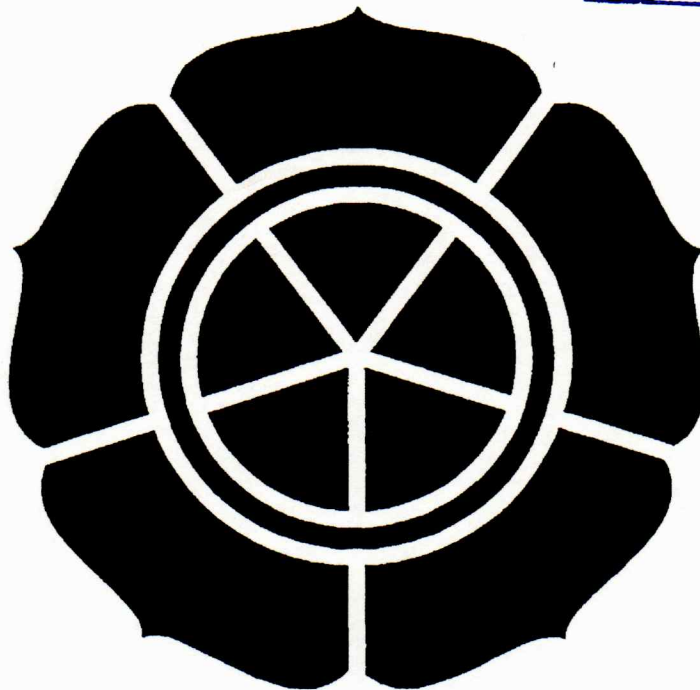


**PEMBUATAN FILM KARTUN “NINDO”
DENGAN TEKNIK 2D HYBRID ANIMATION**

SKRIPSI



Disusun Oleh :
Rahmat Madya Prajatama
04.11.0544

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMik AMIKOM YOGYAKARTA**

2008

HALAMAN PENGESAHAN

Pembuatan Film Kartun "NINDO" Dengan Teknik 2D Hybrid Animation

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1

Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika

dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta



Diajukan Oleh :

Rahmat Madya Prajatama

04.11.0544

Telah Diperiksa dan Disetujui



Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

(Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Amir Fatah Sofyan, ST)

HALAMAN PENGUJI

Pembuatan Film Kartun "NINDO" Dengan Teknik 2D Hybrid Animation

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1
Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika
dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta

Telah dipresentasikan dan dipertahankan di depan Tim Penguji, pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 16 Mei 2008
Jam : 10.40 WIB
Tempat : Ruang Pixel
STMIK AMIKOM Yogyakarta



Tim Penguji

Tanda Tangan

1. M. Rudyanto Arief, MT.

A handwritten signature in black ink, written over a dotted line.

2. Hanif Al Fatta, M.Kom.

A handwritten signature in black ink, written over a dotted line.

3. Amir Fatah Sofyan, ST.

A handwritten signature in black ink, written over a dotted line.

MOTTO

“Barang siapa yang suka memberikan ilmu pada orang lain dengan iktlas, maka Allah akan mewarisi kepada-Nya beberapa ilmu yang belum diketahui”

“Berlombalah untuk berbuat kebaikan, sesungguhnya Allah Maha pengasih dan Maha penyayang dan disediakan Surga Bagimu yang selalu bertaqwa kepada-Nya”

“Jagalah bumimu untuk keselamatanmu”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulisan skripsi ini penulis persembahkan kepada :

- Ayah dan Bunda tercinta.
- Teman-teman yang ingin mengembangkan kemampuannya dalam membuat film kartun.
- Kampus tercinta STMIK AMIKOM Yogyakarta.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan skripsi ini.

Penulisan laporan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan dalam menempuh jenjang pendidikan Stratra-1 jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Terselesainya laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr.M. Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis.
3. Kepada Penguji yang telah berkenan memberikan waktunya, untuk menguji kemampuan yang penulis miliki.
4. Kedua Orang Tua yang telah membimbing dan memberikan dukungan materi maupun spiritual.

5. Kepada teman-teman dan semua pihak yang telah memberikan dukungan dan membantu saya hingga selesainya penyusunan Laporan Skripsi ini dengan lancar.

Penulis menyadari kodratnya sebagai seorang manusia yang tak luput dari kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan Laporan Skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca yang budiman.

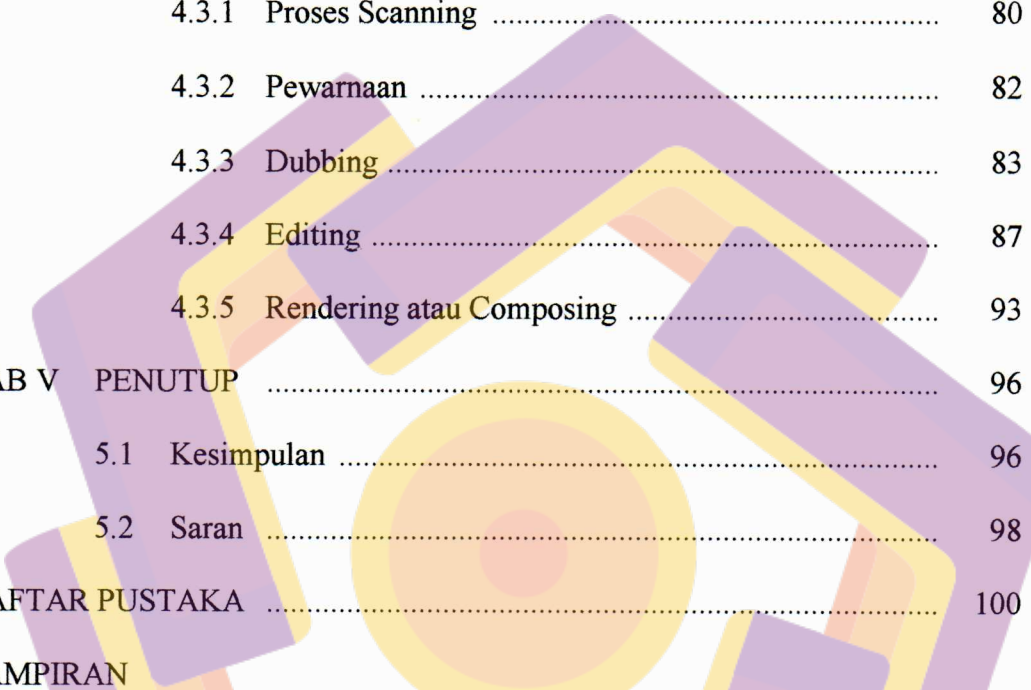
Demikian Laporan Skripsi ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan lembaga STIMIK AMIKOM Yogyakarta. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan dan kerjasamanya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud Dan Tujuan	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
1.7 Jadwal Perencanaan Kegiatan	7
BAB II DASAR TEORI	8
2.1 Pengertian Multimedia	8
2.1.1 Teks (<i>Text</i>)	9
2.1.2 Suara (<i>Audio</i>)	9

2.1.3	Gambar (<i>Image</i>)	10
2.1.4	Video	11
2.1.5	Animasi (<i>Animation</i>)	11
2.2	Pengertian Animasi	12
2.3	Sejarah Animasi	13
2.4	Prinsip-prinsip Animasi	16
2.5	Teknik Pembuatan Animasi	18
2.5.1	Stop Motion Animation	19
2.5.2	2D Hybrid Animation	19
2.5.3	2D Digital Animation	20
2.6	Peralatan Dasar Pembuatan Film Kartun	20
2.7	Pewarnaan	23
2.8	Sistem Pertelevisionian Dunia	25
2.9	Tahapan Pembuatan Film Kartun	27
2.10	Perangkat Lunak Yang Digunakan	28
2.10.1	Macromedia Flash MX 2004	28
2.10.2	Adobe Photoshop CS2	32
2.10.3	Adobe Audition 1.5	38
2.10.4	Adobe After Effect 6.5	41
BAB III	PERANCANGAN FILM KARTUN	44
3.1	Idea	45
3.2	Tema	45
3.3	Menulis Logline	46

3.4	Sinopsis	46
3.5	Diagram Scene	50
3.6	Screenplay/Script	52
3.7	Character Development	53
3.8	Analisis Kebutuhan Sistem	57
3.8.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	58
3.8.2	Kebutuhan Perangkat lunak (<i>Software</i>)	59
3.8.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	60
3.8.4	Kebutuhan Peralatan Dasar Pembuatan Film Kartun.	63
3.9	Analisis Biaya Dan Manfaat	63
3.9.1	Komponen Biaya	64
3.9.2	Komponen Manfaat	64
3.9.3	Komponen Analisis Biaya Dan Manfaat	67
BAB IV	PEMBAHASAN	70
4.1	Pra Produksi	70
4.1.1	Standar Karakter	70
4.1.2	Standar Warna Karakter	71
4.1.3	Standar Properti	72
4.1.4	Membuat Layout	73
4.1.5	Storyboard	74
4.2	Produksi	75
4.2.1	Membuat Gambar Key	75
4.2.2	Menentukan Timing	76



4.2.3	Membuat Gambar Inbetween	76
4.2.4	Pembuatan Background	78
4.2.5	Proses Inker (Cleaning)	79
4.3	Post Produksi	80
4.3.1	Proses Scanning	80
4.3.2	Pewarnaan	82
4.3.3	Dubbing	83
4.3.4	Editing	87
4.3.5	Rendering atau Composing	93
BAB V	PENUTUP	96
5.1	Kesimpulan	96
5.2	Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen-elemen Multimedia	8
Gambar 2.2	a. Awal Mickey Mouse b. Evolusi Mickey Mouse	9
Gambar 2.3	Alat Penjepit Kertas Gambar	21
Gambar 2.4	Meja Gambar (Tracing Table)	22
Gambar 2.5	Diagram Warna	25
Gambar 2.6	Bagian Tahapan Pembuatan Film Kartun	27
Gambar 2.7	Lingkungan Kerja Macromedia Flash MX 2004	29
Gambar 2.8	Lingkungan Kerja Adobe Photoshop CS2	35
Gambar 2.9	Tampilan Edit View	39
Gambar 2.10	Tampilan Multitrack View	39
Gambar 2.11	Tampilan CD Project View	40
Gambar 2.12	Lembar Kerja Adobe After Effect 6.5	42
Gambar 3.1	Diagram Scane	50
Gambar 3.2	Diagram Scane Film Nindo	51
Gambar 3.3	Sketsa Nindo	54
Gambar 3.4	Guru Basari Dengan Warna	55
Gambar 3.5	SketsaNinji (Biru muda) dan Nijai (Hijau) dengan Warna	56
Gambar 3.6	Sketsa Guru Hamunra dengan Warna	57
Gambar 4.1	Standar Karakter Nindo	70
Gambar 4.2	Standar Karakter Film Nindo	71
Gambar 4.3	Standar Karakter Warna	72

Gambar 4.4	Contoh Standar Properti	73
Gambar 4.5	Layout dari Film Nindo	73
Gambar 4.6	Story Board Film Nindo	75
Gambar 4.7	Posisi Key Awal dan Akhir	76
Gambar 4.8	Contoh Unlimited	77
Gambar 4.9	Contoh Limited	78
Gambar 4.10	Background (Kiri) dan Foreground (Kanan)	79
Gambar 4.11	Setelah Penggabungan	79
Gambar 4.12	Perwarnaan Dalam Film Nindo	80
Gambar 4.13	New Waveform Dialog	84
Gambar 4.14	Transport Button	85
Gambar 4.15	Kotak Dialog Save As	85
Gambar 4.16	Menyeleksi Noise	86
Gambar 4.17	Jendela Noise Reduction	87
Gambar 4.18	Document Properties	88
Gambar 4.19	Pengaturan Posisi	89
Gambar 4.20	Jendela Composition	91
Gambar 4.21	Jendela Import File	91
Gambar 4.22	Tampilan Keyframe Dalam Timeline	92
Gambar 4.23	Tampilan Key Effect Rain	92
Gambar 4.24	Jendela Rinder Queue	93
Gambar 4.25	Jendela Render Setting	94
Gambar 4.26	Jendela Output Setting	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jadwal Perencanaan Kegiatan	7
Table 2.1	Warna Primer dan Sekunder.....	24
Table 2.2	Perbandingan Warna Panas dan dingin	24
Table 3.1	Kebutuhan Hardware	58
Table 3.2	Kebutuhan Software	59
Table 3.3	Kebutuhan Peralatan	63
Table 3.4	Rincian Biaya dan Manfaat	66
Table 3.5	Kelayakan	69

