

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI  
“SI CEROBOH”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Subastian Febri Kristanto**

**09.12.4141**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI**

**“SI CEROBOH”**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Subastian Febri Kristanto**

**09.12.4141**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2DIMENSI “ SI CEROBOH “**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Subastian Febri Kristanto**

**09.12.4141**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 September 2012

Dosen Pembimbing,



**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “SI CEROBOH”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Subastian Febri Kristanto**

**09.12.4141**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Juli 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Andi Sunyoto, M.Kom**  
**NIK. 190302052**

**Joko Dwi Santoso, M.Kom**  
**NIK. 190302181**

**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK.190302098**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 Juli 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI “SI CEROBOH”** ini merupakan karya saya sendiri ( ASLI ), dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 23 Juli 2013



Subastian Febri Kristanto  
09.12.4141

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Tuhan Yesus Kristus karena atas segalanya berkat dan kasih-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Semua ini karena campur tangan-Mu Tuhan. Adapun skripsi yang penulis ambil adalah “**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI SI CEROBOH**”

Skripsi ini disusun oleh penulis sebagai syarat kelulusan tingkat Sarjana ( S-1 ) program studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer Amikom Yogyakarta. Keberhasilan yang penulis raih ini tidak lepas dari bantuan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :


1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan berkat dan campur tangaNya sehingga dapat melaksanakan dan membuat skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku Ketua Jurusan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak M. Rudyanto Arief, MT , selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan dalam menulis skripsi.
5. Bapak, Ibu, dan keluarga yang telah memberikan dukungan moril dan material serta doa restu.

6. Seluruh keluarga besar MTB YK dan PSS Sleman Fans yang selalu memberikan semangat .
7. Dan kelas S1-SI 09 yang telah menginspirasi penulis untuk selalu bersemangat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun, atas saran dan kritiknya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 23 Juli 2013

Penulis



Subastian Febri Kristanto

## DAFTAR ISI

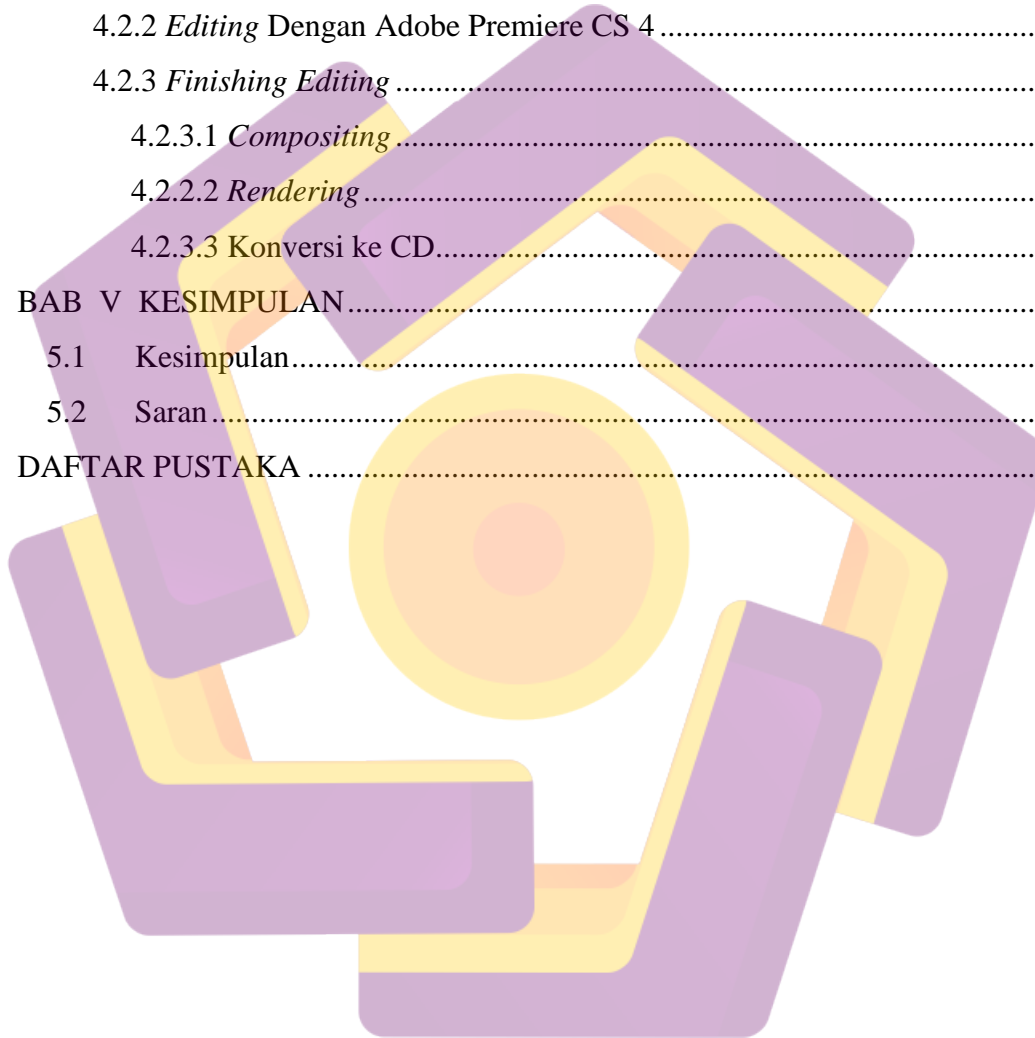
JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II DASAR TEORI.....	6
2.1 Pengertian Animasi .....	6
2.2 Sejarah Animasi .....	6
2.3 Prinsip Animasi .....	7
2.3.1 <i>Anticipation</i> .....	7
2.3.2 <i>Squash and Stretch</i> .....	8
2.3.3 <i>Staging</i> .....	8
2.3.4 <i>Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose</i> .....	8
2.3.5 <i>Follow-through dan Overlapping Action</i> .....	9
2.3.6 <i>Slow in – slow out</i> .....	9
2.3.7 <i>Arcs</i> .....	9



2.3.8	<i>Secondary Action</i> .....	9
2.3.9	<i>Timing</i> .....	9
2.3.10	<i>Exaggeration</i> .....	9
2.3.11	<i>Solid Drawing</i> .....	10
2.3.12	<i>Appeal</i> .....	10
2.4	Jenis Jenis Animasi .....	10
2.4.1	<i>Stop motion</i> .....	10
2.4.2	<i>Cell animation</i> .....	10
2.4.3	<i>Time-Lapse</i> .....	10
2.4.4	<i>Claymation</i> .....	11
2.4.5	<i>Cut-out animation</i> .....	11
2.4.6	<i>Puppet animation</i> .....	11
2.5	Animasi Komputer .....	11
2.6	Animasi 2D.....	12
2.7	Teknik-Teknik Animasi .....	12
2.7.1	<i>2D Hybrid Animation</i> .....	12
2.7.2	Digital Animasi .....	13
2.8	Peralatan Membuat Film Kartun .....	13
2.8.1	<i>Animation paper</i> .....	13
2.8.2	<i>Light box</i> .....	14
2.8.3	Pensil.....	14
2.8.4	Penghapus .....	15
2.8.5	<i>Scanner</i> .....	15
2.8.6	<i>Voice recorder</i> .....	15
2.8.7	Komputer .....	15
2.9	Tahap Produksi Film kartun .....	15
2.10	Dubbing .....	16
2.10.1	Teknik dubber basah .....	16
2.10.2	Teknik dubber kering .....	17
2.11	Pewarnaan .....	17

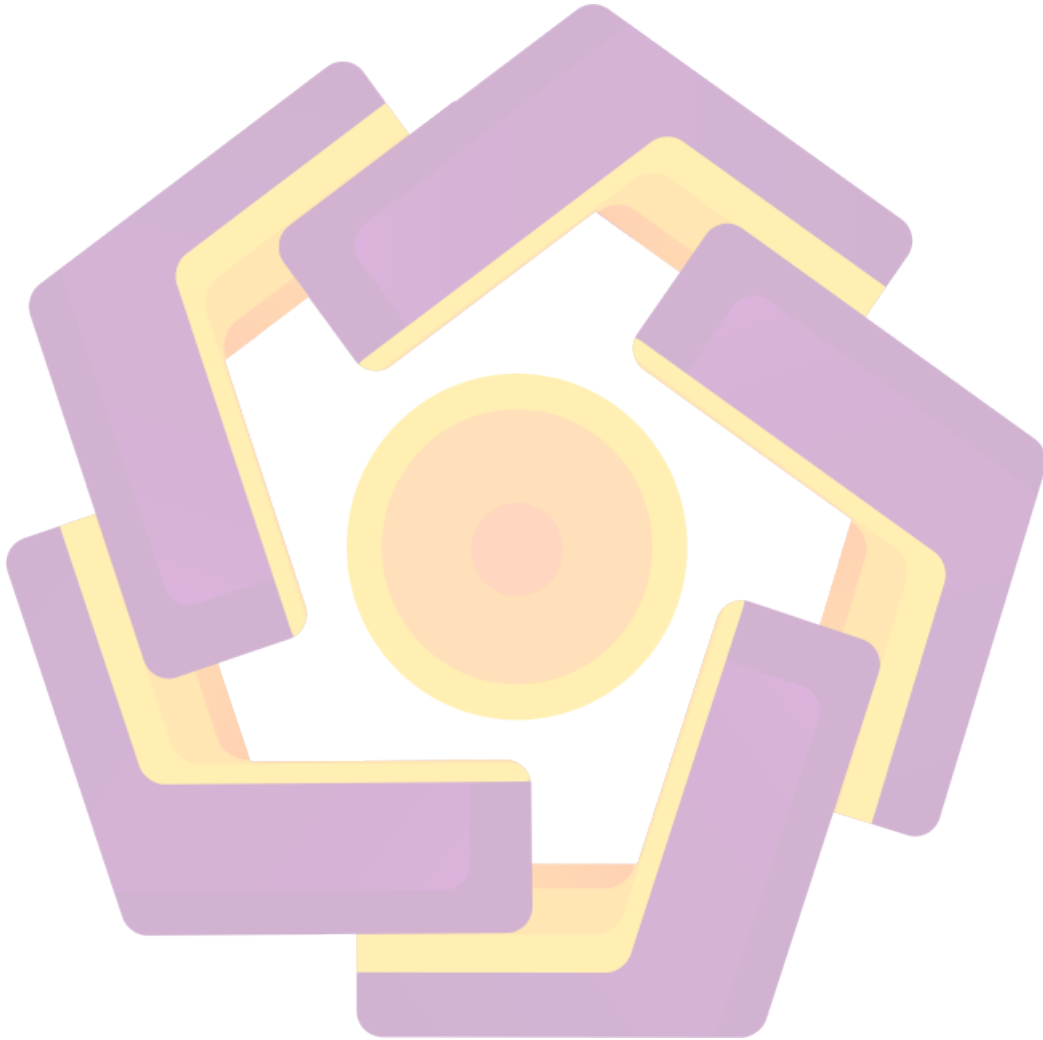
2.11.1	Warna RGB dan CMYK.....	17
2.12	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	17
2.12.1	Adobe Flash CS4 .....	18
2.12.2	Adobe Premier Pro CS4.....	18
2.12.3	Adobe Soundbooth CS4.....	19
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	20
3.1	Analisis SWOT.....	20
3.2	Analisis Kebutuhan Perancangan Film Kartun .....	21
3.2.1	Kebutuhan Hardware dan Peralatan Dasar Pembuatan Film Kartun.....	21
3.2.2	Kebutuhan Software.....	22
3.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	22
3.3	Perancangan Film Kartun (Pra-Produksi) .....	23
3.3.1	Ide dan Tema.....	23
3.3.2	<i>Logline</i> .....	23
3.3.3	Pembuatan Sinopsis .....	24
3.3.4	Pembuatan Diagram <i>Scene</i> .....	26
3.3.5	Perancangan Karakter .....	28
3.3.6	<i>Screenplay</i> (Naskah Skenario).....	30
3.3.7	Perancangan <i>Storyboard</i> .....	34
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	48
4.1	Proses Produksi .....	48
4.1.1	<i>Drawing</i> .....	48
4.1.2	<i>Key Animation</i> .....	49
4.1.3	<i>Scanning</i> .....	50
4.1.4	<i>Inbetween</i> .....	51
4.1.5	<i>Pembuatan Background</i> .....	52
4.1.6	<i>Pewarnaan</i> .....	53
4.1.7	<i>Timesheeting</i> .....	55
4.1.8	Penyusunan animasi Menggunakan Adobe Flash CS 4.....	55
4.1.8.1	Classic Tween.....	57

4.1.8.2 <i>Rendering</i> Adobe Flash CS 4.....	59
4.2 Paska Produksi .....	59
4.2.1 <i>Dubbing</i> .....	60
4.2.1.1 Menghilangkan Noise .....	60
4.2.1.2 Liph-Synch (gerakan mulut atau bibir).....	61
4.2.2 <i>Editing</i> Dengan Adobe Premiere CS 4 .....	61
4.2.3 <i>Finishing Editing</i> .....	64
4.2.3.1 <i>Compositing</i> .....	65
4.2.3.2 <i>Rendering</i> .....	65
4.2.3.3 Konversi ke CD.....	66
BAB V KESIMPULAN.....	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69



## DAFTAR TABEL

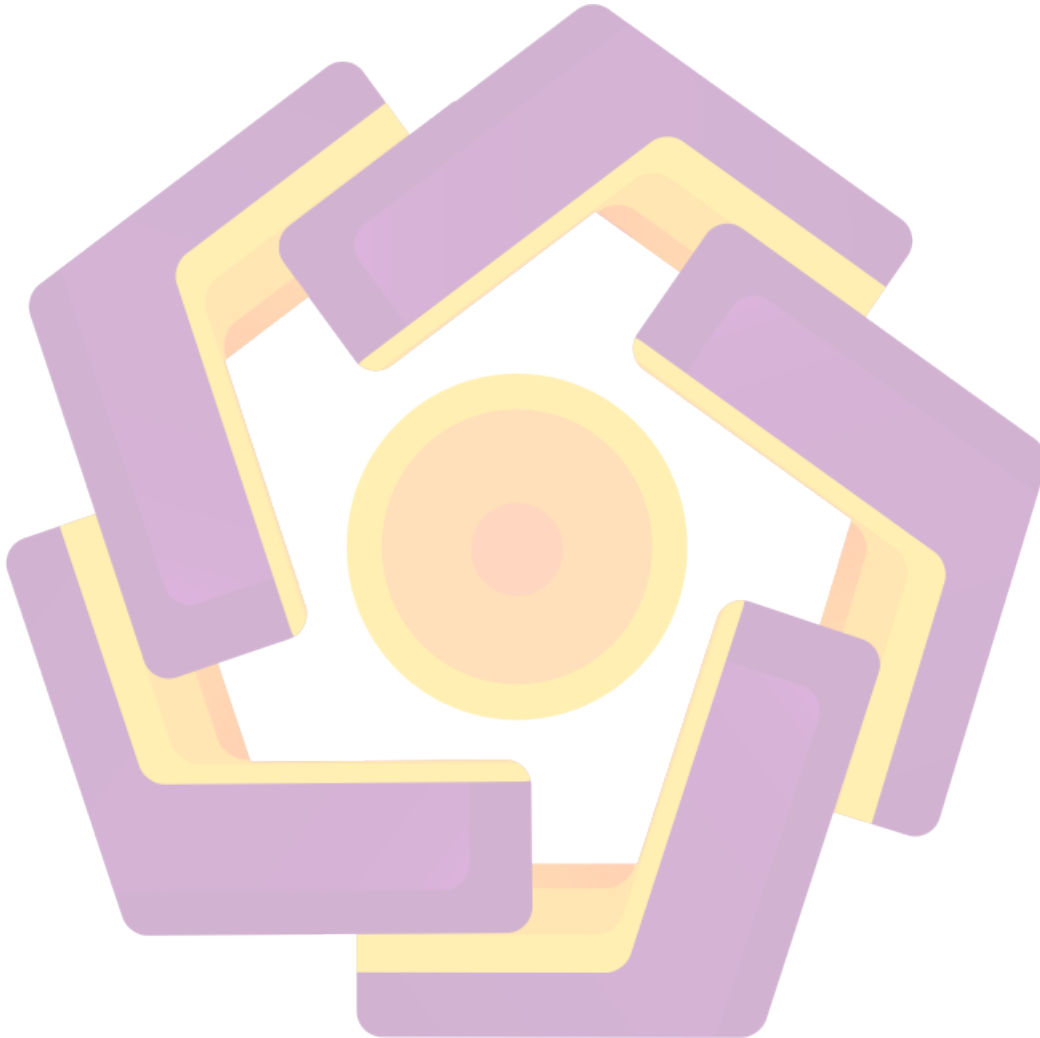
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	21
Tabel 3.2 Storyboard Si Ceroboh.....	47



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i> .....	8
Gambar 2.2 <i>Straight-ahead Action</i> .....	8
Gambar 2.3 <i>Follow-through dan Overlapping Action</i> .....	9
Gambar 2.4 <i>Animation paper</i> .....	14
Gambar 2.5 <i>Light box</i> .....	14
Gambar 2.6 Pensil .....	14
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Flash Profesional CS 4 .....	18
Gambar 2.8 Adobe Premier Pro CS4.....	19
Gambar 2.9 Adobe Soundbooth CS4.....	19
Gambar 3.1 <i>Diagram scene</i> “Si Ceroboh” .....	27
Gambar. 3.2 Karakter Dani .....	28
Gambar 3.3 Karakter Pak Guru.....	29
Gambar.3.4 Karakter Kitty.....	29
Gambar 4.1 Gambar Key .....	49
Gambar 4.2 Tampilan Menu Setting.....	50
Gambar 4.3 Proses Scanning .....	51
Gambar 4.4 <i>Inbetween</i> .....	51
Gambar 4.5 Background .....	53
Gambar 4.6 <i>Fill Colour</i> .....	54
Gambar 4.7 Hasil Pewarnaan.....	54
Gambar 4.8 <i>Timesheeting</i> .....	55
Gambar 4.9 <i>Document Properties</i> .....	56
Gambar 4.10 Animasi menggunakan Flash .....	56
Gambar 4.11 Letak objek.....	57
Gambar 4.12 Membuat <i>Classic Tween</i> .....	58
Gambar 4.13 <i>Classic Tween</i> .....	58
Gambar 4.14 <i>Export Movie</i> .....	59
Gambar 4.15 <i>Dubbing Kering</i> .....	60

Gambar 4.16 Pengurangan <i>noise</i> .....	61
Gambar 4.17 Tampilan Awal Adobe premiere .....	62
Gambar 4.18 <i>Tampilan Squance</i> .....	63
Gambar 4.21 <i>Final Compositing</i> .....	65



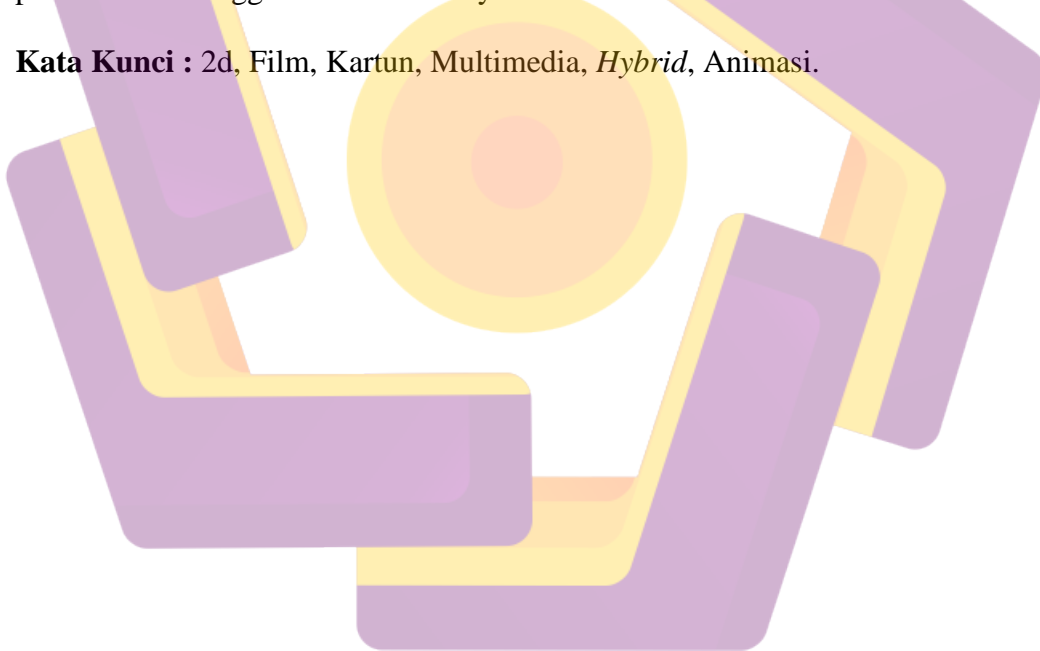
## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi, khususnya dibidang multimedia saat ini, telah berkembang dengan pesat. Begitu banyak hal yang menarik, seakan tidak ada habis-habisnya untuk dibahas, salah satunya adalah film kartun 2D. Film kartun sebuah produk hiburan yang digemari oleh anak-anak bahkan pada saat ini telah menjadi konsumsi segala usia. Dengan adanya permasalahan tersebut maka akan dibuat film sebagai alternatif hiburan melalui media film.

Seiring berkembangnya teknologi yang dulu kartun 2D yang diproduksi menggunakan proses manual. Hari ini dapat diproduksi dalam gabungan proses digital dan manual dengan bantuan software untuk animasi seperti Adobe Flash. Dengan kartun orang akan lebih mudah menangkap pesan yang akan disampaikan. Yang akan bertujuan memberi hiburan melalui media film.

Dibuat dengan tehnik hybrid animasi 2D. Metodologi yang diggunakan menggunakan metode observasi dan studi pustaka. Menggunakan Adobe flash, premiere dan soundbooth untuk membuat animasi yang dapat mempermudah dalam pembuatan sehingga tidak butuh biaya mahal dan waktu.

**Kata Kunci :** 2d, Film, Kartun, Multimedia, *Hybrid*, Animasi.



## **ABSTRACT**

*The development of information technology, particularly in today's multimedia, has grown by leaps and bounds. So many interesting things, if not endless to be discussed, one of which is a 2D cartoon. A cartoon movie entertainment products favored by children even at this time has become the consumption of all ages. Given these problems it will be created as an alternative movie entertainment through the film media.*

*As the development of technology that first 2D cartoon produced using manual processes. Today it can be produced in the process digital dan manual with the help of animation software such as Adobe Flash. With cartoon people will more easily grasp the message to be delivered. Which will be aimed at providing entertainment through the film media.*

*Created with hybrid 2D animation techniques. Diggunakan methodology using the method of observation and literature. Using Adobe Flash, premiere and Soundbooth to create animations which can facilitate in making so it does not need expensive cost and time.*

**Keywords:** *2d, Movies, Cartoons, Multimedia, Hybrid, Animation.*

