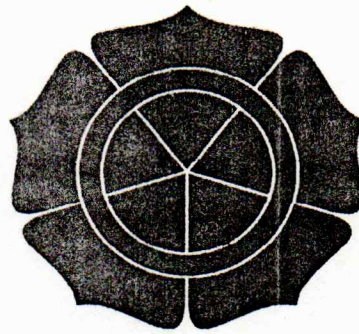


**PERANCANGAN FILM KARTUN “RO-E DAN G-REEN”
DENGAN TEKNIK TIMING FOR ANIMATION**

SKRIPSI

Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta



Disusun oleh :

Ambar Sunti

08.22.0877

ACC 10/7 2009

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'M. Suryanto'. The signature is stylized and fluid, with a large initial 'S'.

M. Suryanto

**STRATA -1 SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM” YOGYAKARTA**

2009

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN FILM KARTUN "RO-E DAN G-REEN" DENGAN TEKNIK TIMING FOR ANIMATION

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Jurusan Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
"AMIKOM" Yogyakarta

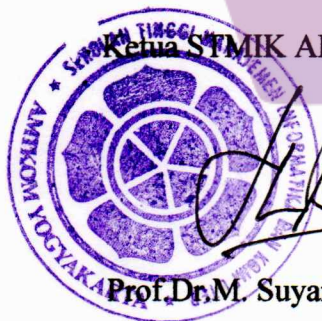
Diajukan Oleh:

Ambar Sunti

08.22.0877

Sistem Informasi

Skripsi ini telah disetujui dan disahkan oleh:



Ketua STMIK AMIKOM,

[Signature]
Prof.Dr.M. Suyanto, MM

Dosen Pembimbing,

[Signature]
Prof.Dr.M. Suyanto, MM

HALAMAN BERITA ACARA

PERANCANGAN FILM KARTUN "RO-E DAN G-REEN"

DENGAN TEKNIK TIMING FOR ANIMATION

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan dewan penguji pada,:

Nama : Ambar Sunti

Hari : Rabu

Tanggal : 19 Juli 2009

Jam : 10.00 WIB

Ruang : Pixel

Dosen Penguji 1



Prof. Dr. M. Suyanto, MM

Dosen penguji 2



Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

Dosen Penguji 3



Melwin Syafrizal Daulay, S.Kom., M.Eng

HALAMAN MOTTO

"HARI INI HARUS LEBIH BAIK DARI HARI KEMARIN"

"Segala sesuatu yang akan terjadi tidaklah pasti....

Tapi satu yang pasti, **Perubahan....** "

"jika kejahatan dibalas kejahatan, maka itu adalah dendam,

jika kebaikan dibalas kebaikan itu adalah perkara biasa.

Jika kebaikan dibalas kejahatan, itu adalah Zalim.

Tapi jika kejahatan dibalas kebaikan, itu adalah

mulia dan terpuji."

Halaman Persembahan

Dalam sujud sukurku, Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan segala kebaikan, kemudahan, dan anugrah, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik dan tak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih untuk orang-orang yang sangat

berarti, antara lain:

Kedua orang tua yang selalu mendidik, membesarkan dan mengiringi setiap langkahku dengan do'a dan kasih sayang yang tiada pernah berhenti.

Kakak-kakak dan adek-adek'@ semuanya @sayang kalian.

"my loely Max khareel....." yang telah sudi dan b'sedia meluangkan banyak waktunya dalam senang maupun sedihnya untuk menjaga'@ selama ini, I hope Allah SWT allows us in the holy and legal bond... for forever "AMIN".

Semua temen-temen In The Kost "mbah Joyo Supardi" kalian saudara'@ dijogja ni... Anis @ta wisuda bareng ya... mb.lusie kapan

anak2 cat'bean @ta buang, wanita karier Andrian windy

"kumpulkan berlianmu", krik..krik...koq pindah sich...

Almamater'@ + temen-temen'@ klas 1A-Sistem Informasi-S1 transfer 08, yang membentuk kenangan indahmu, untuk'@ dan @ta AMIKOM Yogyakarta.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan	3
E. Metode Pengumpulan Data.....	3
F. Sistematika Penulisan.....	4
G. Jadwal Penelitian.....	5

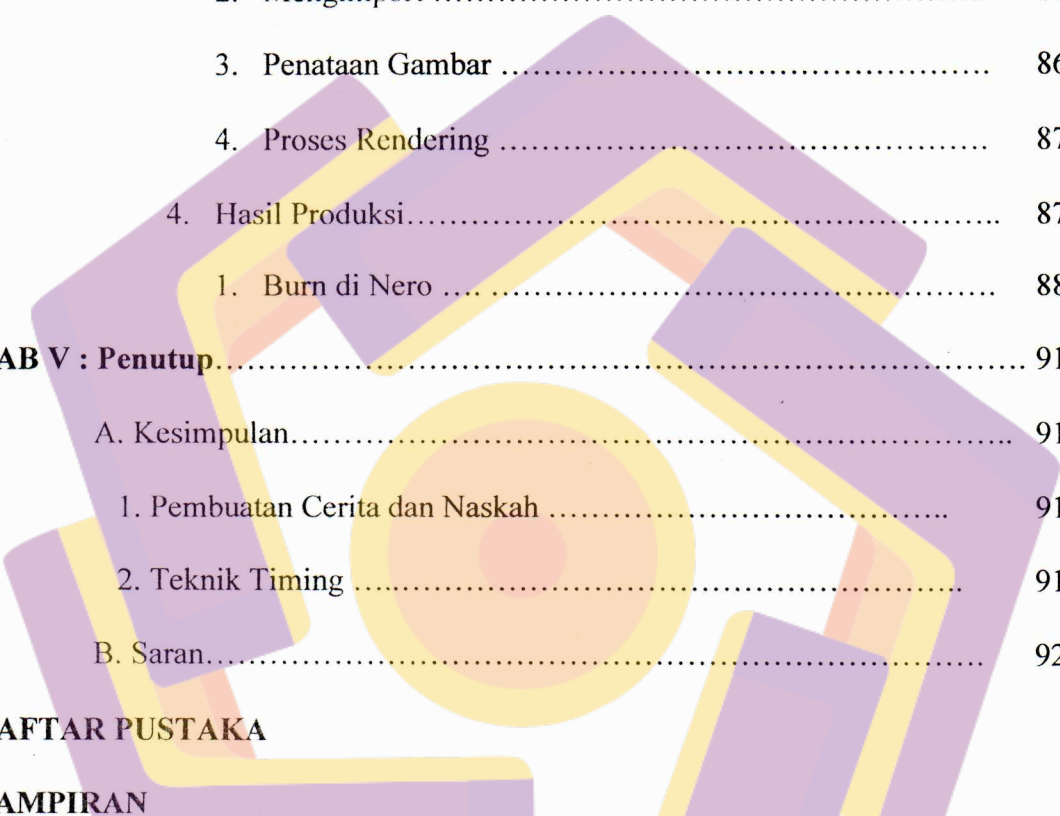
BAB II : LANDASAN TEORI.....	6
A. Apresiasi Animasi	6
A1. Mengenal Animasi	6
A2. Perkembangan Dunia Animasi.....	7
A2.1 Animasi Klasik.....	7
A2.2 Boneka Animasi.....	8
A2.3 Animasi Komputer.....	8
A3. Macam-macam Bentuk Animasi.....	9
A4. Tujuan Animasi.....	9
A5. Prinsip-Prinsip Animasi.....	10
1. Timing.....	10
2. Slow In And Slow Out.....	11
3. Arch.....	11
4. Follow Through and Overlapping Action.....	11
5. Exageration.....	11
6. Anticipation.....	11
7. Staging.....	11
8. Personality.....	11
A6. Proses Pembuatan Animasi	12
A6.1 Pra Produksi Animasi	13
A6.2 Proses Produksi	14

A6.2.1 Produksi	14
A. Menggambar Animasi	14
1. Story Telling.....	14
2. Premise	15
3. Alur	15
4. Antisipasi	15
5. Konflik.....	16
6. Aksi Reaksi.....	16
7. Kiss	16
a. Stop Motion Animation.....	17
b. Animation Tradisional	17
A6.2.2 Pasca Produksi	17
A. Proses Pembuatan Suara	17
1. Sound effect.....	18
2. Dubbing	18
3. Musik Background.....	18
B. Multimedia	18
B.1. Sejarah Multimedia	18
B.2. Perkembangan Multimedia	19
B.3. Objek-Ojek Multimedia	20

a. Teks	21
b. Gambar	21
c. Animasi	22
d. Bunyi	22
e. Video	23
B.4. Struktur Desain Multimedia	23
B.5. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia	28
a. Struktur Linier	28
b. Struktur Hierarki.....	29
c. Struktur Piramida	29
d. Struktur Bolar	30
C. Perangkat yang Digunakan	31
C.1. Perangkat Keras yang Digunakan	31
C.2. Perangkat Lunak yan Digunakan	31
C.2.1. Macromedia Flash 8	32
C.2.2. Cool Edit	33
C.2.3. Adobe Photoshop 7.0	36
C.2.3. Adobe After Effect	39

BAB III : Pra Produksi	42
A. Proses Pembuatan Cerita.....	42
1. Idea	42
2. Tema.....	42
3. Logline.....	42
4. Sinopsis.....	42
5. Diagram Scene.....	46
6. Perancangan karakter.....	48
7. Research.....	50
8. Screenplay/Script.....	50
B. THE STORYBOARD.....	50
C. TEKNIK PERACANGAN FILM KARTUN.....	54
1. Teknik Penganimasian.....	54
2. Teknik Pengaturan Waktu.....	56
D. ANALISIS BIAYA-MANFAAT.....	58
a) Komponen Biaya.....	58
b) Komponen Manfaat	59
c) Aspek Brainware	59
1. Metode Periode Pengembalian (<i>payback period</i>).....	61
2. Investasi (Return On Investasi = ROI).....	62
3. Metode Nilai Sekarang Bersih (<i>NetPresent Value = NPV</i>)...	63

BAB IV : PROSES PRODUKSI.....	69
A. Tinjauan Desain.....	69
B. Software yang Digunakan.....	69
C. Produksi	70
1. Scan	70
2. Menggambar dan Mewarnai.....	71
a) Mengimport gambar.....	72
b) Menggambar	72
1) Karakter	73
2) Menggambar Latar belakang	73
c) Pewarnaan.....	74
3. Animasi	75
1) Key Animator.....	76
a. Timing.....	77
D. Pasca Produksi	81
1. Proses Dubbing atau Memasukkan Suara.....	81
a. Merekam Suara	81
b. Mengedit Suara.....	81
c. Menyimpan Suara.....	83



2. Penggabungan animasi.....	83
3. Rendering	85
1. Pengaturan Posisi	86
2. Mengimport	86
3. Penataan Gambar	86
4. Proses Rendering	87
4. Hasil Produksi.....	87
1. Burn di Nero	88
BAB V : Penutup.....	91
A. Kesimpulan.....	91
1. Pembuatan Cerita dan Naskah	91
2. Teknik Timing	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Elemen multimedia	21
Gambar 1.2 Pengembangan system aplikasi multimedia	24
Gambar 1.3 Storyboard	26
Gambar 1.4 Struktur Linier.....	29
Gambar 1.5 Struktur Piramida	29
Gambar 2.3 Struktur Polar	30
Gambar 1.8 Interface Macromedia Flash 8.....	32
Gambar 1.9 Interface Cool Edit	34
Gambar 1.10 Interface Photoshop 7.0	38
Gambar 1.11 Interface Adobe After Effect	40
Gambar 3.1 Diagram Scene	46
Gambar 3.3 Diagram Scene	47
Gambar 3.4 Karakter Ro-e	48
Gambar 3.5 Karakter G-reen	48
Gambar 3.6 Karakter Hero-e	49
Gambar 3.7 Karakter cat's bean	49
Gambar 3.8 Perancangan Storyboard	54
Gambar 3.9 Projek Film Animasi	55
Gambar 3.10 Benda dilontarkan	56
Gambar 4.1 Software film kartun Ro-e dan -reen	70
Gambar 4.2 Gambar dimedia kertas	71
Gambar 4.3 Gambar Scanner	71

Gambar 4.4 Mengimport gambar	72
Gambar 4.5 Character G-reen dan Ro-e	73
Gambar 4.6 Rumah Ro-e	74
Gambar 4.7 Background hutan	74
Gambar 4.9 Warna Color mixer	75
Gambar 4.11 Key animasi benda bergerak	76
Gambar 4.12 G-reen melempar tombak	77
Gambar 4.13 posisi tombak pada frame 5 dan frame 60..	78
Gambar 4.14 Cat'bean terkena senjata	78
Gambar 4.15 Pengaturan mosion	79
Gambar 4.16 Pengaturan timing gerak tombak	79
Gambar 4.17 Pengaturan timing gerak awal dan akhir ojek	80
Gambar 4.18 Proses perekaman suara	82
Gambar 4.19 Proses pengeditan suara	82
Gambar 4.20 Letak suara dengan objek yang dianimasikan	82
Gambar 4.21 Pengaturan movie awal	83
Gambar 4.22 Pengaturan movie akhir	84
Gambar 4.23 Pengaturan Composition Adobe After Effect Render Queue	85
Gambar 4.24 Mengimport Adobe After Effect	86
Gambar 4.25 Mengimport Adobe After Effect	86
Gambar 4.26 Render Queue	87
Gambar 4.27 Nero Express	88
Gambar 4.28 Pengaturan burn	89

Daftar Tabel

Table 1.1 Jadwal Pembuatan	5
Tabel 3.1 Biaya dan Manfaat	60
Tabel 3.2 Hasil Keputusan Analisis	64

