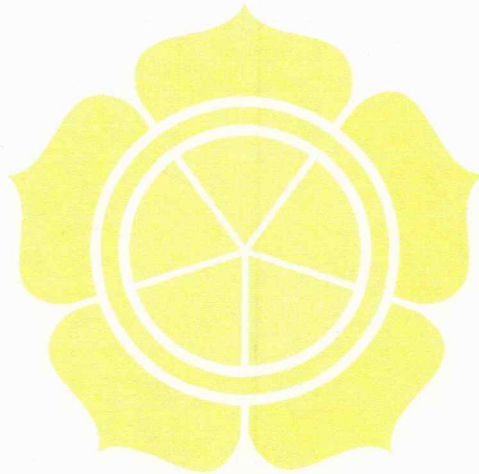


ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN

'CHIBI KYO'

Skripsi



Disusun Oleh :

WIENDY HIKA PERESTISEP

04.11.0442

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA (S1)

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“AMIKOM”

YOGYAKARTA

2008

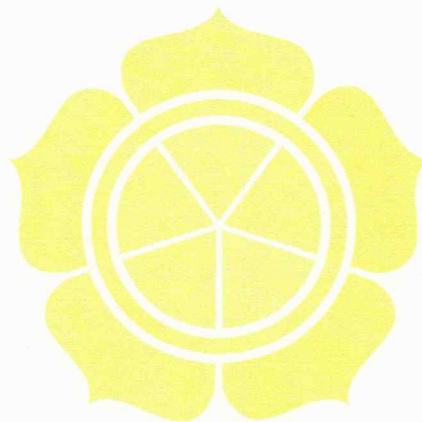
ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN

‘CHIBI KYO’

Skripsi

Disusun Sebagai Persyaratan Kelulusan Jenjang Sarjana S1

Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta



Disusun Oleh :

WIENDY HIKA PERESTISEP

04.11.0442

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA (S1)

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“AMIKOM”

YOGYAKARTA

2008

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan skripsi ini disusun sebagai persyaratan kelulusan guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom) jenjang Strata 1 jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer "STIMIK AMIKOM" Yogyakarta, dengan judul:

ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN

"CHIBI KYO"

Disetujui dan disahkan oleh:

Ketua

STMIK AMIKOM Yogyakarta

Dosen Pembimbing



Dr. M. Suyanto, MM

A handwritten signature in black ink, which appears to be "Hanif Al Fatta", written in a cursive style.

Hanif Al Fatta, M.Kom

HALAMAN PENGUJIAN

Skripsi ini telah dipresentasikan dan disetujui tim penguji Skripsi Strata 1 Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, atas mahasiswa dengan :

Nama : Wiendy Hika Perestisep

NIM : 04.11.0442


Hari : Senin

Tanggal : 23 Juni 2008

Jam : 10.00 WIB

Ruang : NETWORK

Penguji I


Emha Taufiq Luthfi, ST

Penguji II


Ema Utami, S.Si, M.Kom

Penguji III


Hanif Al Fatta, M.Kom

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan untuk orang-orang yang kucintai dan mencintai diriku

- Bapak dan Ibuku tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung baik secara moril maupun materil. Terima kasih untuk kasih dan sayang yang telah engkau berikan untuk ananda selama ini.
- Adikku Via dan Adi, terimakasih atas dukungan kalian selama ini. Kakak sangat sayang kalian.
- Kakek dan Nenek, om Top dan bulek Ana, om Hendro, om Arif, bulek Hartini terima kasih atas doa dan supportnya.
- Friska Nia Kinasih orang yang paling special dalam hidupku, terima kasih atas dukungan, cinta, kasih dan sayang yang kau berikan selama ini. Pokoknya "Your is my Inspiration".
- Semua anak-anak THRAGOX, terimakasih udah jadi sahabat-sahabat yang asik dan paling kompak. Ayo kita jalan-jalan seperti dulu lagi, mari kita jelajahi pulau jawa!!!!.
- Temen-temen kos Harmoni, Nazib (jelodonk), Giri (Garindul), Permana (Gendut), Jono (Bang Jhon), Arko (Botak), trim's udah jadi

sodaraku dijogja, buat ibu kost yang caem thank's berat udah bolehin aku telat bayar kost tiap bulan???

- ➔ Temen-temen S1 TI A'04, yang sudah atau belum wisuda kenangan bersama kalian takkan terlupakan, "Thank's Guy", and yang udah pada kepengen cepet kawin g' usah nunggu aku!!!.



MOTTO

- ☑ *Ucapkan salam dan awali semuanya dengan Basmallah.*
- ☑ *Hidup adalah anugrah terindah dan hanya satu kali, maka jangan sia-siakan hidup kita, "Say No To Drugs".*
- ☑ *Jalani hidupmu step by step dan jangan kamu pakasakan untuk hal yang kamu tidak sanggup jalani sekaligus, biarkan seperti air mengalir tetapi punya tujuan pasti. "Hidup santai tapi masa depan cerah".*
- ☑ *Hidup bagi lampu pijar yang membagi rata sinarnya, walaupun terkadang menjadi lilin yang terbakar.*
- ☑ *Teruslah melihat kedepan karena tantangan telah menanti, dan jangan tengok kebelakang karena semua hanya sebuah kenangan.*
- ☑ *Surga di telapak kaki Ibu, siramilah dengan air cinta.*
- ☑ *Restu orang tua adalah doa yang paling manjur.*
- ☑ *Man Jadda Wajadda*

"Barang siapa bersungguh-sungguh maka ia akan mendapatkannya"

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul :
“ ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN CHIBI KYO”.

Penyusunan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Penulis berharap agar laporan Skripsi ini bisa memberikan gambaran dan acuan yang nyata bagi pembaca mengenai bagaimana memproduksi film kartun dengan biaya relative lebih murah.

Sebagai ucapan rasa syukur dan terimakasih yang tak terhingga, karena keberhasilan penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan dan dorongan serta bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu Penyusun Mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

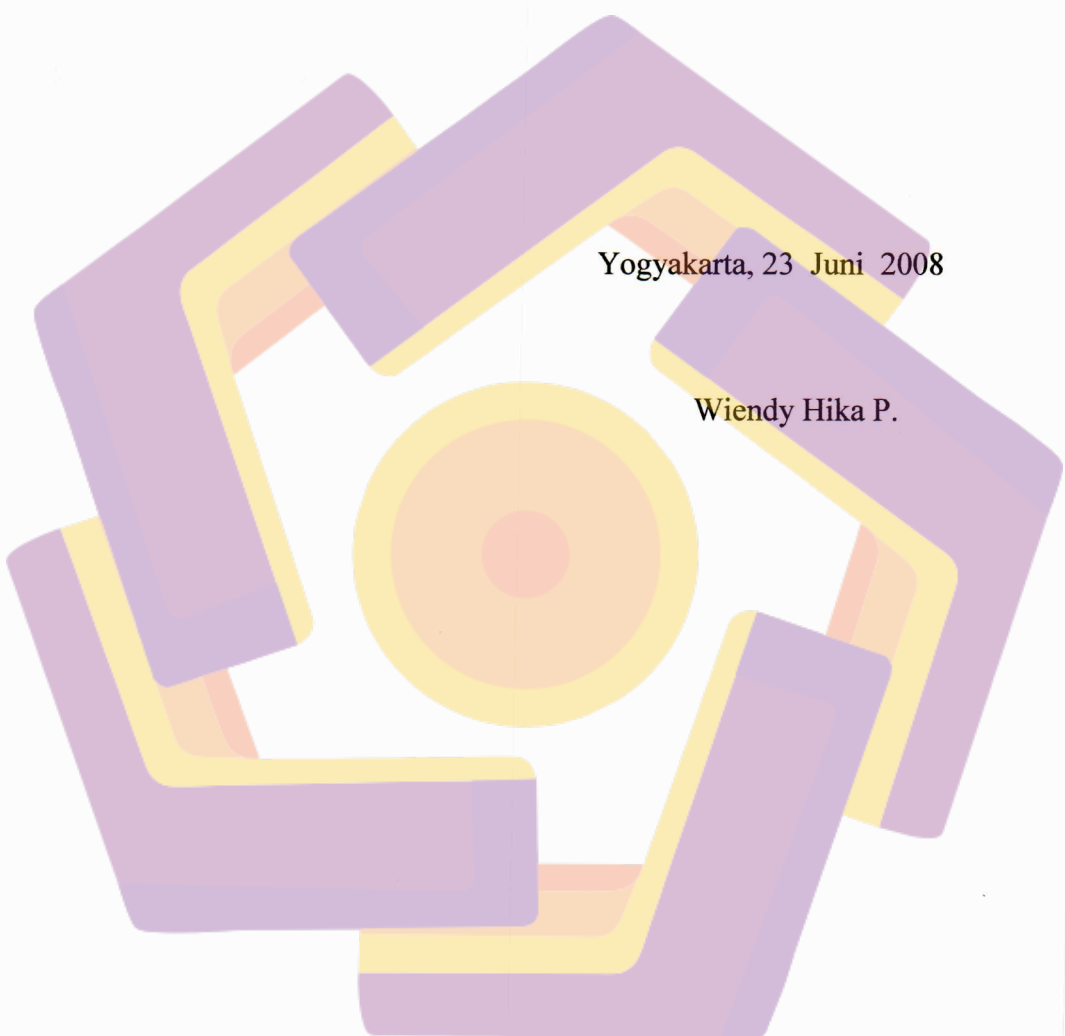
1. Bapak Drs. M. Suyanto selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM “ Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera M.Kom selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK “ AMIKOM “ Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penulisan Laporan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu dosen STMIK “ AMIKOM “ Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk penulis, serta staf dan karyawan bagian jurusan Teknik Informatika yang telah membantu penulis mendapatkan surat izin untuk penulisan laporan skripsi ini.
5. Bapak Ifraweri, terimakasih atas ilmu-ilmunya dalam perkuliahan Perancangan Film Kartun.
6. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa bagi penulis.
7. Semua keluargaku di Lampung dan di Jogja, terimakasih atas supportnya.
8. ZEROSITH PICTURES, terutama mas Aryo, mbak Dian, Mas Ujel, mas Osep, mas Kelik, pokoknya semua kru-kru produksi thank's a lot.
9. Temen-temen di AMIKOM terutama S1 TI A' 04, ayo semangat!!
10. Anak-anak KOMA dan Art Film School dimana pun kalian berada, ayo tingkatkan kreatifitas kalian.
11. Penghuni kos Harmoni semuanya, terimakasih atas keributannya, pokoknya kompak, You all is my brother.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis selama penyusunan laporan skripsi.

Penyusun menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari isi, bahasa maupun dari cara penyajiannya, oleh karena itu kritik dan saran dari berbagai pihak sangat penulis harapkan melalui alamat Wenoy_Prince@yahoo.com.

Penyusun mengharapkan semoga penyusunan laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipakai sebagai bahan referensi yang memberikan wawasan luas dalam bidang perancangan animasi film kartun.

Wassalamu'alaikum wr. wb.



Yogyakarta, 23 Juni 2008

Wiendy Hika P.

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR DIAGRAM	xx
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 . Latar Belakang Masalah	1
1.2 . Rumusan Masalah	2
1.3 . Batasan Masalah	2
1.4 . Tujuan Penelitian	3
1.5 . Metode Pengumpulan Data	4
1.6 . Sistematika Penulisan	5
1.7 . Rencana Kegiatan	6

BAB II. DASAR TEORI	8
2.1. Penertian Animasi	8
2.2. Konsep Dasar Animasi	9
2.3. Macam-macam Animasi	10
2.4. Prinsip-prinsip Animasi	13
2.5. Metode Untuk Mengontrol Animasi	16
2.6. Transmisi Animasi	17
2.7. Tipe Kartun	17
2.8. Animasi Jepang	19
2.9. Langkah Pengembangan Film Kartun	21
2.10. Analisis Sistem	29
2.11. Perangkat Lunak Yang Digunakan	36
BAB III. PRA PRODUKSI	54
3.1. Menentukan Ide Cerita	54
3.2. Menentukan Tema Cerita	58
3.3. Membuat Logline	58
3.4. Membuat Sinopsis	59
3.5. Merancang Diagram Scene	62
3.6. Pengembangan Karakter (Character Development)	63
3.7. Melakukan Riset (Research)	67
3.8. Membuat Naskah Cerita	71
3.9. Skenario (Script)	72



3.10. Membuat Standar Karakter Tokoh	80
3.11. Merancang Desain Tokoh	81
3.12. Merancang Warna Tokoh-tokoh	84
3.13. Membuat Desain Standar Properti dan Vegetasi	84
3.14. Membuat Storyboard	85
BAB IV. PRODUKSI	94
4.1. Drawing	94
4.1.1. Pembuatan Gambar Key	99
4.1.2. Membuat Timing	101
4.1.3. Membuat Gambar Inbetween	103
4.1.4. Active Animation dan Limited Animation	108
4.1.5. Cleaning (Inker)	109
4.1.6. Membuat Background	109
4.2. Scanning	111
4.3. Editing	113
4.3.1. Editing Animasi dengan Macromedia Flash MX	113
4.3.2. Pengertian Timeline, Keyframe, dan Layer	116
4.3.3. Proses Animasi	117
4.3.4. Penggunaan Tool	117
4.3.5. Trace Bitmap	118
4.3.6. Coloring	119
4.3.7. Penyusunan Animasi Sederhana	128

BAB V. PASCA PRODUKSI	133
5.1. Pengisian Suara (Dubbing)	133
5.1.1. Adobe Audition 1.5	135
5.1.2. Merekam Suara/Proses Dubbing	136
5.1.3. Mengurangi Noise	137
5.1.4. Menambah/Mengurangi Volume	139
5.1.5. Menambah Efek Suara	140
5.2. Music/Sound Effect	141
5.3. Title	144
5.3.1. Subtitle	144
5.3.2. Credit Title	145
5.4. Finishing	146
5.4.1. Compositing	146
5.4.2. Membuat Animasi Sederhana	148
5.4.3. Rendering	153
5.4.4. Konversi ke DVD/VCD	162
5.4.5. Cover Design dan Packaging	163
BAB VI. PENUTUP	165
6.1. Kesimpulan	165
6.2. Saran	167
DAFTAR PUSTAKA	?
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

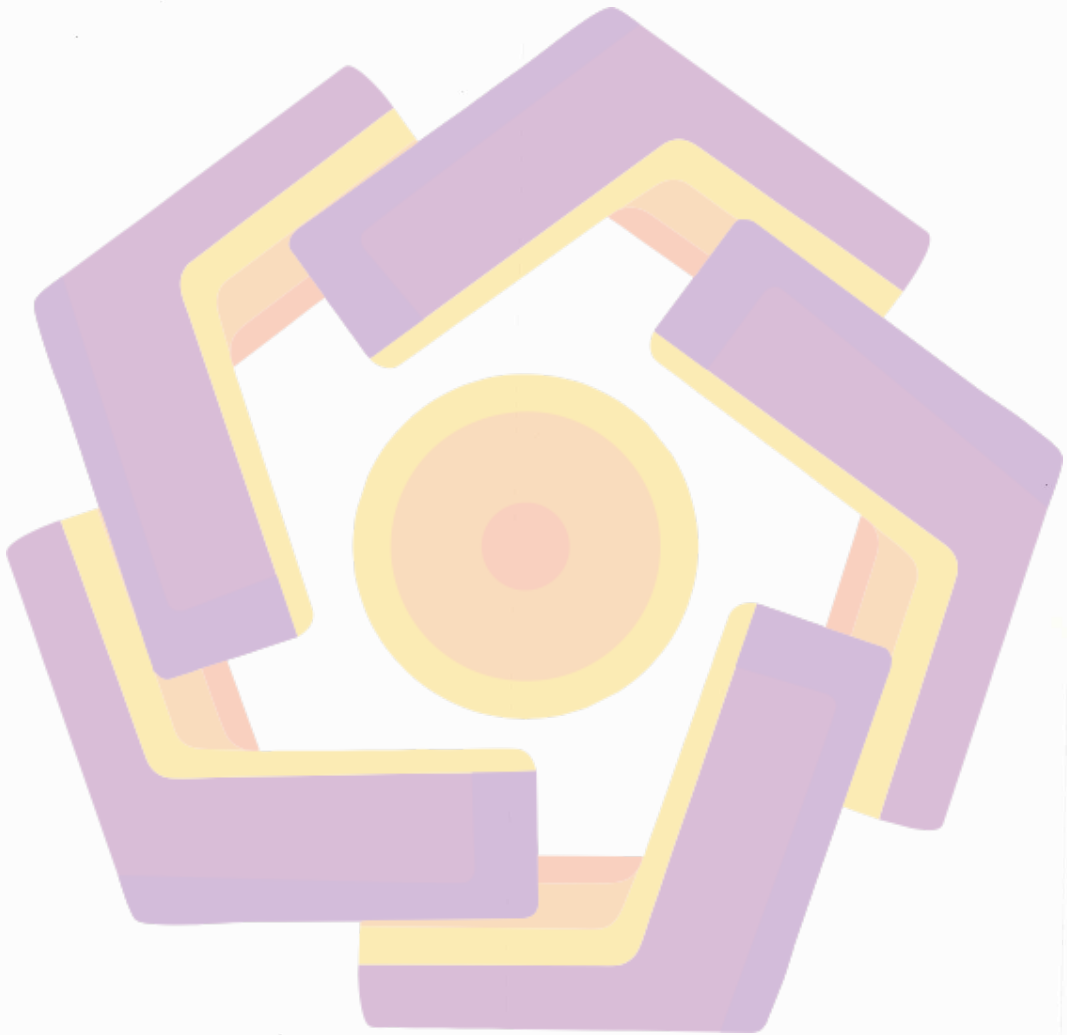
Gambar 2.1 Skema Diagram Scene	23
Gambar 2.2 Struktur Organisasi pada Tahap Pengembangan	29
Gambar 2.3 Tampilan area kerja Macromedia Flash MX	40
Gambar 2.4 Tampilan area kerja Adobe Photoshop CS	44
Gambar 2.5 Tampilan area kerja Adobe After Effect 6.5	47
Gambar 2.6 Tampilan area kerja Adobe Audition (Multitrack view)	48
Gambar 2.7 Tampilan area kerja Adobe Audition (Edit view)	49
Gambar 2.8 Tampilan area kerja Adobe Premiere Pro 1.5	53
Gambar 3.1 Model Karakter	66
Gambar 3.2 Model Karakter tipe A	66
Gambar 3.3 Model Karakter tipe B	67
Gambar 3.4 Model Karakter tipe C	67
Gambar 3.5 Standar Karakter	80
Gambar 3.6 Desain Tokoh	81
Gambar 3.7 Karakter Kyo	82
Gambar 3.8 Karakter Kabuto	83
Gambar 3.9 Karakter Kakek Yamato	83
Gambar 3.10 Warna Tokoh	84
Gambar 3.11 Desain Standar Properti dan Vegetasi	85

Gambar 3.12 Storyboard Film Chibi Kyo	93
Gambar 4.1 Orang Berlari	97
Gambar 4.2 Contoh Exageration	98
Gambar 4.3 Key A1 dan A2	99
Gambar 4.4 Karakter Membuka Mata	100
Gambar 4.5 Penentuan Key awal dan Key akhir	101
Gambar 4.6 Timing	103
Gambar 4.7 Frame 1 dan Frame 5 yang diletakkan bertumpuk	104
Gambar 4.8 Midle frame antara frame awal dan frame akhir	105
Gambar 4.9 Background dengan Pewarnaan	111
Gambar 4.10 Scanning	112
Gambar 4.11 Tampilan Interface Macromedia Flash MX	113
Gambar 4.12 Properties lembar kerja	115
Gambar 4.13 Tool Macromedia Flash MX yang digunakan	117
Gambar 4.14 Pewarnaan pada Film Chibi Kyo	120
Gambar 4.15 Mengimport Image	121
Gambar 4.16 Tool Transform	122
Gambar 4.17 Tool Scalling	122
Gambar 4.18 Gambar Tool Tracing Bitmap	123
Gambar 4.19 Penyesuaian Arah Cahaya	124
Gambar 4.20 Pemberian Outline	124
Gambar 4.21 Image Setelah diberi Warna	125

Gambar 4.22 Pemberian Warna dengan Onion Skin	126
Gambar 4.23 Edit Multiple Frame	127
Gambar 4.24 Option Erase Tool	127
Gambar 4.25 Timesetting	128
Gambar 4.26 Documen Properties	129
Gambar 4.27 Penyusunan Animasi	129
Gambar 4.28 Penentuan Letak	130
Gambar 4.29 Sirkulasi gerak mulut gya Jepang	131
Gambar 4.30 Layer still dan framr lipsync	132
Gambar 5.1 Tampilan Singletrack pada Adobe Audition 1.5	135
Gambar 5.2 New Waveform Dialog	136
Gambar 5.3 Tombol Recording	137
Gambar 5.4 Seleksi Noise	137
Gambar 5.5 Jendela Noise Reduction	138
Gambar 5.6 Seleksi Waveform	138
Gambar 5.7 Waveform setelah Noise dihilangkan	139
Gambar 5.8 Jendela Amplify/Fade	140
Gambar 5.9 Waveform setelah diberi Ampifly/Fade	140
Gambar 5.10 Jendela Echo	141
Gambar 5.11 Waveform setelah diberi Echo	141
Gambar 5.12 Pemberian Teks Terjemahan	144
Gambar 5.13 Credit Title Opening	146

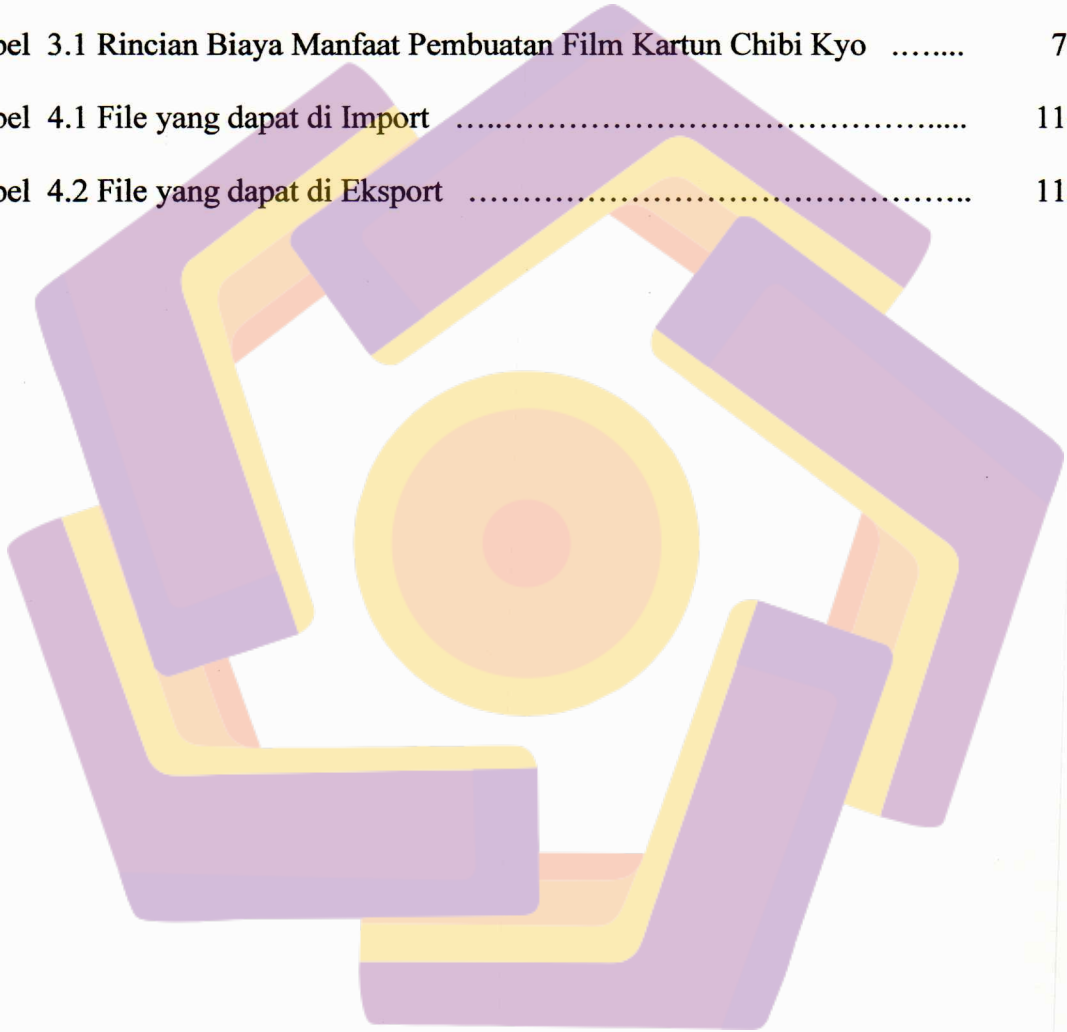
Gambar 5.14 Credit Titlt Ending	146
Gambar 5.15 Perbedaan warna antar Layer	147
Gambar 5.16 Jendela Composition Setting	149
Gambar 5.17 Jendela Import File	150
Gambar 5.18 Tampilan Animasi Posisi	151
Gambar 5.19 Jendela Light Setting	152
Gambar 5.20 Effect Light	152
Gambar 5.21 Jendela Render Queue	153
Gambar 5.22 Jendela Render Setting	154
Gambar 5.23 Jendela Output Module Setting	155
Gambar 5.24 Rendering	155
Gambar 5.25 Welcome Screen	157
Gambar 5.26 Kotak Dialog New Project	157
Gambar 5.27 Tab Custom Setting	158
Gambar 5.28 Jendela Project Windows	158
Gambar 5.29 Sequence Opening	159
Gambar 5.30 Sequence 1	159
Gambar 5.31 Sequence 2	159
Gambar 5.32 Sequence 3	160
Gambar 5.33 Sequence Ending	160
Gambar 5.34 Effect Video Transition	160
Gambar 5.35 Sequence setelah digabungkan	161

Gambar 5.36 Kotak Export Movie 161
Gambar 5.37 Jendela Proses Rendering 162



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	7
Tabel 3.1 Rincian Biaya Manfaat Pembuatan Film Kartun Chibi Kyo	70
Tabel 4.1 File yang dapat di Import	114
Tabel 4.2 File yang dapat di Ekspor	115



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Diagram Scene Chibi Kyo	62
Diagram 4.1 Inbetweener dengan menggunakan 5 frame	107
Diagram 4.2 Proses Inbetweener memakai pola 9 frame	108
Diagram 5.1 Compositing	147

