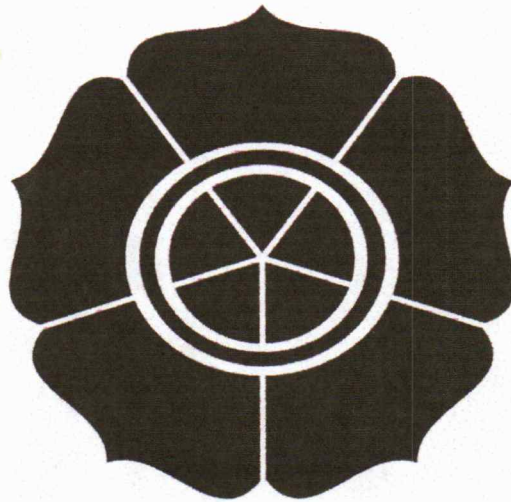


**PERANCANGAN FILM KARTUN
“ SUPER VISTA ”**

SKRIPSI



*Acc Presentasi
2 Juni 2008*

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Wahyu Supriyanto'.

**Disusun Oleh :
Wahyu Supriyanto
04.11.0512**

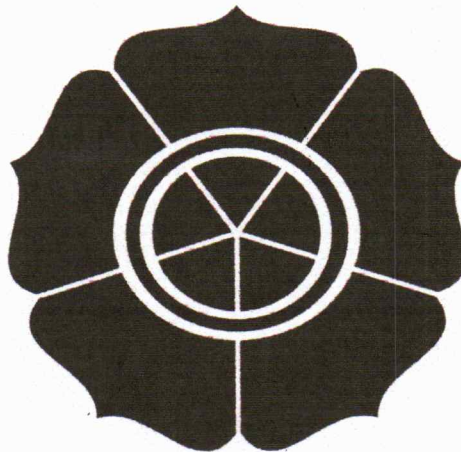
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA
2008**

PERANCANGAN FILM KARTUN

“ SUPER VISTA “

Disusun Sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana Pada Jurusan Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Wahyu Supriyanto

04.11.0512

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

2008

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN FILM KARTUN

“ SUPER VISTA “

Skripsi

Diajukan Sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana
Pada Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika
dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Disusun Oleh:

Wahyu Supriyanto

04.11.0512

Yogyakarta, Juni 2008

Disahkan dan Disetujui Oleh:



Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

(Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Dr. M. Suyanto, MM)

HALAMAN BERITA ACARA

Telah melaksanakan Ujian Skripsi

Nama : Wahyu Supriyanto
NIM : 04.11.0512
Program Study : Strata 1
Jurusan : Teknik Informatika

Skripsi dengan judul **Perancangan Film Kartun Super Vista** telah dipertahankan dan disahkan didepan tim penguji STMIK “AMIKOM” Yogyakarta pada :

Hari/Tanggal:

Waktu:

Tempat:

Ruang:

Tim Penguji

Tanda Tangan

Penguji I Emha Taufik Luthfi, ST,M.Kom

Penguji II M. Rudyanto Arief, MT

Penguji III Sudarmawan, MT



MOTTO

“ Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan seseorang hingga mereka mengubah keadaan mereka sendiri”

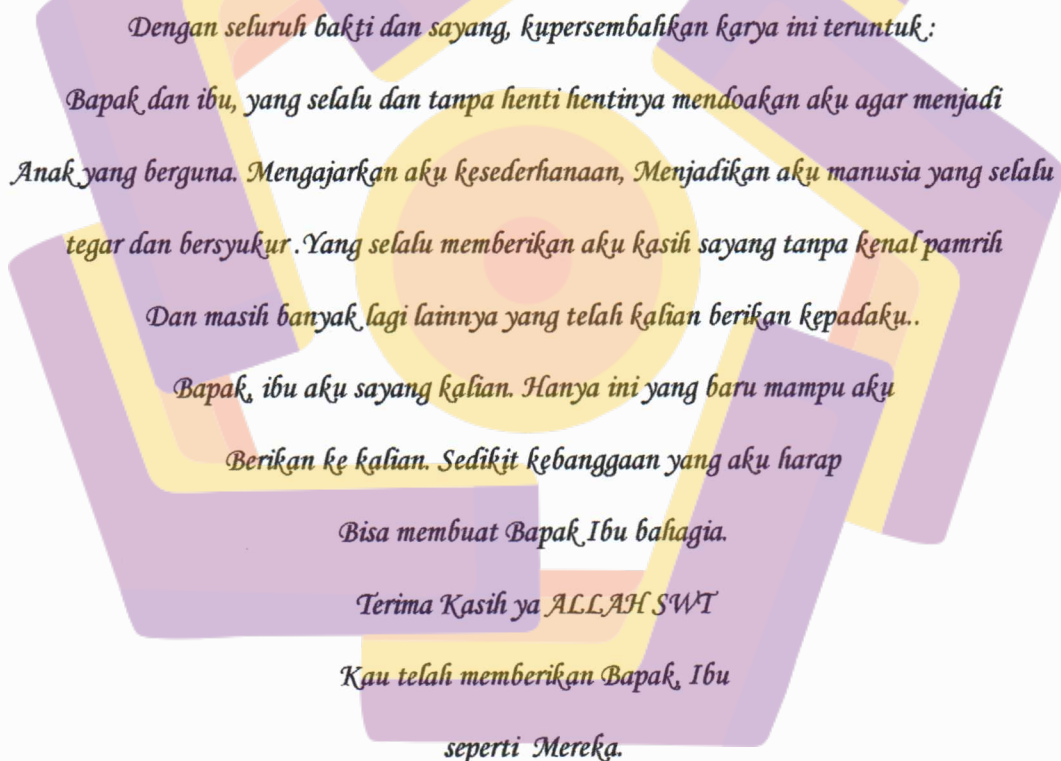
(Q. S. Ar Ra'du : 11)

“ Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia baik bagimu dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu padahal ia buruk bagimu, dan Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui”

(Q. S. Al Baqarah : 216)

- Jangan pernah kamu bicara **“TIDAK BISA”** sebelum kamu mencobanya.
- Lebih baik kita tahu satu ilmu tapi kita menguasai, dari pada 1000 ilmu tapi kita tidak memahami.

Persembahan



*Dengan seluruh bakti dan sayang, ku persembahkan karya ini teruntuk:
Bapak dan ibu, yang selalu dan tanpa henti hentinya mendoakan aku agar menjadi
Anak yang berguna. Mengajarkan aku kesederhanaan, Menjadikan aku manusia yang selalu
tegar dan bersyukur. Yang selalu memberikan aku kasih sayang tanpa kenal pamrih
Dan masih banyak lagi lainnya yang telah kalian berikan kepadaku..
Bapak, ibu aku sayang kalian. Hanya ini yang baru mampu aku
Berikan ke kalian. Sedikit kebanggaan yang aku harap
Bisa membuat Bapak Ibu bahagia.
Terima Kasih ya ALLAH SWT
Kau telah memberikan Bapak, Ibu
seperti Mereka.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini. Dengan judul **Perancangan Film Kartun “ SUPER VISTA ”**.

Laporan ini disusun untuk melengkapi syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Teknik Informatika dan mendapatkan gelar kesarjanaan dalam bidang komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

Dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa kemampuan penulis terbatas. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak yang turut terlibat dari awal proses hingga akhir, antara lain:

1. ALLAH SWT
2. Bapak Dr. M.Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Dr. M.Suyanto, MM selaku Dosen Pembimbing, yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

5. Keluargaku. Bapak, yang hampir tiap malam berdagang mencari uang. membuka matanya dari malam hingga pagi hari untuk menjadikan aku agar menjadi manusia yang berguna. Ibu, yang selalu mendoakan aku disetiap waktu.
6. Sahabat sahabatku di Kampus Ungu, Aris, Ari yang mau memberikan aku tumpukan untuk nge“Print“. Ari Dodi dan Mbak Betty, sahabatku yang baik hati yang selalu membantu aku dalam menyelesaikan Skripsi ini tanpa mengeluh, yang selalu memberi aku Semangat saat aku *Down*. Pokoknya thanks banget. Dan juga untuk temanku yang baik hati penuh senyum Ni Putu Eny Purwita Dewi alias Putu. Thanks ya dah mau pinjemin aku Scanner, dah membantu aku mencari refensi. Dan Terakhir untuk Pacarku Kastina Sari, terima kasih adek dah memberi semangat untuk Aa menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih omelannya kalau Aa lagi males malesan, terima kasih perhatiannya. Pokoknya untuk semua *I Love All*.
7. Penulis memahami bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan peran aktif pembaca dengan memberikan kritik dan saran sebagai masukan.

Semoga penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan ruang yang lebar bagi pembaca untuk berkreasi lebih sempurna dalam menuangkan hasil karya.

Yogyakarta, 1 Juni 2008

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	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.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II DASAR TEORI.....	6
2.1 Pengertian Animasi	6
2.2 Pengertian Multimedia	7
2.2.1 Teks (<i>Text</i>)	8
2.2.2 Gambar (<i>Image</i>)	8
2.2.3 Suara (<i>Audio</i>)	8
2.2.4 Video	9
2.2.5 Animasi (<i>Animation</i>).....	9
2.3 Konsep Dasar Animasi.....	9
2.3.1 Sejarah Animasi	9
2.3.2 Animasi Klasik.....	10
2.3.3 Animasi Komputer	11
2.4 Peralatan Dasar Membuat Film Animasi Kartun.....	12
2.4.1 Pensil.....	12
2.4.2 Spidol (<i>Drawing Pen</i>).....	12
2.4.3 Penghapus Pensil (<i>Eraser</i>).....	12
2.4.4. Kertas (<i>Paper</i>)	12
2.4.5 Penahan Kertas (<i>Pegbar</i>).....	13
2.4.6 Meja Gambar (<i>Tracking Table</i>).....	14
2.4.7 Microphone / Head Seat.....	14
2.4.8. Scanner dan Kamera Digital	14
2.4.9 Komputer	14
2.4.10 Graphic Tablet	15

2.5 Prinsip Animasi.....	15
2.5.1 Squash and Stretch.....	15
2.5.2 Anticipation (Antisipasi).....	16
2.5.3 Timing.....	16
2.5.4 Slow in and Slow out.....	17
2.5.5 Arc.....	18
2.5.6 Follow Through and Overlapping Action.....	18
2.5.7 Secondary Action.....	19
2.5.8 Exaggeration.....	19
2.5.9 Staging.....	19
2.5.10 Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	20
2.5.11 Appeal.....	21
2.5.12 Solid Drawing.....	21
2.6 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	21
2.6.1 Producer.....	21
2.6.2 Sutradara.....	21
2.6.3 Scriptwriter / Screenwriter.....	21
2.6.4 Storyboard Artist.....	22
2.6.5 Drawing Artist.....	22
2.6.6 Coloring Artist.....	23
2.6.7 Background Artist.....	23
2.6.8 Checker dan Scannerman.....	23
2.6.9 Editor.....	23

2.6.10 Talent.....	23
2.7 Pewarnaan	24
2.7.1 Dasar Teori Warna	24
2.7.2 Kegunaan Teori Warna	25
2.7.3 Warna RGB dan CMYK	26
2.8 Sistem Televisi Dunia	26
2.8.1 Sistem NTSC.....	27
2.8.2 Sistem PAL dan SECAM.....	27
2.7.3 Sistem HDTV	27
2.9 Perangkat Lunak dalam Pembuatan Film Kartun	28
2.9.1 Macromedia Flash MX.....	28
2.9.2 Adobe Photoshop	32
2.9.3 Adobe After Effects 6.0.....	35
2.9.4 Adobe Audition 1.0	38
2.9.5 Adobe Premiere Pro	40
BAB III PRA PRODUKSI.....	43
A. Rancangan Pembuatan Film Animasi	43
1 Ide.....	43
2 Menentukan Tema Cerita	44
3 Rahasia Langkah Proses Adaptasi (PROF. KREVOLIN)	44
4 Satu Kata	45
5 Logline	45

6	Sinopsis	45
7	Diagram Scene Super Vista.....	51
8	Character Development.....	52
9	Naskah (Script/Screenplay).....	53
10	Membuat Konsep Desain	55
B. Storyboard Super Vista		57
C. Extreme Close Up (ECU)		57
D. Merancang Desain Tokoh		57
E. Merancang Warna Tokoh-tokoh		58
F. Membuat Desain Standar Properti dan Vegetasi.....		59
G. Membuat Layout		60
H. Analisis Kebutuhan Sistem.....		60
I. Analisis Biaya Manfaat.....		65
1.	Metode Periode Pengembalian (<i>Payback Periode</i>)	66
2.	Metode pengembalian Investasi (<i>Return On Investment = ROI</i>)	67
3.	Metode Nilai Sekarang Bersih (<i>Net Present Value = NPV</i>)	68
BAB IV PRODUKSI		71
4.1	Tinjauan Desain.....	71
4.2	Drawing.....	71
4.2.1	Membuat Gambar Key (Key Animator)	71
4.2.2	Gambar Inbetween (Inbetween Animator).....	72
4.2.2	Proses Cleaning (Inker).....	74

4.3	Proses Scanning.....	74
4.4	Pembuatan Background.....	76
4.5	Pewarnaan (Coloring)	77
4.6	Penyesuaian Arah Cahaya	79
4.7	Timesheeting	80
4.8	Penganimasian.....	81
4.8.1	Penyusunan Animasi Sederhana dengan Macromedia Flash.....	81
4.8.2	Penyusunan Animasi Lip-Synch (Gerakan Mulut/Bibir).....	84
BAB V PASCA PRODUKSI.....		86
5.1	Dubbing.....	86
5.1.1	Merekam suara	86
5.1.2	Mengurangi Noise.....	87
5.1.3	Menambah/Mengurangi Volume	89
5.1.4	Menambah Efek Suara	89
5.2	Editing Visual Effects	90
5.2.1	Editing dengan Adobe Premiere Pro.....	90
5.2.2	Editing dengan Adobe Photoshop.....	95
5.3	Finishing.....	96
5.3.1	Compositing	96
5.3.2	Rendering	98
5.3.3	Konversi ke VCD	100
5.3.4	Cover Design & Packaging.....	102

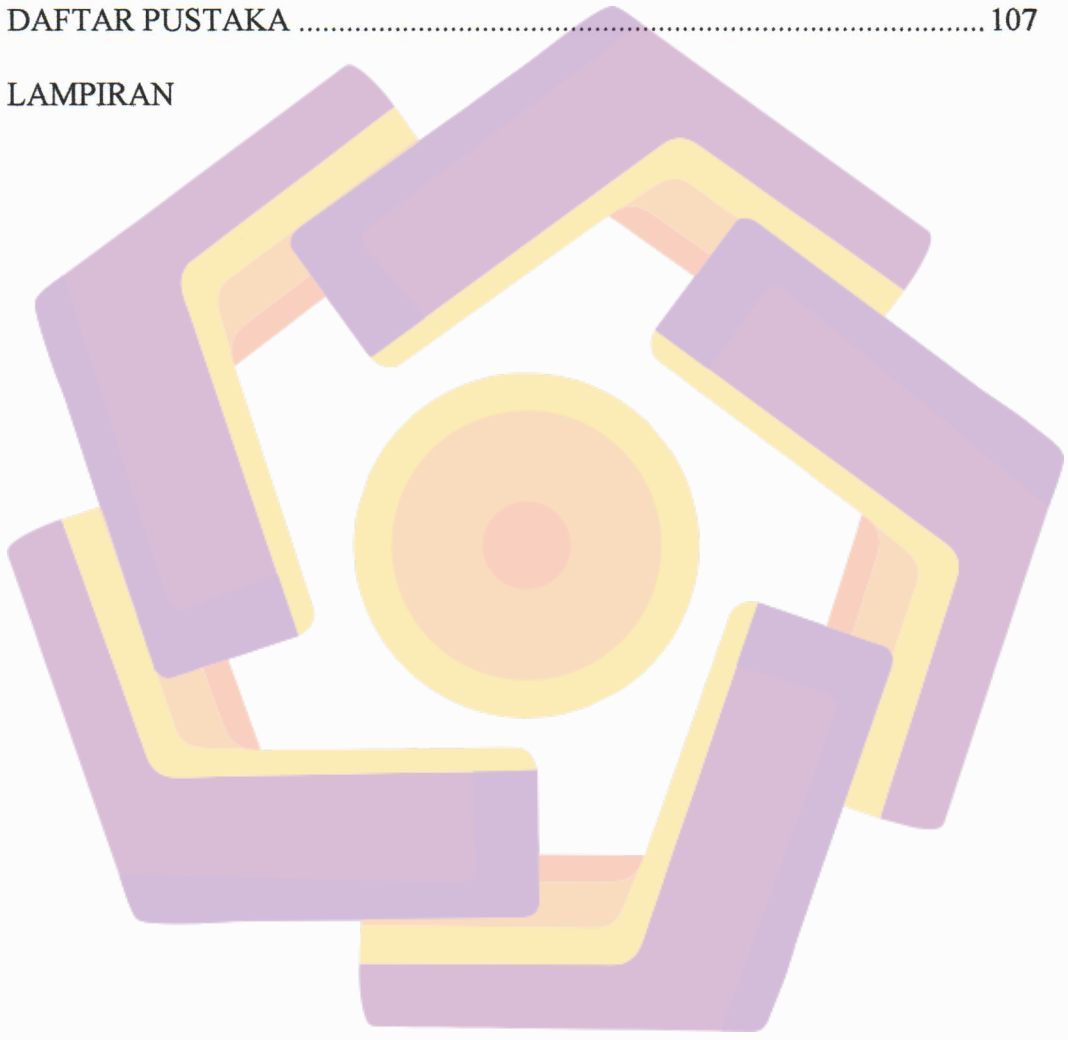
BAB VI PENUTUP 104

 A. Kesimpulan..... 104

 B. Saran..... 105

DAFTAR PUSTAKA 107

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Elemen Elemen Multimedia	8
Gambar 2.2 kertas Gambar	13
Gambar 2.3 Alat Penjepit dan Kertas Gambar	13
Gambar 2.4 Squash and Strecth.....	16
Gambar 2.5 Anticipation.....	16
Gambar 2.6 Timing.....	17
Gambar 2.7 Slow in and Slow out	17
Gambar 2.8 Arc.....	18
Gambar 2.9 Follow Through and Overlapping Action	18
Gambar 3.1 Exaggeration	19
Gambar 3.2 Staging	20
Gambar 3.3 Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	20
Gambar 3.4 Diagram Warna	25
Gambar 3.5 Tampilan Area Kerja Macromedia Flash 8.....	32
Gambar 3.6 Tampilan Area Kerja Photoshop CS.....	35
Gambar 3.7 Tampilan Area Adobe After Effects 6.0	38
Gambar 3.8 Tampilan Area Adobe After Audition (Edit View)	40
Gambar 3.9 Tampilan Adobe Premiere Pro.....	42
Gambar 4.1 Diagram Scene	49
Gambar 4.2 Diagram Scene Super Vista	51

Gambar 4.3 Desain tokoh Ncus	53
Gambar 4.5 Contoh Storyboard.....	57
Gambar 4.6 Desain Tokoh.....	58
Gambar 4.7 Warna Tokoh.....	58
Gambar 4.8 Desain Standar Properti dan Vegetasi.....	59
Gambar 4.9 Layout Dari Sebuah Cuplikan Adegan	60
Gambar 5.1 Key A1 dan A2	72
Gambar 5.2 Penggabungan gambar Key	72
Gambar 5.3 Animasi Limited	73
Gambar 5.4 Animasi Unlimited.....	74
Gambar 5.5 Tampilan CanoScan Toolbox.....	75
Gambar 5.6 Tampilan menu save	75
Gambar 5.7 Proses Scanning	76
Gambar 5.8 Background	77
Gambar 5.9 Pewarnaan tokoh.....	78
Gambar 6.1 Penyesuaian arah cahaya.....	80
Gambar 6.2 Timesheeting.....	80
Gambar 6.3 Window Document Properties.....	81
Gambar 6.4 Window Align.....	82
Gambar 6.5 Penyusunan Animasi.....	83
Gambar 6.6 Background dan foreground.....	83
Gambar 6.7 Perubahan Gerak Mulut	84
Gambar 6.8 Sembilan Standar Phonetic	85

Gambar 6.9 New Waveform Dialog	86
Gambar 7.1 Transport Controls	87
Gambar 7.2 Seleksi Noise.....	87
Gambar 7.3 Jendela Noise Reduction.....	88
Gambar 7.4 Seleksi Waveform.....	88
Gambar 7.5 Waveform Setelah Noise Dihilangkan.....	88
Gambar 7.6 Jendela Amplify/Fade	89
Gambar 7.7 Jendela Echo	90
Gambar 7.8 Import Layer	92
Gambar 7.9 Integrasi ke Timeline	93
Gambar 8.1 Jendela Effects	94
Gambar 8.2 Pemberian Effects Transitions	94
Gambar 8.3 Pemberian Effects Lighting	96
Gambar 8.4 Compositing.....	96
Gambar 8.5 Perbedaan warna file.....	97
Gambar 8.6 Export Movie	98
Gambar 8.7 Export Movie Settings	99
Gambar 8.8 Export Video Settings	99
Gambar 8.9 Proses Rendering.....	100
Gambar 9.1 Ahead Nero	101
Gambar 9.2 My Video Cd (Ahead Nero).....	101
Gambar 9.3 Final Burning Settings (Ahead Nero).....	102



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Warna Primer dan Sekunder	24
Tabel 2.2 Perbandingan Warna Panas dan Dingin.....	25
Tabel 3.1 Biaya Operasional Perangkat Lunak (Software).....	61
Tabel 3.2 Biaya Operasional Perangkat Keras (Hardware)	61
Tabel 3.3 Biaya Operasional Brainware.....	62
Tabel 3.4 Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat	65
Tabel 3.5 Hasil Analisis	69