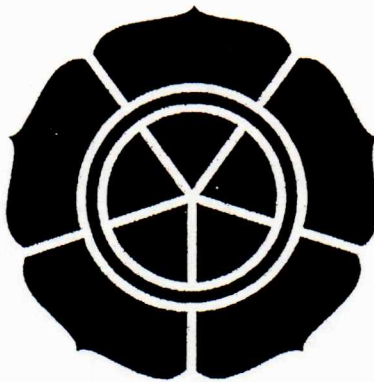


PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN

“PETUALANGAN SIEN”

SKRIPSI



Disusun Oleh :

MURNI NINJA HASMORO

04.11.0500

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

”AMIKOM”

YOGYAKARTA

2008

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN
“PETUALANGAN SIEN”**

SKRIPSI

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

Diajukan Oleh:

Murni Ninja Hasmoro

04.11.0500

Teknik Informatika

Telah Diperiksa dan Disetujui

Tanggal :

Yogyakarta, Desember 2008



Ketua STMIK “AMIKOM”

(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

HALAMAN BERITA ACARA

PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN
“PETUALANGAN SIEN”

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu 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 : Rabu

Tanggal : 19 November 2008

Jam : 11.30 WIB

Tempat : Ruang Pixel

STMIK AMIKOM Yogyakarta

Tim Penguji

Tanda Tangan

Penguji I Prof. Dr. M. Suyanto, MM

Penguji II Hanif Al Fatta, S. Kom

Penguji III Amir Fatah Sofyan, ST

.....
.....
.....

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”

“Ingatlah, sesungguhnya wali-wali Allah itu tak ada kekhawatiran terhadap mereka dan tidak pula mereka bersedih hati. Yaitu orang-orang yang beriman dan selalu bertakwa. Bagi mereka berita gembira dalam kehidupan di dunia dan di akhirat. Tidak ada perobahan bagi janji-janji Allah. Yang demikian itu adalah kemenangan yang besar.”

“Ilmu Allah meliputi segala sesuatu. Dengan ilmuNya, kita dapat merubah segala sesuatu yang kita inginkan.”

“Pujian untukmu, adalah pujian untukKu. Apa yang kaunikmati, Akulah yang menikmatinya. Apa yang kurasakan, Akulah yang merasakan. Aku bersemayam di dalam kenikmatan. Aku adalah Tuhanmu, Aku antara ada dan tiada. Jika engkau merasa tidak bahagia, itulah ulah tangan manusia. Allah Maha Segalanya. Dengan mengingatNya, hati menjadi tenang.”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam kesempatan yang berbahagia ini, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala cinta kasih-Nya serta fasilitas dan kemudahan yang telah diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan pembuatan laporan skripsi dengan lancar.
2. Ayah dan bunda tercinta yang telah mengorbankan waktu dan tenaganya serta perhatiannya untuk memberikan dorongan moral maupun spiritual kepada penulis sehingga dapat menjalankan amanah untuk berbakti sesuai dengan apa-apa yang diharapkan.
3. Semua keluarga besar yang telah memberikan motivasi dan doa restunya.
4. Semua orang yang pernah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di lingkungan kampus tercinta.
5. Semua ciptaan-ciptaan Tuhan yang aku cintai dan semua umat yang pernah memberikan kasih sayangnya kepada penulis sehingga penulis memperoleh ilmu baru untuk menjadi orang yang kreatif.
6. Semua orang yang pernah memberikan bimbingan, baik secara langsung maupun tidak langsung, baik secara lahir maupun batin.
7. Semua orang yang pernah berbagi ilmu dengan penulis.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warohmatullohi wabarokatuh.

Puji syukur senantiasa kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala berkah doa, karomah, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi tepat pada waktunya. Adapun maksud dari penyusunan Laporan Skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam pembuatan Laporan Skripsi ini, penulis telah mengambil judul “Pembuatan Film Animasi Kartun Petualangan Sien” dengan tujuan untuk mengetahui dan melakukan pengamatan terhadap proses pembuatan film kartun. Hal ini dilakukan dengan cara yang mudah untuk dikerjakan dan sekaligus penulis ingin membuktikan bahwa membuat film kartun adalah sebuah hal yang menarik dan mudah untuk dikerjakan. Selain itu, pembuatan film kartun dapat menambah inspirasi dan ide bagi para penggemar film kartun untuk menjadi lebih kreatif.

Terselesaikannya Laporan Skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral maupun spiritual dan berbagi bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, pada kesempatan yang berharga ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta dan selaku dosen pembimbing atas segala bimbingannya untuk membantu penulis untuk menyelesaikan Laporan Skripsi.
2. Para dosen penguji yang telah memberikan ilmu kepada penulis sehingga penulis dapat mengevaluasi diri dan mengetahui segala kekurangan yang ada dalam bidang keilmuan teknologi informasi.
3. Kedua orang tuaku tercinta dan semua keluarga atas segala cinta kasihnya.
4. Para sahabat dan teman-temanku yang telah memberikan motivasi dan membantu penulis dalam penyusunan Laporan Skripsi ini dengan lancar.

Akhirnya penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pembaca laporan ini.

Demikian Laporan Skripsi ini, semoga dapat bermanfaat bagi para pembaca dan bagi lembaga STMIK AMIKOM Yogyakarta. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih.

Wassalamu 'alaikum warohmatullohi wabarokatuh.

Yogyakarta, Desember 2008

Penyusun

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
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Maksud dan Tujuan	5

E. Metode Pengumpulan Data	6
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II DASAR TEORI.....	9
A. Pengertian Animasi	9
1. Sejarah Animasi	10
2. Prinsip-Prinsip Animasi	11
3. Jenis-Jenis Animasi	14
B. Pengertian Multimedia	15
1. Sejarah Multimedia	15
2. Obyek-Obyek Multimedia	16
C. Kebutuhan Sumber Daya Manusia	18
D. Peralatan Dasar Membuat Film Kartun	21
E. Teknik Pembuatan Gambar Untuk Animasi	25
F. Perangkat Lunak Dalam Pembuatan Film Animasi Kartun	26
1. Macromedia Flash MX 2004	26
2. Adobes Photoshop 7.0	30

3. Adobes After Effect 6.5	32
4. Adobe Audition 1.5	35
5. Ulead Video Studio 10	37
G. Sistem-Sistem Televisi Dunia	39

BAB III PRA PRODUKSI **41**

A. Memahami Alur Pembuatan Animasi 2 Dimensi	41
B. Merancang Ide Cerita	41
C. Merancang Tema	42
D. Menulis Logline	42
E. Sinopsis	43
F. Diagram Scene	45
G. Character Development	49
H. Storyboard	51

BAB IV PRODUKSI DAN POST PRODUKSI **52**

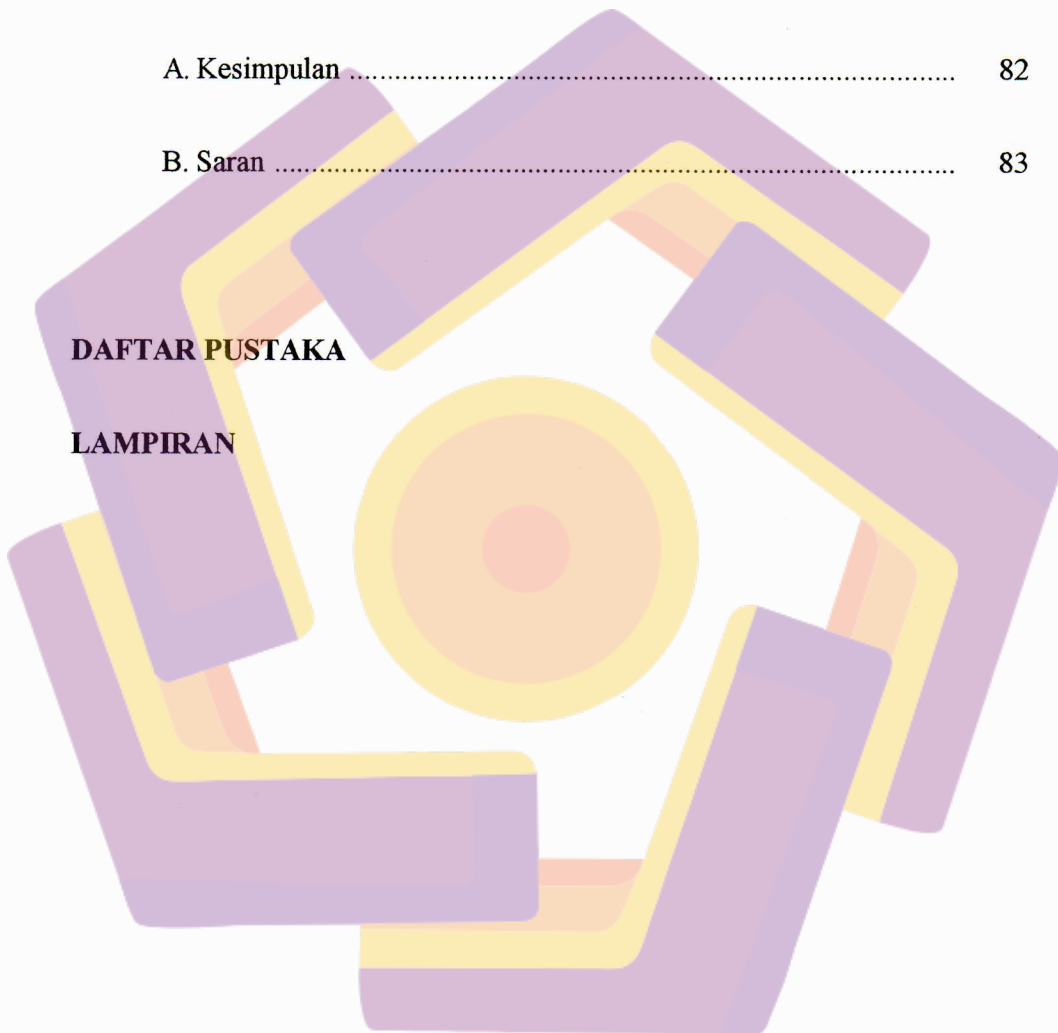
A. Tahapan Produksi Pembuatan Film Animasi Kartun	52
---	----

1. Membuat Desain Karakter	52
2. Membuat Desain Properti	52
3. Merancang Warna Karakter	53
4. Menyusun Standar Karakter	54
5. Membuat Layout	54
6. Membuat Gambar Key	54
7. Membuat Gambar In Between	55
8. Pembuatan Background dan Frontground	57
9. Inker dan Scanning	57
B. Tahapan Post Produksi	58
1. Pewarnaan	58
2. Pengeditan	62
a) Editing Animasi Dengan Macromedia Flash	62
b) Editing Animasi Dengan Adobe After Effect	64
3. Pengisian Suara	67
4. Perenderan	71
C. Analisis Biaya dan Manfaat	73

1. Biaya Pengembangan Sumber Daya Manusia	73
2. Komponen Analisis Biaya dan Manfaat	77
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Proses Pembuatan Animasi 2 Dimensi	41
Gambar 3.2 Diagram Scene	46
Gambar 3.3 Diagram Scene Petualangan Sien	48
Gambar 3.4 Tokoh Sien	49
Gambar 3.5 Tokoh Si Merah dan Si Hitam	50
Gambar 4.1 Contoh Karakter	52
Gambar 4.2 Contoh Desain Properti	53
Gambar 4.3 Contoh Warna Karakter	53
Gambar 4.4 Gambar Key	55
Gambar 4.5 Gambar Waktu Animasi	55
Gambar 4.6 Gambar Unlimited	56
Gambar 4.7 Contoh Gambar Limited	56
Gambar 4.8 Contoh Pengambilan dari Gambar Utuh	56
Gambar 4.9 Gambar Fill Color	60
Gambar 4.10 Paint Bucket Tool	61

Gambar 4.11 Contoh Tipe Warna.....	61
Gambar 4.12 Contoh Storyboard.....	62
Gambar 4.13 Jendela Document Propertis.....	63
Gambar 4.14 Penyusunan Animasi Pada Macromedia Flash.....	63
Gambar 4.15 Contoh Jendela Composition Baru.....	65
Gambar 4.16 Pemberian Effect.....	66
Gambar 4.17 New Waveform Dialog.....	67
Gambar 4.18 Tombol-Tombol Menu Record.....	68
Gambar 4.19 Noise Pada Waveform.....	68
Gambar 4.20 Seleksi Bagian Yang Terdapat Noise.....	69
Gambar 4.21 Noise Reduction Dialog.....	69
Gambar 4.22 Amplify Dialog.....	70
Gambar 4.23 Echo Dialog.....	70
Gambar 4.24 Jendela Render.....	72
Gambar 4.25 Jendela Output Module Setting.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Rincian Biaya dan Manfaat	72
Tabel 4.2 Tabel Kelayakan	81

