

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “RUNO, THE GREEN  
CATERPILLAR” MENGGUNAKAN TEKNIK  
STRAIGHT AHEAD AND POSE TO POSE**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Puspasani**

**09.11.2988**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “RUNO, THE GREEN  
CATERPILLAR” MENGGUNAKAN TEKNIK  
STRAIGHT AHEAD AND POSE TO POSE**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Puspasani**

**09.11.2988**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “RUNO, THE GREEN  
CATERPILLAR” MENGGUNAKAN TEKNIK  
STRAIGHT AHEAD AND POSE TO POSE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Puspasani**

**09.11.2988**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 September 2012

**Dosen Pembimbing,**

**Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom.**

**NIK. 190302047**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “RUNO, THE GREEN  
CATERPILLAR” MENGGUNAKAN TEKNIK  
STRAIGHT AHEAD AND POSE TO POSE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Puspasani**

**09.11.2988**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 Juni 2013

**Susunan Dewan Penguji**

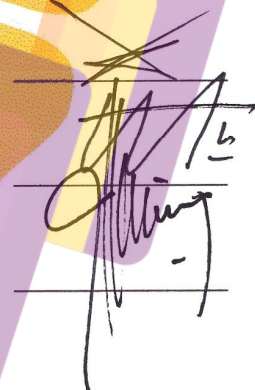
**Nama Penguji**

**Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom.**  
**NIK. 190302047**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng.**  
**NIK. 190302112**

**Dony Ariyus, S.S, M.Kom.**  
**NIK. 190302128**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Juni 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, 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.

Yogyakarta, 28 Juni 2013

Puspasani  
09.11.2988

## MOTTO

- ❖ Awali dengan “Bismillahirrahmanirrahim”, dan sudahi dengan “Alhamdulillahirobbil 'alamin”. Aku pasti bisa, tidak ada yang tidak mungkin kecuali kita mau berusaha.
- ❖ Yesterday is History, tomorrow is a mystery, but today is a gift, that is why it's called a present.
- ❖ Berusaha semaksimal mungkin, disertai dengan do'a selanjutnya serahkan kepada ALLAH SWT.
- ❖ The secret to be special is you have to believe you're special.
- ❖ Selalu bersyukur atas apa yang kita dapat dan bersungguh-sungguh atas apa yang kita lakukan. Insyallah ada jalan, Amin.
- ❖ Selalu ingat keinginan dan dukungan orang tua, walaupun mengalami kesulitan pasti bisa untuk dijalani.
- ❖ Tidak perlu menjadi orang lain, jika kita sendiri sudah menjadi yang terbaik untuk diri kita sendiri. Be Your Self!

## PERSEMBAHAN

- ❖ Allah SWT, yang selalu memberikan rahmat dan hidayahnya serta kemudahan sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan lancar.
- ❖ Kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa, restu dan motivasi dalam pengerjaan skripsi ini serta saudara kembar saya Budi Hasan Waskito yang memotivasi daya untuk mengerjakan skripsi ini.
- ❖ Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom., sebagai dosen pembimbing yang memberikan masukan dan bimbingannya selama pengerjaan skripsi ini.
- ❖ Terima kasih kepada Dhani Eka Frihantara, Nafisah Dwi Harini, Muhammad Fathoriq, Arief Budi Kusuma, Arman Annas Putra, Retno Wulandari, the gang of Lollipop Dani Ika Iriyanti, Evi Olivia, Ivana Sulistyani, Syahrul Karimawati, Tiara Ayu Parassati, Yeni Arsih.
- ❖ Terima kasih juga kepada teman-teman member kelas F(09-S1TI-06) yang tidak bisa penulis tulis semua, I proud for you all.
- ❖ Dan untuk semua pihak yang telah membantu pengerjaan skripsi ini, terima kasih banyak atas doa dan bantuannya selama ini.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya kepada penulis sehingga menyelesaikan skripsi dengan judul Pembuatan Film Kartun 2D “Runo, The Green Caterpillar” Menggunakan Teknik Straight Ahead And Pose To Pose, ini sesuai dengan yang direncanakan.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan pendidikan sarjana program studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis memberikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom., selaku Dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya dan pengalaman selama penulis kuliah.
5. Dan semua pihak yang telah berpartisipasi membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

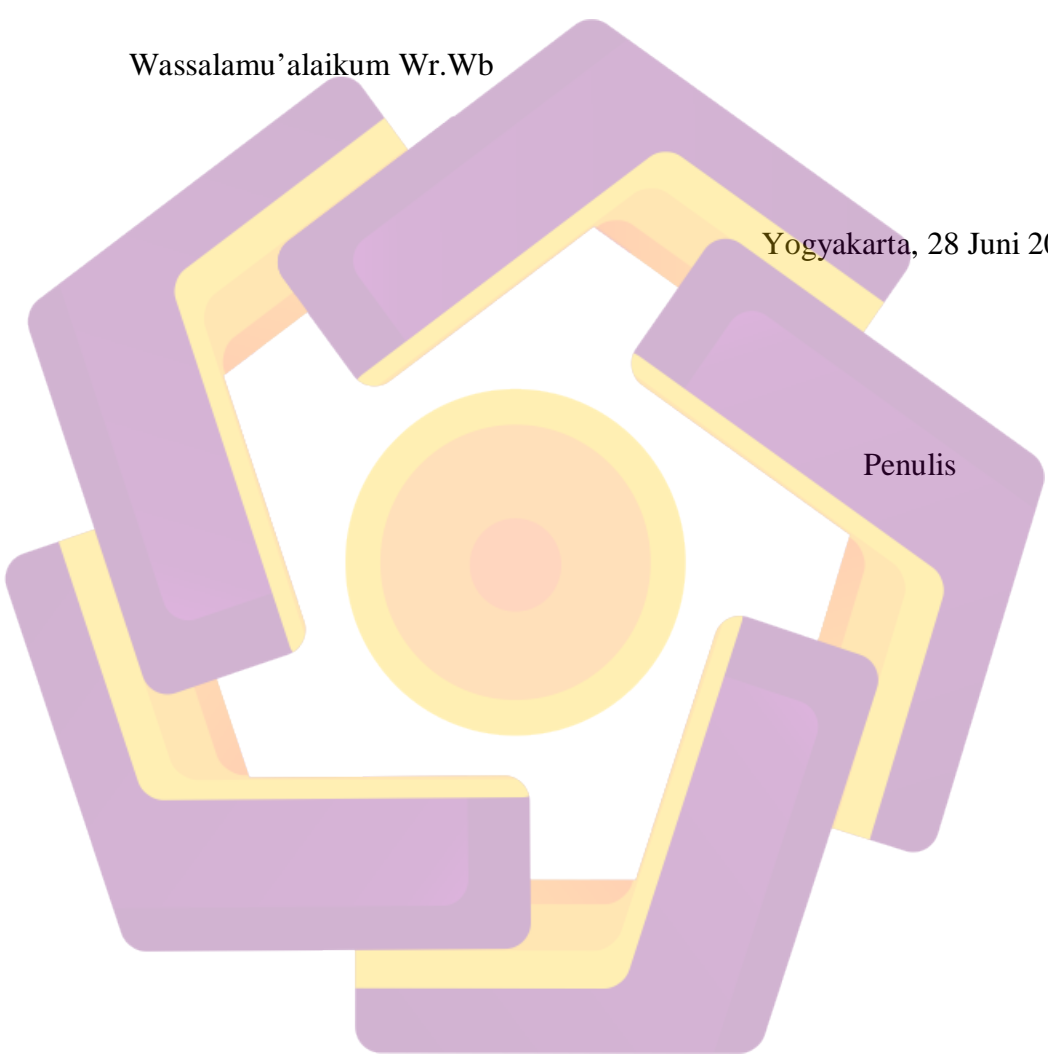


Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 28 Juni 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 .....	La
tar Belakang Masalah .....	1
1.2 .....	Ru
musan Masalah.....	2
1.3 .....	Ba
tasan Masalah.....	2
1.4 .....	Tu
juan Penelitian.....	3
1.5 .....	M
etode Penelitian.....	3
1.6 .....	Si
stematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 Pengertian Animasi.....	6
2.2 Jenis-jenis Animasi .....	6
2.2.1 Animasi 2D.....	6

2.2.2 Animasi 3D .....	7
2.3 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	7
2.4 <b>Kebutuhan Dasar Peralatan Film Kartun</b> .....	8
2.4.1 <i>Drawing Table/Lightboxes</i> .....	8
2.4.2 <i>Decent Chair</i> .....	8
2.4.3 <i>Desk Lighting</i> .....	8
2.4.4 <i>Mirror</i> .....	8
2.4.5 <i>Paper</i> .....	8
2.4.6 <i>Pencils</i> .....	9
2.4.7 <i>Eraser</i> .....	9
2.4.8 <i>Punch/Peghole</i> .....	9
2.4.9 <i>Pegbar</i> .....	9
2.4.10 <i>Scanner</i> .....	9
2.4.11 <i>Komputer</i> .....	9
2.4.12 <i>Kamera/Webcam</i> .....	9
2.5 <i>Movie Properties</i> .....	10
2.5.1 <i>Frame Rate</i> .....	10
2.5.2 <i>Aspect Ratio</i> .....	10
2.6 <b>Pra Produksi</b> .....	11
2.6.1 <b>Menentukan Tema</b> .....	11
2.6.2 <b>Membuat <i>Logline</i></b> .....	11
2.6.3 <b>Penulisan Sinopsis</b> .....	12
2.6.4 <b>Pembuatan Karakter</b> .....	12
2.6.5 <b>Storyboard</b> .....	12
2.7 <b>Proses Produksi</b> .....	14
2.7.1 <i>Drawing</i> .....	14
2.7.2 <i>Coloring</i> .....	14
2.7.3 <i>Background dan Foreground</i> .....	14
2.7.4 <i>Animating dan Editing</i> .....	14
2.7.4.1 <i>Animating</i> .....	15
2.7.4.2 <i>Editing</i> .....	15

2.8 Pasca Produksi.....	15
2.9 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	16
2.9.1 Adobe Flash CS3 Professional.....	16
2.9.2 Adobe Premier Pro CS3.....	17
2.9.3 Adobe Photoshop.....	18
2.9.4 Adobe Soundbooth CS3.....	20
<b>BAB III PERANCANGAN.....</b>	<b>22</b>
3.1 Pra Produksi.....	22
3.1.1 Tema Film.....	22
3.1.2 <i>Logline</i> .....	22
3.1.3 Sinopsis.....	23
3.1.4 Pembuatan Karakter.....	25
3.1.5 Implementasi <i>Teknik Straight Ahead and Pose To Pose</i> .....	26
3.1.6 <i>Storyboard</i> Film.....	29
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
4.1 Proses Produksi.....	31
4.1.1 <i>Drawing</i> .....	32
4.1.2 <i>Coloring</i> .....	33
4.1.3 <i>Background dan Foreground</i> .....	35
4.1.4 <i>Animating dan Editing</i> .....	37
4.1.4.1 <i>Animating</i> .....	37
4.1.4.2 <i>Editing</i> .....	39
4.2 Pasca Produksi.....	41
4.3 Hasil Desain Akhir.....	42
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>44</b>
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran.....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>46</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

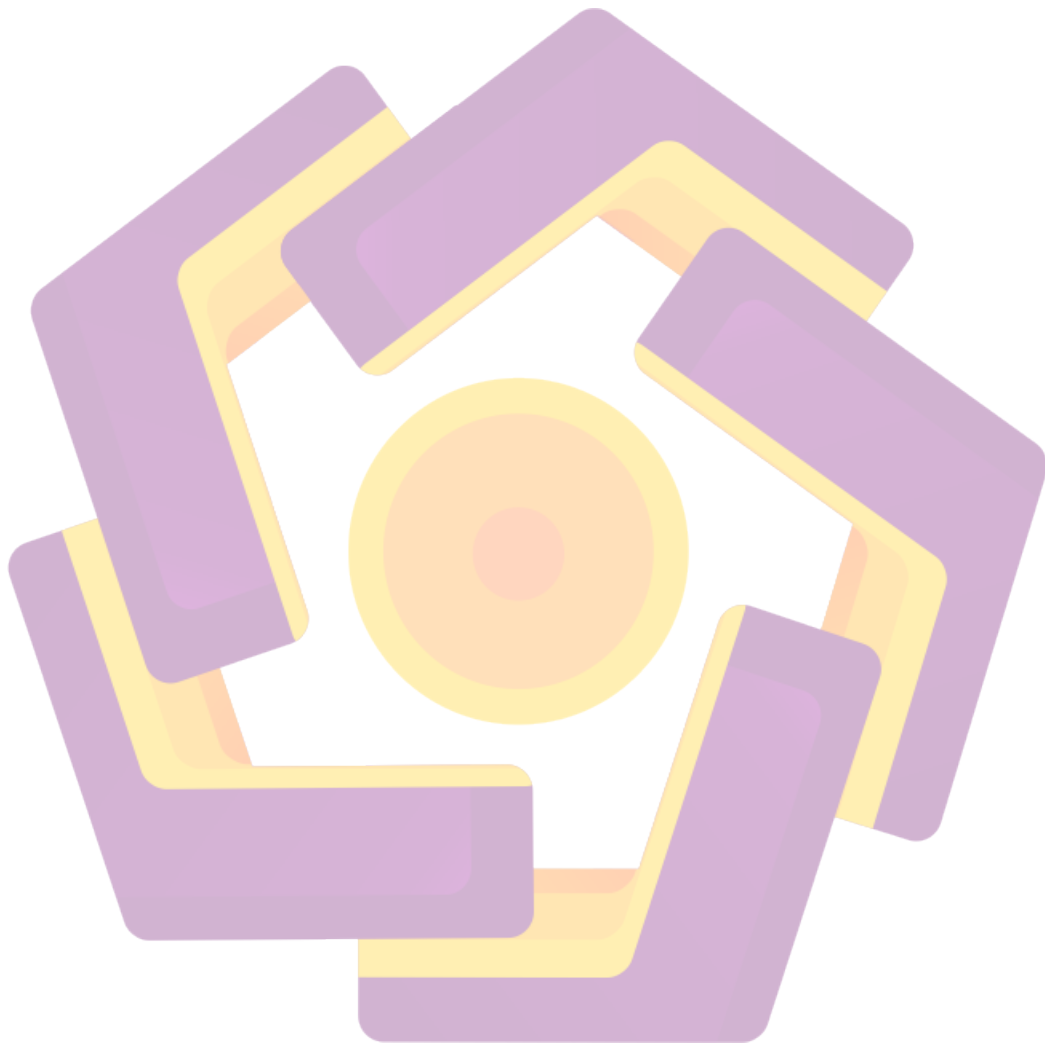
<b>Tabel 3.1</b> Storyboard.....	30
----------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Contoh Orang Berlari.....	7
<b>Gambar 2.2</b> Format Storyboard Tiga Kolom.....	13
<b>Gambar 2.3</b> Tampilan Adobe Flash CS3.....	16
<b>Gambar 2.4</b> Tampilan Adobe Premier Pro CS3 .....	17
<b>Gambar 2.5</b> Tampilan Toolbox dari Adobe Photoshop .....	19
<b>Gambar 2.6</b> Tampilan Palette Adobe Photoshop.....	19
<b>Gambar 2.7</b> Tampilan Adobe Soundbooth CS3 .....	20
<b>Gambar 3.1</b> Sketsa Runo .....	25
<b>Gambar 3.2</b> Sketsa Lita .....	26
<b>Gambar 3.3</b> Sketsa Nobi.....	26
<b>Gambar 3.4</b> Sketsa Gerakan Runo .....	27
<b>Gambar 3.5</b> Sketsa Gerakan Lita .....	27
<b>Gambar 3.6</b> Sketsa Gerakan Nobi.....	27
<b>Gambar 3.7</b> Sketsa Runo Bergerak Maju.....	27
<b>Gambar 3.8</b> Sketsa Kebun .....	28
<b>Gambar 3.9</b> Sketsa Rumah Runo .....	28
<b>Gambar 3.10</b> Sketsa Bunga Kuning.....	29
<b>Gambar 4.1</b> Diagram Proses Produksi .....	31
<b>Gambar 4.2</b> Drawing Menggunakan Pensil.....	32
<b>Gambar 4.3</b> Tracing Gambar .....	33
<b>Gambar 4.4</b> Coloring.....	34
<b>Gambar 4.5</b> Background.....	35
<b>Gambar 4.6</b> Foreground .....	36
<b>Gambar 4.7</b> Hasil Penggabungan.....	36
<b>Gambar 4.8</b> Frame Gerakan Awal .....	38
<b>Gambar 4.9</b> Frame Gerakan Tengah .....	38
<b>Gambar 4.10</b> Frame Gerakan Akhir.....	39
<b>Gambar 4.11</b> Tampilan Open Sound.....	40
<b>Gambar 4.12</b> Tampilan Editing .....	42

**Gambar 4.13** Gambar Hasil Desain Akhir .....43



## INTISARI

Film kartun sudah lama dikenal sejak adanya televisi yang menampilkan gambar bergerak. Film kartun banyak digemari oleh anak kecil sampai remaja. Film kartun tidak hanya menghibur, tetapi para penikmatnya juga mendapat edukasi dari film tersebut. Film kartun dapat dikatakan menghibur sekalipun menarik, bersumber dari para pembuat film kartun yang memiliki ide-ide kreatif dan permainan animasi di dalamnya.

Setiap pembuat film kartun, membuat filmnya menggunakan teknik animasi yang berbeda. Teknik animasi ada 12 macamnya. Salah satu teknik animasi adalah teknik *straight-ahead and pose-to-pose*. Teknik ini bertumpu pada gerakan-gerakan dari karakter yang dibuat berulang-ulang dengan sirkulasi runtut agar dapat terus dilanjutkan mulai dari awal hingga akhir gerakan. Pembuatan dengan teknik ini dapat dikerjakan melalui Adobe Flash CS3 Professional.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud membuat film animasi yang dapat dinikmati oleh anak-anak dan remaja yaitu “PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “RUNO, THE GREEN CATERPILLAR” menggunakan teknik *straight-ahead and pose-to-pose*”.

**Kata kunci :** Film Kartun, teknik *straight-ahead and pose-to-pose*



## **ABSTRACT**

*Cartoons have long been known since the television show moving images. Cartoons favored by small children to teenagers. Cartoons are not only entertaining, but the audience also received education from the film. Entertaining cartoons can be said though interesting, sourced from the cartoon movie makers have creative ideas and game animation in it.*

*Each cartoon filmmaker, making films using different animation techniques. Animation techniques there are 12 kinds. One technique is the technique of animated straight-ahead and pose-to-pose. This technique relies on the movements of the characters are made over and over again with a coherent circulation in order to continue from the beginning until the end of the movement. Making with this technique can be done through the adobe flash professional CS3.*

*Based on this background, the author intends to make animated films that can be enjoyed by children and adolescents is "CARTOON FILM MAKING 2D" Runo, THE GREEN CATERPILLAR "using a technique of straight-ahead and pose-to-pose".*

**Keywords:** *Cartoon Movie, straight-ahead and pose-to-pose technique*