

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN “ISYARAT AND
UNIQUE” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH LUAR
BIASA BAGIAN TUNA RUNGU YAYASAN ASUHAN
ANAK-ANAK TUNA (SLB-B YAAT)**

SKRIPSI



disusun oleh

Nur Chasanah

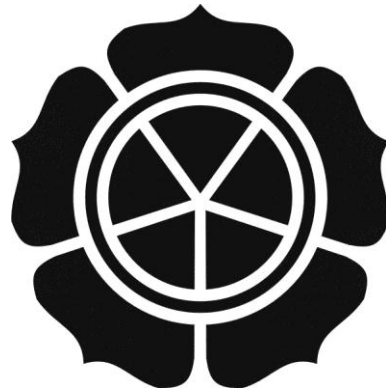
09.11.3255

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN “ISYARAT AND
UNIQUE” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH LUAR
BIASA BAGIAN TUNA RUNGU YAYASAN ASUHAN
ANAK-ANAK TUNA (SLB-B YAAT)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Nur Chasanah

09.11.3255

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN “ISYARAT AND
UNIQUE” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH LUAR
BIASA BAGIAN TUNA RUNGU YAYASAN ASUHAN
ANAK-ANAK TUNA (SLB-B YAAT)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nur Chasanah

09.11.3255

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN “ISYARAT AND
UNIQUE” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH LUAR
BIASA BAGIAN TUNA RUNGU YAYASAN ASUHAN
ANAK-ANAK TUNA (SLB-B YAAT)**

yang disusun oleh

Nur Chasanah

09.11.3255

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Desember 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, 8 Desember 2015



Nur Chasanah

NIM. 09.11.3255

Motto

To get what you love, you must 1st be patient with what you hate –Al Ghazali

If you dream it, you can do it –Walt Disney

Because i failed, fell, lost, got beaten and rejected, i know i won't break –LeeSsang "Remembrance"

Effort and hard work never betray you like person

Some lesson are only delivere in the form of pain –Epik High, Tablo



Persembahan

Terima kasih setinggi-tingginya dan sedalam-dalamnya kepada Allah SWT yang selalu ada saat paling bahagia dan paling buruk tanpa pernah berpaling. Tanpa campur tangan-Nya, skripsi ini tidak akan pernah selesai. Kupersembahkan skripsi ini untuk:

✚ Ibu dan bapak yang selalu berdoa, mendukung hingga akhir, selalu mengerti dan bersabar. Love you till the end...

✚ Keluarga besarku yang selalu ramai dan pengertian.

✚ Tong-tong curhat setiaku dan tempat melepas lelah dan penat dan comfort zone walau tidak bisa ketemu setiap saat Upik, Cindy, Erly Uler, Nina, Indah Buyut, Anita Nyitnyit.

✚ My 2nd best family, keluarga Lokajaya yang menjadi rumah keduaku (Dewi, Sari, Hoho, Budhe)

✚ Temen-temen seperjuangan yang saling mendukung dan membantu: Tete, Siput, Retno, Ami, Simbah, Dina, Lia, Dwi Om, Tri, Pudjo, Echo, Firman, Bolang, Buyung.

✚ Teman yang membantu skripsi ini, Yoyok, Abid 'marmut', Agus, thanks for ur help.

✚ SLB-B YAAT yang memberikan pelajaran tersendiri buat saya

✚ Teman-teman 09 S1TI-J, thanks for the memories =)

✚ Dosen pembimbing Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

✚ Pihak lainnya yang membantu dan menghibur secara moril yang tidak dapat disebutkan satu per satu.. Thank you so much.

Kata Pengantar

Bismillahirrahmaanirrahiim, puji syukur kepada Allah SWT yang selalu ada dan selalu memberikan rahmat dan hidayahnya, yang tidak pernah meninggalkan umat-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai dan dapat semoga dapat bermanfaat. Skripsi ini dibuat sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Terima kasih untuk pihak yang membantu dan mendukung selesainya skripsi ini kepada:

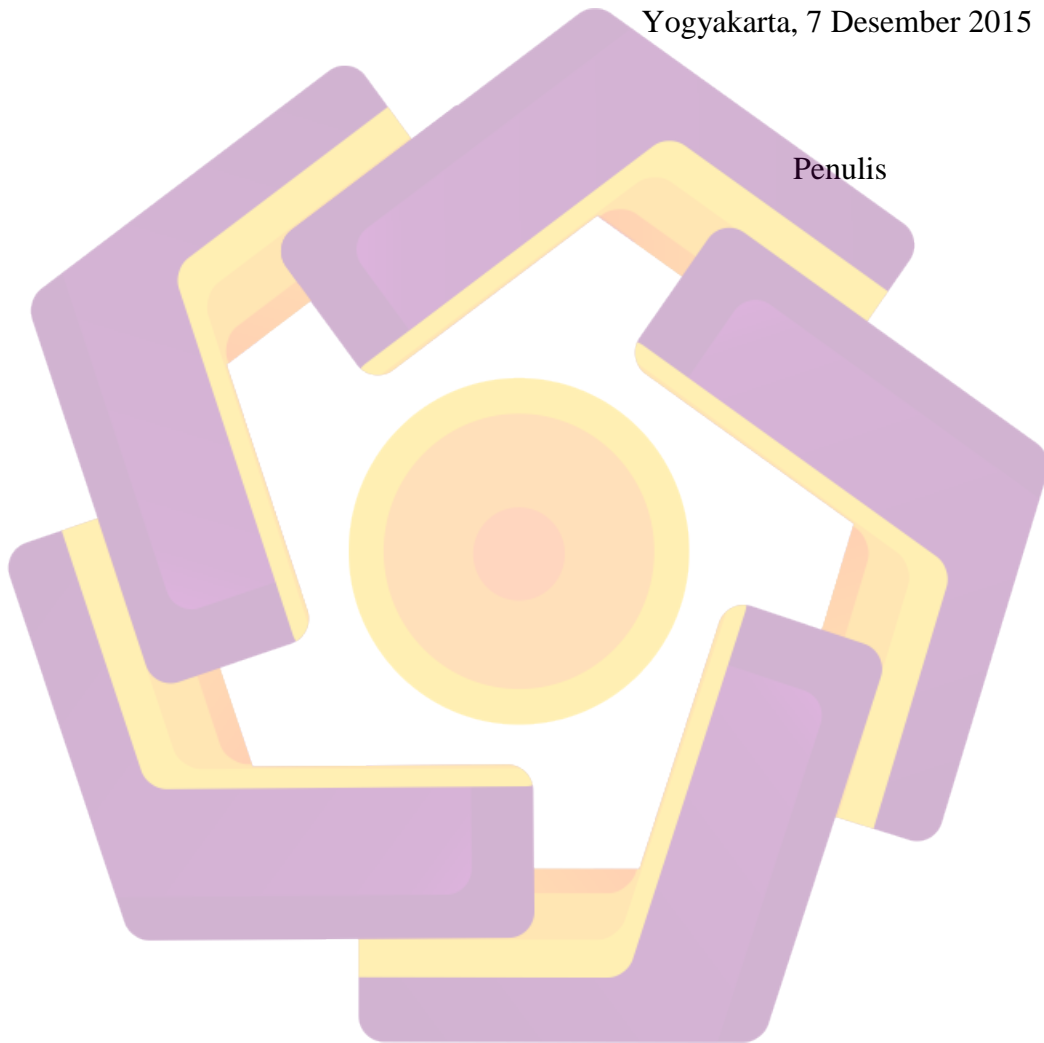
- Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M. M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan S1 TI.
- Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan saran dan kritik sehingga skripsi ini selesai.
- Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom dan bapak Robert Marco, MT selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan kritiknya.
- Bapak-ibu yang selalu mendukung dan bersabar serta terus memberikan restu hingga akhir.
- Semua teman yang telah memberikan dukungan dan motivasi untuk tetap maju.

Penulis menyadari jika penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan terdapat saran dan kritik yang dapat membangun dan semoga terdapat pihak yang akan mengembangkannya menjadi

lebih sempurna sehingga dapat lebih berguna tidak hanya untuk penulis namun juga untuk pembaca dan khalayak luas.

Yogyakarta, 7 Desember 2015

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACK	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sitematika Penulisan.....	4
1.8 Jadwal Kegiatan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Animasi.....	7
2.1.1 Pengertian Animasi	7
2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Animasi.....	7

2.1.3	Bentuk Animasi.....	11
2.2	Prinsip Animasi.....	11
2.3	Jenis Teknik Animasi.....	15
2.3.1	Berdasarkan Materi Film Animasi.....	15
2.3.2	Berdasarkan Proses Produksi Film Animasi.....	18
2.3.3	Proses Produksi Film Animasi.....	18
2.4	Gaya Animasi.....	20
2.5	Peralatan Pembuatan Animasi.....	20
2.6	Proses Animasi.....	21
2.7	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	26
2.8	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	28
2.8.1	Adobe Photoshop CS3.....	28
2.8.2	Adobe Flash CS3.....	29
2.8.3	Audacity.....	31
2.8.4	Adobe Premiere CS3.....	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		34
3.1	Tinjauan Umum.....	34
3.1.1	Profil SLB-B YAAT Klaten.....	34
3.2	Analisis Sistem.....	36
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	36
3.3	Analisis Kelemahan Sistem.....	36
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.4.1	Kebutuhan Fungsional Sistem.....	38
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	38
3.5	Analisis Kelayakan Sistem.....	40
3.5.1	Analisis Kelayakan Teknis.....	40
3.5.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	40

3.5.3	Analisis Kelayakan Operasional	40
3.5.4	Analisis Kelayakan Ekonomi	40
3.6	Perancangan Konsep	41
3.6.1	Ide	41
3.6.2	Tema	42
3.6.3	Logline	42
3.6.4	Sinopsis	42
3.6.5	Diagram Scene	44
3.6.6	Character Development.....	46
3.6.7	Naskah (Screenplay)	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		72
4.1	Implementasi.....	72
4.2	Skema dalam pembuatan film kartun.....	72
4.3	Produksi	73
4.3.1	Drawing.....	73
4.3.2	Scanning.....	75
4.3.3	Background	75
4.3.4	Coloring	76
4.3.5	Timesheting.....	76
4.3.6	Animasi	77
4.3.7	Dubbing.....	87
4.4	Pasca Produksi	92
BAB V PENUTUP		94
5.1	Kesimpulan	95
5.2	Saran	95
DAFTAR PUSTAKA		97

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Jadwal kegiatan.....	6
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	36
Tabel 3.2 Rincian Biaya.....	41

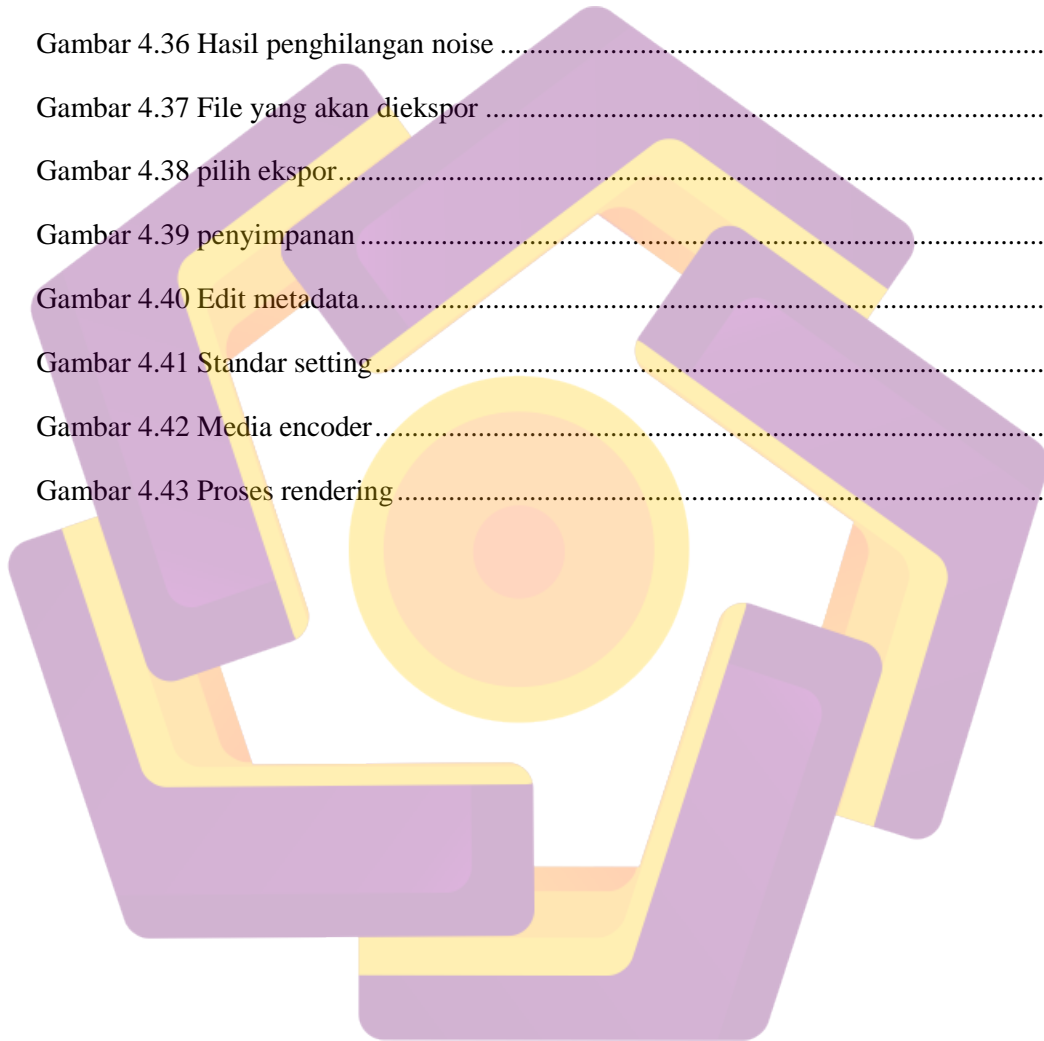


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Phenakistoscope	8
Gambar 2.2 Zoetrope	9
Gambar 2.3 Humorous Phases of Funny Faces	9
Gambar 2.4 si Huma	10
Gambar 2.5 Squash and stretch.....	12
Gambar 2.6 Anticipation.....	13
Gambar 2.7 secondary action.....	13
Gambar 2.8 Staging	14
Gambar 2.9 Appeal	15
Gambar 2.10 Exaggeration	15
Gambar 2.11 Silhouette animation.....	16
Gambar 2.12 Contoh collage animation	17
Gambar 2.13 Salah satu animasi 2D	19
Gambar 2.14 Proses Dubber	25
Gambar 2.15 Tampilan Awal adobe photoshop CS3.....	29
Gambar 2.16 Area kerja adobe flas CS3 profesional.....	30
Gambar 2.17 Tampilan awal Audacity	32
Gambar 2.18 Tampilan adobe premiere pro CS3.....	33
Gambar 3.1 Struktur organisasi	35
Gambar 3.2 Diagram scene.....	45
Gambar 3.3 Dani.....	47
Gambar 3.4 Dino.....	48
Gambar 3.5 ibu.....	49
Gambar 4.1 skema pembuatan	72
Gambar 4.2 <i>drawing</i>	73
Gambar 4.3 contoh <i>key animation</i>	74

Gambar 4.4 contoh <i>in between</i>	74
Gambar 4.5 proses <i>scanning</i>	75
Gambar 4.6 background rumah Dani dan Dino	75
Gambar 4.7 coloring	76
Gambar 4.8 timesheting.....	76
Gambar 4.9 animasi <i>frame by frame</i>	77
Gambar 4.10 tampilan awal <i>cloudkid</i>	78
Gambar 4.11 <i>page tool</i>	78
Gambar 4.12 page keyframe caddy.....	79
Gambar 4.13 instalasi <i>keyframe caddy</i>	79
Gambar 4.14 menampilkan <i>keyframe caddy</i>	79
Gambar 4.15 tampilan <i>keyframe caddy</i>	80
Gambar 4.16 contoh tampilan gambar <i>frame</i>	80
Gambar 4.17 tampilan <i>timesheting</i>	81
Gambar 4.18 animasi <i>motion tween</i>	81
Gambar 4.19 Layer baru	82
Gambar 4.20 pengaturan <i>color</i>	82
Gambar 4.21 Hasil coloring	83
Gambar 4.22 gambar dengan <i>brush</i>	83
Gambar 4.23 proses <i>masking</i>	83
Gambar 4.24 <i>masking</i>	84
Gambar 4.25 unlock masking	84
Gambar 4.26 <i>locking</i>	84
Gambar 4.27 hasil masking.....	85
Gambar 4.28 proses ekspor.....	85
Gambar 4.29 penyimpanan	86
Gambar 2.30 video compression.....	86

Gambar 4.31 Tampilan awal audacity	87
Gambar 4.32 Tombol merekam	87
Gambar 4.33 Seleksi noise.....	88
Gambar 4.34 pilihan pada efek	88
Gambar 4.35 kotak dialog penghilang noise.....	89
Gambar 4.36 Hasil penghilangan noise	90
Gambar 4.37 File yang akan diekspor	90
Gambar 4.38 pilih ekspor.....	91
Gambar 4.39 penyimpanan	91
Gambar 4.40 Edit metadata.....	92
Gambar 4.41 Standar setting.....	93
Gambar 4.42 Media encoder.....	94
Gambar 4.43 Proses rendering.....	94



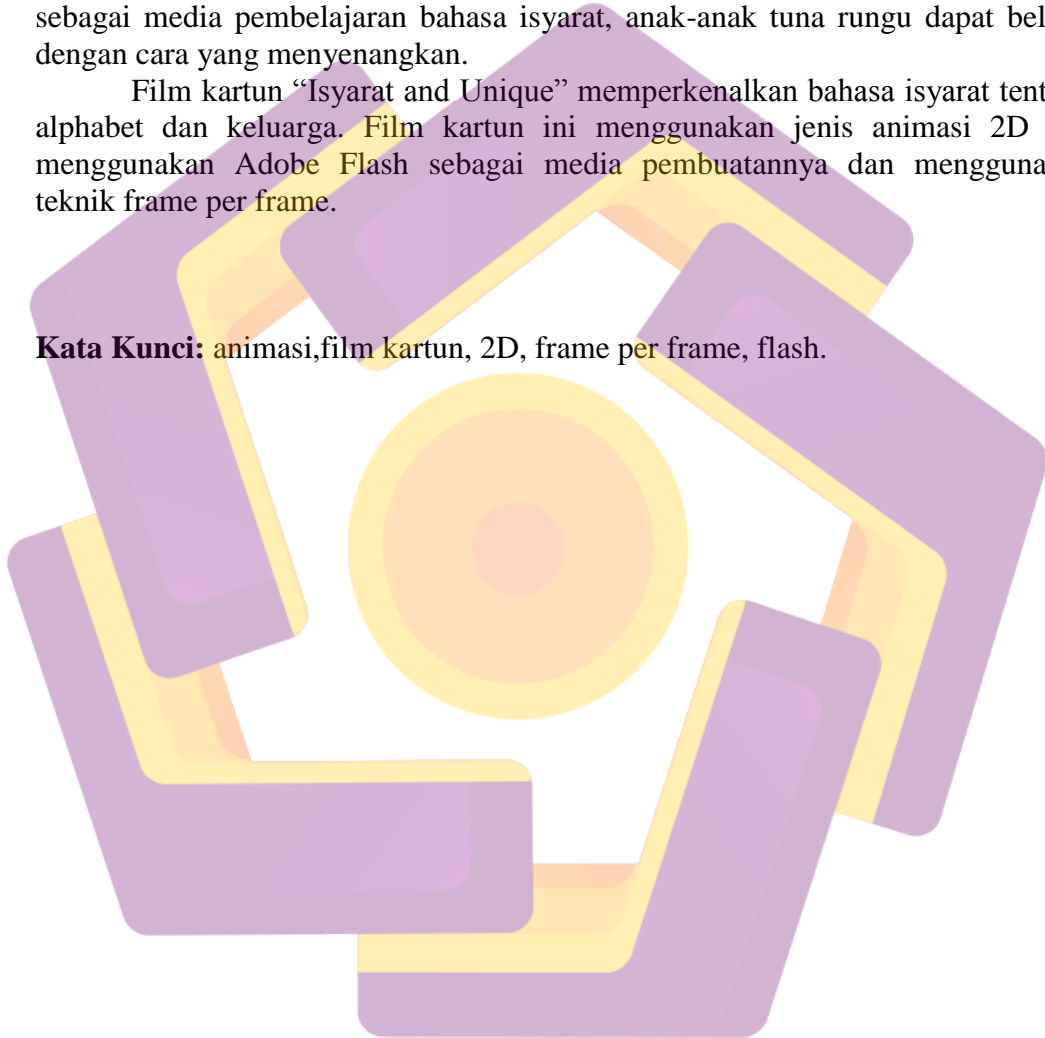
INTISARI

Film merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan ide dan pesan baik secara langsung ataupun tidak langsung, media pembelajaran dan sebagai media hiburan. Salah satu jenis film yang banyak ditonton oleh semua kalangan adalah film kartun.

Film kartun tidak hanya digunakan untuk media hiburan namun juga pembelajaran salah satunya untuk tuna rungu. Dengan menggunakan film kartun sebagai media pembelajaran bahasa isyarat, anak-anak tuna rungu dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.

Film kartun “Isyarat and Unique” memperkenalkan bahasa isyarat tentang alphabet dan keluarga. Film kartun ini menggunakan jenis animasi 2D dan menggunakan Adobe Flash sebagai media pembuatannya dan menggunakan teknik frame per frame.

Kata Kunci: animasi, film kartun, 2D, frame per frame, flash.



ABSTRACT

The film is one of media that usually used to convey ideas and messages either directly or indirectly, used as a media of learning and entertainment. One of kind film that watched by all people is a cartoon.

Cartoon aren't only used for entertainment media but also used as learning media such as for the hearing impaired. By using the cartoons as a medium of learning sign language, deaf children can learn in a fun way.

Cartoon "Isyarat and Unique" introduce sign languages of the alphabet and a family. This cartoon uses the type of 2D animation and used Adobe Flash with frame to frame technique.

Keyword: *animation, cartoons, 2D, frame by frame, flash*

