

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “SI KECIL PENJUAL  
ROTI” SEBAGAI MEDIA HIBURAN YANG  
MENGANDUNG PESAN MORAL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Wahyu Nugroho A**

**10.11.3935**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “SI KECIL PENJUAL  
ROTI” SEBAGAI MEDIA HIBURAN YANG  
MENGANDUNG PESAN MORAL**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Wahyu Nugroho A**

**10.11.3935**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “SI KECIL PENJUAL  
ROTI” SEBAGAI MEDIA HIBURAN YANG  
MENGANDUNG PESAN MORAL**

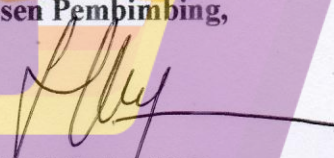
yang disusun oleh

**Wahyu Nugroho A**

**10.11.3935**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 6 September 2013

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**



**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “SI KECIL PENJUAL  
ROTI” SEBAGAI MEDIA HIBURAN YANG  
MENGANDUNG PESAN MORAL**

yang disusun oleh

**Wahyu Nugroho A**

**10.11.3935**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 November 2014

**Susunan Dewan Penguji**

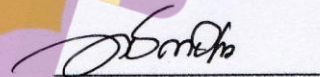
**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

**Windha Mega Pradnya D, M.Kom**  
**NIK. 190302185**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 November 2014

**KETUA STM IKAMIKOM 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, 09 Desember 2019



Wahyu Nugroho A  
NIM. 10.11.3935

## **MOTTO**

*Banggalah Atas Apa Yang Telah Kau Buat, Apapun*

*Hasilnya*

*Anda Harus Berani Terhadap Ulat Agar Dapat Melihat*

*Kupu-Kupu*

*Jangan menjadi tawanan dimasa lalu*

*Jangan takut melangkah, karena jarak 1000 mil dimulai  
dari satu langkah.*

*Ketika anda tidak pernah melakukan kesalahan, itu berarti  
anda tidak pernah mencoba hal apapun*

## PERSEMBAHAN

Puji syukur senantiasa terucap kepada Allah SWT, atas karunia-Nya berupa nikmat yang luar biasa kepada seluruh hamba-Nya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. kepada kedua orang tua penulis, Alm. Suparmo dan Sri Supatmi yang menyayangiku, membesarkan dan membimbingku sampai detik ini, yang telah memberikan doa, dukungan moril dan materi, dorongan dan semangat, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini, terima kasih atas segalanya, semoga Allah SWT memberikan yang terbaik untuk kalian.
2. Mbak Dyah dan mbak Ellys yang memberiku semangat untuk bersama membahagiakan orangtua kita.
3. Mamot, Kenceng, Wahyu Gondes, Ucup, Pak Miko, terima kasih kalian telah memberi tumpangan selama kurang lebih 3 bulan dalam mengerjakan skripsi ini. Terutama Mamot yang dengan sabar mengajari penulis.
4. Bapak / Ibu dosen STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, terimakasih atas semua ilmu yang diberikan selama ini, semoga bermanfaat.
5. Teman-teman kontrakan 56 dan 86 : Dani, Gembol, Rosa, Sontet, Agung, Monying, Dita, Kancil, , Mamot, Fenta, Ndaru, Pak Miko, Olga, Yulpan, Wawan, Kipli, Hanna, Tika, Mega, Nana, Naya, Adhy, Bastard kalian luar biasa. Sukses untuk kita semua. Maaf kalo ada yang belum disebutkan, tetap sukses untuk kita semua.
6. Wawan terima kasih telah menjadi teman seperjuangan dari ppm hingga mengerjakan skripsi.
7. Teman-teman S1TI05.



## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr. wb.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “PEMBUATAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “SI KECIL PENJUAL ROTI” SEBAGAI MEDIA HIBURAN YANG MENGANDUNG PESAN MORAL”.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta dan atas apa yang telah diajarkan selama perkuliahan baik teori maupun praktik.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta selaku Dosen Pembimbing. Terimakasih banyak atas bantuan, dukungan, semangat, kesabaran, dan pengetahuannya dalam membimbing, serta kemudahan yang telah diberikan.
3. Kedua orang tua penulis Alm. Suparmo dan Sri Supatmi yang selalu berdoa, mengasuh, mendidik, dan membiayai hidup dan pendidikan penulis, sejak belum lahir hingga sekarang, serta selalu mendukung apa yang penulis cita-citakan.
4. Teman WEP yang selalu bersama dalam suka dan duka serta menjadi wadah untuk bertukar pendapat dan selalu menghibur sesama.



5. Sahabat-sahabat penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan suport besar saat penulis menghadapi masalah.
6. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga apa yang telah mereka berikan dengan keikhlasan, mendapat pahala yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk memperbaiki skripsi ini semoga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 20 Oktober 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	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 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian Animasi.....	6
2.1.1 Metode Animasi 2D.....	7
2.2 Sejarah Animasi.....	8
2.3 Prinsip Dasar Animasi.....	10
2.3.1 Squash and Stretc.....	10
2.3.2 Anticipation.....	11
2.3.3 Staging.....	12
2.3.4 Straight Ahead and Pose To Pose.....	12

2.3.5	Follow Through and Overlapping Action .....	13
2.3.6	Slow In – Slow Out.....	14
2.3.7	Arcs .....	14
2.3.8	Secondary Action .....	15
2.3.9	Timing.....	16
2.3.10	Exaggeration .....	16
2.3.11	Solid Drawing .....	17
2.3.12	Appeal.....	18
2.4	Jenis-jenis Animasi .....	18
2.4.1	Traditional Animation (2D Animation).....	19
2.4.2	Animation Stop Motion .....	19
2.4.3	Computer Graphic Animation (Animation 3D) .....	19
2.5	Teknik Pembuatan Animasi .....	20
2.5.1	Animasi sel (Cell Animation) .....	20
2.5.2	Animasi frame (Frame animation).....	20
2.5.3	Animasi Sprite ( Sprit animation) .....	21
2.5.4	Animasi Lintasan (Path animation).....	21
2.5.5	Animasi Spline.....	21
2.5.6	Animasi vektor ( vektor animation) .....	21
2.5.7	Animasi Karakter (Charakter Animation).....	22
2.5.8	Computation Animation.....	22
2.5.9	Morping.....	23
2.6	Proses Pembuatan Film Animasi .....	23
2.6.1	Pra Produksi .....	23
2.6.1.1	Ide Cerita.....	23
2.6.1.2	Tema .....	23
2.6.1.3	Sinopsis .....	24
2.6.1.4	Pembuatan Karakter .....	24
2.6.1.5	Screenplay/ script.....	24
2.6.1.6	Pembuatan Storyboard .....	25
2.6.2	Produksi .....	25
2.6.2.1	Pembuatan Karakter .....	25
2.6.2.2	Pembuatan Background .....	25
2.6.2.3	Coloring .....	26

2.6.2.4	Lip-synch .....	26
2.6.3	Pasca Produksi .....	27
2.6.3.1	Sound dan Dubing.....	27
2.6.3.2	Editing.....	27
2.6.3.3	Rendring.....	27
2.6.4	Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	27
2.6.4.1	Celtx.....	28
2.6.4.2	Adobe Illustrator .....	29
2.6.4.3	Adobe Flash .....	30
2.6.4.4	Adobe Audition.....	31
2.6.4.5	Adobe Premier Pro.....	33
BAB III	.....	35
ANALISIS DAN PERANCANGAN	.....	35
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	35
3.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	35
3.1.2	Anlisis Kebutuhan Perangkat Keras( <i>Hardware</i> ) .....	36
3.1.3	Kebutuhan Brainware .....	36
3.2	Pra Produksi .....	37
3.2.1	Ide Cerita.....	37
3.2.2	Tema Cerita.....	37
3.2.3	Logine .....	37
3.2.4	Sinopsis .....	38
3.2.5	Pembuatan Bentuk Karakter .....	40
3.2.5.1	Karakter Utama.....	40
3.2.5.2	Karakter Pendukung.....	42
3.2.6	Ringkasan Cerita.....	44
3.2.7	Naskah.....	45
3.2.8	Storyboard.....	46
BAB IV	.....	48
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	.....	48
4.1	Produksi .....	48
4.1.1	Drawing Object dan Cahracter.....	49
4.1.2	Scanning.....	49
4.1.3	Tracing .....	50



4.1.4	Coloring .....	52
4.1.5	Background dan Foreground.....	52
4.1.6	Animation .....	54
4.1.6.1	Setting .....	54
4.1.6.2	Import Image.....	55
4.1.6.3	Menentukan gambar key .....	56
4.1.6.4	In Between .....	57
4.1.6.5	Lip-synch .....	59
4.2	Pasaca Produksi .....	59
4.2.1.1	Sound .....	59
4.2.1.2	Editing.....	61
4.2.1.3	Mixing.....	63
4.2.2	Rendering.....	64
4.3	Hasil Akhir.....	66
BAB V	.....	68
PENUTUP	.....	68
5.1	Kesimpulan .....	68
5.2	Saran .....	68
DAFTAR PUSTAKA	.....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Strecth .....	11
Gambar 2. 2 Anticipation .....	11
Gambar 2. 3 Staging.....	12
Gambar 2. 4 Straight Ahead and Pose To Pose .....	13
Gambar 2. 5 Follow Through and Overlappin Action .....	13
Gambar 2. 6 Slow In – Slow Out .....	14
Gambar 2. 7 Arcs .....	15
Gambar 2. 8 Secondary Action .....	15
Gambar 2. 9 Timing .....	16
Gambar 2. 10 Exaggeration.....	17
Gambar 2. 11 Solid Drawing .....	17
Gambar 2. 12 Appeal .....	18
Gambar 2. 13 Standar Phonetic.....	26
Gambar 2. 14 Celtx .....	28
Gambar 2. 15 Adobe Illustrator .....	30
Gambar 2. 16 flash .....	31
Gambar 2. 17 Adobe Audition.....	33
Gambar 2. 18 Adobe Premier Pro.....	34
Gambar 3. 1 karakter Adhy .....	40
Gambar 3. 2 Karakter Wawan.....	41
Gambar 3. 3 Karakter Ibu Adhy.....	42
Gambar 3. 4 Karakter Pak Kumis .....	43
Gambar 3. 5 Cuplikan Naskah .....	46
Gambar 4. 1 Proses Produksi film Animasi .....	48
Gambar 4. 2 Drawing .....	49
Gambar 4. 3 Hasil Scaning.....	50
Gambar 4. 4 Proses Tracing .....	51
Gambar 4. 5 Hasil Tracing .....	51
Gambar 4. 6 Background .....	53

Gambar 4. 7 Foreground .....	54
Gambar 4. 8 Setting Adobe Flash CS6 .....	55
Gambar 4. 9 Import Image to Library .....	56
Gambar 4.10 Menentukan Key .....	57
Gambar 4.11 Membuat animasi wawan berjalan.....	58
Gambar 4.12 Mengulangi animasi tanpa membuat ulang gerakan.....	58
Gambar 4.13 Lip-synch.....	59
Gambar 4. 14 Perangkat keras dubbing .....	60
Gambar 4. 15 Icon record.....	60
Gambar 4. 16 Export File.....	61
Gambar 4. 17 New Project .....	62
Gambar 4. 18 Import Video .....	62
Gambar 4. 19 Timeline .....	63
Gambar 4. 20 Proses Mixing.....	64
Gambar 4. 21 Proses Editing.....	65
Gambar 4. 22 Proses Rendering .....	66
Gambar 4. 23 Hasil Akhir film .....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Cuplikan Storyboard .....	47
--------------------------------------	----





## INTISARI

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini membawa pengaruh besar pada dunia perfilman. Animasi termasuk dalam bidang yang memanfaatkan teknologi. Animasi telah memberikan kontribusi terhadap kemajuan dunia perfilman. film kartun merupakan media hiburan dan pembelajaran yang cukup mudah diterima oleh semua orang.

Multimedia di sini difungsikan untuk penyampaian informasi dalam bentuk audio dan video. Sehingga dalam film kartun 2D terdapat suara tidak hanya gambar saja. Ada beberapa software yang dapat membantu dalam pembuatan film kartun 2D. Proses pembuatan “Si Kecil Penjual Roti” menggunakan Cltx, Adobe Flash, Adobe Illustrator, Adobe Audition, Adobe Premier Pro untuk membantu proses produksi.

Film kartun “Si Kecil Penjual Roti” ini menceritakan sikap seorang anak kecil penjual roti yang miskin yang dapat memberikan sebuah pelajaran hidup kepada seorang pemuda. Pesan moral yang terdapat dalam film ini adalah Walaupun mereka miskin harta, tetapi mereka kaya mental Menyikapi kemiskinan bukan dengan mengemis dan minta belas kasihan dari orang lain. Tapi dengan bekerja keras, jujur, dan membanting tulang. Dari cerita di atas semoga nantinya dapat memberikan pesan moral kepada para pemirsa.

**Kata Kunci:** : Animasi, Film Kartun, Multimedia, 2D, Pesan moral

## **ABSTRACT**

*The rapid development of information technology is a big impact on the world of cinema. Animation are included in the field of using technology. Animation has contributed to the advancement of the world of cinema. Cartoon is a medium of entertainment and learning quite readily accepted by everyone.*

*Multimedia is functioned to deliver information in audio and video. As of in 2D cartoon images are not only sound alone. There are several software that can assist in making 2D cartoons. The process of making " Si Kecil Penjual Roti " using Cltx, Adobe Flash , Adobe Illustrator, Adobe Audition, Adobe Premier Pro to help the production process.*

*Si Kecil Penjual Roti film cartoon tells a poor child's cake seller that can give a morals lesson to a young man. Moral messages contained in the film is although they were poor, they have rich mental facing poverty is not to beg and ask for mercy from others. But with hard work and honesty. From the story above will hopefully be able to provide a morals message to the audience.*

**Keyword:** *Animation, Cartoon Movie, Multimedia, 2D, moral*