

**ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D UNANG "TERBANG"**

**Studi Kasus : Hewan Ulat Nangka**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**M. Dwi Dzulqarnain Hambali**

**11.11.5618**

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

**ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D UNANG "TERBANG"**

**Studi Kasus : Hewan Ulat Nangka**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**M. Dwi Dzulqarnain Hambali**

**11.11.5618**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D UNANG "TERBANG"**

**Studi Kasus : Hewan Ulat Nangka**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**M. Dwi Dzulqarnain Hambali**

**11.11.5618**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Maret 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Dhani Ariatmanto, M. Kom**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D UNANG "TERBANG"**

**Studi Kasus : Hewan Ulat Nangka**

yang disusun oleh

**M. Dwi Dzulqarnain Hambali**

**11.11.5618**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 11 Mei 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Hanif Al Fatta, M.Kom  
NIK. 190302096



Dhani Ariatmanto, M. Kom  
NIK. 190302197



Bayu Setiaji, M.Kom  
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Mei 2015

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



  
Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D UNANG "TERBANG" Studi Kasus : Hewan Ulat Nangka”** merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain, 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 disebut dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Mei 2015



M. Dwi Dzulqarnain Hambali

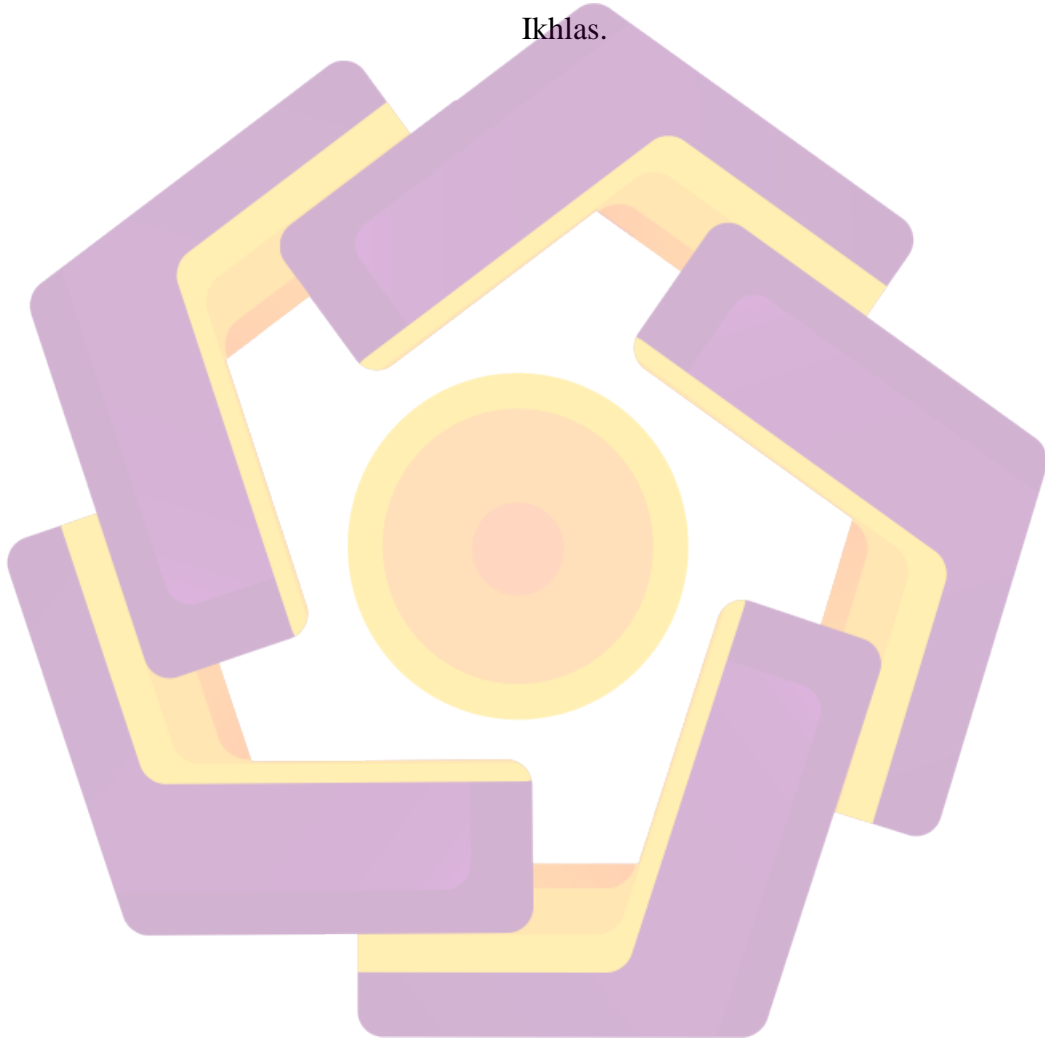
NIM. 11.11.5618

## MOTTO

Maafkanlah seseorang sebelum orang itu meminta maaf.

Sabar.

Ikhlas.



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan untuk :

- ❖ Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan nikmatNya yang tak terhitung jumlahnya sehingga penulis Alhamdulillah lancar dalam mengerjakan laporan ini.
- ❖ Kedua orang tua yang selalu mengirimkan doa terbaik kepada penulis, dan memberikan dukungan semangat dan materil sehingga penulis bisa menjadi seperti sekarang.
- ❖ Kakak dan adik penulis yang selalu mendukung dan selalu memberikan semangat serta dukungan materil, sehingga penulis jadi lebih bersemangat.
- ❖ Teman-teman seperjuangan 11-S1TI-14, pengalaman yang sangat berharga bisa berkenalan dengan kalian, semoga sukses semua.
- ❖ Teman-teman kos Flamboyan 14 yang selalu menghibur penulis dan menyemangati penulis saat penulis lelah.
- ❖ Semua teman-teman mahasiswa/mahasiswi seperjuangan di kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, sukses menunggu kita didepan Insya Allah.
- ❖ Thanks.

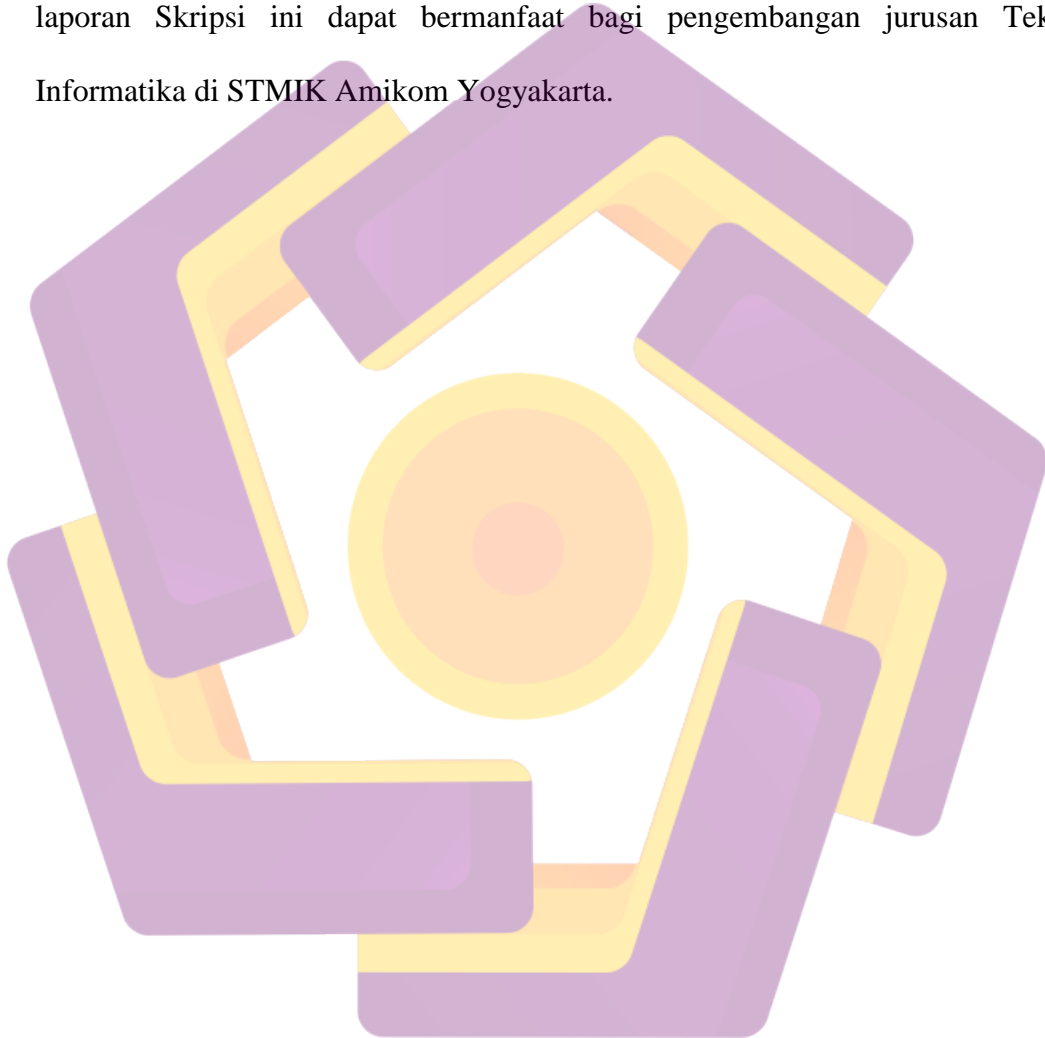
## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmatNya lah penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi yang berjudul **“ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D UNANG "TERBANG" Studi Kasus : Hewan Ulat Nangka“**. Terwujudnya laporan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan saran-saran dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kesehatan dan rahmatNya sehingga proses pengerjaan skripsi ini dapat berjalan lancar.
2. Orang tua yang selalu memberi semangat, selalu mengingatkan penulis untuk terus belajar dan menjadi motivasi penulis.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Dhani Ariatmanto, M. Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
7. Keluarga yang juga ikut mengingatkan dan memberi semangat.
8. Serta teman-teman yang telah memberikan bantuan dan dukungannya dalam proses penyelesaian laporan skripsi ini.



Adapun tujuan dari penyusun laporan ini adalah untuk jadi salah satu syarat memperoleh kelulusan jenjang Strata Satu pada STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

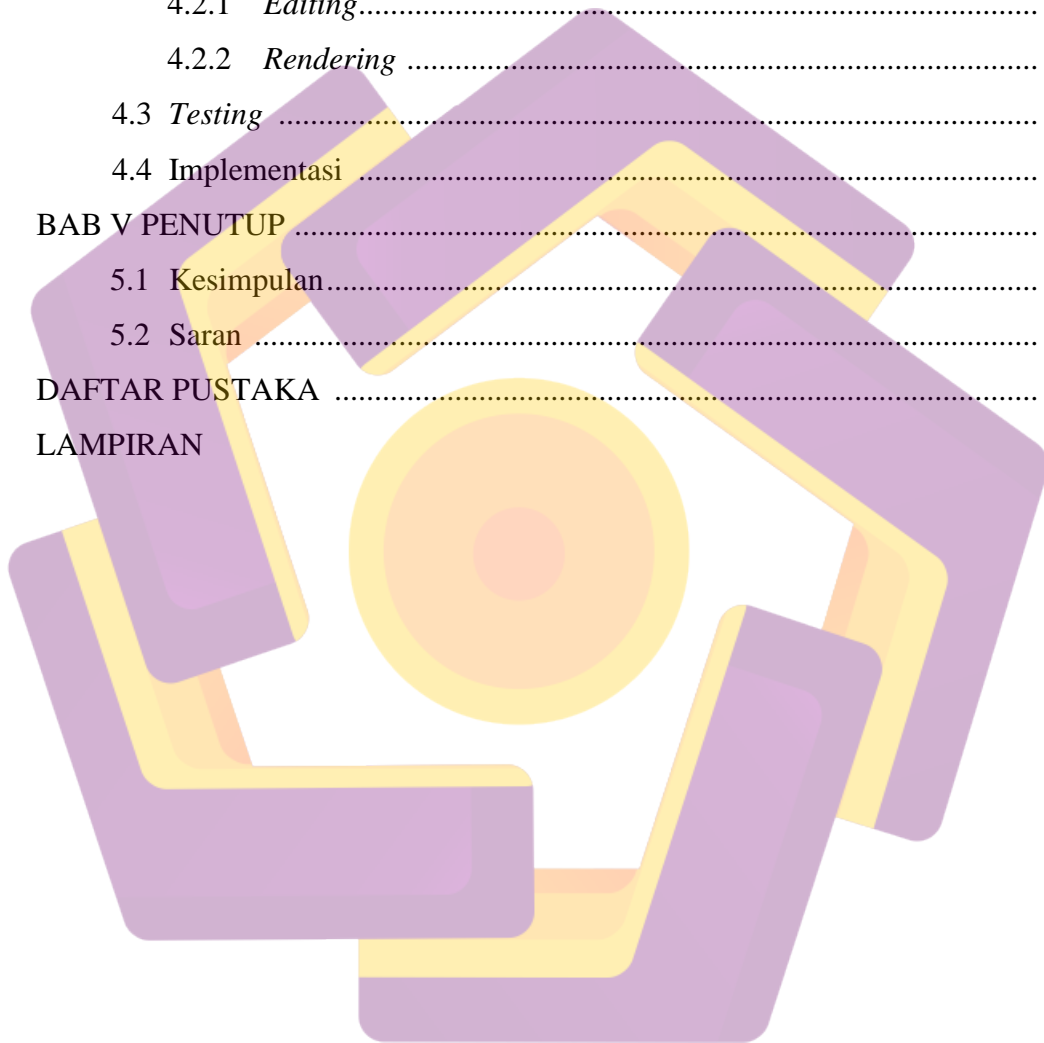


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
INTISARI .....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Pengertian Film Kartun .....	7
2.3 Tahapan Pembuatan Film Kartun .....	8
2.3.1 Pra Produksi .....	8
2.3.1.1 Ide Cerita .....	8
2.3.1.2 Menentukan Tema .....	8
2.3.1.3 Membuat <i>Logline</i> .....	8
2.3.1.4 Membuat Sinopsis .....	9

2.3.1.5 Pembentukan Karakter .....	9
2.3.1.6 <i>Storyboard</i> .....	9
2.3.2 Produksi .....	9
2.3.2.1 <i>Drawing</i> .....	9
2.3.2.2 <i>Coloring</i> .....	9
2.3.2.3 <i>Animating</i> .....	10
2.3.3 Pasca Produksi atau <i>Editing</i> .....	10
2.4 Perangkat Lunak Yang Di Gunakan .....	17
2.4.1 Adobe Illustrator CS5 .....	17
2.4.2 Adobe Flash Professional CS5 .....	17
2.4.3 Adobe After Effects CS5 .....	18
2.4.4 Adobe Premiere Pro CS5 .....	19
<b>BAB III ANALISIS DAN PEMBUATAN</b> .....	20
3.1 Tinjauan Umum .....	20
3.1.1 Objek Penelitian .....	20
3.1.2 Karakteristik Ulat Nangka .....	20
3.2 Analisis Kebutuhan .....	22
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	22
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....	23
3.3 Pembuatan Film Kartun .....	23
3.3.1 Ide Cerita .....	24
3.3.2 Tema .....	24
3.3.3 <i>Logline</i> .....	24
3.3.4 Sinopsis .....	24
3.3.5 Pembentukan Karakter .....	25
3.3.6 Naskah (Script) .....	26
3.3.7 <i>Storyboard</i> .....	30
<b>BAB IV IMPLEMETASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	34
4.1 Produksi .....	34
4.1.1 <i>Drawing</i> .....	36
4.1.1.1 <i>Key Animation</i> .....	37

4.1.1.2 <i>In Between Animation</i> .....	37
4.1.2 <i>Coloring (Pewarnaan)</i> .....	38
4.1.3 <i>Background</i> .....	40
4.1.4 <i>Animating</i> .....	41
4.2 Pasca Produksi .....	42
4.2.1 <i>Editing</i> .....	42
4.2.2 <i>Rendering</i> .....	43
4.3 <i>Testing</i> .....	44
4.4 Implementasi .....	46
BAB V PENUTUP .....	48
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran .....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	50
LAMPIRAN	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh gambar <i>Squash and Stretch</i> (Elastisitas) .....	11
Gambar 2.2 Contoh gambar <i>Anticipation</i> (Antisipasi) .....	11
Gambar 2.3 Contoh gambar <i>Staging</i> (Penempatan bidang gambar) .....	12
Gambar 2.4 Contoh gambar <i>Straight Ahead and Pose to Pose Animation</i> .....	12
Gambar 2.5 Contoh gambar <i>Follow Thought and Overlapping Action</i> .....	13
Gambar 2.6 Contoh gambar <i>Slow-in and Slow-out</i> .....	13
Gambar 2.7 Contoh gambar <i>Arcs</i> (Gerakan melengkung) .....	14
Gambar 2.8 Contoh gambar <i>Scoundary Action</i> (Gerakan skunder) .....	14
Gambar 2.9 Contoh gambar <i>Timing</i> (Pengaturan waktu) .....	15
Gambar 2.10 Contoh gambar <i>Exaggreation</i> (Dramatisasi gerakan) .....	15
Gambar 2.11 Contoh gambar <i>Solid Drawing</i> .....	16
Gambar 2.12 Contoh gambar <i>Appeal</i> (Daya tarik) .....	16
Gambar 2.13 Adobe Illustrator CS5.....	17
Gambar 2.14 Adobe Flash Professional CS5 .....	18
Gambar 2.15 Adobe After Effect CS5 .....	18
Gambar 2.16 Adobe Premire Pro CS5 .....	19
Gambar 3.1 Nangka Busuk .....	20
Gambar 3.2 Bentuk Ulat Nangka .....	21
Gambar 3.3 Cara Gerak Ulat Nangka .....	22
Gambar 3.4 Unang .....	25
Gambar 3.5 Buffy .....	26
Gambar 3.6 Naskah Film Kartun 2D Unang “Terbang” .....	30
Gambar 3.7 Storyboard Film Kartun 2D Unang “Terbang” .....	33
Gambar 4.1 Tahapan Produksi dan Pasca Produksi .....	34
Gambar 4.2 <i>Workflow</i> Tahapan Produksi dan Pasca Produksi Film Kartun 2D Unang “Terbang” .....	35
Gambar 4.3 Jendela muka Adobe Illustrator CS5 .....	36
Gambar 4.4 Menggambar Karakter Unang dan Buffy .....	36
Gambar 4.5 <i>Key Animation</i> .....	37

Gambar 4.6 <i>In Between Animation</i> .....	37
Gambar 4.7 Jendela <i>Color</i> pada Adobe Illustrator CS5 .....	38
Gambar 4.8 Pemberian <i>Shadow</i> (Bayangan) dengan <i>Pen Tool</i> .....	39
Gambar 4.9 Unang setelah <i>coloring</i> .....	40
Gambar 4.10 <i>Background</i> .....	40
Gambar 4.11 <i>Foreground</i> .....	41
Gambar 4.12 Tahap <i>Animating</i> dengan Teknik <i>Frame by Frame</i> .....	41
Gambar 4.13 Pemberian Sudut Pandang Kamera pada Adobe After Effects ..	42
Gambar 4.14 Tahap <i>Editing</i> .....	43
Gambar 4.15 Jendela <i>Export Setting</i> .....	43
Gambar 4.16 Proses <i>Rendering</i> .....	44
Gambar 4.17 Naskah <i>Scene 1</i> .....	44
Gambar 4.18 <i>Storyboard Scene 1</i> .....	45
Gambar 4.19 Hasil Akhir <i>Scene 1</i> .....	45
Gambar 4.20 Proses <i>Upload File</i> Film ke Vidio.com .....	46
Gambar 4.21 <i>File</i> Film yang telah diupload .....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Testing Film Kartun 2D Unang “Terbang”



## INTISARI

Film kartun atau film animasi merupakan metode penyampaian informasi yang dinamis dan tentunya lebih menarik. Animasi adalah menggerakkan kumpulan gambar diam yang disusun frame per frame sehingga terlihat seperti gambar yang bergerak. ada beberapa jenis animasi salah satu jenisnya adalah animasi 2D. dan pada pembuatan sebuah film membutuhkan karakter tokoh utama, karakter pada sebuah film bisa dari jenis manusia, hewan atau tumbuhan.

Pada skripsi ini penulis menganalisis ulat nangka sesuai dengan metode penelitian yaitu observasi dan dokumentasi, yakni dengan menganalisis karakteristik ulat nangka meliputi dimana hidupnya, bagaimana bentuknya, dan paling utama dari penelitian ini adalah bagaimana cara gerakannya.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa film kartun 2D yang berjudul Unang dengan tema “Terbang” dan ulat nangka menjadi tokoh utama pada film kartun 2D Unang “Terbang” ini. dan film kartun ini akan diikuti sertakan pada lomba film lokal atau nasional dalam kategori film animasi.

**Kata-kunci:** animasi, film kartun, penelitian.





## **ABSTRACT**

*Cartoons or animated movies is a dynamic information delivery method and certainly more interesting. Animation is moving compiled a collection of still images frame by frame so it looks like a moving picture. there are several types of animation one of its kind is a 2D animation. and on making a film requires the main characters, the characters in a film of this type can be human, animal or plant.*

*In this thesis writer analyze the caterpillar jackfruit in accordance with the research method of observation and documentation, by analyzing the characteristics of jackfruit caterpillars covering where his life, how to shape, and most important of this research is how the motion.*

*The end result of this research is in the form of a 2D cartoon titled Unang with the theme "Fly" and jackfruit caterpillar becomes the main character in a cartoon 2D Unang "Terbang" is. and this cartoon will be included in the national or local movie contest in the category of animated films.*

**Keywords:** *animation, cartoons, research.*

