

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D  
“SPIRIT TODAY”  
MENGUNAKAN GAMBAR VEKTOR**

**SKRIPSI**



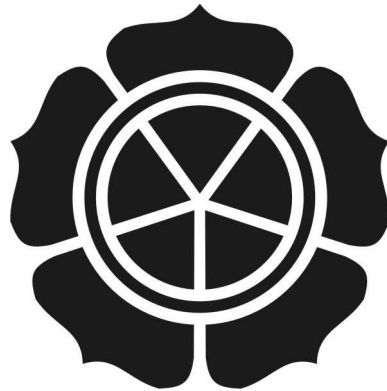
disusun oleh  
**Veri Vesiano**  
**06.12.1546**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D  
“SPIRIT TODAY”  
MENGUNAKAN GAMBAR VEKTOR**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Veri Vesiano**

**06.12.1546**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D

“SPIRIT TODAY”

MENGGUNAKAN GAMBAR VEKTOR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Veri Vesiano**

**06.12.1546**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 16 September 2009

**Dosen Pembimbing,**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**



# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM KARTUN 2D "SPIRIT TODAY" MENGUNAKAN GAMBAR VEKTOR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Veri Vesiano**

**06.12.1546**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Februari 2010

**Susunan Dewan Penguji**


**Nama Penguji**

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

**Drs. Bambang Sudaryatno, MM**  
**NIK. 190302029**

**Ir. Rum M Andri KR, M.Kom**  
**NIK. 190302011**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Februari 2010

**KETUA STMIK 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, 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, 22 Februari 2010

Veri Vesiano  
NIM 06.12.1546

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**Motto :**

*Lakukanlah hal yang terbaik untuk orang  
disekelilingmu.*

**Kupersembahkan Kepada :**

- ❖ Allah SWT pemberi ketenangan batin dan kelancaran dalam pengerjaan,
- ❖ Orang Tua dan Keluarga yang sangat saya hormati yang selalu memberikan bantuannya baik materi maupun doa,
- ❖ Teman-teman yang selama ini banyak membantuku,
- ❖ Kekasih yang selalu mendukungku,
- ❖ Juga orang-orang yang bersinggungan denganku, terima kasih atas dukungan kalian semua.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Maha besar Allah penguasa sekalian alam, segala puja dan puji syukur adalah milikMu “Allah Subhanahu Wata’ala” hanya karena izin-Mu lah penulis mampu menyelesaikan kewajiban sebagai mahasiswi. Sanjungan kebaikan hanya penulis tujukan kepada Habibullah Muhammad Salallahu Alaihi Wassalam yang telah menaburkan kilau Al-Qur’anulkarim dan mutiara sunnah-Nya.

Penyusunan dan penulisan skripsi dengan judul “*Perancangan dan Pembuatan Film Kartun 2D “Spirit Today” Menggunakan Gambar Vektor*” ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi dan mendapatkan gelar kesarjanaan dalam bidang komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi, penulis menyadari bahwa kemampuan penulis terbatas. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak yang turut terlibat dari awal proses hingga akhir, antara lain:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Drs. Bambang Sudaryatno, MM dan Ir. Rum M Andri KR, M.Kom selaku Dosen Penguji, terimakasih atas saran dan kritiknya yang merupakan langkah awal penyempurnaan skripsi ini.

Kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, Februari 2010

Veri Vesiano



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSUN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.5 METODE PENELITIAN.....	5
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	7
<b>BAB II DASAR TEORI</b>	
2.1 PENGERTIAN ANIMASI.....	9
2.2 SEJARAH ANIMASI.....	11
2.3 JENIS-JENIS ANIMASI.....	13
2.3.1 Animasi Sel (Cell Animation).....	14
2.3.2 Animasi Frame (Frame Animation).....	14
2.3.3 Animasi Sprite (Sprite Animation).....	14
2.3.4 Animasi Lintasan (Path Animation).....	15
2.3.5 Animasi Spline (Spline Animation).....	15
2.3.6 Animasi Vektor (Vectot Animation).....	15

2.3.7 Animasi Karakter (Character Animation).....	15
2.3.8 Computational Animation.....	16
2.3.9 Morphing.....	16
2.4 PRINSIP ANIMASI.....	16
2.4.1 Squash And Stretch.....	16
2.4.2 Anticipation.....	17
2.4.3 Staging.....	18
2.4.4 Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose.....	18
2.4.5 Follow-Through and Overlapping Action.....	19
2.4.6 Slow In-Slow Out.....	19
2.4.7 Arcs.....	19
2.4.8 Secondary Action.....	20
2.4.9 Timing.....	20
2.4.10 Exaggeration.....	20
2.4.11 Solid Drawing.....	21
2.4.12 Appeal.....	21
2.5 COMPUTER BASED ANIMATION.....	21
2.6 METODE UNTUK MENGONTROL ANIMASI.....	22
2.7 PROSES PEMBUATAN FILM ANIMASI.....	23
2.7.1 Pra-Produksi.....	23
2.7.2 Produksi.....	23
2.7.3 Pasca-Produksi.....	24
2.8 TEKNIK PRODUKSI ANIMASI.....	24
2.8.1 Stop Motion Animation.....	24
2.8.2 2D Hybrid Animation.....	27
2.8.3 Digital Animation.....	29
2.9 PENJELASAN GAMBAR VEKTOR.....	31
2.9.1 Pengertian Gambar Vektor.....	31
2.9.2 Kegunaan Gambar Vektor.....	31
2.9.3 Kelebihan dan Kekurangan Gambar Vektor.....	33

## 2.10 PERANGKAT LUNAK DALAM PEMBUATAN FILM KARTUN

SPIRIT TODAY.....	33
2.10.1 Windows XP SP 2.....	33
2.10.2 Corel DrawX3.....	35
2.10.3 Macromedia Flash Profesional 8.....	38
2.10.4 Adobe Audition 1.5.....	41
2.10.5 Windows Movie Maker.....	43

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

3.1 MERANCANG FILM KARTUN.....	45
3.1.1 Menentukan Ide Cerita.....	45
3.1.2 Menentukan Tema.....	46
3.1.3 Membuat Logline.....	46
3.1.4 Membuat Sinopsis.....	47
3.1.5 Diagram Scene.....	48
3.1.6 Character Development.....	51
3.1.7 Naskah (Script/Screenplay).....	57
3.1.8 Storyboard.....	60
3.2 METODE ANALISIS BIAYA-MANFAAT.....	62
3.2.1 Manfaat Wujud.....	62
3.2.2 Manfaat Tak Wujud.....	63
3.2.3 Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat.....	64

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

4.1 PRODUKSI.....	68
4.1.1 Key Animation.....	68
4.1.2 In Between Animation.....	69
4.1.3 Inker (Cleaning).....	69
4.1.4 Tracing/Vektor.....	69
4.1.5 Coloring.....	70
4.1.6 Background.....	71
4.1.7 Penyusunan Animasi Menggunakan Macromedia Flash.....	72

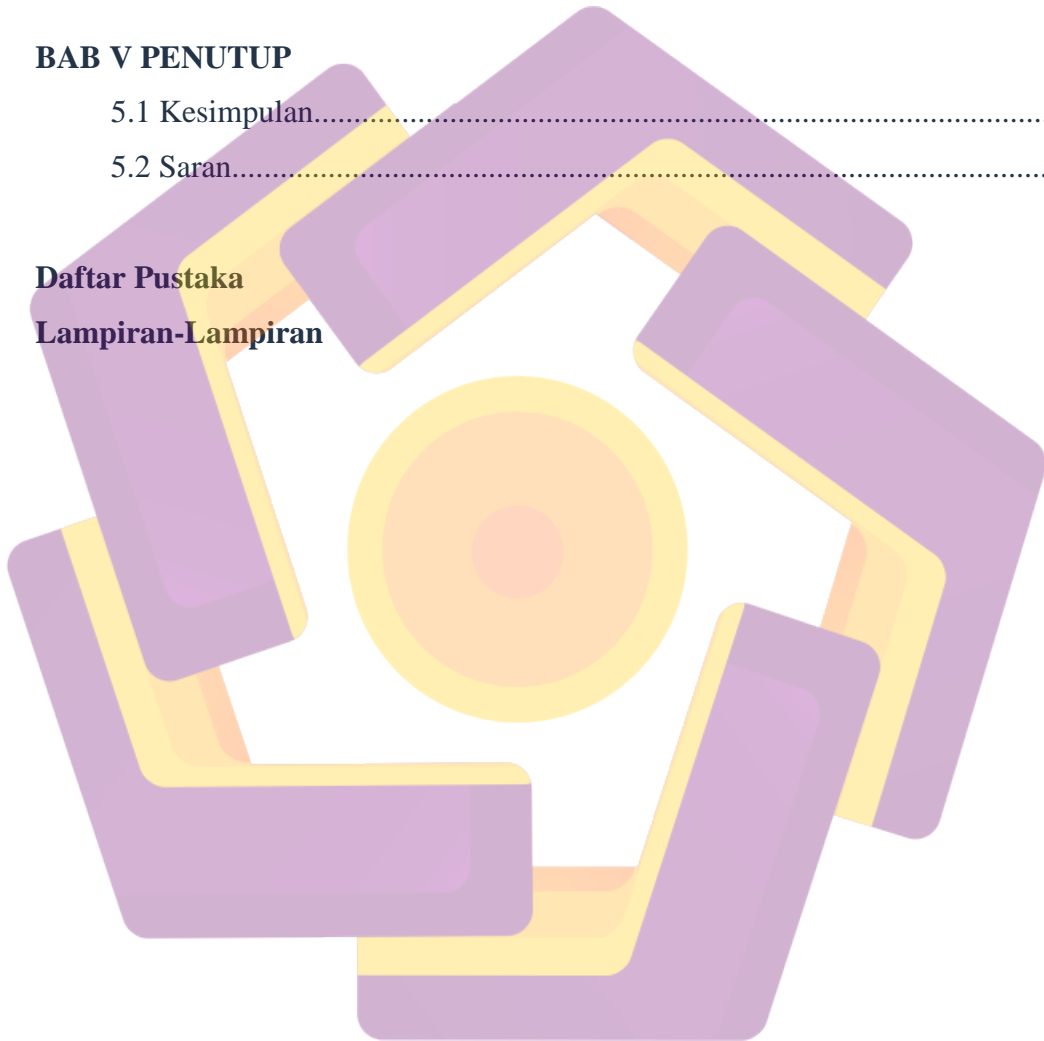
4.2 PASCA PRODUKSI.....	74
4.2.1 Lip Synch.....	74
4.2.2 Teknik Editing Menggunakan Windows Movie Maker.....	74
4.2.3 Dubbing.....	77
4.2.4 Export Video.....	81

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	84

**Daftar Pustaka**

**Lampiran-Lampiran**





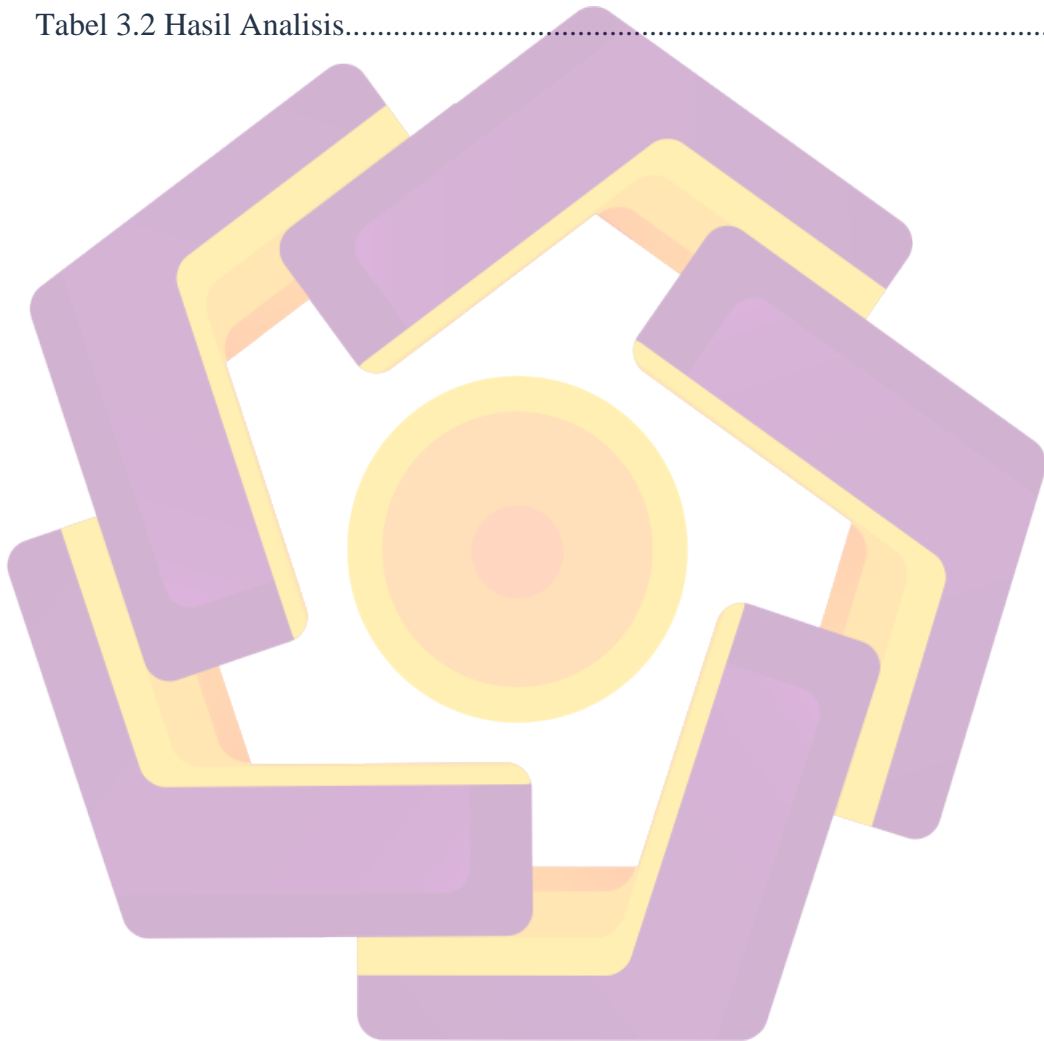
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh gerakan Squash and Stretch.....	17
Gambar 2.2 Contoh gerakan Anticipation.....	17
Gambar 2.3 Contoh gerakan Staging.....	18
Gambar 2.4 Contoh gerakan Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose.....	18
Gambar 2.5 Contoh gerakan Arcs.....	19
Gambar 2.6 Contoh gerakan Timing.....	20
Gambar 2.7 Contoh gerakan Exaggeration.....	21
Gambar 2.8 Clay Animation (Animasi tanah liat) dan film kartun klasik dengan teknik produksi Stop Motion Animation, di shoot sedikit demi sedikit tiap gerakannya.....	27
Gambar 2.9 Contoh 2D Hybrid Animation (Jatayu dan Petualangan Abdan karya STMIK Amikom bekerjasama PT MSV).....	29
Gambar 2.10 Film kartun dan iklan pendek dengan teknik 2D Digital Animation.....	30
Gambar 2.11 Tampilan area kerja CorelDRAW X3.....	35
Gambar 2.12 Tampilan area kerja Macromedia Flash Pro 8.....	38
Gambar 2.13 Tampilan area kerja Adobe Audition 1.5.....	41
Gambar 2.14 Tampilan area kerja Window Media Maker.....	43
Gambar 3.1 Diagram Scene.....	50
Gambar 3.2 Diagram Scene Spirit Today.....	51
Gambar 3.3 Desain karakter Luna.....	52
Gambar 3.4 Desain karakter Teddy.....	53
Gambar 3.5 Desain karakter Lowie.....	54
Gambar 3.6 Desain karakter Baldy.....	55
Gambar 3.7 Desain karakter Tam.....	56
Gambar 4.1 Key A1 dan Key A2.....	68
Gambar 4.2 In Between Limited.....	69
	70

Gambar 4.3 Contoh gambar yang sebelum dan sesudah divektor.....	
Gambar 4.5 Gambar yang telah diberi warna.....	70
Gambar 4.6 Penggabungan Background dan Karakter.....	71
Gambar 4.7 Document Properties.....	72
Gambar 4.8 Panel Library.....	72
Gambar 4.9 Panel Timeline.....	73
Gambar 4.10 Export Movie kedalam file *.AVI.....	73
Gambar 4.11 Sirkulasi perubahan gerak mulut.....	74
Gambar 4.12 Area kerja Window Media Maker.....	75
Gambar 4.13 Mengimpor file kedalam Collections.....	75
Gambar 4.14 Panel Timeline.....	76
Gambar 4.15 Panel Video Effect.....	76
Gambar 4.16 Panel Effect Transitions.....	77
Gambar 4.17 New Waveform dialog.....	78
Gambar 4.18 Transport Controls.....	79
Gambar 4.19 Jendela Save As dan Jendela Options.....	79
Gambar 4.20 Seleksi Noise.....	80
Gambar 4.21 Jendela Noise Reduction.....	80
Gambar 4.22 Jendela Amplify/Fade.....	81
Gambar 4.23 Proses penyimpanan file Movie.....	82

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perhitungan Analisis Biaya Manfaat.....	64
Tabel 3.2 Hasil Analisis.....	67



## INTISARI

Permasalahan industri kartun di Indonesia adalah karena adanya keterbatasan biaya dan kemampuan dalam penggunaan berbagai macam software animasi yang ada. Di tambah lagi kurangnya ketertarikan pada seni perancangan dan pembuatan film kartun. Dengan sistem komputerisasi sekarang ini, kita dapat memproduksi film kartun animasi dengan murah dan cepat, apalagi jika di dukung oleh sumber daya manusia yang produktif dan memiliki kreatifitas tinggi sehingga mampu menghasilkan produk yang bernilai positif bagi perkembangan dunia kartun dan animasi di Indonesia.

Tujuan dari penulisan skripsi ini guna mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang perancangan sebuah film kartun yang sederhana namun menarik, juga menyajikan media pembelajaran yang lebih efisien tentang perencanaan sebuah film kartun. Menggunakan teknik penggabungan gambar vektor atau yang lebih dikenal dengan istilah *Cut to Animation*, dengan software utama memakai software vektor seperti CorelDraw X3 dan software untuk penganimasian Macromedia Flash 8 Profesional.

**Kata Kunci :** Kartun, Animasi, Cut to Animation, Vektor.



## **ABSTRACT**

*Problems cartoon industry in Indonesia is because of the cost and capacity limitations in the use of various animation software available. Plus the lack of interest in the art of designing and making cartoons. With today's computerized system, we may produce animated cartoons cheaply and quickly, especially if supported by human resources productive and have high creativity, so they can produce a positive value for the development of the world and the animated cartoons in Indonesia.*

*The purpose of writing this thesis to develop themselves and provide new knowledge in accordance with their own capabilities of designing a simple cartoon, but interesting, also presents a more efficient learning about planning a cartoon movie. Using vector image merging techniques or more familiar by the term Cut to Animation, with the main software used vector software such as CorelDraw X3 and animated software using Macromedia Flash 8 Professional.*

**Key Word :** *Cartoon, Animation, Cut to Animation, Vector.*

