

**PEMBUATAN KOMIK BERGERAK DARI FILM PENDEK
HITAM PUTIH – JADILAH YANG TERBAIK
KARYA SKI FSSR UNSEMAR**

SKRIPSI



disusun oleh

Risky Arifimanto

10.22.1183

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

2015

**PEMBUATAN KOMIK BERGERAK DARI FILM PENDEK
HITAM PUTIH – JADILAH YANG TERBAIK
KARYA SKI FSSR UNSEMAR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk derajat sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh :

Risky Arifimanto

10.22.1183

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN KOMIK BERGERAK DARI FILM PENDEK
HITAM PUTIH – JADILAH YANG TERBAIK
KARYA SKI FSSR UNSEMAR**

dipersiapkan dan disusun oleh

Risky Arifimanto
10.22.1183

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Juni 2015

Dosen Pembimbing,


Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN KOMIK BERGERAK DARI FILM PENDEK HITAM PUTIH – JADILAH YANG TERBAIK KARYA SKI FSSR UNSEMAR

dipersiapkan dan disusun oleh

Risky Arifimanto
10.22.1183

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

Armadyah Amborowati, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302063

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Agustus 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Juni 2015

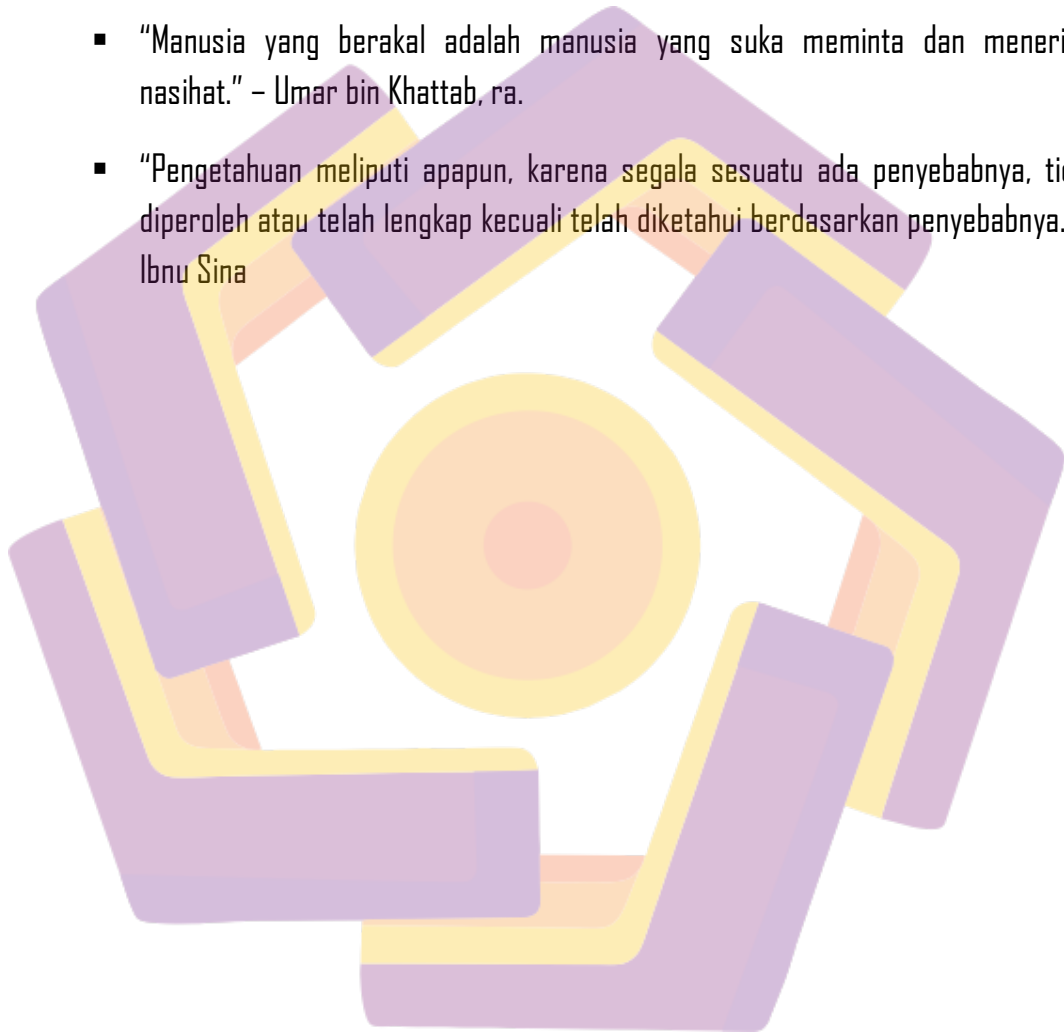


Risky Arifimanto

NIM. 10.22.1183

HALAMAN MOTTO

- “Tiada yang mutlak; semuanya mungkin.” – Al Mu’alim
- “Mungkin kamu membenci sesuatu padahal itu baik bagimu, dan mungkin kamu mencintai sesuatu padahal itu buruk bagimu.” – QS:Al Baqarah:216
- “Manusia yang berakal adalah manusia yang suka meminta dan menerima nasihat.” – Umar bin Khattab, ra.
- “Pengetahuan meliputi apapun, karena segala sesuatu ada penyebabnya, tidak diperoleh atau telah lengkap kecuali telah diketahui berdasarkan penyebabnya.” – Ibnu Sina



PERSEMBAHAN

Atas selesainya Skripsi ini, saya persembahkan ucapan terima kasih kepada :

- **Allah SWT**, sujud syukurku kepada-Nya yang telah memberikan berkah, rahmat, serta rejeki-Nya saat pengerjaan Skripsi, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- **Papa, Mama, saudara-saudaraku dan seluruh keluarga Zabda**, terima kasih karena selalu memberikan do'a, semangat, dukungan, serta dorongan yang berupa kritik serta saran untuk dapat menyelesaikan Skripsi, walaupun anak dan saudaramumu ini bermalas-malasan pada saat mengerjakan Skripsinya.
- **Spesial untuk adikku Adiwena (My Sibling Rivalry)**, yang selalu memberikan dukungan yang berupa saran, ledakan pedas, ide cemerlang dan kerjasamamu di luar maupun di dalam pengerjaan Skripsi ini, thanks Brother.
- **SKI FSSR UNS**, terima kasih karena telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian berdasarkan film pendeknya.
- **STMIK AMIKOM Yogyakarta**, yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan.
- **Para Sahabatku : Afifi, Agyl, Andes, Aris, Dewa, Dian, Hasan, Rifki, Zudis dan semua yang tak bisa disebut satu persatu**, yang selalu menemaniku, yang selalu ada disaat suka dan duka. Semoga kita menjadi sahabat dan saudara selamanya, bro.

- Risky Arifimanto

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul “Pembuatan Komik Bergerak Dari Film Pendek Hitam Putih – Jadilah Yang Terbaik Karya SKI FSSR UNSEMAR.”

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Strata 1 Sistem Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam Penyusunan Skripsi, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada :

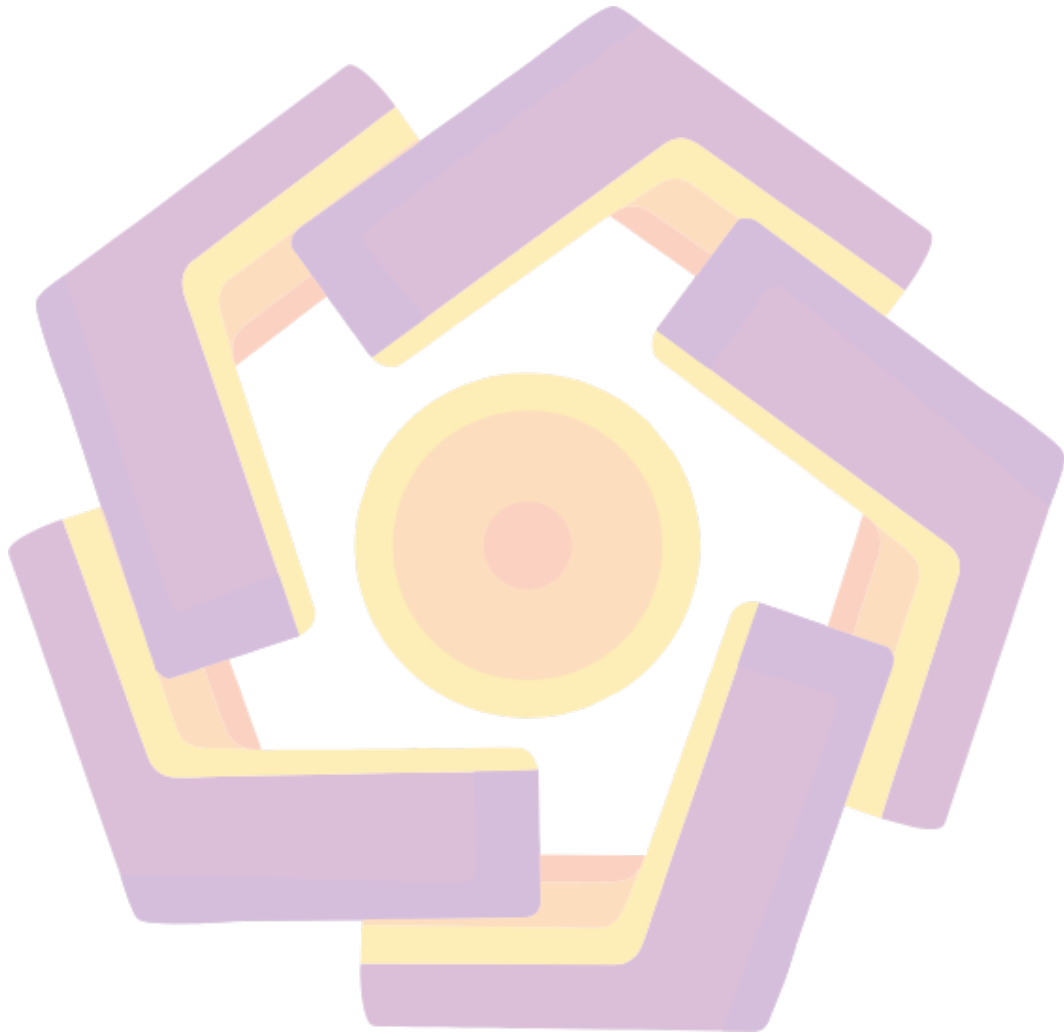
1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M., Ketua Jurusan Sistem Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing Skripsi.
4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Kepada Ketua SKI FSSR UNSEMAR yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode pengembangan.....	4
1.5.5 Metode Testing.....	5
1.5.6 Metode Implementasi.....	5
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Dasar Teori	9
2.3. Metode Analisis SWOT	9
2.4. Langkah-Langkah Pengembangan.....	12
2.4.1 Pra-Produksi.....	14
2.4.2 Produksi.....	23
2.4.3 Pasca Produksi.....	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	27
3.1. Deskripsi SKI FSSR UNSEMAR.....	27
3.1.1 Profil Bidang SKI FSSR UNSEMAR.....	27
3.1.1.1 Kesekretariatan.....	27
3.1.1.2 Bendahara Umum.....	27

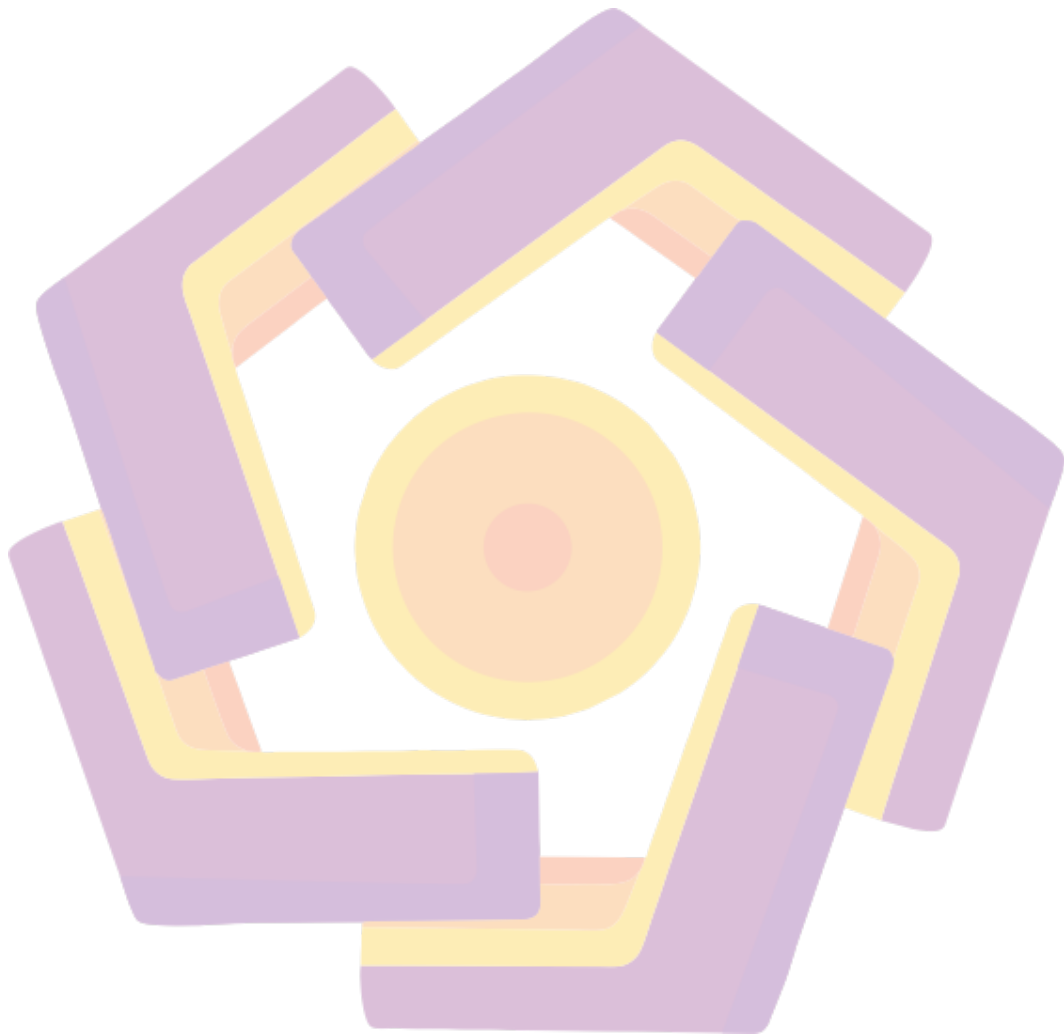
3.1.1.3	Kaderisasi.....	28
3.1.1.4	Humas.....	28
3.1.1.5	Mediasi.....	29
3.1.1.6	Dakwah.....	29
3.1.1.7	Nisaa’.....	30
3.1.2	Visi dan Misi SKI FSSR UNSEMAR.....	30
3.1.2.1	Visi.....	30
3.1.2.2	Misi.....	31
3.2	Analisis Masalah.....	31
3.3	Solusi-Solusi Yang Diterapkan.....	32
3.4	Solusi Yang Dipilih.....	33
3.5	Analisis Kebutuhan.....	34
3.5.1	Kebutuhan Fungsional.....	34
3.5.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	34
3.6	Analisis Kebutuhan.....	34
3.7	Proses Pembuatan.....	35
3.7.1	Pra-Produksi.....	35
3.7.1.1	Ide Cerita.....	35
3.7.1.2	Tema.....	36
3.7.1.3	Logline.....	37
3.7.1.4	Sinopsis.....	37
3.7.1.5	Diagram Adegan.....	40
3.7.1.6	<i>Screenplay/ Script</i>	40
3.7.1.7	Desan Karakter dan Background.....	42
3.7.1.8	<i>Storyboard</i>	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN.....		49
4.1	Implementasi.....	49
4.1.1	Implementasi Rancangan.....	49
4.1.2	Pembuatan Produk.....	50
4.1.2.1	Produksi.....	50
4.1.2.2	Pasca Produksi.....	58

4.2 Hasil Akhir Produk.....	59
BAB V PENUTUP	61
5.1. Kesimpulan	61
5.2. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Matriks SWOT Kearns.....	10
Tabel 3.1 Tabel SWOT.....	32
Tabel 3.1 Tabel Biaya dan Manfaat.....	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah Pengembangan Oleh Prajna Bhadra Darmastuti	13
Gambar 2.2 Contoh Gambar Diagram Adegan	16
Gambar 2.3 Contoh <i>Storyboard</i> Tiga Kolom.....	23
Gambar 2.4 Desain Background.....	24
Gambar 2.5 Proses <i>Timesheeting</i> pada <i>Adobe After Effect</i>	25
Gambar 2.6 Alur <i>Dubbing</i>	25
Gambar 3.1 Langkah Pengembangan.....	35
Gambar 3.2 Diagram Adegan Hitam Putih.....	41
Gambar 3.3 Desain Karakter Qois.....	43
Gambar 3.4 Desain Karakter Saladin.....	44
Gambar 3.5 Desain Karakter Sabila.....	45
Gambar 3.6 Desain Dasar Karakter.....	46
Gambar 3.7 Desain Background.....	47
Gambar 4.1 Proses <i>Dubbing</i>	51
Gambar 4.2 Proses Pengolahan Suara pada <i>Adobe Audition 1.0</i>	52
Gambar 4.3 Siklus Software yang Dipakai.....	53
Gambar 4.4 Proses Penganimasian menggunakan <i>Adobe After Effect</i>	53
Gambar 4.5 Proses Penganimasian Intro	54
Gambar 4.6 Proses Penganimasian Adegan Babak Pertama	55
Gambar 4.7 Proses Penganimasian Adegan Babak Kedua	56
Gambar 4.8 Proses Penganimasian Adegan Babak Ketiga	57
Gambar 4.9 Proses Penganimasian Adegan Penutup	58
Gambar 4.10 Proses <i>Combining</i> dan <i>Rendering</i>	59

INTISARI

Industri komik di Indonesia saat ini masih jauh dari yang diharapkan dalam perkembangannya. Banyak industri komik di Indonesia yang masih menggunakan komik-komik import dari Jepang, Amerika, dan lain-lain. Komikus di Indonesia sendiri sudah sangat banyak, sayangnya kurang terpublikasi dengan baik terutama dalam cerita-cerita religi. Bahkan sedikit sekali komik religi yang tertampil di media Indonesia secara luas. Seiring berkembangnya zaman, tidak hanya perusahaan besar yang dapat membuat suatu animasi film komik (*motion comic*) tetapi seorang individu ataupun perusahaan kecil dapat membuat animasi film komik (*motion comic*) tanpa mengeluarkan biaya yang sangat besar dan waktu yang lama, bahkan untuk komik-komik religi.

Langkah yang diambil mengamati dan memahami kembali film pendek Hitam Putih – Jadilah Yang Terbaik untuk mengetahui adegan-adegan yang dipilih untuk diadaptasi ke dalam bentuk komik bergerak. Menyeleksi segala yang diperlukan, seperti perangkat untuk pembuatan komik bergerak, mulai dari alat gambar, alat rekam suara, komputer multimedia yang mendukung, serta perangkat lunak yang digunakan sebagai pengolah dan penggerak gambar, pengolah suara, dan penggabung video dan suara.

Hasil akhir video komik bergerak ini ditampilkan dalam format *.avi, dan jika diperlukan bisa dikonversi dan dikompres ke dalam format lain seperti *.mp4, *.flv, *.mpeg, *.wmv, *.mkv, atau format video lainnya agar mudah disebarkan melalui berbagai media. Ada berbagai kesulitan yang dihadapi pada proses praproduksi sampai ke proses pasca produksi. Pada proses praproduksi dituntut untuk menemukan sebuah ide yang akan dibuat dan sebisa mungkin original, serta ide tersebut harus unik dan menarik.

Kata kunci : Komik, Komik Bergerak, Animasi, Film, Multimedia.

ABSTRACT

Comics industry in Indonesia is still far from the expected development. Many comic industries in Indonesia are still using comics imported from Japan, America, and more. Indonesian Comic artists were many, but unfortunately less well publicized, especially in the stories of religion. In fact, very few religious comics are displayed in Indonesian media widely. As time, not just big companies that can create a motion comic, only an individual or small company can create motion comic without removing the enormous costs and a long time, even for comics religion.

The steps taken to observe and understand the back short film "Hitam Putih - jadilah Yang Terbaik" to find out the scenes selected to be adapted into motion comic. Selecting everything needed, such as a device for making comics in motion, starting from the drawing instruments, sound recording equipment, computer multimedia support, and software which are used as processing and image animator, voice processing, and sound and video mixer.

The final results of the motion comic video is displayed in *.avi format, and if necessary can be converted and compressed into another format such as *.mp4, *.flv, *.mpeg, *.wmv, *.mkv, or another video formats in order to easily disseminated through various media. There are a variety difficulties encountered in the process of pre-production to post-production process. In the preproduction process required to find an idea that will be made and as much as possible the original, and the idea should be unique and interesting.

Keyword : Comic, Motion Comic, Animation, Film, Multimedia