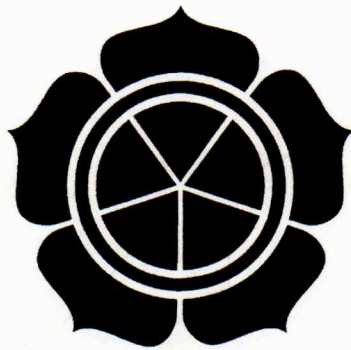


**PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN
"RAMA SI ROBOT RAMAH"
DENGAN METODE LIMITED CUT ANIMATION**

SKRIPSI



**Disusun Oleh:
AKUNNAS PRATAMA
06.22.0667**

**PROGRAM STUDI STRATA 1
JURUSAN SISTEM INFORMASI**

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

" A M I K O M "

YOGYAKARTA

2007



HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN “RAMA SI ROBOT RAMAH” DENGAN METODE LIMITED CUT ANIMATION

Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Programa Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi
Manajemen Informatika dan Komputer
“STMIK AMIKOM” Yogyakarta

Disusun Oleh :
Akunnas Pratama
06.22.0667

Disahkan dan disetujui oleh :

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

The image shows a circular official stamp of STMIK AMIKOM Yogyakarta. The stamp contains the text "SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER" around the top edge and "STMIK AMIKOM YOGYAKARTA" around the bottom edge. In the center of the stamp is a stylized logo. Overlaid on the stamp is a handwritten signature in black ink.

(DR. Mohammad Suyanto, MM)

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN “RAMA SI ROBOT RAMAH” DENGAN METODE LIMITED CUT ANIMATION

Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Programa Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi
Manajemen Informatika dan Komputer
“STMIK AMIKOM” Yogyakarta

Disusun Oleh :
Akunnas Pratama
06.22.0667

Disahkan dan disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



(DR. Mohammad Suyanto, MM)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi

Pembuatan Film Animasi Kartun “RAMA si Robot Ramah”
Dengan Metode Limited Cut Animation

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1
Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika
dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta

Telah Dipresentasikan dan Dipertahankan Di Depan Penguji

Pada Hari : Senin
Tanggal : 27 Agustus 2007
Jam : 08.30 WIB
Tempat : Ruang Pixel

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


Tim Penguji

1. H. Mohammad Suyanto, DR, MM

2. Hanif Al Fatta, M.Kom

3. Emha Taufiq Luthfi, ST

Tanda Tangan



MOTTO

- *Segalanya berawal dari niat dan tekad. Kuatkan niat dan tekad yg baik, insya Allah segala yang tidak mungkin dilakukan bisa kita lakukan.*
- *Dekatkanlah diri kepada Allah SWT, maka jalan hidupmu di dunia dan di akhirat akan dimudahkan.*
- *Setiap manusia mempunyai keunikan dan kelebihan, jadi jangan pernah menghina dan menganggap remeh seseorang.*
- *Hormati orang yang lebih tua, sayangi yang muda-muda.*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah - Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini, dan skripsi ini saya persembahkan kepada

- Kedua orang tuaku yang tercinta, yang selalu membimbing dan menyayangi diriku yang keren, ganteng, tidak sombong dan baik hati ini. Juga kepada semua saudara-saudaraku tersayang.
- Killua alias Pak Agus dan Bu Tea. Beng beng, Rahman, Tonny, dan seluruh asisten lab 2. UPT gedung satu yang”....” Mas Aji, Mas Jono, Mas Luky, Mas Manut, Mas Yudi, Mas Fahmi. Teman-teman Forum Asisten. Pak Amir, Pak Tohir, Mas Tito, Mba Erni, Mba Tutut, Mba Ju2 dan Mba Asih CS.
- Bapak Ibunya Mba Puput dan seluruh keluarga, Teman-teman S1 Transfer-B 06 yang selalu ceria, cantik dan ganteng2 terutama diriku. Teman-teman di JALA especially mba Asih dan mba Yuni yang selalu ta’ bikin pusing mendengar suaraku yang merdu ini. Teman-teman dari Divisi-X, Onegai-Shelter dan seluruh fans ku di seluruh Yogya, Indonesia, Jepang, dan dunia. I Love U ALL.. :)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi

Adapun penyusunan Laporan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

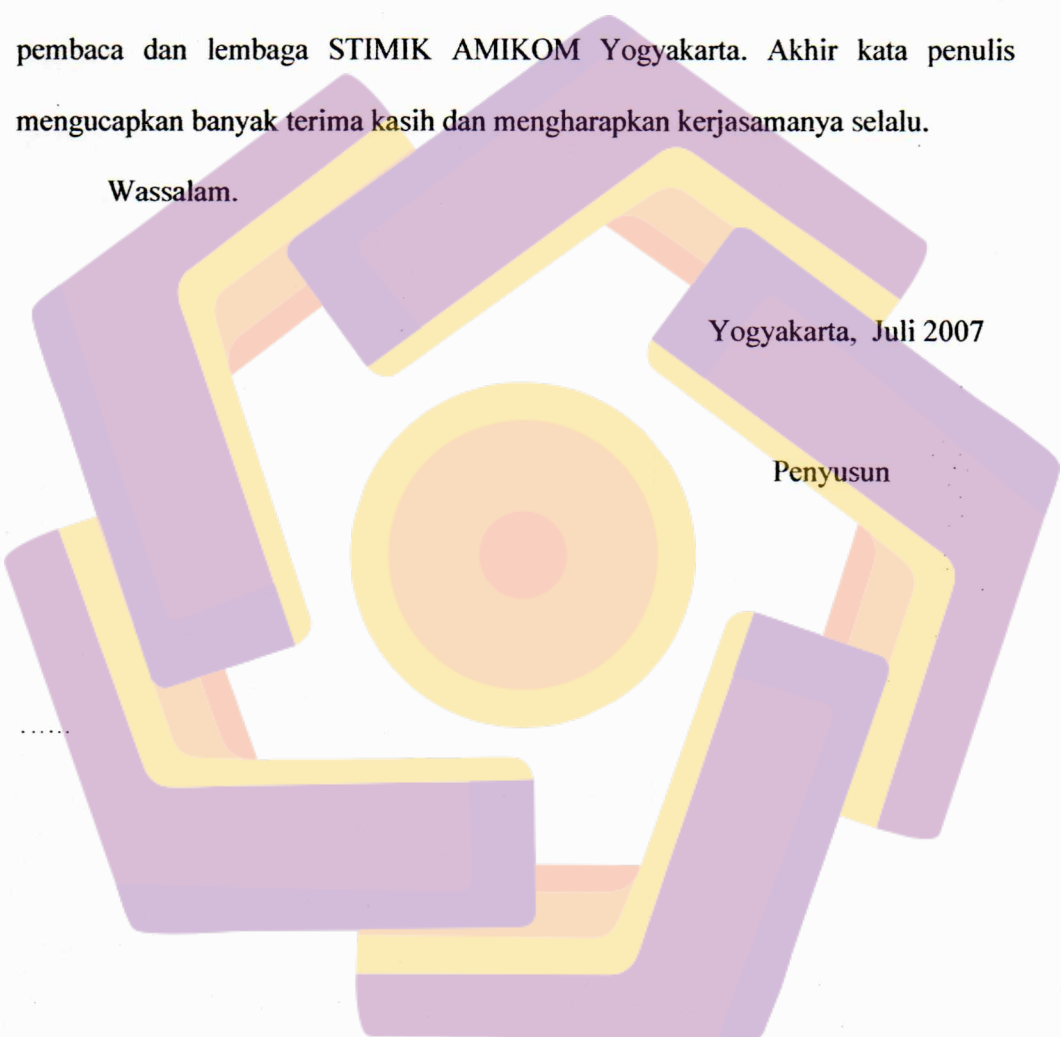
Terselesainya Laporan Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. H.M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis
2. Kedua Orang Tua yang telah membimbing dan memberikan dukungan materi maupun spiritual.
3. Kepada teman-teman dan semua pihak yang telah memberikan dukungan dan membantu saya hingga selesainya penyusunan laporan Skripsi ini dengan lancar.

Penulis menyadari kodratnya sebagai seorang manusia yang tak luput dari kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan Laporan Skripsi ini dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca yang budiman.

Demikian Laporan Skripsi ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan lembaga STIMIK AMIKOM Yogyakarta. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih dan mengharapkan kerjasamanya selalu.

Wassalam.



Yogyakarta, Juli 2007

Penyusun

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN

Cover	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Berita Acara	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xiv
Daftar Tabel	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan	3
1.4.1 Bagi Penulis.....	3
1.4.2 Bagi Para Animator	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.1 Metode Study Literatur	4
1.5.2 Metode Kepustakaan (<i>library</i>)	5
1.5.3 Metode Wawancara (Interview).....	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
1.7 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	6
BAB II DASAR TEORI	8
2.1 Pengertian Animasi	8
2.2 Pengertian Multimedia	9
2.1.1 Teks (<i>Text</i>)	10

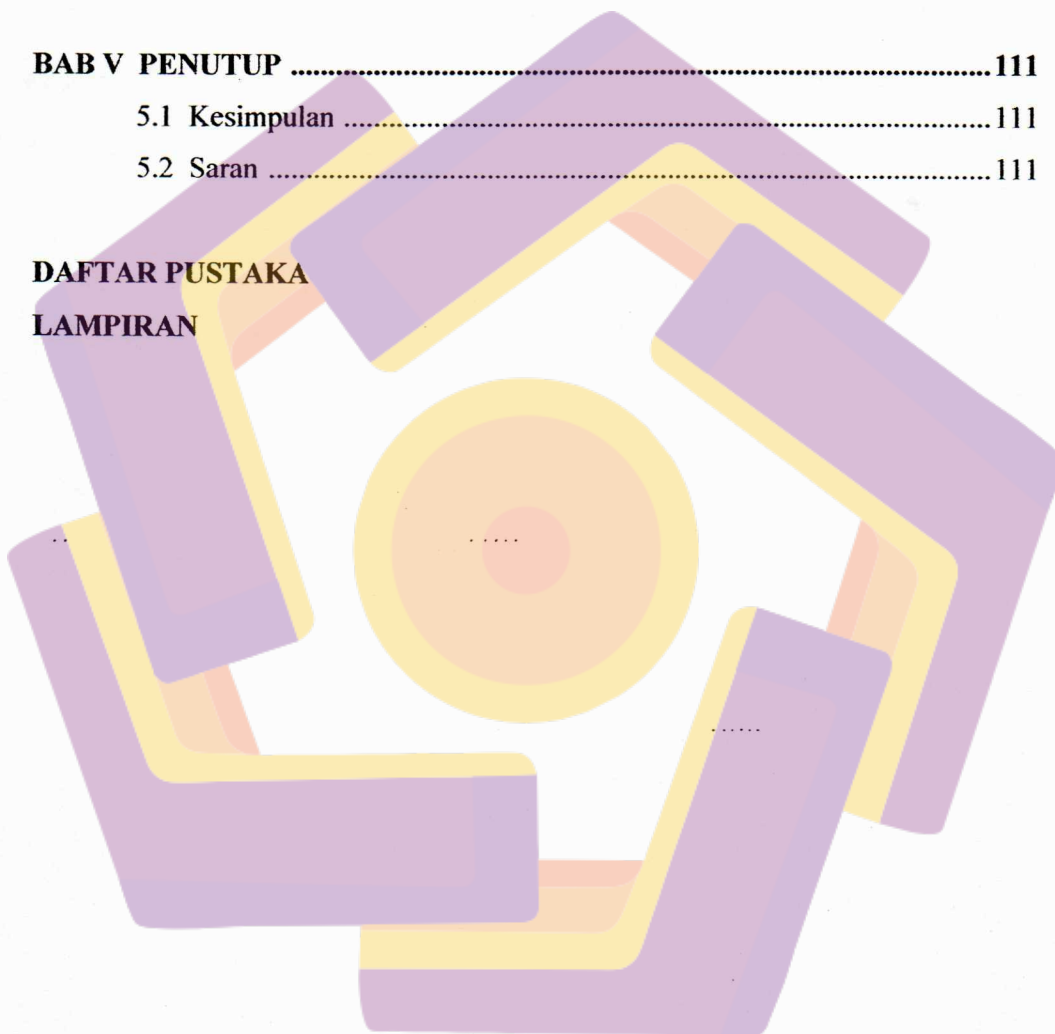


2.1.2	Gambar (<i>Image</i>)	10
2.1.3	Suara (<i>Audio</i>)	11
2.1.4	Video	11
2.1.5	Animasi	11
2.3	Konsep Dasar Animasi	11
2.3.1	Sejarah Animasi	11
2.3.2	Animasi Klasik	12
2.3.3	Animasi Komputer	13
2.3.4	Jenis Animasi	13
2.4	Peralatan Dasar Membuat Film Kartun	14
2.4.1	Pensil	14
2.4.2	Spidol (<i>Drawing Pen</i>)	14
2.4.3	Penghapus Pensil (<i>eraser</i>)	15
2.4.5	Kertas (<i>Paper</i>)	15
2.4.6	Penahan Kertas (<i>Pegbar</i>)	16
2.4.7	Meja Gambar (<i>Tracing Table</i>)	16
2.4.8	<i>Microphone/Head Seat</i>	16
2.4.9	<i>Scanner</i> dan Kamera Digital	17
2.4.10	Komputer	17
2.4.11	<i>Graphic Tablet</i>	17
2.5	Prinsip-Prinsip Animasi	18
2.5.1	<i>Squash and Stretch</i>	18
2.5.2	<i>Anticipation</i>	18
2.5.3	<i>Timing</i>	18
2.5.4	<i>Slow in and Slow Out</i>	19
2.5.5	<i>Arcs</i>	19
2.5.6	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	19
2.5.7	<i>Secondary Action</i>	19
2.5.8	<i>Exaggeration</i>	19
2.5.9	<i>Staging</i>	19
2.5.10	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	20

2.5.11 <i>Appeal</i>	20
2.5.12 <i>Solid Drawing</i>	20
2.6 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	20
2.6.1 <i>Producer</i>	20
2.6.2 <i>Sutradara</i>	20
2.6.3 <i>Scriptwriter/Screenwriter</i>	21
2.6.4 <i>Storyboard Artist</i>	21
2.6.5 <i>Drawing Artist</i>	21
2.6.6 <i>Coloring Artist</i>	22
2.6.7 <i>Background Artist</i>	22
2.6.8 <i>Checker dan Scannerman</i>	22
2.6.9 <i>Editor</i>	23
2.6.10 <i>Talent</i>	23
2.7 <i>Pewarnaan</i>	23
2.7.1 <i>Dasar Teori Warna</i>	23
2.7.2 <i>Kegunaan Teori Warna</i>	25
2.7.3 <i>Warna RGB dan CMYK</i>	25
2.8 <i>Sistem Televisi Dunia</i>	26
2.8.1 <i>Sistem NTSC</i>	26
2.8.2 <i>Sistem PAL dan SECAM</i>	26
2.8.3 <i>Sistem HDTV</i>	26
2.9 <i>Perangkat Lunak dalam Pembuatan Film Kartun</i>	27
2.9.1 <i>Macromedia Flash 8</i>	27
2.9.2 <i>Adobe Photoshop 7.0</i>	32
2.9.3 <i>Adobe After Effects 6.0</i>	35
2.9.4 <i>Adobe Audition 1.0</i>	38
2.9.5 <i>Adobe Premiere 6.5</i>	40
BAB III PERANCANGAN FILM KARTUN	44
3.1 <i>Ide</i>	44
3.2 <i>Tema</i>	44

3.3 Menulis Logline	45
3.4 Sinopsis.....	45
3.5 Diagram Scane	49
3.6 Character Development	53
3.7 Membuat <i>Storyboard</i>	56
3.8 Metode Analisis Biaya Manfaat	58
3.8.1 Analisis Biaya.....	58
3.8.2 Analisis Manfaat.....	59
3.8.3 Perhitungan Analisis Biaya Manfaat.....	60
3.8.3.1 Metode Periode Pengembalian (<i>Payback Periode</i>).....	60
3.8.3.2 Metode Pengembalian Investasi	61
3.8.3.3 Metode Nilai Sekarang Bersih	62
3.8.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	63
3.8.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	64
3.8.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	64
BAB IV PEMBAHASAN	66
4.1 Identifikasi Masalah	66
4.2 Merancang Konsep	66
4.3 Merancang Isi	67
4.3.1 Pra Produksi	67
4.3.1.1 Membuat Desain Karakter	67
4.3.1.2 Desain Standar Properti dan Vegetasi	68
4.3.1.3 Merancang Warna Tokoh Karakter	69
4.3.1.4 Menyusun Standar Karakter	70
4.3.1.5 Membuat Layout	71
4.3.2 Produksi	72
4.3.2.1 Gambar Key (Key Animator)	72
4.3.2.2 Menentukan Timing	73
4.3.2.3 Gambar Inbetween (Inbetween Animator)	73
4.3.2.4 Inker (Cleaning)	77

4.3.2.5 Pembuatan Background	78
4.3.3 Pasca Produksi	79
4.3.3.1 Pewarnaan (Coloring)	79
4.3.3.2 Editing	89
4.3.3.3 Dubbing	100
4.3.3.4 Rendering	105
BAB V PENUTUP	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Elemen-elemen Multimedia	10
Gambar 2.2	: Kertas Gambar	15
Gambar 2.3	: Alat Penjepit Kertas Gambar	16
Gambar 2.4	: Diagram Warna	24
Gambar 2.5	: Tampilan Area Kerja Macromedia Flash 8	32
Gambar 2.6	: Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop 7.0	35
Gambar 2.7	: Tampilan Area Kerja Adobe Alter Effects 6.0.....	38
Gambar 2.8	: Tampilan Area Kerja Adobe Audition (edit view)	40
Gambar 2.9	: Adobe Premiere 6.5.....	42
Gambar 4.1	: Desain Karakter	68
Gambar 4.2	: Desain Standar Properti dan Vegetasi	69
Gambar 4.3	: Carácter Dengan Warna	70
Gambar 4.4	: Standar Karakter	71
Gambar 4.5	: Gambar Key	72
Gambar 4.6	: Penggabungan Gambar Key	72
Gambar 4.7	: Timing	73
Gambar 4.8	: Unlimited Inbetween	74
Gambar 4.9	: Limited Inbetween	74
Gambar 4.10	: Ekspresi Mata.....	75
Gambar 4.11	: Create Symbol.....	75
Gambar 4.12	: Library.....	76
Gambar 4.13	: Edit Symbol.....	76
Gambar 4.14	: Distribusi Layer.....	77
Gambar 4.15	: Background dan Foreground.....	79
Gambar 4.16	: Pewarnaan Pada Rama	80
Gambar 4.17	: Mengimpor Image.....	81
Gambar 4.18	: Tools Scalling.....	82
Gambar 4.19	: Tools Trace Bitmap	83
Gambar 4.20	: Proses Tracing	84

Gambar 4.21 : Penyesuaian Arah Cahaya.....	84
Gambar 4.22 : Pemberian Outline.....	85
Gambar 4.23 : Color	86
Gambar 4.24 : Edit Multiple Frame	87
Gambar 4.25 : Option Erase Lines.....	88
Gambar 4.26 : Timesheeting.....	89
Gambar 4.27 : Document Properties	90
Gambar 4.28 : Penyusunan Animasi	91
Gambar 4.29 : Sembilan Standar Phonetc	92
Gambar 4.30 : Timeline Dubber Basah	93
Gambar 4.31 : Timeline Dubber Kering	93
Gambar 4.32 : Jendela Composition Setting	95
Gambar 4.33 : Jendela Import File	96
Gambar 4.34 : Tampilan Animasi Posisi	98
Gambar 4.35 : Efek Light Sweep.....	99
Gambar 4.36 : New Waveform Dialaog	101
Gambar 4.37 : Transport Control	101
Gambar 4.38 : Seleksi Noise	102
Gambar 4.39 : Jendela Noise Reduction	102
Gambar 4.40 : Seleksi Waveform.....	103
Gambar 4.41 : Waveform Setelah Noise Dihilangkan.....	103
Gambar 4.42 : Jendela Amplify / Fade	104
Gambar 4.43 : Jendela Echo	105
Gambar 4.44 : Jendela Render Queue	105
Gambar 4.45 : Jendela Render Setting	106
Gambar 4.46 : Jendela Output Module Setting	107
Gambar 4.47 : Proses Rendering.....	108
Gambar 4.48 : Menu Title	109
Gambar 4.50 : Tampilan MPEG encoder.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	7
Tabel 2.1 Warna Primer dan Sekunder	23
Tabel 2.2 Perbandingan Warna Panas dan Dingin	24
Tabel 3.1 Perhitungan Analisis Biaya dan Manfaat	60
Tabel 3.2 Hasil Analisis Kelayakan	63

