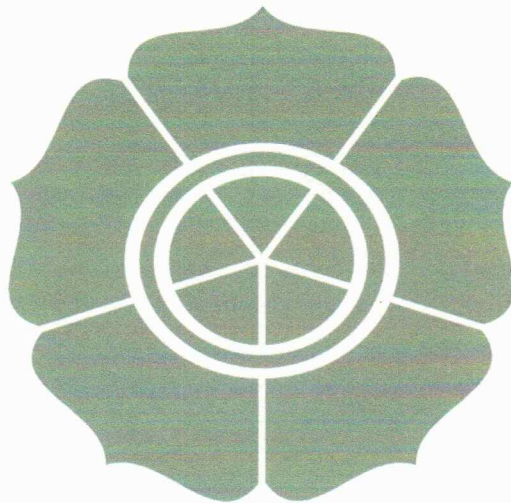


**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN 2D
“BELAJAR WUDHU”**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Awaludin Tuahena

05.11.0898

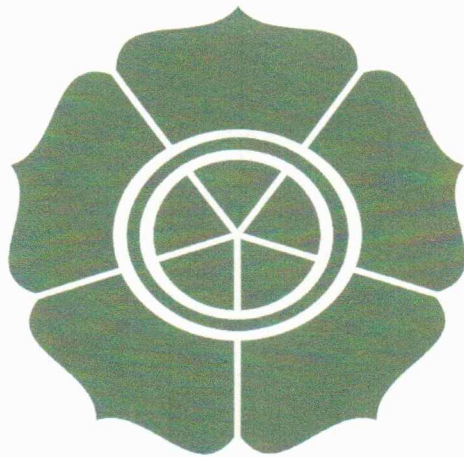
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA**

2009

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN 2D
“BELAJAR WUDHU”**

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

SKRIPSI



Disusun Oleh :
Awaludin Tuahena
05.11.0898

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Jurusan Teknik Informatika Di Sekolah Tinggi Manajemen

Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh:



Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

(Prof. Dr. M.Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, which appears to be "MS", written over a horizontal line.

(Prof. Dr. M.Suyanto, MM)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini disetujui dan dipresentasikan di depan Tim Penguji Skripsi Strata 1 Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, dengan mahasiswa:

Nama : Awaludin Tuahena

Hari : Jumat

Tanggal : 22 mei 2009

Jam : 13.30 WIB

Ruang : PIXEL

Penguji I



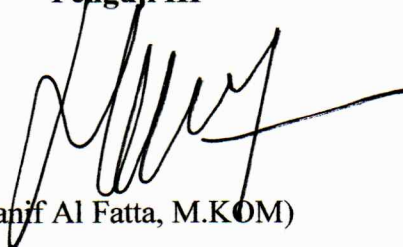
(Prof. Dr. M. Suyanto , MM)

Penguji II



(Amir Fatah Sofyan, ST, M.KOM)

Penguji III



(Hanif Al Fatta, M.KOM)

HALAMAN MOTTO

Cinta dan kasih sayang adalah karunia tuhan yang paling indah di antara semua keindahan di dunia ini. Cinta itu ada karena kebersamaan, bukan karena pandangan pertama.

Apa yang bisa kita lakukan hari ini adalah penentu untuk kita dimasa yang akan datang. Jadi marilah kita melakukan perubahan sekecil apapun itu asalakan terbaik untuk diri kita dan orang disekitar kita

Jangan pernah merasa sulit dalam melakukan sesuatu. Karna jika belum melakukannya dan kita sudah merasa susah, maka pekerjaan itu akan susah untuk di selesaikan.

Mulailah segala sesuatu dengan berdoa. Sesungguhnya tuhan maha mendengar lagi maha penyayang.

Berikan terbaik apa yang bisa kamu berikan

HALAMAN PERSEMBAHAN

- Terimakasih kepada ALLAH SWT yang telah memberikan segalanya di dunia ini untuk ku.
- Kepada **Ayah tercinta** terimakasih atas semua kepercayaan dan motivasi yang selalu engkau berikan kepadaku. Aku bangga mempunyai seorang ayah sepertimu. **Buat ibunda tercinta**, terima kasih atas kasih sayang yang telah engkau berikan padaku selama ini I love you.
- **Buat kakek dan nenek** yang selalu memberikan hangatan kasih sayang waktu aku masih kecil.
- **Buat kekasih hatiku sauda purnama** yang dari dulu sampai sekarang selalu menemani diriku didalam hati. I love you.... Always do.
- **Buat bangklon dan KD** terima kasih telah memberikan perhatian sewaktu kuliah. Kalian juga harus semangat ya kuliahnya.
- **Buat adik-adik ku Dela, rara, eka, owen** I love u all.....
- **Buat keluarga besar FORKAPPMAM-MAYO** terima kasih atas jabatan yang pernah diberikan. Jaya terus.....
- **Buat teman-teman kuliah bang corro, uyok, arix, sukma, wopie, fachrul, fitry, waffa, ajie, vidy, boby, nenk, desy** dan lainnya yang gak bisa disebutin satu-satu terima kasih atas persahabatan yang kalian berikan.
- **Buat anggota ketapel merah wahyu, rian, aprin, lutfie** terima kasih atas kerja samanya sewaktu kuliah.
- **Buat semua teman-teman S1-TI-C** yang kalau disebut satu-satu bakalan gak cukup, terima kasih atas segalanya.
- Special thanks untuk **tya, yanie, diana, khusnul, agga, enno dan alief** terimakasih atas waktu yang pernah kalian berikan.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini. Dengan judul **Analisis dan Perancangan Film Kartun 2D “Belajar Wudhu”**.

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. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Sekaligus selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan masukan selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak, Ibu dan Semua keluargaku terimakasih banyak atas semua doa dan dukungannya.

4. Semua teman-teman yang telah membantu untuk masukan, kelancaran dan segala motivasinya.

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, 30 april 2009

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.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Metode Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II DASAR TEORI.....	9
2.1 Pengertian Multimedia	9
2.1.1 Sejarah Multimedia	9
2.1.2 Definisi Multimedia	9
2.1.3 Perkembangan Multimedia.....	10
2.1.4 Objek-objek Multimedia	11
2.2 Teori Kartun Animasi.....	13
2.2.1 Pengertian Animasi	13
2.2.2 Sejarah dan Perkembangan Animasi	14
2.2.3 Macam-macam Animasi.....	16
2.2.4 Teknik Produksi Animasi 2D	20
2.2.5 Prinsip Dasar Animasi.....	25
2.3 Warna	32
2.3.1 Dasar Teori Warna	32
2.3.2 Kegunaan Teori Warna	34
2.3.3 Warna RGB dan CMYK	34
2.4 Pengenalan Sistem Standar Broadcast Televisi Dunia.....	35
2.4.1 Sistem NTSC.....	35
2.4.2 Sistem PAL.....	36
2.4.3 Sistem HDTV	36
2.5 Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan.....	36
2.5.1 Adobe Photoshop CS3.....	37
2.5.2 Macromedia Flash MX.....	39

2.5.3	Adobe Premiere Pro	40
2.5.4	Adobe Audition 1.5	42
2.5.3	Any Video Converter	45
2.6	Proses Pembuatan Film Animasi.....	46
2.6.1	Pra Produksi	46
2.6.2	Produksi.....	47
2.6.3	Pasca Produksi.....	47
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN "BELAJAR		
	WUDHU"	48
3.1	Ide.....	48
3.2	Menentukan Tema Cerita	48
3.3	Menulis Logline	49
3.4	Sinopsis	49
3.5	Diagram Scene	51
3.6	Character Development.....	54
3.7	Naskah (Script/Screenplay).....	55
3.8	Storyboard	58
3.9	Analisis Kebutuhan Sistem	61
3.9.1	Kebutuhan Perangkat Keras	62
3.9.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	63
3.9.3	Kebutuhan Brainware.....	63
3.9.4	Biaya Peralatan Dasar	64

3.9.5	Biaya Overhead Listrik	64
3.9.6	Biaya Bahan Mentah	65
3.9.7	Biaya Promosi	65
3.10	Analisis Biaya – Manfaat	66
3.10.1	Metode Periode Pengembalian (Payback Periode)	68
3.10.2	Metode Pengembalian Investasi (Return On Investasi = ROI) ...	69
3.10.3	Metode Nilai Sekarang Bersih (Net Present Value = NPV)	70
BAB IV PEMBAHASAN.....		73
4.1	Tinjauan Desain.....	73
4.2	Drawing.....	73
4.2.1	Membuat Gambar Key (<i>Key Animator</i>).....	73
4.2.2	Gambar Inbetween (<i>Inbetween Animator</i>).....	74
4.2.3	Proses Cleaning (<i>Inker</i>).....	76
4.3	Proses Scanning.....	76
4.4	Pembuatan Background.....	78
4.5	Pewarnaan (Coloring).....	80
4.6	Penyesuaian Arah Cahaya	82
4.7	Timesheeting	82
4.8	Penganimasian	83
4.8.1	Penyusunan Animasi Sederhana dengan Macromedia Flash.....	83
4.8.2	Penyusunan Animasi Lip-Synch (Gerakan Mulut/Bibir)	87
4.9	Dubbing	88

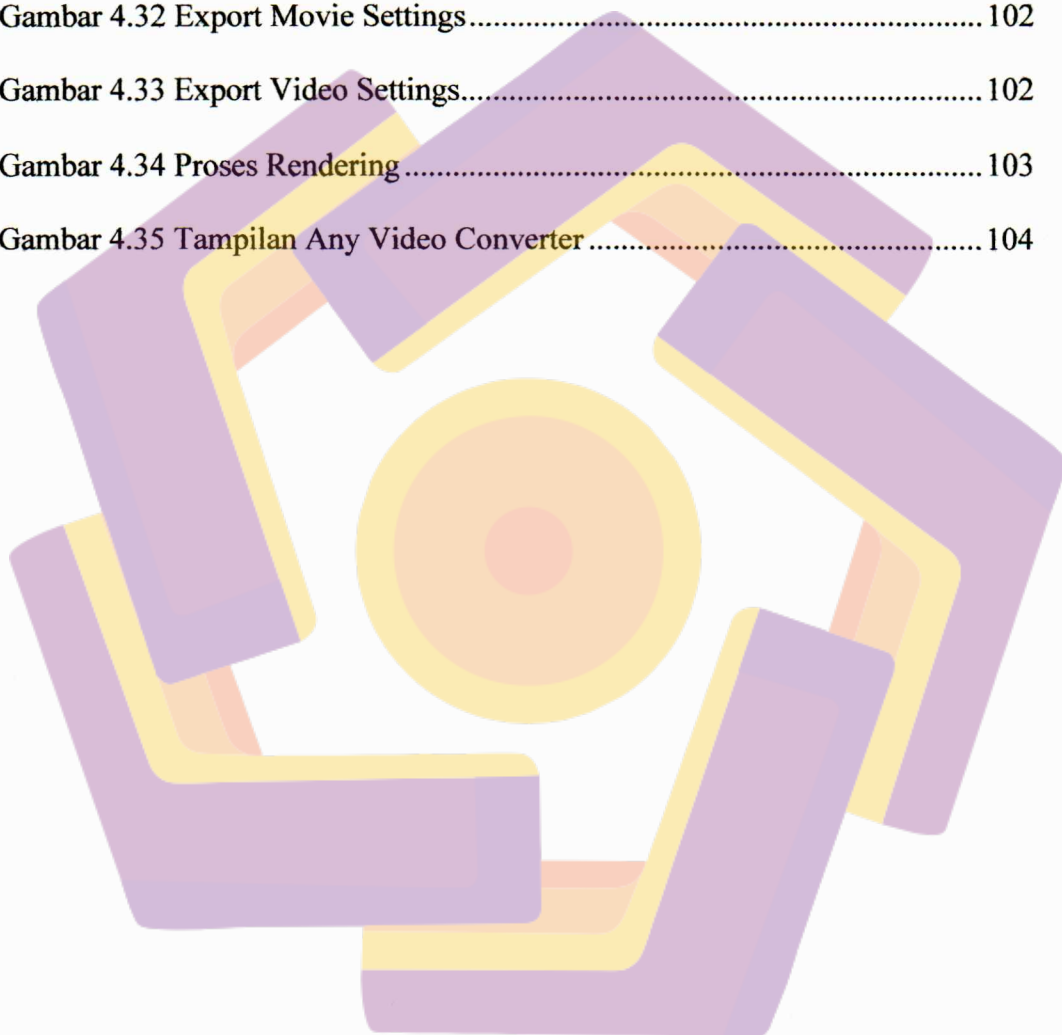
4.9.1 Merekam Suara	88
4.9.2 Mengurangi Noise.....	89
4.9.3 Menambah/Mengurangi Volume	91
4.9.4 Menambah Efek Suara	92
4.10 Editing Visual Effects.....	93
4.10.1 Editing dengan Adobe Premiere Pro.....	93
4.10.2 Editing dengan Adobe Photoshop.....	98
4.11 Finishing	99
4.11.1 Compositing	99
4.11.2 Rendering	101
4.11.3 Konversi ke VCD.....	103
4.11.4 Cover Design & Packaging.....	104
BAB V PENUTUP	106
5.1 Kesimpulan.....	106
5.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Set Waktu	26
Gambar 2.2 Slow In and Slow Out.....	27
Gambar 2.3 Arc	28
Gambar 2.4 Follow Through.....	29
Gambar 2.5 Anticipation.....	29
Gambar 2.6 Staging.....	30
Gambar 2.7 Bouncing Ball.....	31
Gambar 2.8 Appeal.....	32
Gambar 2.9 Window Adobe Photoshop CS3.....	38
Gambar 2.10 Windos Macromedia Flash MX	39
Gambar 2.11 Window Adobe Premiere Pro.....	41
Gambar 2.13 Window Adobe Audition 1.5	43
Gambar 2.14 Window Any Video Converter.....	45
Gambar 3.1 Diagram Scene.....	53
Gambar 3.2 Desain Tokoh Andi.....	54
Gambar 3.3 Desain Tokoh Ino	55
Gambar 4.1 Key A1 dan A2.....	74
Gambar 4.2 Animasi Limited.....	75
Gambar 4.3 Animasi Unlimited	76
Gambar 4.4 Tampilan CanoScan Toolbox.....	77

Gambar 4.5 Tampilan Menu Save.....	77
Gambar 4.6 Proses Scanning.....	78
Gambar 4.7 Background.....	79
Gambar 4.8 Pewarnaan Tokoh.....	80
Gambar 4.9 Penyesuaian Arah Cahaya.....	82
Gambar 4.10 Timesheeting.....	83
Gambar 4.11 Window Document Properties.....	84
Gambar 4.12 Window Align.....	85
Gambar 4.13 Penyusunan Animasi.....	85
Gambar 4.14 Background dan Foreground.....	86
Gambar 4.15 Perubahan Gerak Mulut.....	87
Gambar 4.16 Sembilan Standar Phonetic.....	87
Gambar 4.17 New Waveform Dialog.....	88
Gambar 4.18 Transport Control.....	89
Gambar 4.19 Seleksi Noise.....	90
Gambar 4.20 Jendela Noise Reduction.....	90
Gambar 4.21 Seleksi Waveform.....	90
Gambar 4.22 Waveform Setelah Noise Dihilangkan.....	91
Gambar 4.23 Jendela Amplify/Fade.....	92
Gambar 4.24 Jendela Echo.....	92
Gambar 4.25 Import Layer.....	95
Gambar 4.26 Integrasi ke Timeline.....	96
Gambar 4.27 Jendela Effects.....	97

Gambar 4.28 Pemberian Effects Transitions.....	97
Gambar 4.29 Pemberian Effects Lighting.....	99
Gambar 4.30 Perbedaan Warna File.....	100
Gambar 4.31 Export Movie.....	101
Gambar 4.32 Export Movie Settings.....	102
Gambar 4.33 Export Video Settings.....	102
Gambar 4.34 Proses Rendering.....	103
Gambar 4.35 Tampilan Any Video Converter.....	104



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Perbandingan Warna Panas dan Dingin.....	34
Tabel 3.1 Biaya Operasional Perangkat Keras.....	62
Tabel 3.2 Biaya Operasional Perangkat Lunak.....	63
Tabel 3.3 Biaya Operasioanl Brainware.....	64
Tabel 3.4 Biaya Peralatan Dasar	65
Tabel 3.5 Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat	68
Tabel 3.6 Hasil Analisis	73

