PEMBUATAN ANIMASI
DENGAN BANTUAN KOMPUTER MULTIMEDIA
CERITA : BALU LUMBA-LUMBA PENJAGA LAUTAN

PERPUSTAKAAN

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Kelulusan
Diploma III Jurusan Komputer Desain Grafis & Publish

Oleh :
HIKMAT HIDAYAT
31897001

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
BANDUNG
2000

Lembar Pengesahan I

PEMBUATAN ANIMASI DENGAN BANTUAN KOMPUTER MULTIMEDIA CERITA : BALU LUMBA-LUMBA PENJAGA LAUTAN

Oleh :
HIKMAT HIDAYAT
31897001

Tanggal Pengesahan : Oktober 2000

Disahkan oleh :

Pembimbing
Tugas Akhir

Ir. Agus Eko Madyo. M. T.

Ketua Jurusan
Desain Grafis & Publish

Ir. Herry Yustiana Yusuf

Ketua IGI

Ir. Eddy Suryanto Soegoto, MSc

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
BANDUNG
2000

Lembar Pengesahan II

PEMBUATAN ANIMASI DENGAN BANTUAN KOMPUTER MULTIMEDIA CERITA : BALU LUMBA-LUMBA PENJAGA LAUTAN

Oleh :
HIKMAT HIDAYAT
31897001

Tanggal Pengesahan : Oktober 2000

Disahkan oleh :

Dosen
Penguji-1

Ir. Herry Yustiana Yusuf

Dosen
Penguji-2

Edi Setiady Putra, SD.Int

Dosen
Penguji-3

Ir. Agus Ekomadyo. M. T.

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
BANDUNG
2000

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkah dan rahmah-Nya yang senantiasa tercurah sehingga sehingga penulis dapat menyelesaikan karya nyata ini dengan lancar yang merupakan tugas akhir yang harus dijalani sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di ***Indonesian Germany Institute***. Tugas akhir ini penulis persembahkan bagi segenap orang-orang yang berkepentingan atas hasil penulisan ini.

Pada laporan tugas akhir ini penulis mengambil judul **PEMBUATAN ANIMASI DENGAN BANTUAN KOMPUTER MULTIMEDIA CERITA :"BALU LUMBA–LUMBA PENJAGA LAUTAN".**

Dalam proses pembuatan dan penulisan tugas akhir ini, penulis banyak menerima bantuan yang berupa saran dan ide maupun bantuan secara fisik. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ungkapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Ir. Eddy Suryanto Soegoto, MSc selaku ketua Indonesian Germany Institute Bandung.
2. Ir. Herry Yustiana Yusuf, selaku ketua jurusan Desain Grafis & Publish IGI dan juga sebagai dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran serta masukan kepada penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. Dosen-dosen pengajar di jurusan Desain Gafis & Publish IGI.

4. Ayah Bunda tercinta serta adik-adikku yang telah memberikan bantuan dan dukungan yang tak terhingga kepada penulis.
5. Rekan-rekan mahasiswa di jurusan Desain Grafis & Publish angkatan '97, Uto, Japra, Iwan, Kosim, Umar, Giant., BeeF.
6. Dan pihak-pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis sadar bahwa pembuatan dan penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu adanya kritik dan saran dari khalayak pembaca dan pemerhati sangat penulis harapkan demi peningkatan kualitas di kemudian hari.

Demikian penulis sampaikan prakata, semoga tulisan ini bermanfaat adanya dan dapat dijadikan bahan masukan dan pengetahuan bagi pihak-pihak yang memerlukannya.

Bandung, September 2000

DAFTAR ISI

Hal

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iii

DAFTAR GAMBAR v

ABSTRAKSI .....

BAB I . PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Maksud dan Tujuan 2
1.3. Metodologi Penelitian 3
1.4. Pembatasan Masalah 3
1.5. Sistematika Penulisan 3

BAB II. TINJAUAN KONSEPTUAL 7
2.1. Lingkungan hidup 7
2.2. Desain 8
2.2.1. Pengertian Desain 8
2.2.2. Pengertian Desain Komunikasi Visual 9
2.2.3. Komputer Grafis dan Multimedia 9
2.3. Iklan 10
2.3.1. Pengertian Iklan 10
2.3.2.Jenis-jenis Iklan 11
2.4. Animasi 12
2.4.1. Pengertian Animasi 12
2.4.2. Teknik Animasi 12

BAB III. DATA PEMBUATAN PRODUK 14
3.1. Hardware dan Fungsinya 14
3.2. Software dan Fungsinya 15

BAB IV. ANALISIS PEMBUATAN PRODUK 17
4.1. Penyusunan Cerita 17
4.1.1. Ide Dasar 17
4.1.2. Penentuan Judul 17
4.1.3. Membuat Skenario Cerita 17
4.1.4. Pembuatan Story Board 19

PERPUSTAKAAN UNIKOM BANDUNG

4.1.5. Pembuatan Tokoh Utama 19
4.1.6. Pembuatan Dialog 20
4.2. Proses Pembuatan Model 21
4.2.1. Pembuatan Model Balu 21
4.2.2. Pembuatan Model Polisi 23
4.2.3. Pembuatan Model Nelayan 1 25
4.2.4. Pembuatan Model Nelayan 2 25
4.2.5. Pembuatan Model Perahu Nelayan 26
4.2.6. Pembuatan Model Perahu Polisi 26
4.2.7. Pembuatan Model Ikan-Ikan 28
4.3. Pembuatan Objek Dan Animasi 29
4.4. Perekaman Suara 59
4.5. Editing 63

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN 67
5.1. Kesimpulan 67
5.2. Saran 68
DAFTAR PUSTAKA vii

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Hal

Gb 1. Alternatif Tokoh Utama 20

Gb 2. Pembuatan Model Balu 21

Gb 3. Material Editor 22

Gb 4. Proses Pembuatan Tulang Lumba-Lumba 23

Gb 5. Pengambilan Model Polisi Dari Poser 24

Gb 6. Model Polisi Pada 3D Max 24

Gb 7. Model Nelayan 1 25

Gb 8. Model Nelayan 2 26

Gb 9. Model Perahu Nelayan 26

Gb 10. Model Perahu Polisi 28

Gb 11. Model Ikan 28

Gb 12. Proses Animasi Video 2 33

Gb 13. Proses Animasi Video 3 35

Gb 14. Proses Animasi Video 5 40

Gb 15. Proses Animasi Video 6 42

Gb 16. Proses Animasi Video 7 43

Gb 17. Proses Animasi Video 8 45

Gb 18. Proses Animasi Video 12 51

Gb 19. Proses Animasi Video 13 53

Gb 20. Proses Animasi Video 16 58

Gb 21. Proses Perekaman Suara Pada Audio Rec..... 60

Gb 22. Penyambungan Video Pada Adobe Premier 64

Gb 23. Proses Penyambungan Suara Pada Adobe Premier..... 64

Gb 24. Merubah Dari AVI Menjadi MPEG 65

ABSTRAKSI

Sebagai negara negara kepulauan, Indonesia memiliki lautan yang sangat luas sehingga penduduk Indonesia menurut data sebagian besar bermukim didaerah dekat laut.

Sumber daya laut yang dimiliki Indonesia begitu besar, dari sumber daya ikan laut yang beraneka ragam hingga sumber minyak bumi yang melimpah.

Tapi walaupun sumber daya lautnya begitu besar, sebagian besar masyarakat Indonesia belum bisa begitu bisa mengolahnya. Mereka hanya bisa mengambil tanpa bisa melestarikannya. Kita harus tahu, sumber daya alam itu pasti menipis, dikarenakan keterbatasnya. Kalau kita tidak pandai dalam mengolahnya, sumber daya alam tersebut akan cepat habis, sedang kebutuhan kita bertambah banyak.

Begitu juga sumber daya laut kita. Tanpa kita sadari, dari hari ke hari sumber daya laut kita semakin menipis. Salah satu penyebabnya adalah banyaknya manusia yang terlalu rakus. Mereka hanya bisa mengambil sebanyak-banyaknya dengan menggunakan alat-alat dan bahan-bahan yang sebenarnya merusak. Mereka menggunakan bahan peledak dan bahan kimia beracun dalam mengambil ikan, tanpa memikirkan efek sampingnya.

Sudah menjadi suatu kewajiban bagi kita semua, untuk menjaga dan melestarikan sumber daya laut kita.

Sarana informasi sangat diperlukan dalam melakukan ajakan kepada seluaruj masyarakat didalam menjaga dan melestarikan sumber daya laut.

Teknologi animasi sebuah film animasi dapat dibuat. Untuk menjaga dan melestarikan sumber daya laut kita dapat dibuat dari sudut pandang yang lain. Dengan membuat suatu skenario cerita, kita dapat menerangkan bahaya penggunaan bahan peledak dan bahan kimia beracun lewat sebuah cerita.