

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN 2D
MENGUNAKAN FLASH 8 UNTUK PEMBUATAN VIDEO
KLIP GIGI BAND DENGAN JUDUL “PERDAMAIAN”**

Skripsi



**Disusun Oleh :
NUR FITRIAN ANGGRIANTO
05.11.0736**

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

2009

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN 2D MENGGUNAKAN
FLASH 8 UNTUK PEMBUATAN VIDEO KLIP GIGI BAND DENGAN
JUDUL “PERDAMAIAN”
SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi persyaratan untuk mencapai derajat Strata 1 (S1) pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

“AMIKOM” Yogyakarta

Oleh :

Nur Fitriani Anggrianto

05.11.0736

Mengetahui,

Ketua STMIK “AMIKOM”

Dosen Pembimbing



(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)



(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN 2D UNTUK PEMBUATAN VIDEO KLIP GIGI BAND DENGAN JUDUL “PERDAMAIAN” telah diuji dan dipertanggungjawabkan didepan tim penguji STMIK “AMIKOM” Yogyakarta pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 17 Februari 2009

Tempat : Ruang Network Kampus Terpadu Unit II “ STMIK AMIKOM” Yogyakarta


Tim Penguji

Penguji I



(Prof. Dr. M Suyanto, MM)

Penguji II



(Muhammad Rudyanto Arief, MT)

Penguji III



(Hanif Al Fatta, M. Kom)

MOTTO

Do the Best And Be the Best

*Apa yang dilakukan oleh orang bodoh di saat akhir,
dilakukan oleh orang pintar disaat awal.*

Laut tenang tidak akan menciptakan pelayar tangguh.

*Yang bertanya menjadi bodoh dalam lima menit,
Yg enggan bertanya menjadi bodoh selamanya*

*Masa masa sulit adalah sebuah puzzle yang akan berakhir dengan baik,
jika kau menyusunnya menurut letak susunannya.*

Lebih baik menyalakan lilin daripada memaki kegelapan

Pengetahuan adalah makanan jiwa

Yang penting bukan berapa lama kita hidup, tetapi bagaimana kita hidup.

*Ia yang kehilangan uang, kehilangan banyak;
Ia yang kehilangan seorang teman, kehilangan lebih banyak;
Tetapi ia yang kehilangan keyakinan, kehilangan semuanya*



HALAMAN PERSEMBAHAN

ALLAH SWT... Yg telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga Skripsiku selese juga.....
Nabi MUHAMMAD SAW...Tokoh jagoanku yang slalu memberikan inspirasi.....
Babeh ku...buat semangat yg selalu diberikan untukku...thenks bro..!.....
Ibu'ku...untuk do'a yg slalu diberikan untukku...maaaak akhirnya lulus jugaa.....
Ferry, my Little brother... yg udah bantu ngitung- ngitung duid abstrak hehe.....
Buat anggota keluarga yg laen yg gak bisa disebutin satu per satu...thx supportnya.....
Bapak Muhammad Suyanto... Terimakasih atas bimbingannya selama ini.....
Om Birink... yg dah buatin judul.....
Pan Dudunk... wah, g ada ente, Video ku g bakal rampung bro.....
Wawan n DJ Domo... yg bantuin angkat angkat CPU.....
Click'Z GEKA... yg dimintai tolong malah ngjak curhat..hehe..thx support mu Lik.....
Budhi... Ketua umum **RA'HASIL PRODUCTION** Kapan dolan dolan eneh Bud...?.....
Priyo SragenBoy... thenks masukan2 kerenmu. Ngefek bgt dubh.....
Pak Raden... sing bantu2 betulin laporan skripsi...matur nuwun Pak.....
Sensei Jecke... yg dah ngajarin jadi Graphic Designer (dikit dikit yg pnting bisa).....
Bondiy.... buat ilmu potography-nya, thx bon, dikit2 jd suka motret niy.....
Risyap... waaaaah bocah iki....tips trik pendadaran dr mu manjur Om.....
Skar...Cah ngeyel dr Pakem (aku wedhi nek boncengke koe nduk!! ngko ndak di oyak2 kolojengking hehehe..salam nggo **Pakde Widi**..aku melu mangan hiu yo!)
Libby.. thx bt info LoKer-nya...Kalo ada low jd General Manajer, kbri yaw hehe
Ipin, Dedi, Sandi, Yuzi... (Kapan nyusul dub??),.....
Cicha,Rosita,Tiwi',Tantri... (yg gemeteran sbml pndadaran..nyntae wae non),.....
Uswatun ..(ayo lek mangan bakso plus Float Vanilla..hehehe..),
Crew RA' HASIL PRODUCTION (Budhi Kudus, Wawan Kla-10 (dapet salam dr banci Puncak hehe..), DJ Domo, Click'z GEKA, Sandi kuto kupret (tembak aja tu si Zie, trus makn2 hehe..), Pan Dudunk, Sholi, Si Izam dr Goa Batu, Ayo jalan jalan maneh....!!!.....
N buat Temen temen **SITIA 2005** yg laen yg g' bisa disebutin satu persatu,hehehe.....
halamannya g cukp jee..... thx bt supportnya.....
Pungky-Jo.... Yg ikut nyumbang menuh-menuhin HarddiskQ..thx supportnya.....
Ncunk de lin.... yg ikut2an manas2i biar gw cpt lulus...hehehe...lulus dab..koe kpn?.....
JerukQ...yg selalu ngasih smangadh...thx y non....(^ ^).....
Goenanto... thx dab bt minjemi Flashmu...sori lama...hehe.....
Darul Yusup... matur nuwun bro bt support nya..besok dlanjutin berburu siManis..hehe
Kasbidin...Ayo dab lek dirampungke TA mu...ojo kesuwen.....
Istri PertamaQ.. (**Kompie DualCore3,2**)....My weapon to finish this Project.....
Istri kDuaQ... (**Ex Supra 100cc item 'AB 5982 TU'**)...yg dah nemenin aku selama 6 taon
Istri keTigaQ..(**Yamaha CG-600 AcousticString Guitar**) yg kumainkan swaktu senggang
Istri keEmpatQ..(**SupraX 125 R**)...yg setia mengantarku kmana mana...hehehe.....
Anak-anak STAROTOPIA.....makasih jg bt supportnya.....

DAN BUAT SEMUANYA YG NGGA' BISA DISEBUTIN (BNYK BGT JE)

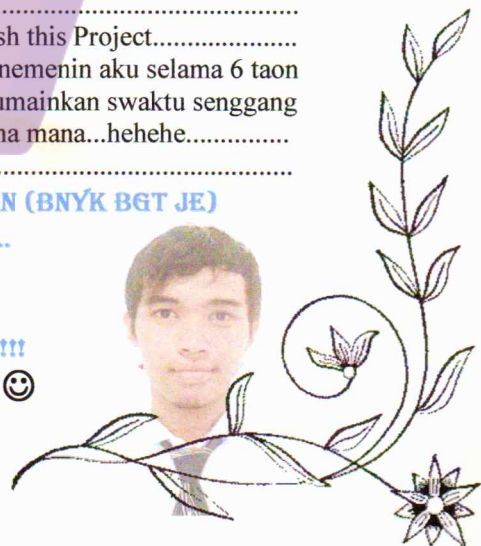
.....MAKASIH BT SUPPORTNYA.....

...LOVE U ALL..

V(^o^)^V

LULUUUUUUUUSSSSSSSSSSSS.....!!!!

☺ (Nur Fitriani Anggrianto s.kom) ☺



KATA PENGANTAR

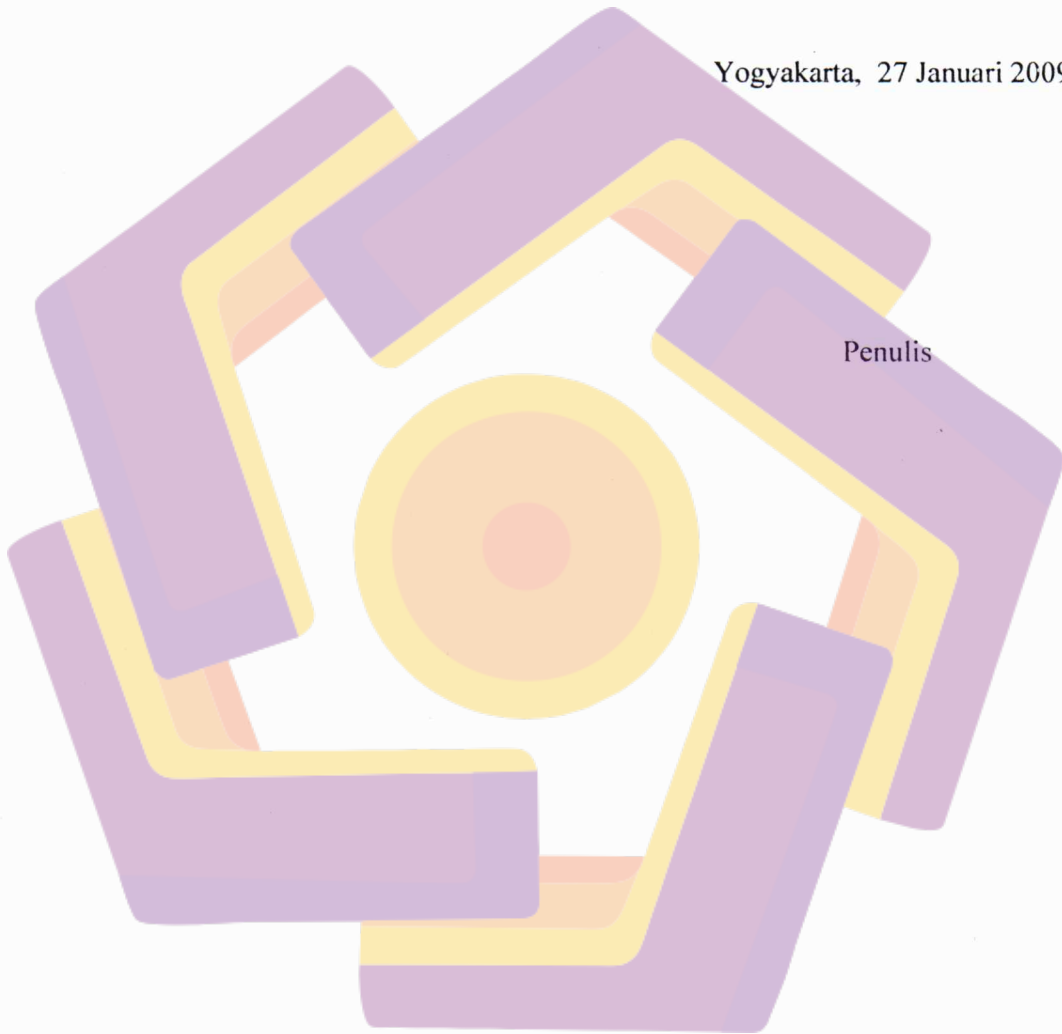
Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi **“Analisis dan Perancangan Film Kartun 2D Untuk Pembuatan Video Klip Gigi Band dengan Judul “Perdamaian””** dapat terselesaikan. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Strata 1 (S1) Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Adapun dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari beberapa pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta,
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M. Kom selaku Ketua Jurusan S1-TI STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Seluruh dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama masa studi.
5. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, 27 Januari 2009



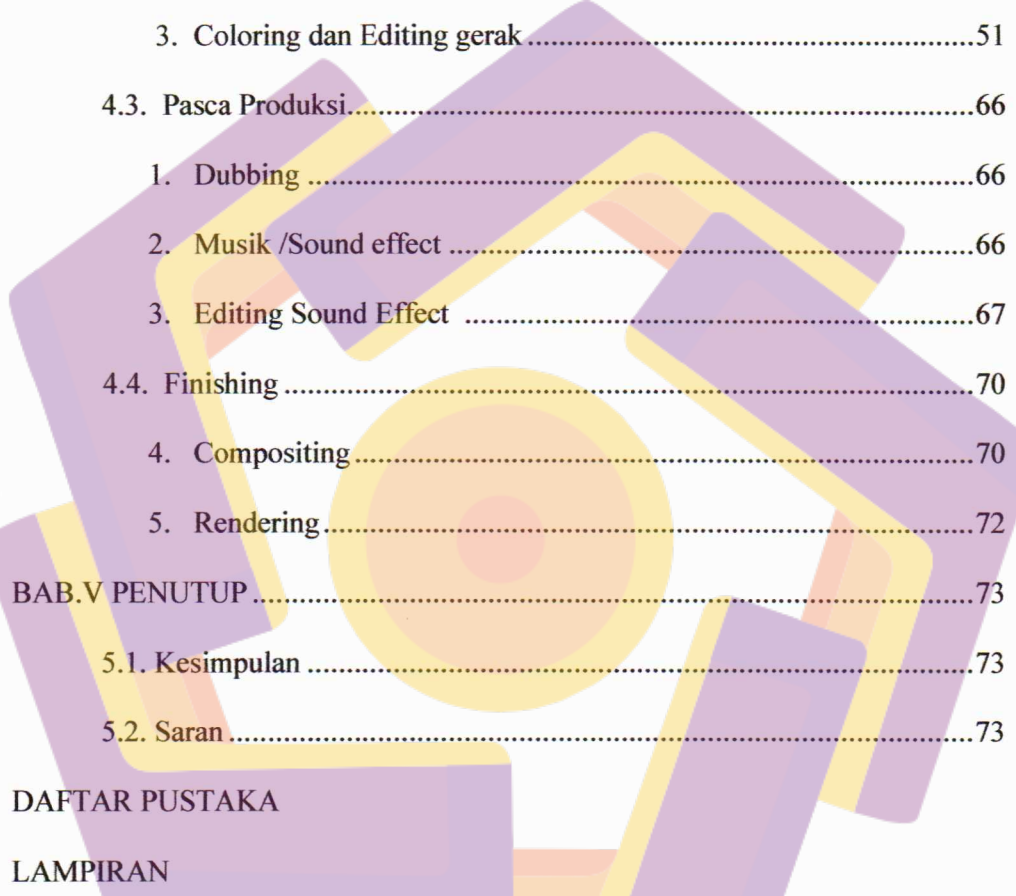
DAFTAR ISI

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	xv
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. Kepustakaan.....	4
2. Observasi	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
1.7. Rencana Kegiatan.....	6
BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Pengertian Animasi	7

2.2 Sejarah Animasi	9
2.3 Prinsip Animasi	12
1. Timing	12
2. Slow in Slow out.....	13
3. Arcs	13
4. Follow Through and Overlapping action	13
5. Secondary Action.....	13
6. Squash and Stretch.....	13
7. Exaggeration.....	13
8. Anticipation	13
9. Staging	13
10. Personality.....	14
11. Appeal	14
12. Straight Ahead and Pose to Pose	14
2.4 Pengertian Multimedia	14
1. Teks.....	16
2. Gambar.....	16
3. Suara	16
4. Video	16
5. Animasi	17
2.5. Sistem Televisi Dunia	17
1. NTSC	17
2. PAL dan SECAM	17

3. HDTV	17
2.6. Pewarnaan	18
1. Warna	18
2. Dasar teori warna	18
3. RGB dan CMYK.....	19
2.7. Perangkat Lunak yang digunakan	20
1. Adobe Photoshop CS3	20
2. Macromedia Flash 8.....	20
3. Adobe Audition 1.5.....	21
4. Adobe After Effects	21
2.8 .Metode pembuatan video klip.....	21
BAB.III.ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN	23
3.1. Analisis PIECES	23
1. <i>Performance</i>	23
2. <i>Information</i>	24
3. <i>Economy</i>	24
4. <i>Control</i>	25
5. <i>Efficiency</i>	25
6. <i>Services</i>	26
3.2. Analisis Biaya Manfaat	26
1. Biaya.....	27
2. Manfaat.....	27
3.3. Perhitungan Analisis Biaya Manfaat.....	29

a. <i>Payback Periode</i>	30
b. <i>ROI</i>	31
c. <i>NPV</i>	32
3.4. Analisis kebutuhan sistem.....	33
1. Kebutuhan Perangkat Keras.....	33
2. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	34
3.5. Merancang Video klip animasi	35
1. Menentukan Ide Cerita	35
2. Menentukan Tema.....	35
3. Membuat Logline	35
4. Membuat Sinopsis.....	35
5. Merancang Diagram Scene	37
6. Character Development	37
7. Teknik pengambilan gambar.....	38
8. Storyboard.....	39
BAB.IV PEMBAHASAN.....	40
4.1. Pra Produksi	40
1. Diagram Scene	40
2. Desain Karakter.....	42
3. Storyboard.....	43
4.2. Produksi	45
1. Drawing.....	45
a . Penentuan Key	46

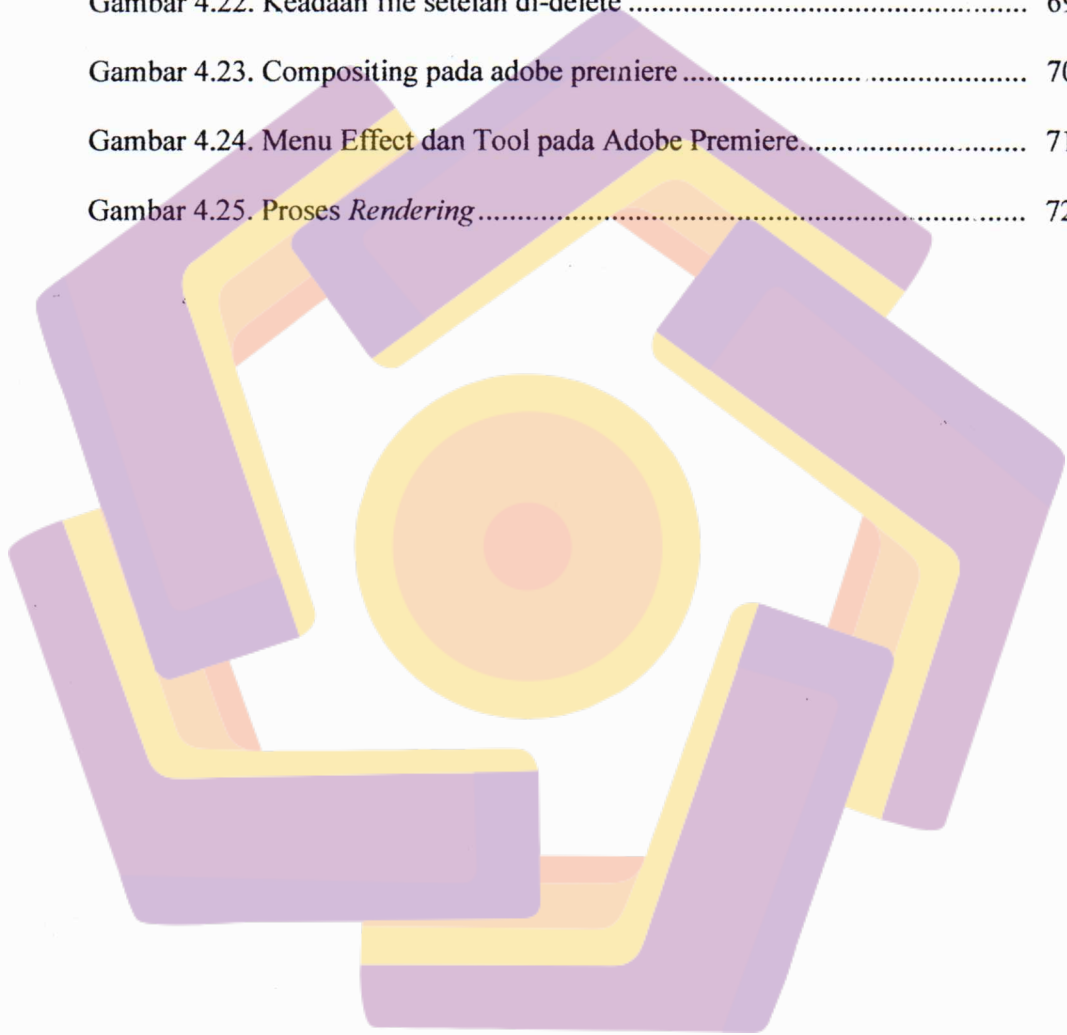


b. Inbetween	46
c. Active Animation and Limited Animation	48
d. Lipsync.....	49
e. Background	49
2. Scanning.....	51
3. Coloring dan Editing gerak	51
4.3. Pasca Produksi.....	66
1. Dubbing	66
2. Musik /Sound effect	66
3. Editing Sound Effect	67
4.4. Finishing	70
4. Compositing.....	70
5. Rendering.....	72
BAB.V PENUTUP	73
5.1. Kesimpulan	73
5.2. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen elernen multimedia.....	15
Gambar 3.1. Arman Maulana.....	38
Gambar 4.0. Diagram Scene	41
Gambar 4.1. Karakter dalam sketsa dan warna.....	43
Gambar 4.2. Penentuan key awal dan Key Akhir	46
Gambar 4.3. Pembuatan middle frame antara frame awal dan frame akhir.....	48
Gambar 4.4. Lipsync.....	49
Gambar 4.5. Tampilan utama dan tool yang digunakan pada Photoshop CS3	50
Gambar 4.6. Tampilan layar kerja Macromedia Flash 8	52
Gambar 4.7. Perbandingan objek vektor dan bitmap	52
Gambar 4.8. Properties lembar kerja	54
Gambar 4.9. Dasar animasi Flash 8.....	55
Gambar 4.10. Tool yang digunakan	56
Gambar 4.11. Warna dasar karakter utama.....	58
Gambar 4.12. Tingkatan warna gelap dan terang.....	59
Gambar 4.13. Warna pada panel Color Mixer	60
Gambar 4.14. Penempatan Layer	61
Gambar 4.15. Coloring, editing gerak, dan timing antar layer yang lebih kompleks.....	61
Gambar 4.16. Drawing dan coloring dengan Photoshop.....	62
Gambar 4.17. Tampilan utama Adobe After Effects 6.5.....	63

Gambar 4.18. Pilihan Transform	54
Gambar 4.19. Tampilan multitrack pada Adobe Audition 1.5.....	68
Gambar 4.20. File Audio setelah diimport ke Adobe Audition	68
Gambar 4.21. Seleksi file pada singletrack view	69
Gambar 4.22. Keadaan file setelah di-delete	69
Gambar 4.23. Compositing pada adobe premiere	70
Gambar 4.24. Menu Effect dan Tool pada Adobe Premiere.....	71
Gambar 4.25. Proses <i>Rendering</i>	72



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	6
Tabel 2.1 Korelasi psikologis antara warna dan orang.....	18
Tabel 2.2 Warna Primer dan Sekunder.....	20
Tabel 2.3 Warna panas dan dingin	20
Tabel 3.1 Rincian Biaya Manfaat.....	29
Tabel 3.2 Kelayakan	33
Tabel 3.3 Pengambilan Gambar	38
Tabel 4.0 Contoh <i>Storyboard</i>	44
Tabel 4.1 File yang dapat di- <i>Import</i>	53
Tabel 4.2 File yang dapat di- <i>Export</i>	53