

PERANCANGAN FILM KARTUN 3D “GO GREEN”

SKRIPSI



disusun oleh

Restu Nur Bagaskara

13.11.7161

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERANCANGAN FILM KARTUN 3D “GO GREEN”

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Restu Nur Bagaskara

13.11.7161

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 3D "GO GREEN"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Restu Nur Bagaskara

13.11.7161

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 26 Maret 2016

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM KARTUN 3D “GO GREEN”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Restu Nur Bagaskara

13.11.7161

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

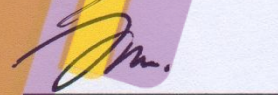
Nama Penguji

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190302235

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Mei 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

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, 26 Mei 2017



Restu Nur Bagaskara

NIM. 13.11.7161

MOTTO

"Sebuah perjalanan yang panjang dimulai dengan langkah kecil"



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan kemudahan dan jalan indah dalam berbagai keadaan yang dihadapi hamba. Semoga hamba menjadi pribadi yang lebih baik dan selalu bersyukur serta dapat membahagiakan orang-orang terdekat saya terutama orang tua saya.
2. Kedua orang tua saya bapak Muji dan ibu Endang yang tiada henti-hentinya memberikan dukungan dan doa agar cepat terselesaikannya skripsi ini.
3. Keluarga besarku dari Ayah dan Ibu tersayang yang selalu mendoakan serta memberi dukungan dan masukan.
4. Bapak Bayu Setiaji M.kom yang telah membantu dalam bimbingan hingga pendadaran dan Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta lainnya yang selalu memberikan saya ilmu baru.
5. Teman-teman penulis yang selalu setia mendukung.
6. Terimakasih juga kepada pihak yang belum tertulis, sekali lagi terimakasih banyak semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

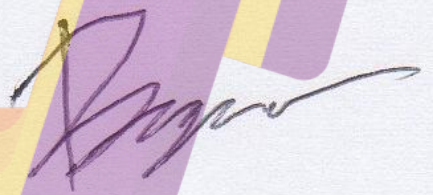
Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji M.kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua saya beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun disisi lain penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 26 Mei 2017



Restu Nur Bagaskara

13.11.7161

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan data.....	4
1.6.2 Metode Perancangan.....	5
1.6.3 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Definisi Film	10
2.2.2 Kartun.....	10
2.2.2.1 Teknik-Teknik Animasi.....	11

2.2.2.2	Prinsip Dasar Animasi.....	13
2.2.2.3	Tahap Perancangan Film Kartun 3D.....	16
BAB III PERANCANGAN		21
3.1	<i>Pre Production</i>	21
3.1.1	Ide	21
3.1.2	Tema Cerita.....	21
3.1.3	<i>Logline</i>	21
3.1.4	Sinopsis.....	21
3.1.5	<i>Diagram Scene</i>	23
3.1.6	<i>Screenplay</i>	25
3.1.7	<i>Storyboard</i>	28
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		35
4.1	<i>Production</i>	35
4.1.1	<i>Modelling</i>	35
4.1.2	<i>Texturing</i>	36
4.1.3	<i>Rigging</i>	37
4.1.4	<i>Lighting</i>	38
4.1.5	<i>Environment Effect</i>	38
4.1.6	<i>Animation</i>	39
4.1.7	<i>Rendering</i>	41
4.1.8	<i>Sound</i>	41
4.2	<i>Post Production</i>	43
4.2.1	<i>Compositing dan Editing</i>	43
4.2.2	<i>Final Rendering</i>	45
4.2.3	Publikasi.....	46
4.2.4	Distribusi.....	47
BAB V PENUTUP		49
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA		50

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
---------------------------------	---



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 <i>Modelling Green</i>	35
Gambar 4.2 <i>Modelling Logen</i>	35
Gambar 4.3 <i>Texturing Green</i>	36
Gambar 4.4 <i>Texturing Pohon</i>	36
Gambar 4.5 <i>Rigging Green</i>	37
Gambar 4.6 <i>Lighting</i>	38
Gambar 4.7 <i>Es Mencair</i>	39
Gambar 4.8 <i>Animasi Berlari</i>	40
Gambar 4.9 <i>Animasi Ekspresi</i>	40
Gambar 4.10 <i>Hasil Render</i>	41
Gambar 4.11 <i>Download Musik</i>	42
Gambar 4.12 <i>Download Sound Effects</i>	42
Gambar 4.13 <i>Composition Settings</i>	43
Gambar 4.14 <i>Editing scene</i>	44
Gambar 4.15 <i>Editing sound</i>	44
Gambar 4.16 <i>Composition</i>	45
Gambar 4.17 <i>Render Queue</i>	45
Gambar 4.18 <i>Properti Render Queue</i>	46
Gambar 4.19 <i>Format dan Audio</i>	46
Gambar 4.20 <i>Final Render</i>	47
Gambar 4.21 <i>Publikasi</i>	47
Gambar 4.22 <i>Share</i>	48

INTISARI

Film kartun bisa digunakan sebagai tempat terjadinya proses pembentukan karakter, maksudnya adalah dalam kesehariannya kita dimungkinkan akan meniru perilaku seperti tokoh kartun tersebut. Masa sekarang merupakan titik perkembangan dan pertumbuhan film kartun sangat pesat. Anak-anak dapat melakukan berbagai tugas yang kongkrit sehingga mudah terpengaruh terhadap adanya media-media yang dapat berdampak negatif. Maka diperlukan suatu inovasi baru yang dapat menjadikan media hiburan juga sebagai media penyampaian pesan-pesan untuk menjaga alam, yaitu dengan membuat film kartun "Go Green".

Perancangan ini menggunakan metode prosedural yang bersifat deskriptif. Model yang digunakan dalam perancangan ini adalah Model perancangan M. Yoshioka. Selanjutnya dari model tersebut, dapat ditentukan sistematika perancangan film kartun dengan penyesuaian menurut Issac Kerlow dengan alur praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Produk yang dihasilkan dalam perancangan ini adalah film kartun yang berisi menjaga alam dengan target audience dapat menirunya.

Kesimpulan yang dapat ditarik dalam perancangan ini adalah film kartun yang mengajarkan nilai-nilai positif masih jarang ditemukan dipasaran sehingga film ini menjadi pilihan alternatif yang baru bagi masyarakat. Dengan ilustrasi kartun animasi 3 dimensi serta model karakter yang unik dan cerita yang menarik dan diharapkan mempermudah anak-anak dalam memahami pesan-pesan positif yang disampaikan lewat isi cerita.

Kata Kunci: Film kartun, 3 dimensi, Go Green

ABSTRACT

Cartoon film can be used as a place of the process of character formation, meaning that in our daily life it is possible to imitate the behavior of such a cartoon character. The present is the point of growth and growth of cartoon movies very rapidly. Children can perform a variety of concrete tasks that are easily influenced by the existence of media that can have negative impacts. Then it takes a new innovation that can make the entertainment media as well as media delivery messages to keep nature, that is by making cartoon film "Go Green".

This design uses a descriptive procedural method. The model used in this design is the design model M. Yoshioka. Furthermore from the model, can be determined systematically design cartoon film with adjustment according to Issac Kerlow with pre-production, production, and postproduction flow. The product that is produced in this design is cartoon film which contains nature keeping with target audience can imitate it.

The conclusion that can be drawn in this design is a cartoon film that teaches positive values are still rarely found in the market so that the film becomes a new alternative choice for the community. With 3-dimensional animated cartoon illustrations as well as unique character models and interesting stories and is expected to make it easier for children to understand the positive messages conveyed through the content of the story.

Keywords: *Cartoon film, 3 dimension, Go Green*

