambar 4.55. FILE NAME	124
Gambar 4.56. 3DS EXPORT SETTING.....	124
Gambar 4.57. IMPORT FILE KE 3DS MAX.....	124
Gambar 4.58. HASIL IMPORT	125
Gambar 4.59. MENGEXPORT FILE 3DS MAX.....	126
Gambar 4.60. SELECT FILE TO EXPORT	126

Gambar 4.61. HASIL IMPORT DARI 3DS MAX PADA POSER.....	127
Gambar 4.62. MEMBUAT TEXT	127
Gambar 4.63. COMMAND PANEL.....	128
Gambar 4.64. CREATE TEXT	128
Gambar 4.65. MODIFY	129
Gambar 4.66. BEVEL VALUES	129
Gambar 4.67. MEMBERI WARNA TEXT	130
Gambar 4.68. OBJEK COLOR.....	130
Gambar 4.69. PERUBAHAN WARNA TEXT	130
Gambar 4.70. VIEWPORT PERSPECTIVE	131
Gambar 4.71. TIME CONFIGURATION	131
Gambar 4.72. AUTO KEY.....	132
Gambar 4.73. MENGGESER TEXT	132
Gambar 4.74. MENGGESER TIME SLIDER.....	133
Gambar 4.75. MENGGESER POSISI OBJEK PADA FRAME	133
Gambar 4.76. MEMBUAT PLANE.....	134
Gambar 4.77. MENGGESER PLANE.....	134
Gambar 4.78. PARTICLE SYSTEM.....	135
Gambar 4.79. MODIFY PARRAY.....	135
Gambar 4.80. RENDER HASIL MODEFY PARRAY	136
Gambar 4.81. RENDER SCANE.....	136
Gambar 4.82. RENDER OUTPUT	137
Gambar 4.83. EXTENDED PRIMITIVES	138
Gambar 4.84. MATERIAL EDITOR.....	138
Gambar 4.85. BLINN BASIC PARAMETERS.....	139
Gambar 4.86. NOISE PARAMETERS.....	139
Gambar 4.87. JENDELA MAPS.....	140
Gambar 4.88. OBJEK RING WAVE YANG DIBERI MATERIAL	140
Gambar 4.89. MENGGUNAKAN PARTIKEL PARRAY	141
Gambar 4.90. OBJECT PROPERTIES.....	142
Gambar 4.91. JENDELA VIDEO POST	142

Gambar 4.92. ADD SCENE EVENT.....	142
Gambar 4.93. ADD IMAGE FILTER EVENT.....	143
Gambar 4.94. LENS EFFECT FLARE.....	143
Gambar 4.95. ADD IMAGE OUPUT EVENT.....	144
Gambar 4.96. ADD IMAGE OUTPUT EVENT.....	144
Gambar 4.97. EXSCUTE VIDEO POST.....	145
Gambar 5.1. JENDELA COMPOSITION.....	146
Gambar 5.2. IMPORT FILE.....	147
Gambar 5.3. DRAG DARI JENDELA COMPOSITION KE TIMELINE.....	147
Gambar 5.4. MENGATUR POSISI VIDEO.....	148
Gambar 5.5. MENAMBAHKAN TEXT.....	148
Gambar 5.6. PENGATURAN FONT.....	149
Gambar 5.7. MENGATUR POSISI LAYER.....	149
Gambar 5.8. MEMBERI EFFECT.....	150
Gambar 5.9. PENGATURAN EFFECT.....	150
Gambar 5.10. GO TO TIME.....	151
Gambar 5.11. JENDELA TIMELINE.....	151
Gambar 5.12. PERUBAHAN BLUR.....	152
Gambar 5.13. EXPORT FILE.....	152
Gambar 5.14. AVI SETTINGS.....	153
Gambar 5.15. LINGKUNGAN KERJA ADOBE AUDITION.....	155
Gambar 5.16. EDIT VIEW.....	155
Gambar 5.17. NEW WAFEFORM.....	155
Gambar 5.18. MENU EFFECT.....	156
Gambar 5.19. MENGAHAPUS BAGIAN SUARA.....	156
Gambar 5.20. ZOOM TRACK.....	157
Gambar 5.21. INSERT VIDEO.....	157
Gambar 5.22. HASIL VIDEO YANG DI INSERT.....	158
Gambar 5.23. MELIHAT HASIL EDITAN.....	158
Gambar 5.24. MENGATUR TINGGI RENDAH SUARA.....	159
Gambar 5.25. EXPORT FILE.....	159

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 ISTILAH-ISTILAH DALAM PEMBUATAN NASKAH DAN STORYBOARD	33
Tabel 3.1. RINCIAN BIAYA DAN MANFAAT	91
Tabel 3.2. KEPUTUSAN HASIL ANALISIS BIAYA-MANFAAT	95

