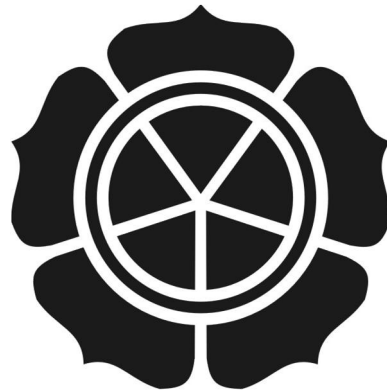


**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D "KANCIL, KURA-KURA DAN
MONYET YANG KERAS KEPALA" SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BUDI PEKERTI**

SKRIPSI



disusun oleh

Aditya Kuswanto

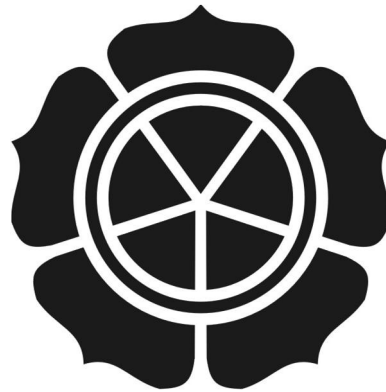
09.11.2777

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

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D "KANCIL, KURA-KURA DAN
MONYET YANG KERAS KEPALA" SEBAGAI
PEMBELAJARAN BUDI PEKERTI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Aditya Kuswanto

09.11.2777

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D "KANCIL, KURA-
KURA DAN MONYET YANG KERAS KEPALA"
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BUDI PEKERTI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Kuswanto

09.11.2777

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Februari 2013

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D "KANCIL, KURA-
KURA DAN MONYET YANG KERAS KEPALA"**

SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

BUDI PEKERTI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Kuswanto

09.11.2777

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 16 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 September 2013



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

PERNYATAAN

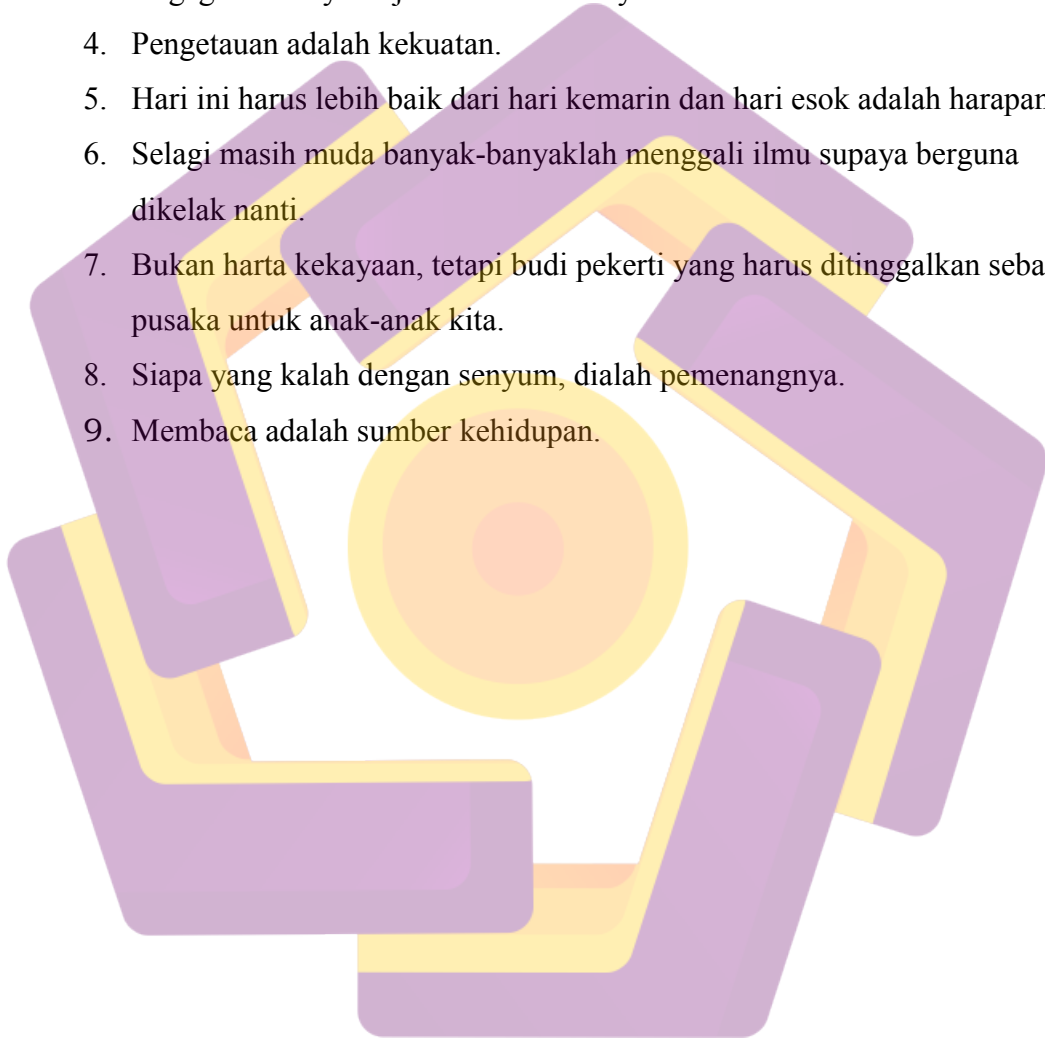
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya di dalam skripsi ini 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, 12 September 2013

Aditya Kuswanto
09.11.2777

HALAMAN MOTTO

1. Pengetahuan adalah kekuatan
2. Kecerdasan sejati adalah keberanian melangkah maju ketika hasilnya masih belum pasti.
3. Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.
4. Pengetahuan adalah kekuatan.
5. Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.
6. Selagi masih muda banyak-banyaklah menggali ilmu supaya berguna dikelak nanti.
7. Bukan harta kekayaan, tetapi budi pekerti yang harus ditinggalkan sebagai pusaka untuk anak-anak kita.
8. Siapa yang kalah dengan senyum, dialah pemenangnya.
9. Membaca adalah sumber kehidupan.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, segala rasa dan kebahagiaan yang tidak terkira penulis persembahkan skripsi ini untuk:

1. Keluargaku yang tercinta, Bapak Rubiyo dan Ibu Tri Margiati yang tanpa putus – putusnya memberi semangat, dukungan dan doa yang selalu dimohonkan.
2. Adikku Dita Rialita yang selalu memberi semangat dan dukungan.
3. Mila Nurdiany yang terus memberi support.
4. Teman - temanku Fery, Daus, Hadi, Juan, Bangkit, Hito, Dani, Fauzi dll.
5. Teman seperjuangan S1-TI-C.
6. Teman nongkrong Kopi Blandongan.
7. Anak - anak vespa Fafifu Famiglia.
8. Keluarga Besar HS.N@DI.net

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, karunia dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul Perancangan Film Kartun 2D “Kancil, Kura-Kura dan Monyet yang Keras Kepala” Sebagai Media Pembelajaran Budi Pekerti sebagai syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam Penulisan laporan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Segenap Dosen dan Karyawan STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.

5. Kepada kedua orang tua penulis yang telah membesarkan, mendidik dan selalu memberikan dukungan serta doa untuk bekal dalam perjalanan hidup penulis kelak.
6. Teman – teman angkatan 2009 S1 TI C.
7. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, itu semua tidak lepas dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan selalu penulis harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penulis, serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 12 September 2013

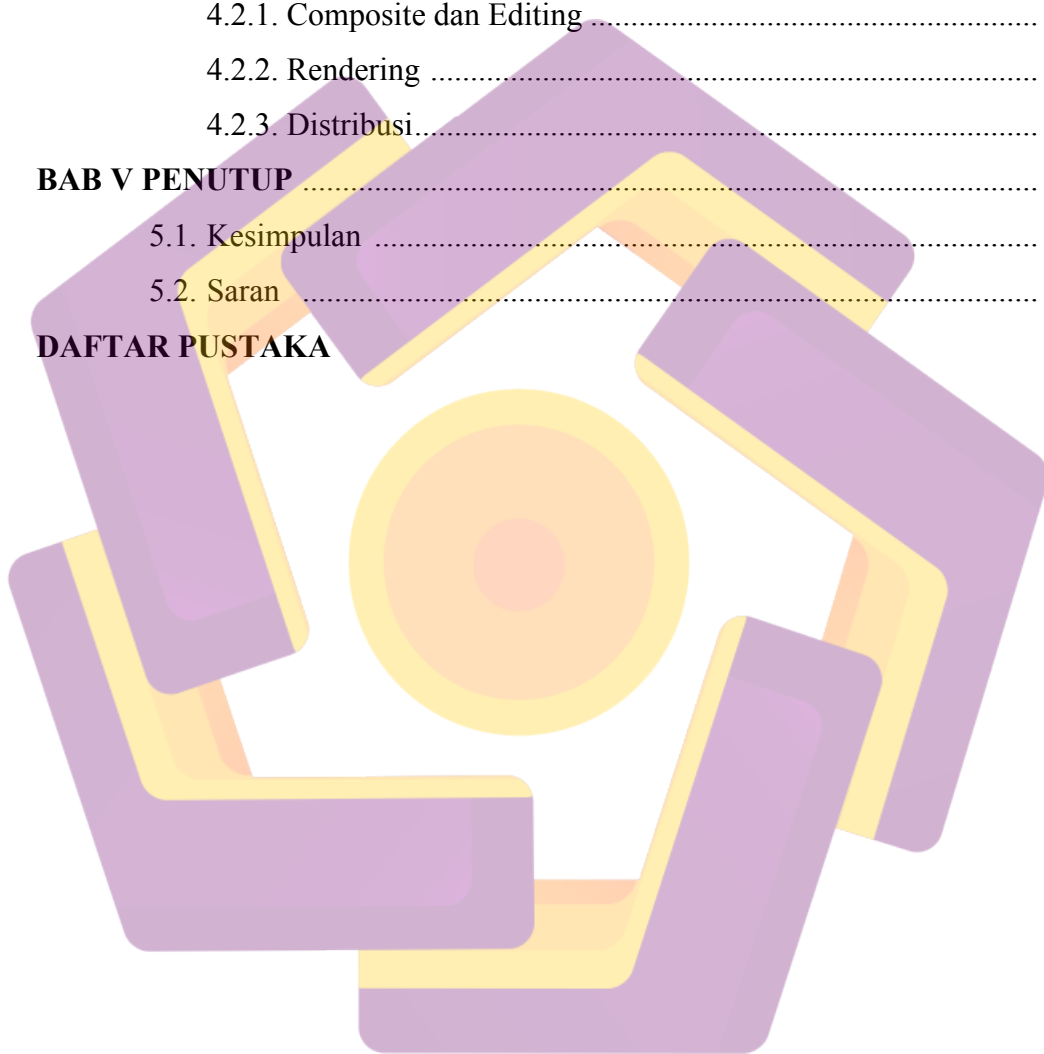
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
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	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Animasi	7
2.1.1. Pengertian Animasi	7
2.1.2. Sejarah Animasi	9
2.1.3. Prinsip Dasar Animasi	13
2.2. Jenis-Jenis Animasi	19
2.3. Teknik-Teknik Animasi	22

2.3.1. Teknik Dasar Animasi	22
2.3.2. Teknik Pembuatan Animasi	24
2.4. Tahapan-Tahapan Pembuatan Animasi 2D	28
2.5. Budi Pekerti	45
2.5.1. Pengertian Budi Pekerti	45
2.5.2. Film Kartun sebagai Media Pembelajaran Budi Pekerti	46
2.6. Perangkat Lunak yang Digunakan	49
2.6.1. Adobe Flash	49
2.6.2. Adobe After Effect	50
2.6.3. Adobe Premier Pro	50
2.6.4. Adobe Audition	51
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	52
3.1. Analisis SWOT	52
3.2. Analisis Kebutuhan Sistem	53
3.3. Analisis Perancangan Film Kartun	55
3.3.1. Pra Produksi	55
3.3.1.1. Ide / Konsep	56
3.3.1.2. Tema	56
3.3.1.3. Logline	57
3.3.1.4. Sinopsis	57
3.3.1.5. Diagram Scene	60
3.3.1.6. Storyboard	67
3.3.1.7. Screenplay/Script	78
3.3.1.8. Character Development	86
3.3.1.9. Dialog	90
3.3.1.10. Sound	92
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	93
4.1. Produksi	93
4.1.1. Sketsa	93
4.1.2. Background	94

4.1.3. Scanning	95
4.1.4. Coloring	95
4.1.5. Penganimasian	97
4.1.6. Dubbing	100
4.2. Pasca Produksi	112
4.2.1. Composite dan Editing	102
4.2.2. Rendering	104
4.2.3. Distribusi	105
BAB V PENUTUP	107
5.1. Kesimpulan	107
5.2. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR TABEL

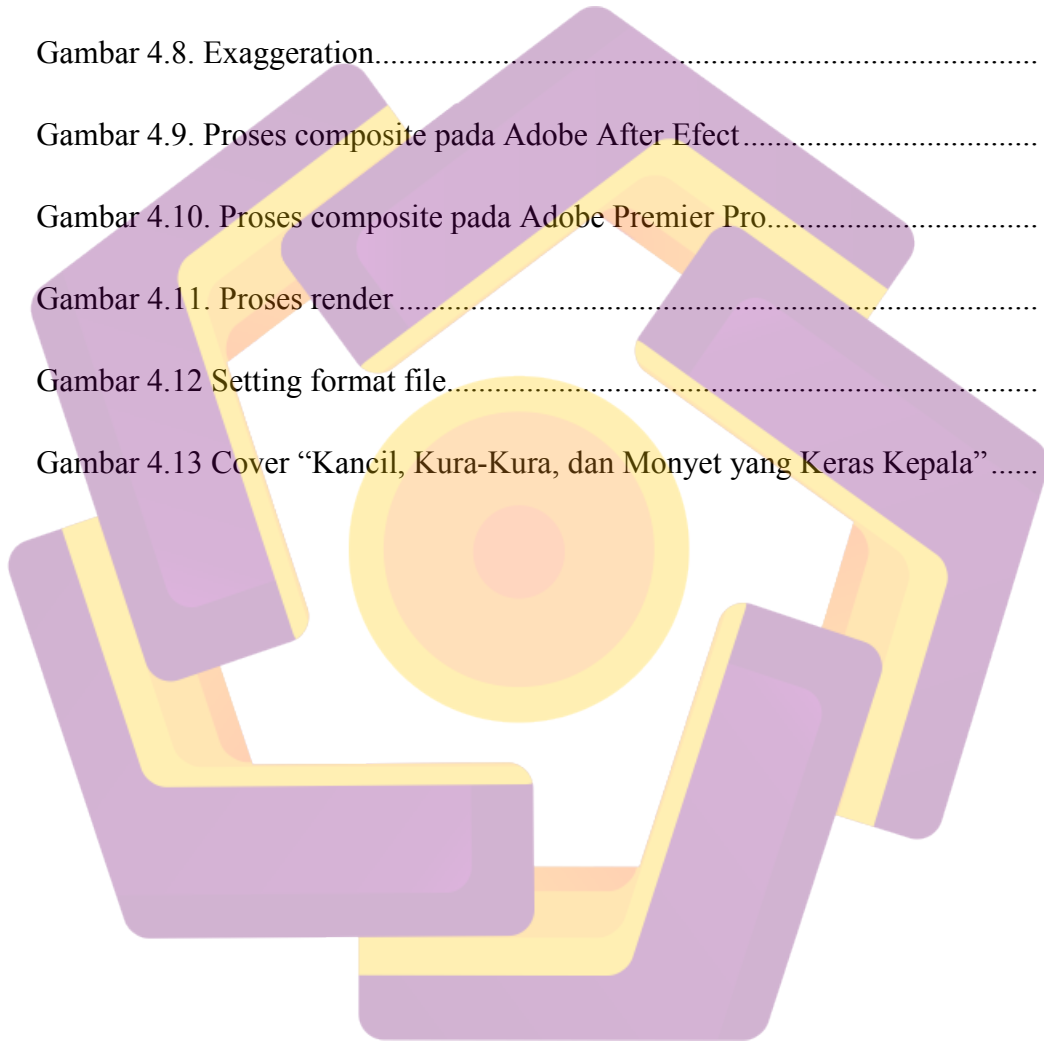
Tabel 3.1. Analisis SWOT	52
Tabel 3.2. Storyboard “Kancil, Kura-Kura, dan Monyet yang Keras Kepala”...	69
Tabel 3.3. Dialog kancil, monyet, dan kura-kura.....	91
Tabel 4.1. Lip synch kancil, monyet, dan kura-kura.....	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Diagram Scene	30
Gambar 2.2. Standar Phonetic.....	42
Gambar 2.3. Adobe Photoshop	48
Gambar 2.4. After Effect	49
Gambar 2.5. Adobe Premier Pro.....	49
Gambar 2.6. Adobe Flash	50
Gambar 2.7. Adobe Ilustrator	51
Gambar 2.8. Adobe Audition	51
Gambar 3.1. Diagram Scene	60
Gambar 3.2. Framing Very long shot dan Long shot	68
Gambar 3.3. Framing Medium long shot dan Medium shot	69
Gambar 3.4. Framing Medium Clouse-up dan Clouse-up	69
Gambar 3.5. Karakter Monyet	87
Gambar 3.6. Karakter Kancil	88
Gambar 3.7. Karakter Kura-Kura	88
Gambar 3.8. Setting Hutan	89
Gambar 3.9. Kebun Buah	82
Gambar 4.1. Gambar Sketsa dan Digital	93
Gambar 4.2. Background dan Framing kamera	94
Gambar 4.3. Hasil scanning sketsa pensil	95

Gambar 4.4. Coloring	96
Gambar 4.5. Gambar karakter monyet per gerakan	97
Gambar 4.6. Solid Drawing	98
Gambar 4.7. Straight Ahead Action.....	99
Gambar 4.8. Exaggeration.....	100
Gambar 4.9. Proses composite pada Adobe After Efect.....	103
Gambar 4.10. Proses composite pada Adobe Premier Pro.....	103
Gambar 4.11. Proses render	104
Gambar 4.12 Setting format file.....	105
Gambar 4.13 Cover “Kancil, Kura-Kura, dan Monyet yang Keras Kepala”	106



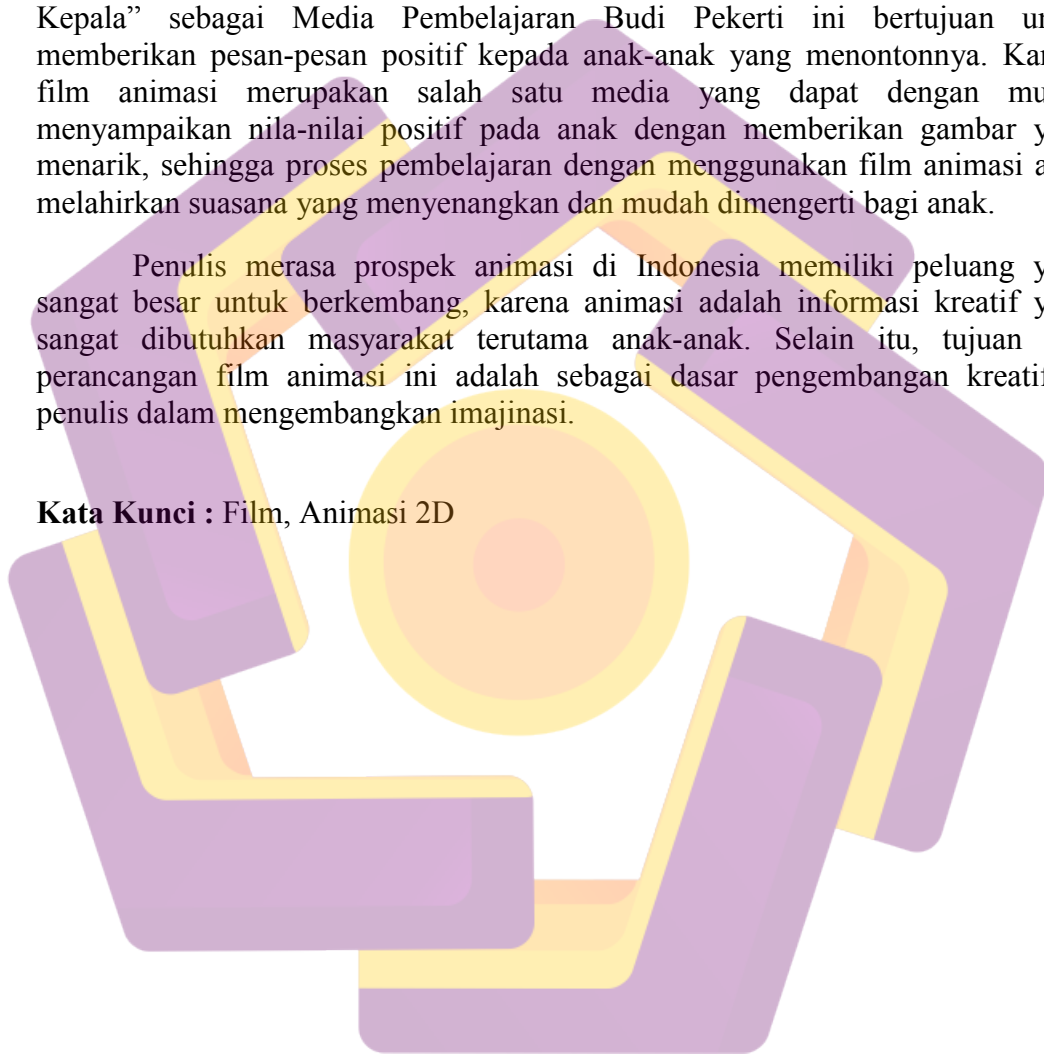
INTISARI

Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan. Dan animasi merupakan wujud dari kemajuan teknologi yang mampu mewujudkan imajinasi seseorang menjadi kenyataan.

Perancangan Film Kartun 2D “Kancil, Kura-Kura dan Monyet yang Keras Kepala” sebagai Media Pembelajaran Budi Pekerti ini bertujuan untuk memberikan pesan-pesan positif kepada anak-anak yang menontonnya. Karena film animasi merupakan salah satu media yang dapat dengan mudah menyampaikan nilai-nilai positif pada anak dengan memberikan gambar yang menarik, sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan film animasi akan melahirkan suasana yang menyenangkan dan mudah dimengerti bagi anak.

Penulis merasa prospek animasi di Indonesia memiliki peluang yang sangat besar untuk berkembang, karena animasi adalah informasi kreatif yang sangat dibutuhkan masyarakat terutama anak-anak. Selain itu, tujuan dari perancangan film animasi ini adalah sebagai dasar pengembangan kreatifitas penulis dalam mengembangkan imajinasi.

Kata Kunci : Film, Animasi 2D



ABSTRACT

Animation is a technique of displaying ordered picture thus the viewers can feel the illusion of the moval in the displayed picture. Moreover animation is a representative of the advance technology which can describe the people's imagination in a real work.

A design of 2D CARTOON film entitled " Mouse Deer, Turtle and Stubborn Monkey" as media of character education aims to provide positive messages to children who watch it. Because the animated film is one medium that can easily convey positive values of the child by providing an attractive image, so that the process of learning by using the animated film will give birth to a pleasant atmosphere and easy to understand for children.

The writer assumed that the prospect of animation in Indonesia has a lot of opportunities to be developed. It can be said because animation is creative information which is totally pleased by the people especially the children. Besides, the objective of this animation film project is to play up the writer's creativity in exploring the imagination.

Keywords : *Movie, Animation 2D*

