

**PEMBUATAN FILM KARTUN EDUKASI DENGAN UNSUR KEBUDAYAAN  
“KILIP DAN PUTRI BULAN” BERBASIS ANIMASI 2D**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Isnaini Rahmiana**

**06.12.1649**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PEMBUATAN FILM KARTUN EDUKASI DENGAN UNSUR KEBUDAYAAN  
“KILIP DAN PUTRI BULAN” BERBASIS ANIMASI 2D**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Isnaini Rahmiana**

**06.12.1649**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Film Kartun Edukasi Dengan Unsur Kebudayaan  
“Kilip dan Putri Bulan” berbasis Animasi 2D**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Isnaini Rahmiana**

**06.12.1649**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Maret 2009

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Film Kartun Edukasi Dengan Unsur Kebudayaan  
"Kilip dan Putri Bulan" Berbasis Animasi 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Isnaini Rahmiana**

**06.12.1649**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

Dony Ariyus, M.Kom  
NIK.190302128

Tonny Hidayat, M.Kom  
NIK.190302182



Skrpsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 02 Agustus 2011

**KETUA STMIK MIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Savanto, M.M  
NIK.190302001

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertandatangan 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 disuatu 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, 11 Agustus 2011

Isnaini Rahmiana

06.12.1649

## MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain), dan hanyalah kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.

~ QS. Alam Nasyrh: 6-8 ~

Orang tidak banyak ditentukan oleh apa yang dimilikinya ketika lahir, melainkan apa yang ia perbuat atas dirinya sendiri.

~ Alexander Graham Bell ~

Si optimis melihat donatnya, si pesimis melihat lubangnya.

~ Milanburgh Wilson ~

Kebahagiaan tidak tergantung pada siapa diri Anda atau apa yang Anda miliki, melainkan semata-mata pada apa yang Anda pikirkan.

~ Dale Gornegie ~

Berhati-hatilah, sebab setiap orang yang kau jumpai sedang menghadapi perjuangan yang lebih berat.

~ Plato ~

## PERSEMBAHAN

Banyak orang datang dan pergi dalam hidupku. Ada yang melintas sekilas tapi begitu membekas keras. Ada yang telah lama berjalan beriringan tapi tak disadari makna kehadirannya. Ada yang begitu jauh di mat, sedangkan penampakkannya melekat di hati. Ada yang datang dan pergi begitu saja, seolah tak pernah ada. Mereka adalah orang tua dan guru, sanak dan kerabat, atau teman serta sahabat. Bagaimanapun semua berarti bagiku, mereka turut memahat pribadiku, menyapukan tinta pada lukisan hidupku, dan menyangi tanaman jiwaku...

Dan dalam kesempatan ini, penulis ucapkan terima kasih kepada:

- \* Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, yang telah memperkenankan menikmati hidup hingga detik ini, tiada daya dan kekuatan selain diri-Nya, segala puji-Nya bagi-Nya.
- \* Bapak dan Ibu atas dukungan, do'a, nasehat, kesabaran, pengertian, dan kasih sayang yang telah diberikan selama ini, semua itu tak terbalaskan.
- \* Kakakku atas dukungan, do'a, dan fasilitasnya, sehingga aku bisa menyelesaikan skripsi ini.
- \* Ardhi atas semangat dan inspirasinya. Makasih, ya! Aku banyak belajar tentang hidup dari kamu.

- \* Septiya, Fajar, Hartadi, Hanan atas semangat, dorongan, saran, dan kerjasamanya.
- \* Mas Chito and the gank, atas bantuan fasilitas dan waktunya selama membantu pembuatan film animasi.
- \* Teman-teman angkatan '06 seperjuangan yang telah memberikan support selama ini dan moga persahabatan kita takkan mungkin terlupakan.
- \* Sobat-sobatku dari dumay yang selalu menemani ketika aku jenuh, makasih atas do'a, dukungan, dan obrolannya.
- \* Semua orang yang telah membimbingku dan membantuku, yang nggak bisa aku sebutin satu per satu (nggak bakalan muat ni kertas).



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmaanirrohim*

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sholawat dan salam kepada yang mulia Nabi Muhammad SAW, serta orang-orang yang selalu istiqomah berjuang di jalan-Nya, sehingga Skripsi ini terselesaikan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Studi Sarjana Strata satu (S1) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Disadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak dapat tersusun dengan baik tanpa bantuan, dorongan, bimbingan dan do'a restu dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan yang baik ini perkenankan penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan, masukan, dan bimbingan dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dony Ariyus, M.Kom, selaku Dosen penguji yang telah memberikan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.

4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan pengarahan dan masukan untuk skripsi ini.
5. Mas Chito, Septiya, Hartadi, Fajar yang telah banyak membantu selama pembuatan film kartun.
6. Teman-teman Sistem Informasi angkatan 2006 atas bantuan dan obrolannya selama ini.
7. Semua yang telah membantu terselesaikannya laporan ini

Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat dan semoga amal kebaikan yang telah membantu mendapat imbalan dari-Nya. Segala tegur sapa, nasehat, dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan.

Yogyakarta, Agustus 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

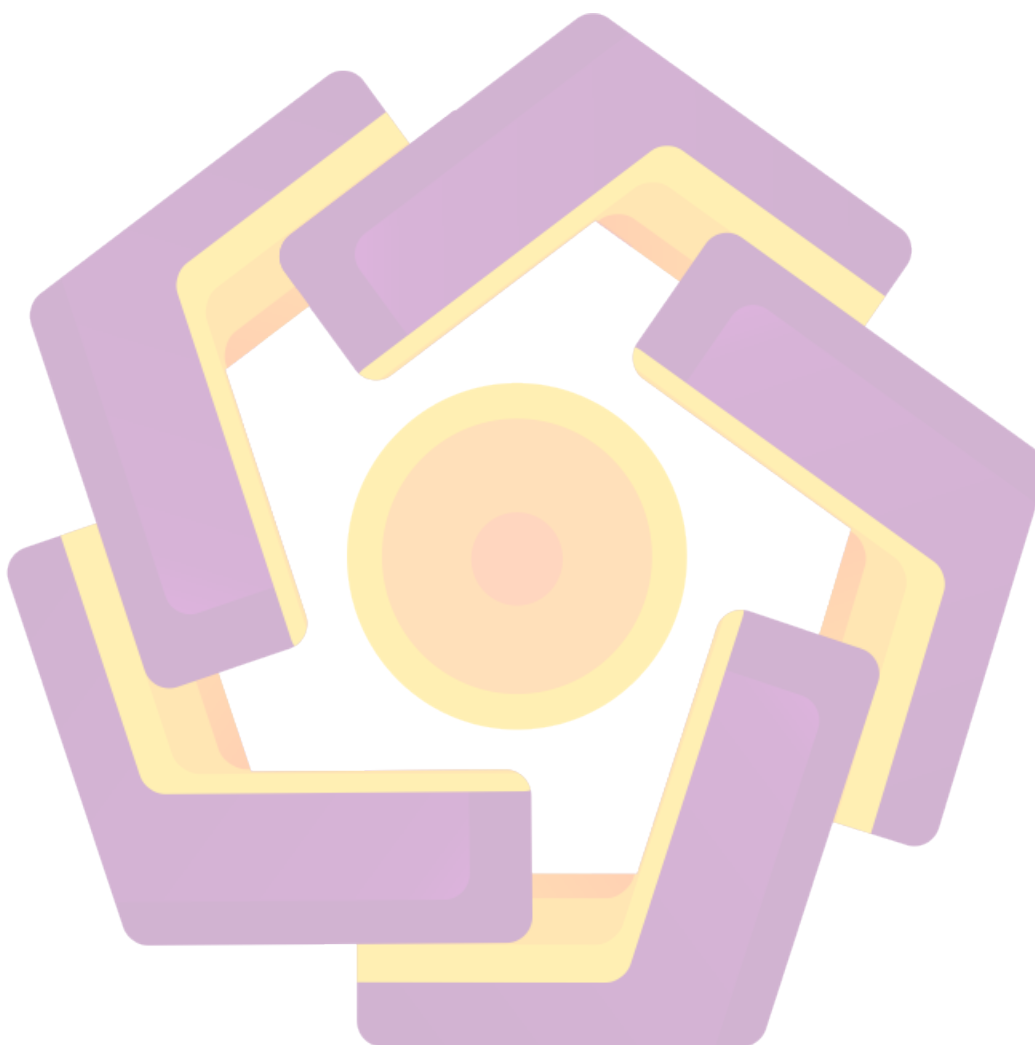
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>INTISARI</b> .....	xviii
<b>ABSTRACT</b> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Pengertian Multimedia .....	7
2.1.1 Teks (Text).....	8
2.1.2 Suara (Audio).....	9
2.1.3 Gambar (Image).....	10
2.1.4 Video .....	11

2.1.5 Animasi (Animation) .....	11
2.2 Pengertian Animasi .....	12
2.3 Sejarah Animasi .....	13
2.3.1 Animasi Klasik.....	14
2.3.2 Animasi Komputer .....	15
2.3.3 Jenis Animasi .....	15
2.4 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	16
2.4.1 Produser .....	16
2.4.2 Sutradara .....	16
2.4.3 Scripwriter / Screenwriter .....	16
2.4.4 Storyboard Artist.....	17
2.4.5 Drawing Artist.....	17
2.4.6 Coloring Artist .....	18
2.4.7 Background Artist.....	18
2.4.8 Checker dan Scannerman.....	18
2.4.9 Editor.....	18
2.4.10 Sound Editor .....	18
2.4.11 Talent .....	18
2.5 Peralatan Dasar Membuat Film Animasi Kartun .....	19
2.5.1 Drawing Table (Lightboxes).....	19
2.5.2 Kertas (Paper) .....	20
2.5.3 Pensil.....	20
2.5.4 Penghapus Pensil (Eraser).....	20
2.5.5 Drawing Pen.....	21
2.5.6 Pegbar.....	21
2.5.7 Scanner.....	22
2.5.8 Komputer .....	22
2.5.9 Microphone / Headset .....	22
2.6 Langkah-Langkah Produksi Film Kartun .....	22

2.6.1	Prosedur Standarisasi .....	22
2.6.1.1	Riset dan Pengumpulan Data .....	22
2.6.1.2	Pra Produksi .....	23
2.6.1.3	Produksi .....	23
2.6.1.4	Post Produksi .....	23
2.6.2	Tahap-Tahap Produksi .....	24
2.6.2.1	Penaskahan .....	24
2.6.2.2	Drawing .....	25
2.6.2.3	Coloring .....	29
2.6.2.4	Time Sheeting .....	32
2.6.2.5	Background .....	32
2.6.2.6	Editing .....	33
2.6.2.7	Sound Editing .....	34
2.7	Perangkat Lunak Dalam Pembuatan Film Kartun .....	35
2.7.1	Adobe Photoshop CS3 .....	35
2.7.2	Adobe After effects 7.0 .....	39
2.7.3	Sony Vegas Pro 8.0 .....	44
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN .....</b>	<b>48</b>
3.1	Ide .....	48
3.2	Tema .....	49
3.3	Logline .....	49
3.4	Sinopsis .....	49
3.5	Diagram Scene .....	52
3.6	Character Development .....	54
3.7	Membuat Storyboard .....	58
3.8	Metode Analisis dan Biaya .....	60
3.8.1	Analisis Biaya .....	61
3.8.2	Analisis Manfaat .....	61
3.8.3	Penghitungan Analisis Biaya - Manfaat .....	61

3.8.3.1	Metode Periode Pengembalian (Payback Period) .....	62
3.8.3.2	Metode Pengembalian Investasi (Return of Investasi) .....	63
3.8.3.3	Metode Nilai Sekarang Bersih (Net Present Value) ..	64
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN</b> .....	67
4.1	Identifikasi Masalah .....	67
4.2	Merancang Konsep .....	67
4.3	Merancang Isi .....	70
4.3.1	Pra Produksi .....	70
4.3.1.1	Standar Karakter .....	70
4.3.1.2	Standar Warna Karakter .....	71
4.3.1.3	Standar Properti .....	71
4.3.1.4	Membuat Layout .....	72
4.3.2	Produksi .....	73
4.3.2.1	Membuat Gambar Key .....	71
4.3.2.2	Menentukan Timing .....	75
4.3.2.3	Membuat Gambar Inbetween .....	76
4.3.2.4	Pembuatan Background .....	77
4.3.2.5	Proses Inker (Cleaning) .....	78
4.3.3	Pasca Produksi .....	79
4.3.3.1	Scanning .....	79
4.3.3.2	Pewarnaan (Coloring) .....	81
4.3.3.3	Compose di After Effect .....	83
4.3.3.4	Editing .....	87
4.3.3.5	Mixing .....	88
4.3.3.6	Rendering .....	89
4.3.3.7	Mastering .....	91
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	92
5.1	Kesimpulan .....	92
5.2	Saran .....	93

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	95
<b>LAMPIRAN</b> .....	96



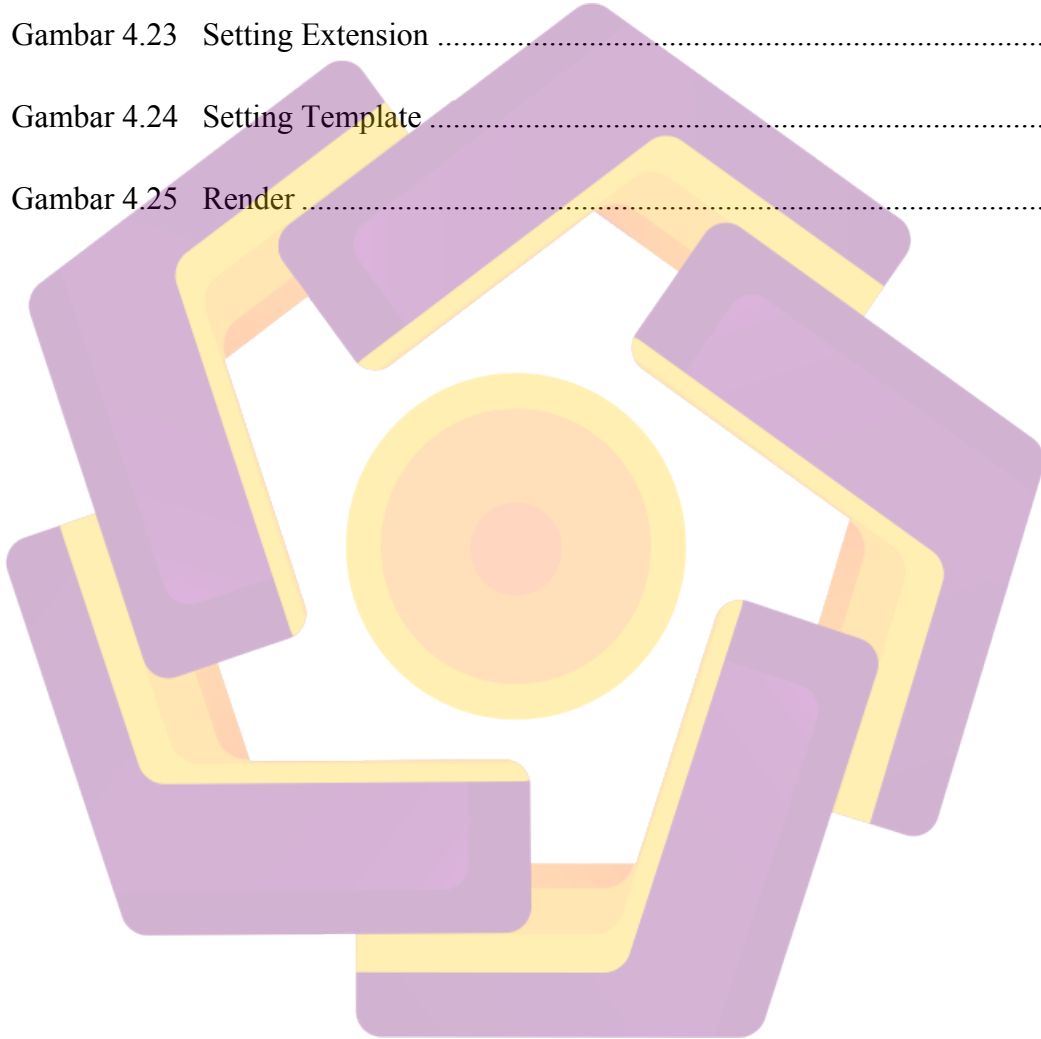
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kertas Gambar .....	20
Gambar 2.2	Alat Penjepit Kertas Gambar .....	21
Gambar 2.3	Contoh Inbetween Limited .....	28
Gambar 2.4	Contoh Inbetween Unlimited .....	28
Gambar 2.5	Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	36
Gambar 2.6	Interface Adobe After Effects 7.0 .....	39
Gambar 2.7	Jendela Project .....	40
Gambar 2.8	Jendela Composition .....	41
Gambar 2.9	Jendela Timeline .....	43
Gambar 2.10	Timeline .....	43
Gambar 2.11	Layer Switch .....	44
Gambar 2.12	Tampilan Sony Vegas Pro 8.0 .....	46
Gambar 3.1	Diagram Scene Kilip dan Putri Bulan .....	52
Gambar 3.2	Karakter Putri Bulan .....	55
Gambar 3.3	Karakter Kilip .....	56
Gambar 3.4	Karakter Dosen .....	57
Gambar 3.5	Peta Perjalanan Kilip .....	58
Gambar 3.6	Storyboard Film Kilip dan Putri Bulan .....	59



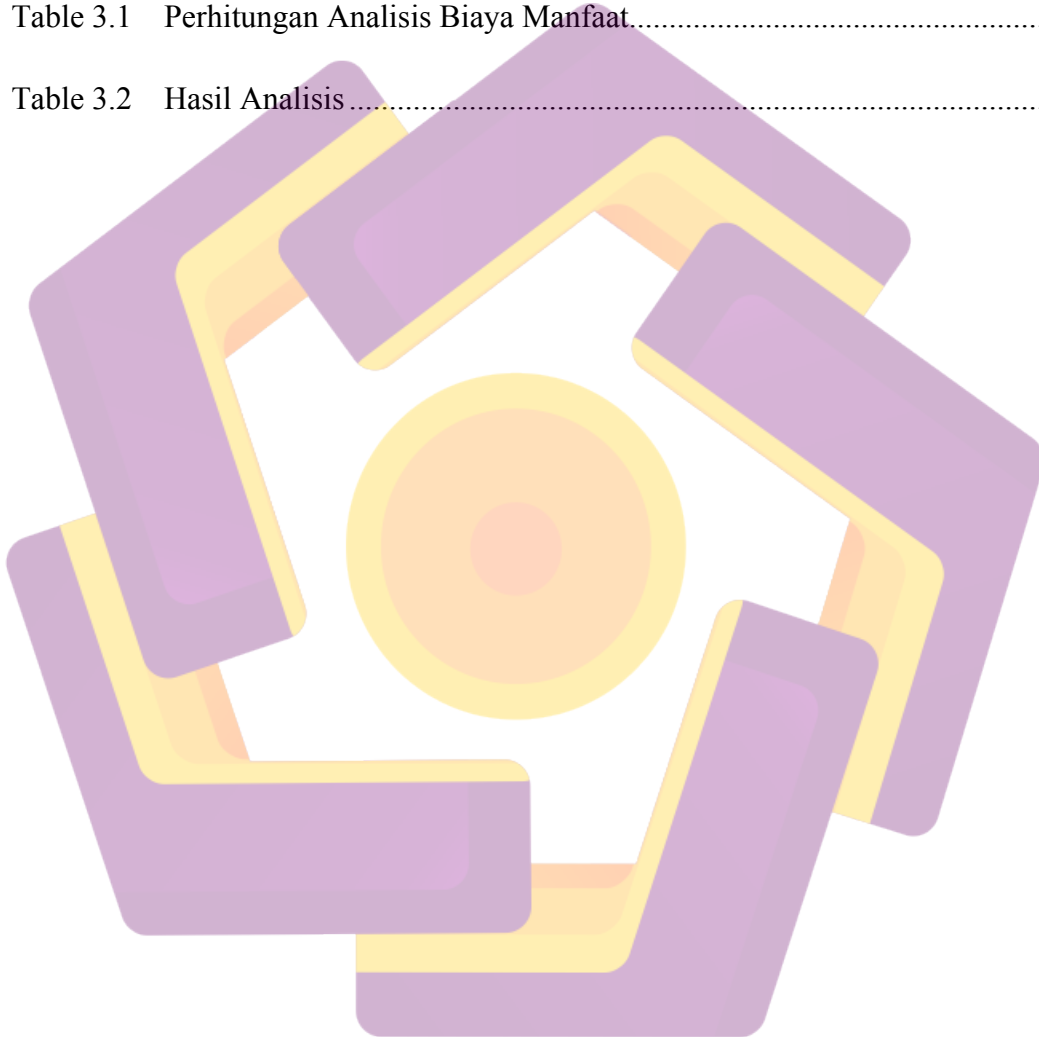
Gambar 4.1	Proses Produksi Animasi.....	69
Gambar 4.2	Desain Karakter.....	70
Gambar 4.3	Karakter dengan Warna.....	71
Gambar 4.4	Desain Standar Properti.....	72
Gambar 4.5	Layout dari Cuplikan Adegan Film Kartun Kilip dan Putri Bulan....	73
Gambar 4.6	Key Awan dan Key Akhir .....	74
Gambar 4.7	Inbetween .....	74
Gambar 4.8	Timing .....	75
Gambar 4.9	Limited Inbetween.....	76
Gambar 4.10	Unlimited Inbetween .....	77
Gambar 4.11	Pengaturan Karakter dan Background .....	78
Gambar 4.12	Cleaning .....	79
Gambar 4.13	Color.....	81
Gambar 4.14	Flatten Image.....	82
Gambar 4.15	Alpha Channel.....	83
Gambar 4.16	Composition Setting.....	84
Gambar 4.17	Check Gambar Gerak .....	85
Gambar 4.18	Menu Render .....	86
Gambar 4.19	Based Setting.....	86

Gambar 4.20	Render di After Effects .....	87
Gambar 4.21	Mixing .....	89
Gambar 4.22	Menu Render As .....	89
Gambar 4.23	Setting Extension .....	90
Gambar 4.24	Setting Template .....	90
Gambar 4.25	Render .....	91



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Warna Primer dan Sekunder .....	30
Table 2.2	Perbandingan Warna Panas dan Dingin.....	30
Table 3.1	Perhitungan Analisis Biaya Manfaat.....	62
Table 3.2	Hasil Analisis .....	66



## INTISARI

Multimedia adalah konsep visualisasi yang menggabungkan beberapa media menjadi sebuah interface yang menarik dan mampu memberikan tingkat pemahaman materi yang sekarang lebih baik. Perkembangan teknologi informasi khususnya di bidang teknologi multimedia saat ini telah berkembang pesat, ini membuat kehidupan manusia begitu menyenangkan. Contoh perkembangan teknologi tersebut sangat mudah ditemukan, misalnya penggunaan teknologi multimedia dalam pembuatan kartun. Film kartun animasi semata-mata sebagai hiburan untuk anak-anak. Tapi film kartun animasi saat ini telah menjadi konsumen dari segala usia dan semua lapisan masyarakat. Karena genre film ini dikhususkan untuk konsumsi remaja atau orang dewasa. Seperti genre roman, misteri, dan fiksi ilmiah.

Penulis ingin membuat film yang memiliki makna, sehingga dapat bermanfaat bagi para pemirsanya. Tentunya dengan penyampaian yang baik, nasihat tersebut akan lebih mudah untuk diterima. Dalam film kartun “Kilip dan Putri Bulan” ini mengandung makna yaitu kebahagiaan tidak akan datang pada orang yang tidak berusaha.

Metode yang digunakan dalam pengerjaan film kartun “Kilip dan Putri Bulan” ini adalah Limited Cut Animation. Dengan metode ini kita, tidak perlu membuat gambar inbetween yang terlalu banyak. Meskipun gerakan yang dilakukan dalam film ini masih sederhana, namun film kartun ini adalah karya kebanggaan bagi penulis.

**Kata Kunci:** Kartun, Animasi, Genre, Film, Multimedia.

## **ABSTRACT**

*Multimedia is the concept of visualization that combines multiple media to be an attractive interface and is able to provide a level of understanding of the material in the present better. The development of information technology especially in the field of multimedia technology today has grown rapidly, this making human life so enjoyable. Examples of such technological developments is very easily found, for example the use of multimedia technology in making cartoons. Film animation cartoon is solely as entertainment for children. But today's animated cartoon movie has become a consumer of all ages and all walks of life. Because the genre of the film is devoted to consumption of adolescents or adults. Like the genre of romance, horror, mystery and science fiction.*

*The author would like to **make** movies that have meaning, so it can helpful for viewers. Obviously with a good submission, **counsel** will be more readily **accepted**. In making "Kilip and Putri Bulan" cartoon movie implies that this happiness will not come to people who are not trying.*

*The method used in the construction of "Kilip and Putri Bulan" this cartoon is a Limited Cut Animation. With this method, we do not need to create an image that is toomuch inbetween. Although the movement is **performed** in the film is still simple, but this cartoon is a work of pride for the author.*

**Keywords** : Cartoon, Animation, Genre, Film, Multimedia.

