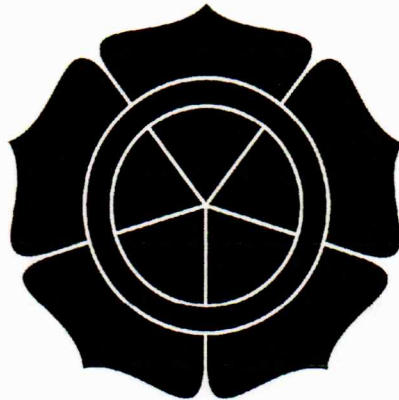


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN DUA
DIMENSI “FLEE DAN BEE” DENGAN TEKNIK DIGITAL**

ANIMATION

SKRIPSI



Disusun oleh

MUHAMMAD REZA FAHLEVI

04.12.0836

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

2008

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN DUA
DIMENSI “FLEE DAN BEE” DENGAN TEKNIK DIGITAL
ANIMATION
SKRIPSI**

Skripsi ini guna memenuhi syarat kelulusan program pendidikan Strata 1 jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta



Disusun oleh :

MUHAMMAD REZA FAHLEVI

04.12.0836

SISTEM INFORMASI

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM “
YOGYAKARTA
2008**

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN DUA DIMENSI “FLEE DAN BEE” DENGAN TEKNIK DIGITAL ANIMATION

Skripsi ini guna memenuhi syarat kelulusan program pendidikan Strata 1 jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



(Dr. M. Suyanto, MM, Ph.D)

Ketua “STMIK AMIKOM”



(Dr. M. Suyanto, MM, Ph.D)

BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipresentasikan dan dipertanggungjawabkan dihadapan Tim Dosen Penguji laporan skripsi program pendidikan Strata 1 jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta,

Nama : MUHAMMAD REZA FAHLEVI

NIM : 04.12.0836

Hari : Selasa

Tanggal : 27 Mei 2008

Jam : 11:30

Tempat : Ruang Folder

Tim Dosen Penguji

Dosen Penguji 1



(Dr. M. Suyanto, MM, Ph.D)

Dosen Penguji 2



(Amir Fatah Sofyan, ST)

Dosen Penguji 3



(Hanf Al Fatta, S.kom)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- ❖ Allah SWT yang selalu memberikan rahmat hidayah dan karuniaNya untuk menjaga membimbing dan melindungiku
- ❖ Kedua orang tuaku tercinta dan adik-adikku yang selalu mendukung dan mendoakanku agar kelak menjadi anak yang berguna bagi keluarga nusa dan bangsa
- ❖ Keluarga besarku, yang juga telah memberikan dukungan selama ini.
- ❖ Bapak dan Ibu Dosen pengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang telah membimbingku selama 4 tahun ini.
- ❖ Kost Pinky crew, semuanya yang turut membantuku mengerjakan skripsi ini, semoga kesuksesan juga selalu menyertai kalian, A true friend is one who overlooks your failures and tolerates you successes. Remember, the greatest gift is not found in a store nor under a tree, but in the hearts of true friends.
- ❖ Teman kelas yang sudah sukses maupun yang masih berada dalam proses menuju kesuksesan itu.
- ❖ Semuanya yang pernah mengenalku, dimanapun kini berada.

Motto

- ❖ Tidak ada satu hal pun yang mustahil bila Allah SWT Berkehendak.
- ❖ Langkah pertama mencapai keberhasilan adalah melakukan suatu pekerjaan kecil dengan sebaik-baiknya dan dengan cara yang benar, hingga keberhasilan dapat tercapai. Setelah itu lakukanlah pada hal-hal yang lebih besar.
- ❖ Jika anda berpikir tentang hari kemarin tanpa rasa penyesalan dan hari esok tanpa rasa takut, berarti anda sudah berada di jalan yang benar menuju sukses.
- ❖ Practice makes perfect.
- ❖ Anda cuma bisa hidup sekali saja didunia ini, tetapi jika anda hidup dengan benar, sekali saja sudah cukup.
- ❖ Perasaan berani berasal dari perasaan takut yang dipendam dalam-dalam.
- ❖ Semua orang dapat melakukan apapun bila ia percaya dan menginginkannya.
- ❖ Lebih baik bersiap perang daripada berharap bahwa musuh tidak pernah datang atau menyerah.
- ❖ Tertawa merupakan obat terbaik diwaktu sakit maupun tidak.
- ❖ Doa memberikan kekuatan pada orang yang lemah, membuat orang tidak percaya menjadi percaya dan memberikan keberanian pada orang yang ketakutan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

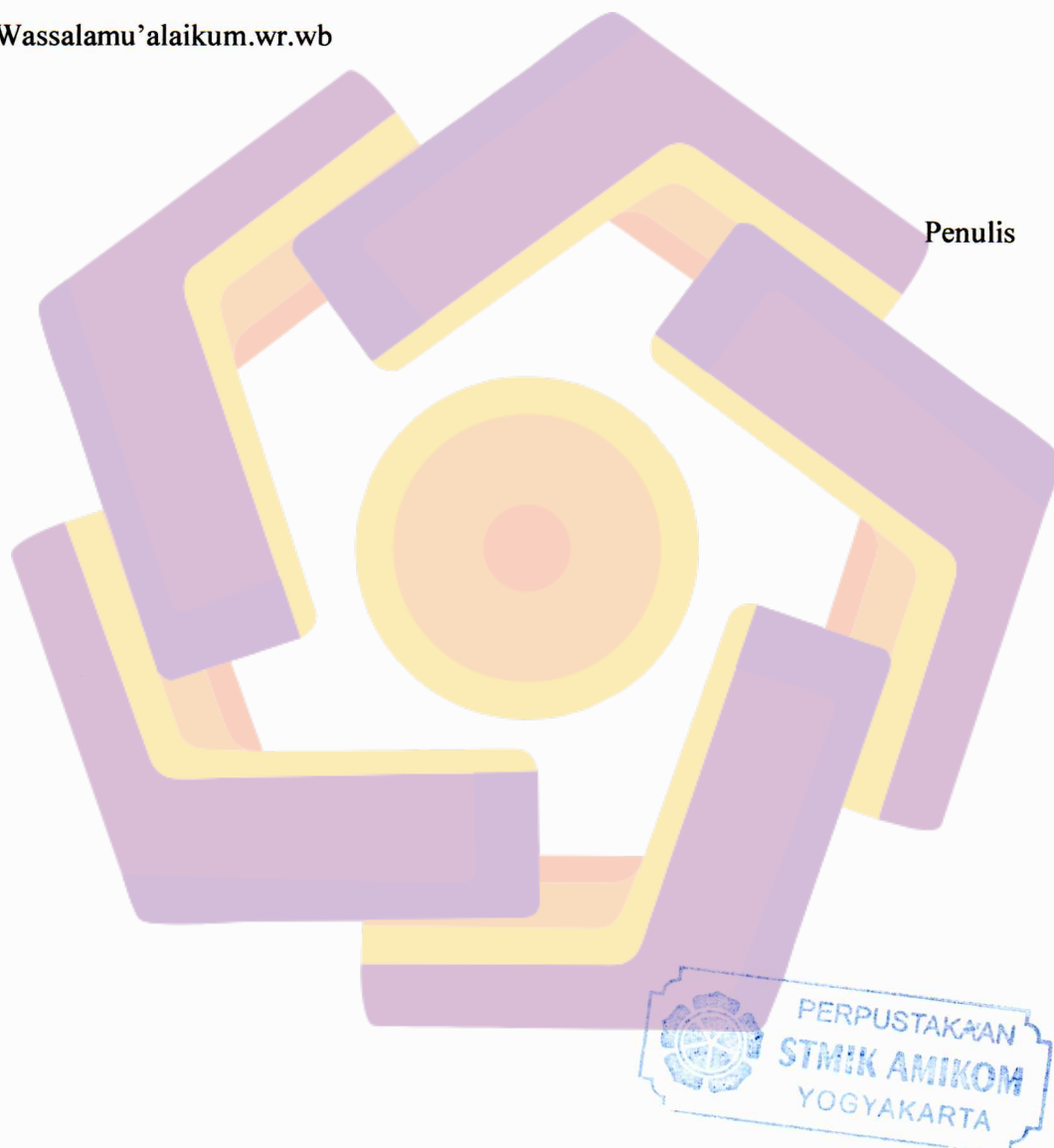
Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Film Kartun dengan Teknik Digital Animation”

Dalam penyusunan skripsi ini tak lepas dari bantuan berbagi pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT atas kesehatan yang telah diberikan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. M. Suyanto, MM, Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bimbingan, saran, serta masukan-masukan demi sempurnanya penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. M. Suyanto, MM, Ph.D selaku direktur STIMIK “AMIKOM”
4. Orang tua dan keluarga yang telah banyak membantu Motivasi serta doa untuk Penulis.
5. Teman-teman yang banyak membantu dari berbagai aspek dan segala pihak hingga terselesainya penulisan skripsi ini.

Penulis sadar bahwa skripsi ini, jauh dari sempurna, maka saran dan kritik dari pembaca amatlah penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan

Wassalamu'alaikum.wr.wb

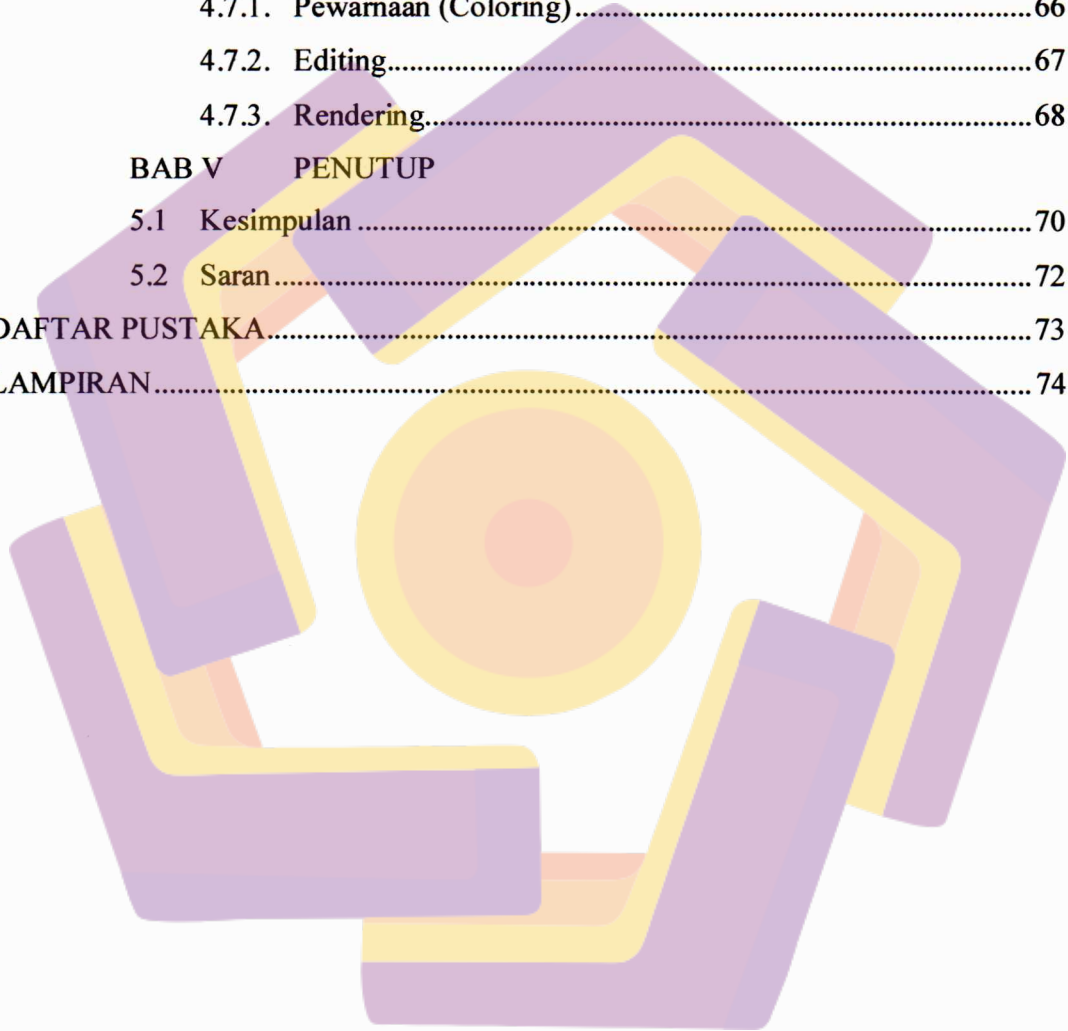


DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN BERITA ACARA..... | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 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..... | 3 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 4 |
| | |
| BAB II DASAR TEORI | |
| 2.1 Sejarah dan Pengertian Multimedia | 6 |
| 2.2 Animasi | 7 |
| 2.3 Sejarah Animasi..... | 11 |
| 2.4 Prinsip Prinsip Animasi..... | 15 |
| 2.5 Tahap Tahap Pembuatan Film Kartun | 17 |
| 2.6 Mengenal Sistem Standar Broadcast..... | 18 |
| 2.7 Software Yang Digunakan..... | 19 |
| | |
| BAB III PERANCANGAN FILM KARTUN | |
| 3.1 Idea | 24 |

| | | |
|--------------------------|----------------------------------------------|----|
| 3.2 | Unsur Membangun Sebuah Cerita..... | 25 |
| 3.3 | Skenario..... | 27 |
| 3.3.1 | Breaking The Rules..... | 27 |
| 3.3.2 | Tema Cerita dan Plot | 28 |
| 3.4 | Sinopsis | 32 |
| 3.5 | Desain Karakter | 36 |
| 3.6 | Diagram Scene..... | 38 |
| BAB IV PEMBAHASAN | | |
| 4.1 | Identifikasi Masalah | 40 |
| 4.2 | Merancang Konsep..... | 41 |
| 4.3 | Pra Produksi..... | 43 |
| 4.3.1. | Membuat Desain Karakter..... | 43 |
| 4.3.2 | Desain Standar Properti dan Vegetasi | 45 |
| 4.3.3 | Menyusun Standar Karakter..... | 47 |
| 4.3.4 | Membuat Storyboard (Storyboard Artist) | 48 |
| 4.4 | Analisis Pieces..... | 48 |
| 4.4.1. | Analisis Kinerja..... | 49 |
| 4.4.2. | Analisis Informasi..... | 50 |
| 4.4.3. | Analisis Ekonomi..... | 52 |
| 4.4.4. | Analisis Keamanan | 53 |
| 4.4.5. | Analisis Efisiensi..... | 54 |
| 4.4.6. | Analisis Pelayanan | 55 |
| 4.5 | Analisis Biaya dan Manfaat | 55 |
| 4.5.1. | Perincian Biaya dan Manfaat | 58 |
| 4.5.2. | Analisis Payback Period | 60 |
| 4.5.3. | Analisis Return On Investment..... | 61 |
| 4.5.4. | Analisis Net Present Value (N P V)..... | 62 |
| 4.6 | Produksi..... | 62 |

| | |
|------------------------------------------------------|-----------|
| 4.6.1. Gambar Key (Key Animation)..... | 63 |
| 4.6.2. Gambar In Between (In Between Animation)..... | 64 |
| 4.6.3. Pembuatan Background | 65 |
| 4.7 Pasca Produksi..... | 66 |
| 4.7.1. Pewarnaan (Coloring)..... | 66 |
| 4.7.2. Editing..... | 67 |
| 4.7.3. Rendering..... | 68 |
| BAB V PENUTUP | |
| 5.1 Kesimpulan | 70 |
| 5.2 Saran..... | 72 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 73 |
| LAMPIRAN..... | 74 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Gbr. 2.1. Tampilan Macromedia FlasMX 2004..... | 20 |
| Gbr. 2.2. Tampilan Adobe Audition 1.5 | 21 |
| Gbr. 2.3. Tampilan Adobe Photoshop 7.0..... | 22 |
| Gbr. 2.4. Tampilan Ulead Video Studio 9.0..... | 23 |
| Gbr. 4.1. Desain Karakter Awal..... | 43 |
| Gbr. 4.2. Contoh Desain Standar Properti..... | 45 |
| Gbr. 4.3. Contoh Desain Standar Vegetasi..... | 45 |
| Gbr. 4.4. Standar Karakter..... | 46 |
| Gbr. 5.5. Key 1..... | 62 |
| Gbr. 4.6. Key 2..... | 62 |
| Gbr. 4.7. Penyusunan Background dan Foreground pada Layer..... | 65 |
| Gbr. 4.8. Tampilan Share pada Ulead Video Studio 9.0..... | 67 |
| Gbr. 4.9. Tampilan Render pada Ulead Video Studio 9.0..... | 68 |

DAFTAR TABEL

| | |
|-----------------------------------------------------|----|
| Tabel 4.5 Perincian Analisis Biaya dan Manfaat..... | 57 |
|-----------------------------------------------------|----|

DAFTAR DIAGRAM / BAGAN

| | |
|---------------------------------------------------|----|
| Diagram 3.1. Diagram Scene..... | 38 |
| Diagram 4.1. Diagram Proses Produksi Animasi..... | 41 |