

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “SI BLANGKON DAN BUDAYA
JAWA” DENGAN TEKNIK ANIMASI CEL**

SKRIPSI



disusun oleh

Aditya Lukmana

10.12.5085

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

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “SI BLANGKON DAN BUDAYA
JAWA” DENGAN TEKNIK ANIMASI CEL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Aditya Lukmana

10.12.5085

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “SI BLANGKON DAN BUDAYA
JAWA” DENGAN TEKNIK ANIMASI CEL**


yang disusun oleh

Aditya Lukmana

10.12.5085

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Maret 2015

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “SI BLANGKON DAN BUDAYA
JAWA” DENGAN TEKNIK ANIMASI CEL**

yang disusun oleh

Aditya Lukmana

10.12.5085

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 February 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190000001

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Maret 2015

KETUA STM IK 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,

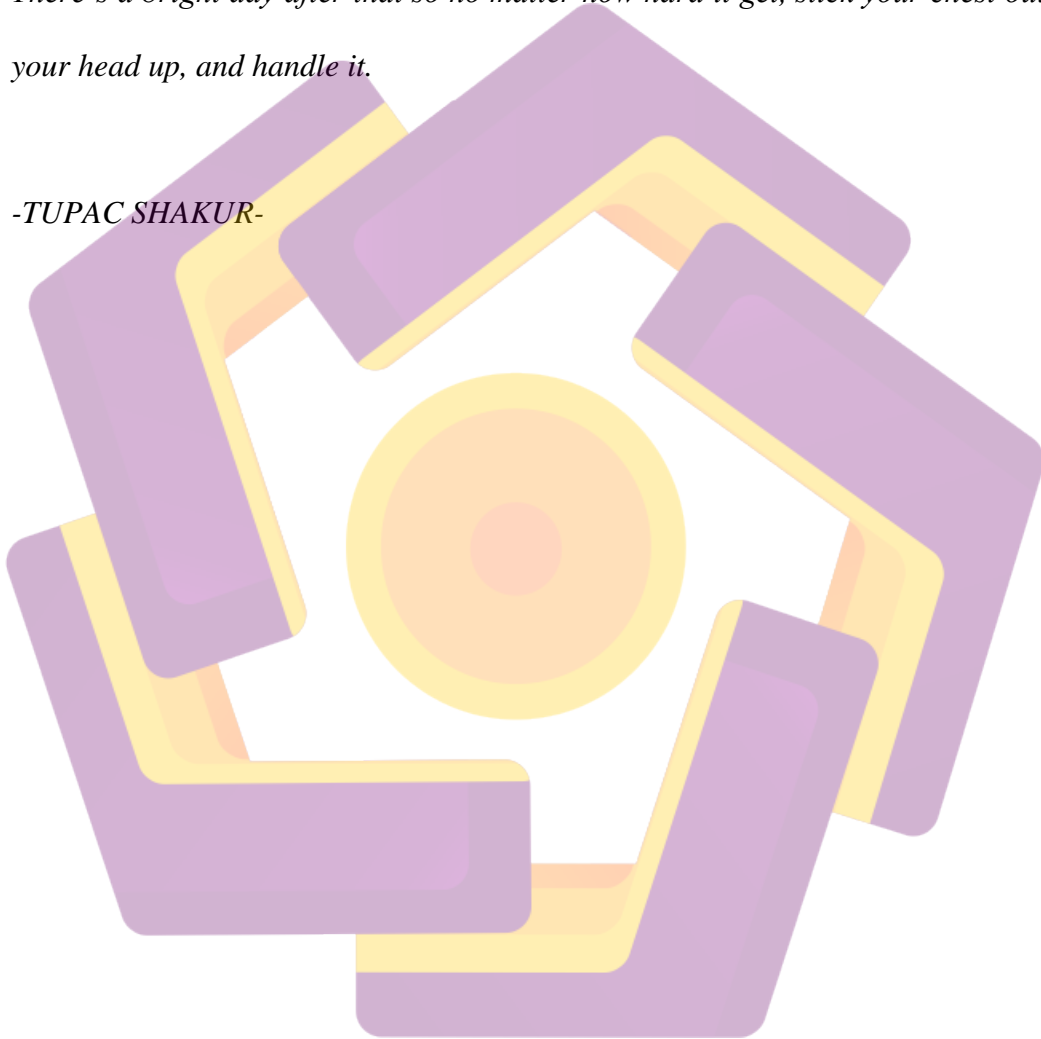
Meterai
Rp. 6.000

Aditya Lukmana
NIM. 10.12.5085

MOTTO

*I know it seem hard sometimes, but remember one thing though every dark night.
There's a bright day after that so no matter how hard it get, stick your chest out keep
your head up, and handle it.*

-TUPAC SHAKUR-



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, saya persembahkan karya kecil ini untuk orang – orang yang saya sayangi:

- Bapak Suparman dan Ibu Tri Mardiana orang tua saya tercinta, motivator terbesar dalam hidup yang tidak pernah bosan mendoakan dan menyayangi saya, atas semua pengorbanan dan kesabaran membimbing sampai kini.
- Adik perempuan saya Vadela Mirajta Adaninggar.
- Nenek tercinta saya yang selalu mendoakan cucunya yang terbaik.
- Mbak heny, yang selalu memotivasi untuk tidak malas dalam segala apapun.
- Keluarga besar Muhdi Utomo, keluarga dari bapak saya.
- Keluarga Pandi, Keluarga ibu saya.
- Semua yang telah member dukungan sehingga saya dapat melaksanakan perkuliahan hingga penyusunan skripsi sampai selesai.
- Teman – teman seperjuangan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA angkatan 2010.
- Teman – teman S1-SI-09 semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat, taufik dan hidayah-NYA, penyusunan skripsi yang berjudul *“Perancangan Film Kartun 2D “Si Blangkon Dan Budaya Jawa” Dengan Teknik Animasi Cel”* dapat diselesaikan dengan baik.

Saya menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala - kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu saya menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan kepada Bapak Amir Fatah Sofyan ST, M.Kom selaku pembimbing yang telah sabar, tekun, tulus, ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran yang sangat berharga kepada saya selama menyusun skripsi.

Selanjutnya ucapan terima kasih saya sampaikan pula kepada semua pihak yang telah member motivasi sehingga skripsi ini selesai dengan baik.

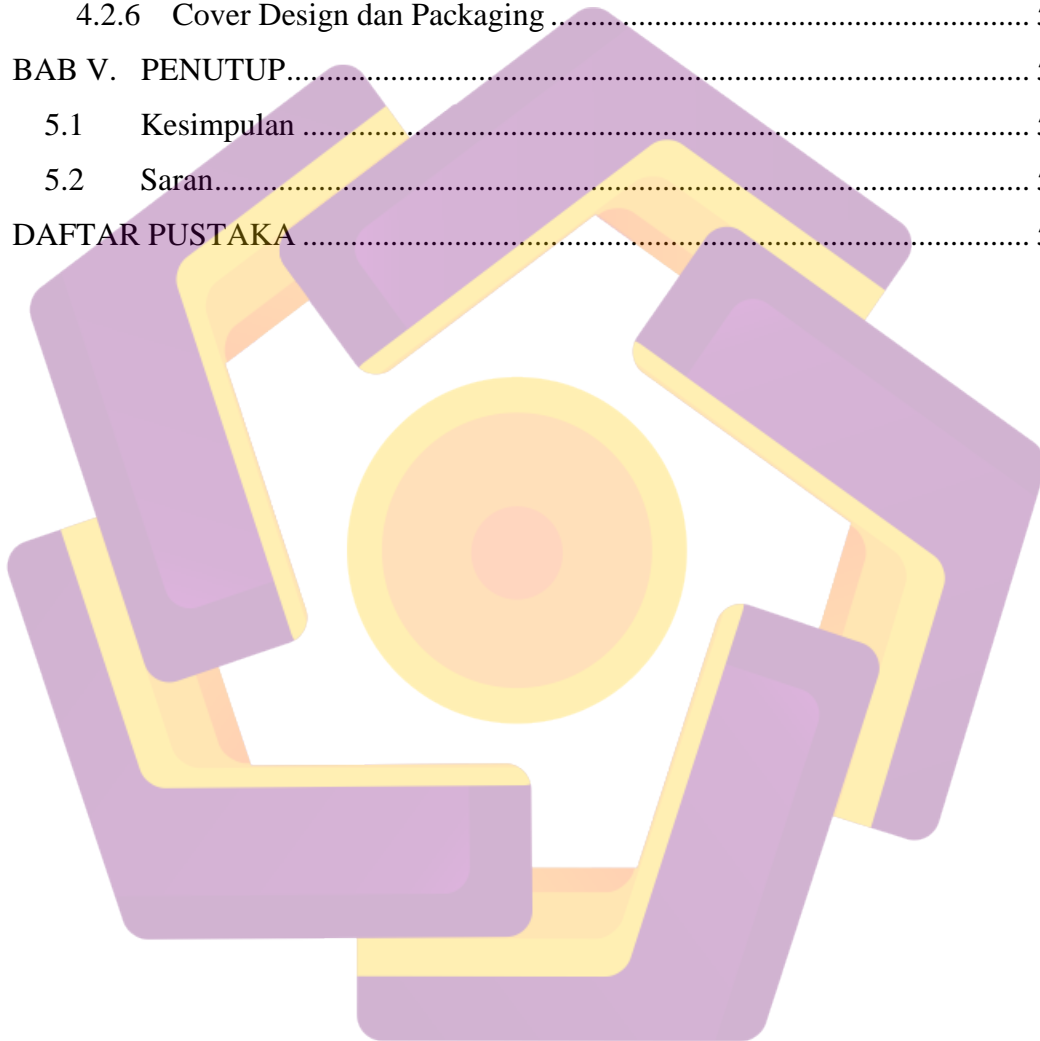
DAFTAR ISI

Judul.....	I
Lembar Persetujuan	II
Lembar Pengesahan	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	VI
PERNYATAAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
DAFTAR ISTILAH	XII
ABSTRACT.....	XVI
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II. LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Pengertian Film.....	9
2.2 Jenis Animasi	9
2.2.1 Animasi 2D	10
2.2.2 Animasi 3D	10

2.2.3	Animasi Tanah Liat.....	10
2.2.4	Animasi Jepang.....	11
2.3	Teknik Animasi.....	11
2.3.1	Animasi Cel.....	11
2.3.2	Stop - Motion.....	12
2.3.3	Limited Animation.....	12
2.4	Prinsip Animasi.....	13
2.5	Kebutuhan Dasar Peralatan Film Kartun.....	17
2.5.1	Drawing Table.....	17
2.5.2	Decent Chair.....	17
2.5.3	Desk Lighting.....	17
2.5.4	Mirror.....	18
2.5.5	Paper.....	18
2.5.6	Pencils.....	18
2.5.7	Eraser.....	18
2.5.8	Punch.....	18
2.5.9	Pegbar.....	18
2.5.10	Scanner.....	19
2.5.11	Komputer.....	19
2.5.12	Kamera.....	19
2.6	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	19
2.6.1	Produser.....	19
2.6.2	Sutradara.....	20
2.6.3	Scriptwriter.....	20
2.6.4	Storyboard Artist.....	20
2.6.5	Drawing Artist.....	20
2.6.6	Coloring.....	21
2.6.7	Background Artist.....	21
2.6.8	Cheacker dan Scannerman.....	21

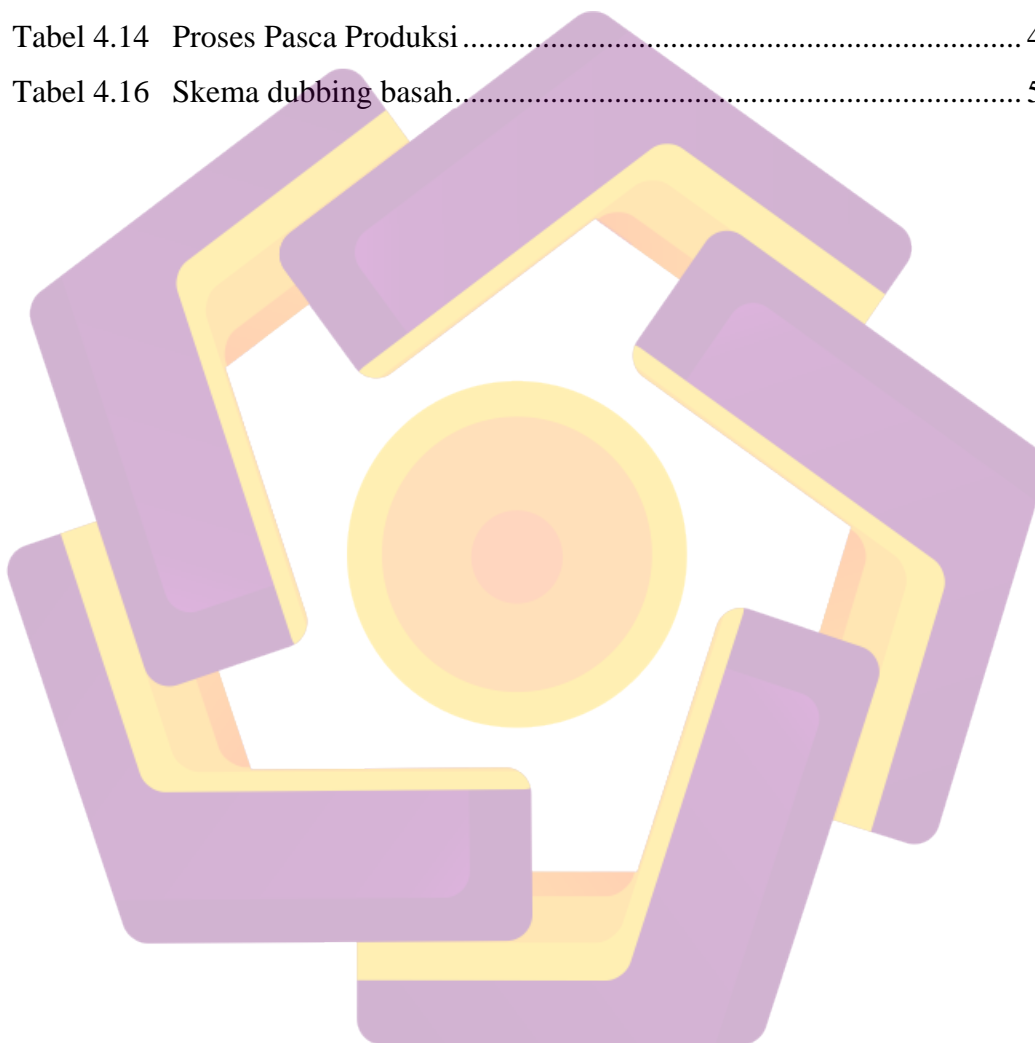
2.6.9	Editor.....	21
2.6.10	Sound Editor	21
2.6.11	Talent	22
2.7	Langkah - Langkah Pembuatan Film Kartun.....	22
2.8	Perangkat Lunak.....	24
2.8.1	Celtx	24
2.8.2	Adobe After Effect CS3	26
2.8.3	Adobe Flash CS3	28
2.8.4	Adobe Photoshop CS3	29
2.8.5	Audacity	30
2.8.6	Adobe Premiere Pro CS3	31
BAB III. PERANCANGAN		32
3.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
3.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
3.2	Pra Produksi	33
3.2.1	Ide Cerita.....	33
3.2.2	Tema.....	33
3.2.3	Logline	33
3.2.4	Perancangan Bentuk Karakter.....	34
3.2.5	Perancangan Background.....	35
3.2.6	Naskah.....	36
3.2.7	Storyboard.....	37
BAB IV. PEMBAHASAN.....		39
4.1	Poduksi.....	39
4.1.1	Drawing.....	39
4.1.2	Coloring	41
4.1.3	Animating.....	43
4.2	Pasca Produksi	48
4.2.1	Lip-synch	49

4.2.2	Dubbing.....	49
4.2.3	Editing.....	52
4.2.4	Rendering.....	52
4.2.5	Konversi ke CD/DVD.....	53
4.2.6	Cover Design dan Packaging.....	53
BAB V. PENUTUP.....		54
5.1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....		56



DAFTAR TABEL

Tabel 1.0	Rencana Kegiatan	8
Tabel 4.14	Proses Pasca Produksi.....	48
Tabel 4.16	Skema dubbing basah.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.0	Tampilan Celtx.....	25
Gambar 2.1	Tampilan Adobe After Effect.....	27
Gambar 2.2	Tampilan Adobe Flash CS3	29
Gambar 2.3	Tampilan Adobe Photoshop.....	30
Gambar 2.4	Tampilan Adobe Premiere Pro CS3.....	31
Gambar 3.0	Dika.....	34
Gambar 3.1	Mr Smith	35
Gambar 3.2	Penari	35
Gambar 3.3	Background Rumah Joglo.....	36
Gambar 3.4	Background Perpustakaan.....	36
Gambar 4.0	Tahap Proses	39
Gambar 4.1	Pewarnaan Karakter	40
Gambar 4.2	Jalan dan Gedung.....	41
Gambar 4.3	Perpustakaan	41
Gambar 4.4	Tool Paint & Brush	42
Gambar 4.5	Hasil Pewarnaan.....	42
Gambar 4.6	Dika.....	43
Gambar 4.7	Tampilan Utama Flash	44
Gambar 4.8	Tampilan Properti.....	44
Gambar 4.9	Cara Memasukkan Background	45
Gambar 4.10	Library.....	46
Gambar 4.11	Gerakan Kunci	46
Gambar 4.12	Animasi Terbatas	47
Gambar 4.13	Animasi Cel.....	48
Gambar 4.15	Gerakan Mulut	49
Gambar 4.17	Proses Editing Di Premiere	52

INTISARI

Film kartun merupakan salah satu industri besar dunia saat ini. perkembangan film kartun begitu pesat dengan jenis cerita yang beragam. Masuknya film-film luar menyebabkan budaya-budaya yang ada didalamnya ikut terserap ke para penonton film. sebagai contoh, anak-anak dan remaja kita lebih mengenaldan mengidolakan film impor seperti Tom and Jerry, Spongebob dan Dora.

Film kartun merupakan bagian dari desain objek yang sering digunakan untuk menciptakan suatu karya yang menarik dan atraktif. Salah satu software yang digunakan untuk membuat film kartun ini adalah adobe after effect. Dengan aplikasi ini animasi yang dibuat tampak lebih hidup dan menarik.

Film kartun 2D "Si Blangkon Dan Budaya Jawa" merupakan film kartun yang mengambil latar dari budaya jawa. Film ini berupa film trailer yang dibuat dengan menganimasikan beberapa gambar. Dalam pembuatan film ini, diharapkan dapat mengenalkan budaya jawa kepada semu kalangan.

Kata Kunci: *Film, Kartun, Multimedia, 2D, Budaya Jawa*

ABSTRACT

Cartoon industry is one of the world today, cartoons rapid development of the diverse type of stories, entry of outdoor movie cause cultures that exist in it were absorbed into the movie goers. For example, children and adolescents we are more familiar with foreign movies and idolized like Tom and Jerry, Spongebob and Dora.

Cartoons are part of the design of objects that are often used to create a work that was interesting and attractive. One of the software that is used to make this cartoon was adobe after effect, with the application that created the animation look more alive and interesting.

2D cartoon movie “Si Blangkon Dan Budaya Jawa” is an animated movie that takes the background of Javanese culture. This movie is a movie trailer made by animating several images, in making this film, is expected to introduce the pseudo – Javanese culture among.

Keyword: *Cartoon, Movie, Multimedia, 2D, Java Culture*