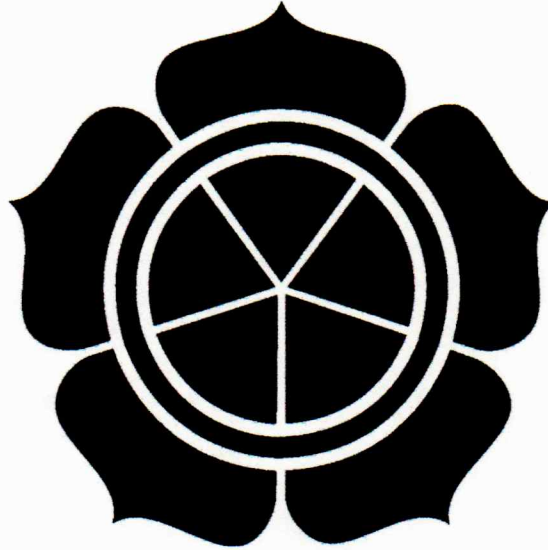


ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN

” FOSAN ”

SKRIPSI



Disusun Oleh:

YOGI ARI WIJAYA

04.11.0603

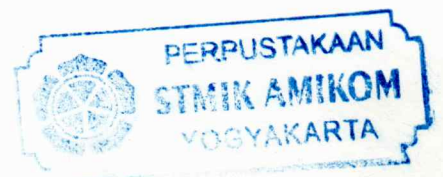
PROGRAM STUDI STRATA 1

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

A M I K O M YOGYAKARTA

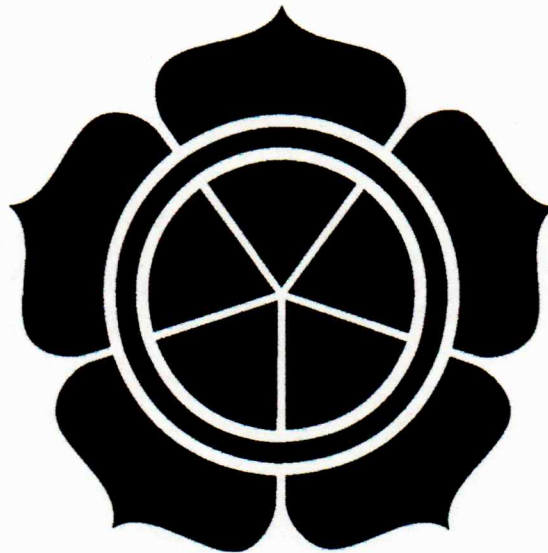
2008



ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN

” FOSAN ”

SKRIPSI



Disusun Oleh:

YOGI ARI WIJAYA

04.11.0603

PROGRAM STUDI STRATA 1

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

A M I K O M YOGYAKARTA

2008

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN

“ FOSAN ”

Skripsi

Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Komputer Program Studi Strata 1 Jurusan Teknik Informatika
di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM”

Yogyakarta

Disusun Oleh:

YOGI ARI WIJAYA

04.11.0603

Yogyakarta, Januari 2008

Disahkan dan Disetujui Oleh:

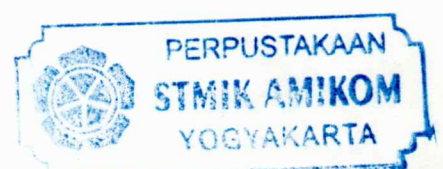


Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

(DR. Mohammad Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(DR. Mohammad Suyanto, MM)



HALAMAN BERITA ACARA

Telah Melaksanakan Ujian Skripsi:

Nama : Yogi Ari Wijaya

NIM : 04.11.0603

Program Studi : Strata 1

Jurusan : Teknik Informatika

Skripsi dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN FOSAN ” telah dipertahankan dan disahkan di depan tim penguji STMIK “AMIKOM” Yogyakarta pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 16 Januari 2008

Waktu : Pukul 11.00 WIB

Tempat : Ruang Pixel

Tim Penguji

Tanda Tangan

Penguji I DR. Mohammad Suyanto, MM

Penguji II Sudarmawan, MT

Penguji III Amir Fatah Sofyan, ST



HALAMAN MOTTO

☉ Kita sering nampak derita hari ini, tapi kita jarang ingat kebahagiaan untuk esok hari, jadi belajarlah untuk menghargai apa yang kita miliki hari ini, karena kita takkan dapat mencapai penghargaan untuk esoknya jika semua telah tiada.

☉ Berilah kasih sayang kita kepada sesama tanpa meminta balasan dan kita akan menemui kasih sayang yang jauh lebih indah.

☉ Jangan sesali apa yang sudah pergi. Jangan tangisi apa yang sudah tiada. Tetapi bangkitlah dan bina kembali apa yang telah hilang dan pergi.

☉ Gunakanlah waktu yang singkat ini sebagai hari terakhirmu untuk mencapai apa yang engkau cita – citakan.

☉ Sahabat sejati adalah pahlawan dari segala apa yang telah kita lakukan baik buruknya perbuatan kita.

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ☺ *Aku panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT karena dengan ridonya Skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar tanpa suatu halangan apapun.*

- ☺ *Kepada kedua orang tuaku, Edy Kurniawan dan Choiriyah Sufiani yang telah memberikan keberkahan rezekinya untuk menyekolahkan putranya ke perguruan tinggi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.*

- ☺ *Kepada kakek dan almarhumah nenek yang selalu memberikan doanya kepada cucumu yang tercinta ini.*

- ☺ *Kepada kakak dan adikku tercinta yang selalu memberi semangat kepadaku untuk membuat Skripsi ini.*

- ☺ *Untuk seseorang yang selama 3 tahun ini sangat menyayangi dan mencintaiku dengan segenap hati dan perasaan yang amat sangat dalam yang tercurahkan dalam hatiku "ISTI AROFAH".*

- ☺ *Kepada teman – teman kontrakan cempaka 470 Ali, Bayu, Dimas, Firza, Tito dan Yusuf yang selalu merasakan suka duka bersama dalam ikatan persahabatan.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan iman, kekuatan, kecerdasan, semangat yang tinggi serta semua kekayaan yang dilimpahkan pada diri pribadi penulis dan orang – orang disekitar penulis. Karena dengan izin dan berkah-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul Analisis Dan Perancangan Film Kartun Fosan tanpa halangan suatu apapun juga.

Hasrat untuk membuat Skripsi ini adalah untuk melengkapi kartu rencana studi mata kuliah jurusan Teknik Informatika dengan jenjang strata satu (S1) pada institusi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Dan tak lupa penulis haturkan terima kasih sedalam- dalamnya kepada :

1. Bapak Dr.M.Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer dan dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing serta mengarahkan penulis, sehingga laporan skripsi dapat selesai tepat pada waktunya.
2. Bapak Ir.Abas Ali P, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku penguji 1
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST selaku penguji 2
5. Seluruh Staff dan karyawan kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
6. Kedua orang tua kami yang telah memberikan dukungan, doa dan kepercayaan untuk menyelesaikan Skripsi ini.

7. Seluruh teman dan para sahabat yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membantu baik dalam bentuk materil maupun semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga laporan Skripsi ini mempunyai makna yang berarti dalam dunia ilmu Teknik Informatika khususnya dalam Perancangan Film Animasi Kartun yang sekaligus dapat memberikan pandangan bagi pembaca. Dengan ini penulis sepenuhnya sadar bahwa laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna.

Maka, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun demi peningkatan dan koreksi bagi penulis, Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Januari 2008

Penulis

DAFTAR ISI

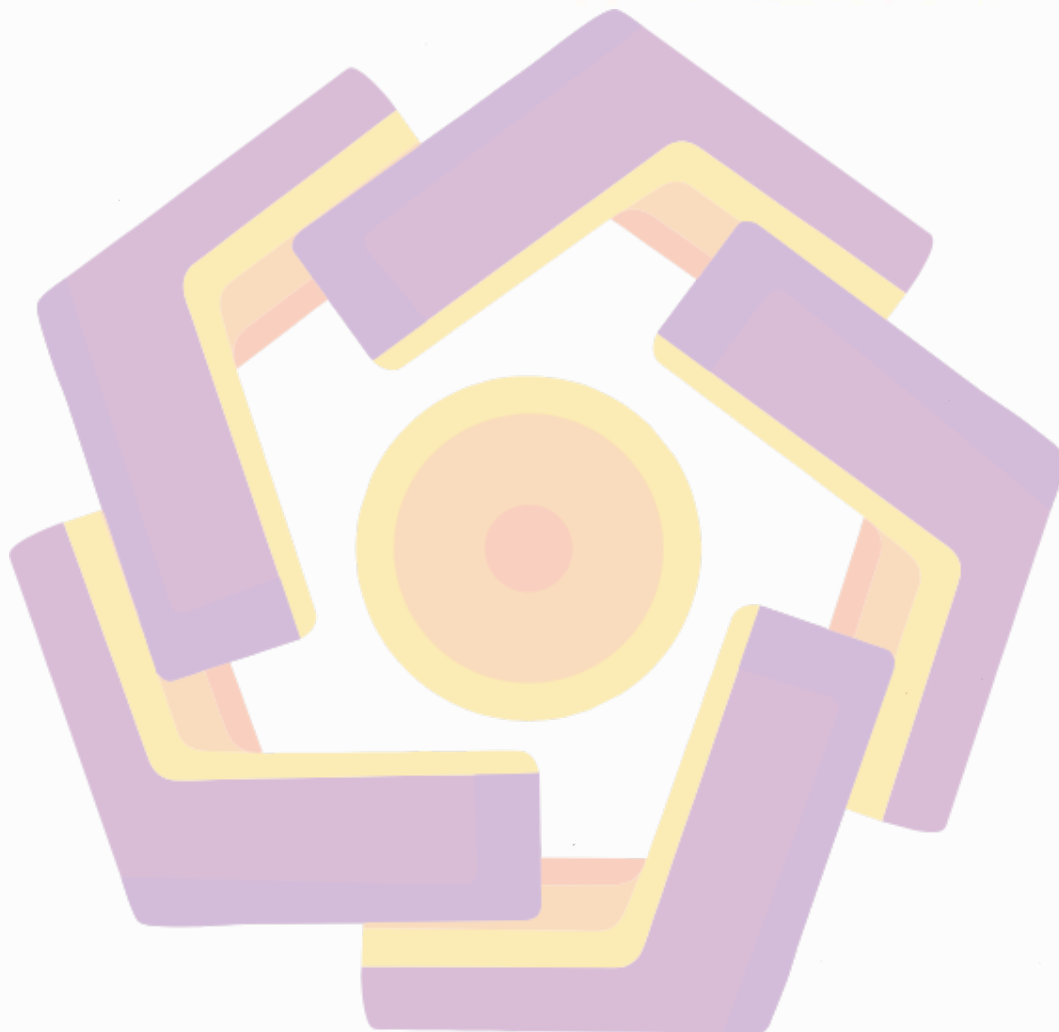
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
1.7 Rencana Kegiatan	6
BAB II DASAR TEORI.....	7
2.1 Mengenal Animasi	7
2.2 Sejarah Animasi	7
2.3 Pengertian Animasi.....	9
2.4 Gambar Gerak.....	11
2.5 Macam – Macam Animasi	12
2.5.1 Animasi Sel	12
2.5.2 Animasi Frame	12
2.5.3 Animasi Sprite	13
2.5.4 Animasi Lintasan	13

2.5.5 Animasi Spline.....	13
2.5.6 Animasi Vektor.....	13
2.5.7 Animasi Karakter.....	14
2.5.8 Computational Animasi	14
2.5.9 Morphing.....	14
2.6 Prinsip – Prinsip Animasi	14
2.6.1 Timing.....	14
2.6.2 Slow In and Slow Out.....	15
2.6.3 Arcs.....	15
2.6.4 Follow Through and Overlapping Action.....	15
2.6.5 Secondary Action.....	15
2.6.6 Squash and Stretch.....	15
2.6.7 Exaggeration.....	15
2.6.8 Anticipation.....	16
2.6.9 Taging.....	16
2.6.10 Personality.....	16
2.6.11 Appeal.....	16
2.7 Bahasa Animasi	16
2.7.1 Linier-List Notations.....	16
2.7.2 General Purpose Language	17
2.8 Metode Untuk Mengontrol Animasi.....	17
2.8.1 Full Explicit Control	17
2.8.2 Procedural Control.....	17
2.8.3 Constraint-Based System.....	18
2.8.4 Tracking Live Action.....	18
2.8.5 Kinematics and Dynamics	18
2.9 Transmisi Animasi.....	18
2.9.1 Symbolic Representation	18
2.9.2 Pixmap Representation	18
2.10 Pengertian Multimedia.....	19
2.11 Sistem Televisi Dunia.....	21

2.11.1 Sistem NTSC	21
2.11.2 Sistem PAL dan SECAM.....	21
2.11.3 Sistem HDTV.....	22
2.12 Pewarnaan.....	22
2.12.1 Arti Warna	22
2.12.2 Dasar Teori Warna.....	24
2.12.3 Warna RGB dan CMYK.....	25
2.13 Perangkat Lunak Yang Digunakan	26
2.13.1 Macromedia Flash 8.....	26
2.13.2 Adobe Photoshop 7	33
2.13.3 Adobe After Effect 6.5.....	38
2.13.4 Adobe Audition 1.5.....	41
BAB III ANLISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN.....	45
3.1 Analisis PIECES	45
3.1.1 Analisis Kinerja (Performance)	45
3.1.2 Analisis Informasi (Information).....	46
3.1.3 Analisis Ekonomi (Economic).....	46
3.1.4 Analisis Pengendalian (Control).....	47
3.1.5 Analisis Efisiensi (Efficiency).....	47
3.1.6 Analisis Pelayanan (Services).....	48
3.2 Metode Analisis Biaya-Manfaat	48
3.2.1 Biaya	49
3.2.2 Manfaat	49
3.2.3 Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat.....	50
3.3 Analisis Kebutuhan System.....	54
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	54
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	55
3.3.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Hardware).....	56
3.3.4 Kebutuhan Dasar Peralatan Film Kartun	58
3.4 Merancang Film Kartun.....	60

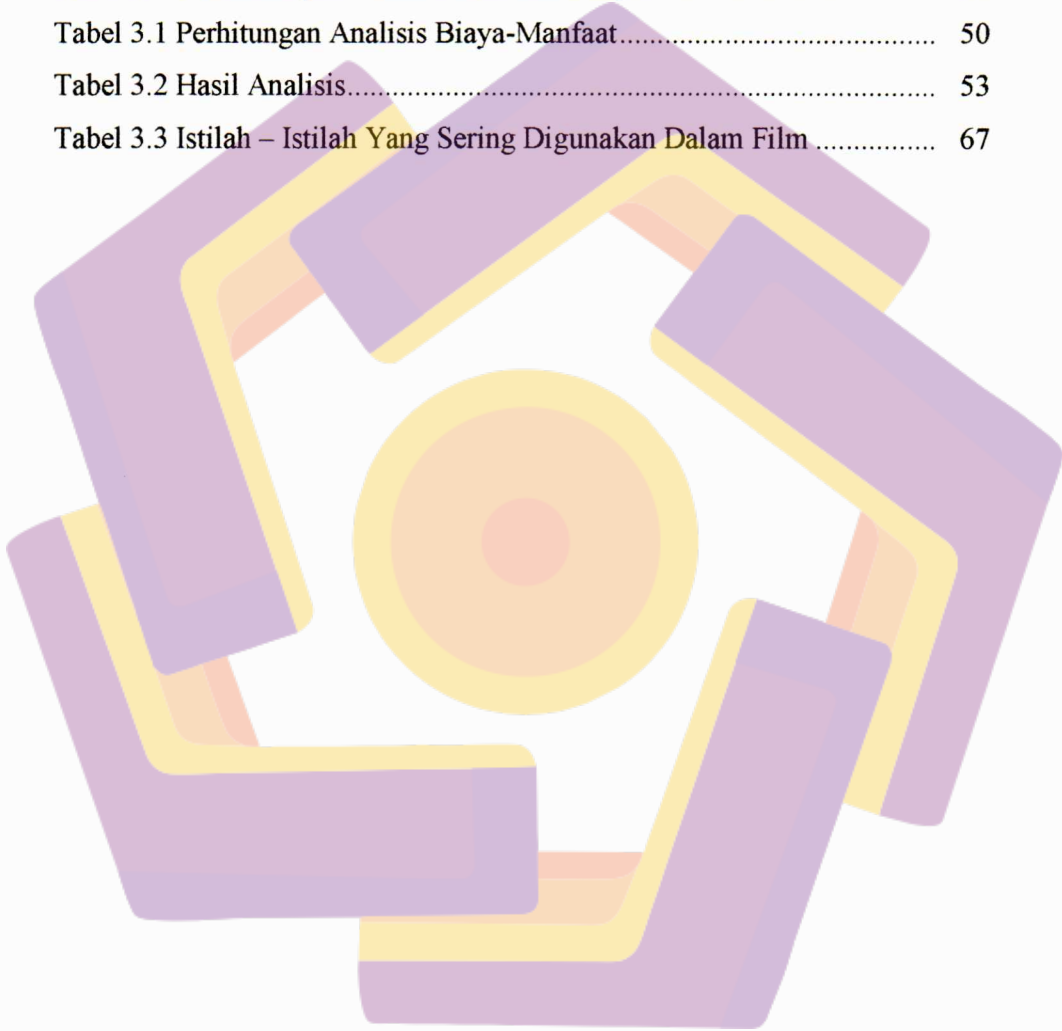
3.4.1 Menentukan Ide Cerita.....	60
3.4.2 Menentukan Tema Cerita.....	60
3.4.3 Membuat Logline.....	61
3.4.4 Membuat Sinopsis.....	61
3.4.5 Merancang Diagram Scene.....	62
3.4.6 Merancang Naskah.....	65
3.4.7 Pengembangan Karakter.....	71
3.4.8 Melakukan Riset.....	75
3.4.9 Membuat Naskah Cerita.....	75
BAB IV PEMBAHASAN	76
4.1 Pra Produksi	76
4.1.1 Membuat Standart Karakter Tokoh	76
4.1.2 Merancang Desain Tokoh	76
4.1.3 Merancang Warna Tokoh	77
4.1.4 Membuat Desain Standart Properti.....	78
4.1.5 Membuat Layout.....	79
4.1.6 Membuat Storyboard	79
4.2 Produksi	80
4.2.1 Membuat Gambar Key	80
4.2.2 Menentukan Timing.....	81
4.2.3 Membuat Gambar Inbetween.....	82
4.2.4 Proses Cleaning	83
4.2.5 Pembuatan Background	83
4.3 Pasca Produksi	84
4.3.1 Pewarnaan.....	84
4.3.2 Editing.....	93
4.3.3 Dubbing.....	104
4.3.4 Rendering.....	108

BAB V PENUTUP.....	112
5.1 Kesimpulan	112
5.2 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN.....	117



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	6
Tabel 2.2 Korelasi secara Psikologis antara Warna dan Orang	23
Tabel 2.3 Warna Primer dan Sekunder	25
Tabel 2.4 Perbandingan Warna Panas dan Dingin	25
Tabel 3.1 Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat.....	50
Tabel 3.2 Hasil Analisis.....	53
Tabel 3.3 Istilah – Istilah Yang Sering Digunakan Dalam Film	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen – Elemen Multimedia	20
Gambar 2.2	Tampilan Area Kerja Macromedia Flash 8	32
Gambar 2.3	Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop 7	38
Gambar 2.4	Tampilan Area Kerja Adobe After Effect 6.5	41
Gambar 2.5	Tampilan Area Kerja Adobe Audition (Multitrck View) ...	43
Gambar 2.6	Tampilan Area Kerja Adobe Audition (Edit View)	44
Gambar 3.1	Diagram Scene Fosan	63
Gambar 3.2	Karakter Fosan	71
Gambar 3.3	Karakter Ryu	72
Gambar 3.4	Karakter Dewa Bumi	73
Gambar 3.5	Karakter Suhu	73
Gambar 3.6	Karakter Nacho	74
Gambar 3.7	Karakter Dragon	75
Gambar 4.1	Standart Karakter	76
Gambar 4.2	Desain Tokoh	77
Gambar 4.3	Warna Tokoh	78
Gambar 4.4	Desain Standart Properti	78
Gambar 4.5	Layout Dari Sebuah Cuplikan Adegan	79
Gambar 4.6	Storyboard Film Fosan	80
Gambar 4.7	Key A1 dan A2	81
Gambar 4.8	Timing	82
Gambar 4.9	Inbetween Unlimited	82
Gambar 4.10	Inbetween Limited	83
Gambar 4.11	Background	84
Gambar 4.12	Pewarnaan Pada Film Fosan	85
Gambar 4.13	Mengimport Image	86
Gambar 4.14	Tools Scalling	87
Gambar 4.15	Tools Trace Bitmap	88
Gambar 4.16	Penyesuaian Arah Cahaya	89

Gambar 4.17 Pemberian Outline	89
Gambar 4.18 Color	90
Gambar 4.19 Image Setelah diberi Warna	90
Gambar 4.20 Pemberian Warna Dengan Onion Skin	91
Gambar 4.21 Edit Multiple Frames	92
Gambar 4.22 Option Eraser Tools	92
Gambar 4.23 Timesheeting	93
Gambar 4.24 Document Properties	94
Gambar 4.25 Penyusunan Animasi	95
Gambar 4.26 Penentuan Letak	95
Gambar 4.27 Sirkulasi Perubahan Gerak Mulut	97
Gambar 4.28 Sembilan Standar Phonetic	97
Gambar 4.29 Timelines Dubber Basah	98
Gambar 4.30 Timelines Dubber Kering	98
Gambar 4.31 Jendela Composition Settings	100
Gambar 4.32 Jendela Import File	101
Gambar 4.33 Tampilan Animasi Posisi	102
Gambar 4.34 Effect Rain	103
Gambar 4.35 New Waveform Dialog	105
Gambar 4.36 Transport Controls	105
Gambar 4.37 Seleksi Noise	106
Gambar 4.38 Jendela Noise Reduction	106
Gambar 4.39 Seleksi Waveform	106
Gambar 4.40 Waveform Setelah Noise Dihilangkan	107
Gambar 4.41 Jendela Amplify / Fade	107
Gambar 4.42 Jendela Echo	108
Gambar 4.43 Jendela Render Queue	109
Gambar 4.44 Jendela Render Settings	109
Gambar 4.45 Jendela Output Module Settings	110
Gambar 4.46 Proses Rendering	111