

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “MUSEUM”**

**DENGAN TEKNIK CUT-OUT**

**SKRIPSI**



disusun oleh:

**Putri Nasmarahani**

**08.11.2111**

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

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “MUSEUM”**

**DENGAN TEKNIK CUT-OUT**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh:

**Putri Nasmarahani**

**08.11.2111**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “MUSEUM”  
DENGAN TEKNIK CUT-OUT**

yang dipresiapkan dan disusun oleh

**PUTRI NASMARAHANI**

**08.11.2111**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
padatanggal 22 Mei 2012

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 490302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “MUSEUM”  
DENGAN TEKNIK CUT-OUT**

yang dipresiapkan dan disusun oleh

**PUTRI NASMARAHANI**

**08.11.2111**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 Juni 2013

**Susunan Dewan Penguji**

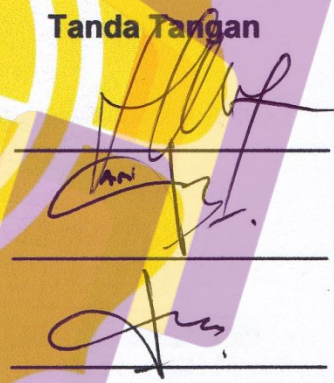
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom**  
**NIK. 190302008**

**Sudarmawan, MT**  
**NIK. 190302035**



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 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, 10 Juli 2013

  
**Putri Nasmahani**  
NIM: 08.11.2111

## **MOTTO**

*Kita Tak Perlu Bekerja dan selesai pada waktunya  
Tapi selesai pada waktu yang tepat dan menjadi yang terbaik*

*Kepedihan tak selamanya buruk  
Kadang dibalik kepedihan ada kekuatan besar  
Yang dapat membuat kita bangkit dan tersenyum  
Tak ada pertemuan yang abadi*

*Begitu pula dengan perpisahan  
Kita hanya menunggu waktu yang tepat untuk datangnya  
dua kejadian tersebut*



## **“Halaman Persembahan”**

*Puji syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWJ yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua.*

*Karya Ini Aku Persembahkan Untuk:*

- 1. Yang tercinta kedua orang tuaku, terima kasih telah memberi kepercayaan, perhatian, kasih sayang, motivasi serta doa yang melimpah. Tanpa kalian saya tidak akan pernah ada, dan takkan bisa sampai seperti sekarang ini*
- 2. Saudara-saudaraku yang selalu memberi motivasi dan semangat sehingga saya terpacu untuk menyelesaikan kuliahku*
- 3. Bp. Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku dosen pembimbing saya. Terima kasih atas saran, bimbingan, dan kesabaran bapak menghadapi saya selama masa-masa bimbingan, hingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.*
- 4. Dhani Ariatmanto, M.Kom & Pandan Purwacandra, M.Kom. selaku dosen penguji, beserta dosen, karyawan, dan segenap civitas SJMK AMJKOM*
- 5. My best friends Mita dan Jiva, terima kasih buat kalian yang selalu ada disaat saya susah maupun senang dan kalian juga sangat membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini*
- 6. Jeman-teman satu daerahaku Hendra, Yona, Ifa, Masri, Acum, Yaya, dan Santo yang selalu mendukung, memberi semangat serta masih menemaniku sampai saat ini*

**~ALHAMDULILLAH~**

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul :

### **PERANCANGAN FILM KARTUN 2D “MUSEUM” DENGAN TEKNIK CUT-OUT**

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1 pada jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, penulis tidak mungkin menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika
3. Bapak Haniff A Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing
4. Bapak/Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta
5. Kedua Orang Tuaku
6. Seluruh Keluargaku
7. Seluruh teman dan rekan-rekan yang telah membantu

Semoga Allah SWT memberikan Limpahan dan hidayah-Nya kepada mereka semua yang telah membantu menyusun Skripsi ini. Amin. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih banyak kekurangan karena

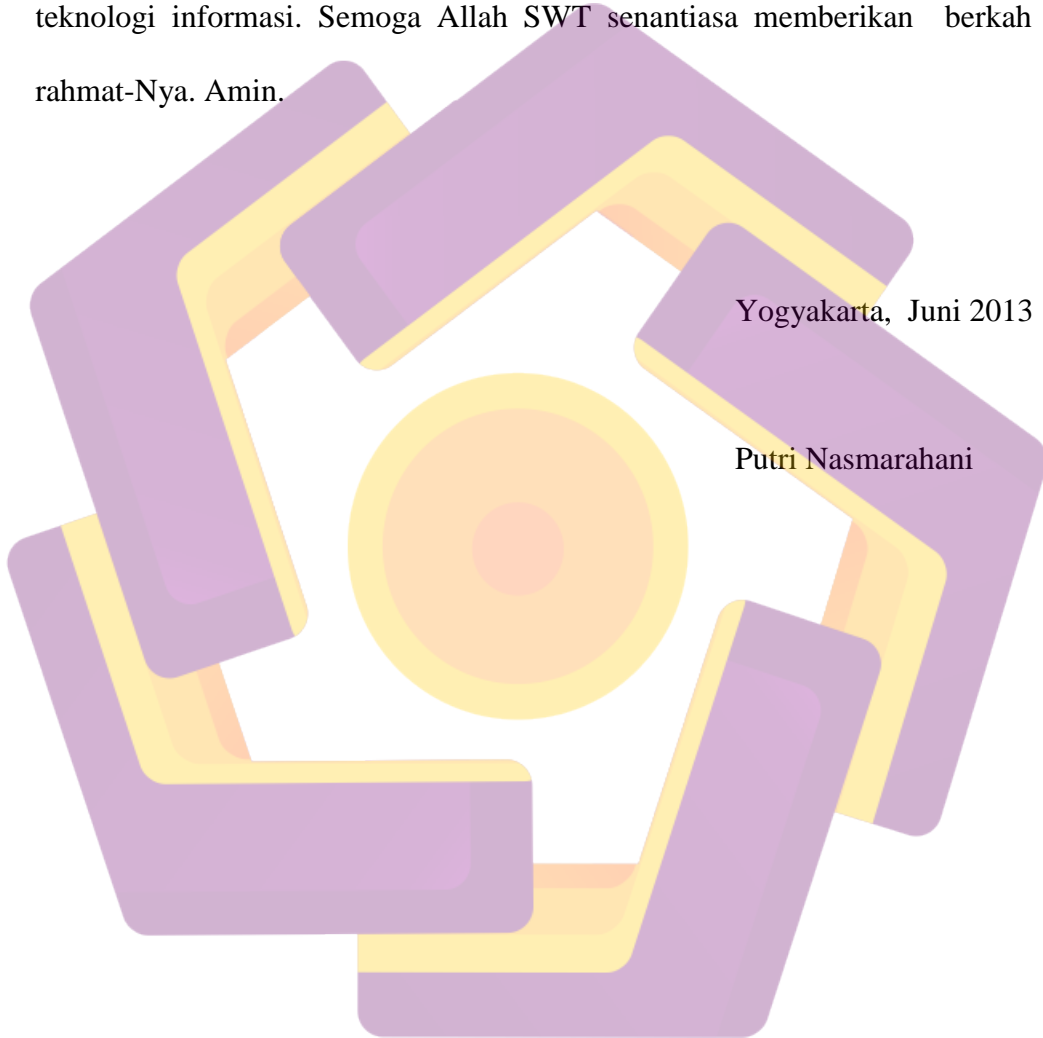


keterbatasan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang lebih baik lagi dikemudian hari.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi segenap elemen khususnya bagi pengembangan pendidikan di Indonesia dalam menyikapi perkembangan teknologi informasi. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan berkah dan rahmat-Nya. Amin.

Yogyakarta, Juni 2013

Putri Nasmarahani



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTISARI .....	xix
ABSTRACT .....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 BATASAN MASALAH .....	2
1.4 TUJUAN DAN MANFAAT .....	3
1.4.1 TUJUAN .....	3
1.4.2 MANFAAT .....	3
1.5 METODE PENELITIAN .....	3
1.5.1 METODE PENGUMPULAN DATA .....	3
1.5.2 METODE PENGEMBANGAN SISTEM .....	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 MENGENAL ANIMASI .....	6
2.2 SEJARAH ANIMASI .....	7
2.3 JENIS-JENIS ANIMASI .....	11
2.3.1 ANIMASI 2D (2 DIMENSI) .....	11
2.3.2 ANIMASI 3D (3 DIMENSI) .....	12

2.3.3 ANIMASI TANAH LIAT (CLAY ANIMATION) .....	12
2.3.4 ANIMASI JEPANG (ANIME) .....	13
2.4 TEKNIK ANIMASI .....	13
2.4.1 ANIMASI DWI-MATRA .....	14
2.4.1.1 FILM ANIMASI SEL (CEL TECHNIQUE).....	14
2.4.1.2 PENGGABUNGAN LANGSUNG PADA FILM .....	14
2.4.2 FILM TRI-MATRA (OBJECT ANIMATION) .....	15
2.4.2.1 FILM ANIMASI BONEKA .....	15
2.4.2.2 FILM ANIMASI MODEL .....	15
2.4.2.3 FILM ANIMASI POTONGAN .....	16
2.4.2.4 FILM ANIMASI BAYANGAN .....	16
2.4.2.5 FILM ANIMASI KOLASE .....	17
2.5 PRINSIP ANIMASI .....	18
2.5.1 SOLID DRAWING .....	18
2.5.2 TIMING & SPACING .....	18
2.5.3 SQUASH & STRETCH .....	19
2.5.4 ANTICIPATION .....	20
2.5.5 SLOW IN AND SLOW OUT .....	20
2.5.6 ARCS .....	20
2.5.7 SECONDARY ACTION .....	21
2.5.8 FOLLOW THROUGH AND OVERLAPPING ACTION .....	21
2.5.9 STRAIGHT AHEAD ACTION AND POSE TO POSE .....	22
2.5.10 STAGING .....	23
2.5.11 APPEAL .....	23
2.5.12 EXAGGERATION .....	24
2.6 TAHAP PROSES PRODUKSI ANIMASI .....	25
2.6.1 PRA PRODUKSI .....	25
2.6.1.1 IDE DAN KONSEP .....	25
2.6.1.2 TEMA .....	25
2.6.1.3 LOGLINE .....	26
2.6.1.4 SINOPSIS .....	26

2.6.1.5	DIAGRAM SCENE .....	26
2.6.1.6	SKENARIO/NASKAH .....	28
2.6.1.7	CHARACTER DEVELOPMENT .....	28
2.6.1.8	STORYBOARD .....	28
2.6.2	PRODUKSI .....	29
2.6.2.1	PEMBUATAN KARAKTER .....	29
2.6.2.2	PEMOTONGAN KARAKTER (CUT-OUT) .....	29
2.6.2.3	BACKGROUND .....	29
2.6.2.4	COLORING ATAU PEWARNAAN .....	29
2.6.2.5	PEMBUATAN ANIMASI .....	30
2.6.3	PASCA PRODUKSI .....	30
2.6.3.1	COMPOSITE .....	30
2.6.3.1.1	KEY MOTION (GERAKAN KUNCI/ INTI) .....	30
2.6.3.1.2	IN BETWEEN .....	31
2.6.3.1.3	TIMESHEETING .....	31
2.6.3.2	SOUND .....	31
2.6.3.3	EDITING VIDEO .....	31
2.6.3.4	RENDERING .....	31
2.6.3.5	HASIL AKHIR EDITING .....	32
2.6.3.6	PEMBUATAN MASTER DAN COPIES .....	32
2.7	PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN.....	32
2.7.1	ADOBE FLASH CS3 .....	32
2.7.2	ADOBE AUDITION .....	33
2.7.3	ADOBE PREMIERE PRO CS3 .....	35
2.7.4	COREL DRAW X6 .....	36
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	37
3.1	TAHAP ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM .....	37
3.1.1	KEBUTUHAN HARDWARE (PERANGKAT KERAS).....	37
3.1.2	KEBUTUHAN SOFTWARE (PERANGKAT LUNAK) .....	37
3.1.3	KEBUTUHAN DASAR PERALATAN ANIMASI .....	37
3.1.4	...KEBUTUHAN SUMBER DAYA MANUSIA .....	40

3.2 PERANCANGAN FILM KARTUN .....	40
3.2.1 IDE ATAU KONSEP.....	40
3.2.2 TEMA .....	41
3.2.3 LOGLINE .....	41
3.2.4 SINOPSIS .....	41
3.2.5 DIAGRAM SCENE .....	43
3.2.6 NASKAH / SCRIPT .....	45
3.2.7 CHARACTER DEVELOPMENT .....	52
3.2.8 STORYBOARD .....	54
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>65</b>
4.1 GAMBARAN UMUM SISTEM .....	65
4.2 PENERAPAN TEKNIK .....	65
4.2.1 PENERAPAN TEKNIK CUT OUT .....	65
4.3 PRODUKSI .....	66
4.3.1 PEMBUATAN KARAKTER .....	66
4.3.2 PEMOTONGAN KARAKTER/ MEMBUAT CUT OU .....	67
4.3.3 PEMBUATAN BACKGROUND .....	68
4.3.4 COLORING/PEWARNAAN .....	70
4.3.5 PEMBUATAN ANIMASI .....	71
4.4 PASCA PRODUKSI .....	71
4.4.1. COMPOSING .....	71
4.4.1.1 KEY ANIMATION .....	73
4.4.1.2 INBETWEEN ANIMATI .....	74
4.4.1.3 TIME SHEETING .....	74
4.4.2 SOUND .....	75
4.4.3 EDITING VIDEO .....	76
4.4.4 RENDERING .....	77
4.4.4.1 RENDERING PADA ADOBE FLASH PRO CS3.....	78
4.4.4.2 RENDERING PADA ADOBE PREMIERE PRO CS3 ...	79
4.4.5 HASIL AKHIR EDITING .....	80
4.4.6 PEMBUATAN MASTER DAN COPIES .....	80

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	81
5.1 KESIMPULAN .....	81
5.2 SARAN .....	82
DAFTAR PUSTAKA	



## DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 STORYBOARD .....	64
----------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 SOLID DRAWING .....	18
GAMBAR 2.2 TIMING AND SPACING .....	19
GAMBAR 2.3 SQUASH & STRETCH .....	19
GAMBAR 2.4 ANTICIPATION .....	20
GAMBAR 2.5 SLOW IN .....	20
GAMBAR 2.6 ARCS .....	21
GAMBAR 2.7 SECONDARY ACTION .....	21
GAMBAR 2.8 FOLLOW THROUGH AND OVERLAPPING ACTION .....	22
GAMBAR 2.9 STRAIGHT AHEAD ACTION .....	22
GAMBAR 2.10 POSE TO POSE .....	23
GAMBAR 2.11 STAGING .....	23
GAMBAR 2.12 APPEAL .....	24
GAMBAR 2.13 EXAGGERATION .....	24
GAMBAR 2.14 CONTOH DIAGRAM SCENE .....	28
GAMBAR 2.15 ADOBE FLASH CS3 .....	33
GAMBAR 2.16 ADOBE AUDITION .....	33
GAMBAR 2.17 ADOBE PREMIER PRO CS3 .....	36
GAMBAR 2.18 COREL DRAW X6 .....	36
GAMBAR 3.1 PAPER .....	38
GAMBAR 3.2 PENSIL MEKANIK .....	38
GAMBAR 3.3 ERASER .....	39
GAMBAR 3.4 SCANNER .....	39
GAMBAR 3.5 KOMPUTER .....	39
GAMBAR 3.6 DIAGRAM SCENE “MUSEUM” .....	44
GAMBAR 3.7 KARAKTER GAMBUS .....	52
GAMBAR 3.8 KARAKTER GONG .....	53
GAMBAR 3.9 KARAKTER SAMPE .....	53
GAMBAR 3.10 KARAKTER SASANDO .....	54
GAMBAR 3.11 KARAKTER TIFA .....	54



GAMBAR 4.1 CONTOH PENERAPAN TEKNIK CUT-OUT .....	66
GAMBAR 4.2 KARAKTER .....	67
GAMBAR 4.3 PEMOTONGAN KARAKTER .....	68
GAMBAR 4.4 BACKGROUND DALAM MUSEUM .....	69
GAMBAR 4.5 BACKGROUND DEPAN MUSEUM .....	69
GAMBAR 4.6 PEWARNAAN KARAKTER .....	70
GAMBAR 4.7 PENGATURAN DOCUMENT PROPERTIES .....	72
GAMBAR 4.8 CONTOH PENGGABUNGAN KARAKTER DAN BACKGROUND .....	73
GAMBAR 4.9 CONTOH KEY MOTION .....	73
GAMBAR 4.10 CONTOH INBETWEEN .....	74
GAMBAR 4.11 PROSES SAVE FILE .....	75
GAMBAR 4.12 PROSES PENGGABUNGAN HASIL REKAMAN DAN BACKSOUND .....	76
GAMBAR 4.13 PEMBUATAN LEMBAR KERJA PADA ADOBE PREMIER PRO .....	77
GAMBAR 4.14 PROSES PENGGABUNGAN SOUND DAN VIDEO .....	77
GAMBAR 4.15 PROSES EXPORT FILE DI ADOBE FLASH PRO CS3 .....	78
GAMBAR 4.16 PROSES EXPORT FILE DI ADOBE PREMIERE PRO CS3...	79

## INTISARI

Fungsi Museum dewasa ini adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan melayani masyarakat dan pengembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan, tujuan studi, Pendidikan dan kesenangan, barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya. Museum merupakan suatu badan yang mempunyai tugas dan kegiatan untuk memamerkan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi Kebudayaan dan Ilmu pengetahuan.

Kemajuan teknologi dari tahun ke tahun yang semakin canggih mendukung film animasi atau sekarang terkenal dengan namanya film kartun menjadi berkembang sangat pesat, baik 2D ataupun 3D dan sudah menjadi bagian dari hiburan yang dinikmati oleh masyarakat. Bahkan, sekarang ini film kartun sudah menjadi prospek bisnis yang menjanjikan. Oleh sebab itu, hal tersebut mendorong saya untuk membuat animasi film kartun 2D yang bertemakan museum.

Dalam pembuatan film kartun ini sendiri saya menggunakan teknik cut-out. Agar sebuah film animasi yang dihasilkan itu terlihat baik dan menarik serta memiliki nilai lebih, diperlukan ide kreatif dan tahap-tahap produksi dalam standar pembuatan animasi kartun. Diantaranya adalah dengan merencanakan dan menerapkan warna untuk berbaur dalam film kartun. Banyak perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat proses mewarnai gambar, seperti Adobe Flash CS3 dan Corel Draw X6.

**Kata kunci :** museum, teknologi, film kartun 2D, cut-out

## **ABSTRACT**

*Functions Museum today is an institution that is fixed, non-profit serving the community and its development, open to the public, which acquires, caring, connecting and showing off, the purpose of study, education and enjoyment, evidentiary items humans and the environment. Museum is an agency that has the task and activities to showcase and publish the results of research and knowledge about the objects is important for Culture and Science.*

*Advances in technology over the years to support the increasingly sophisticated animated movies or now famous names cartoons to grow very rapidly, either 2D or 3D and has become part of the entertainment which is enjoyed by the community. In fact, today's cartoons have become a promising business prospects. Therefore, it encourages me to make animated 2D cartoon-themed museum.*

*In this cartoon film making my own using cut-out techniques. In order for an animated film that generated it looks good and attractive as well as having more value, needed a creative idea and the stages of production in the standards making animated cartoons. Among them is to plan and apply color to blend in cartoons. A lot of software that can be used to make the coloring process images, such as Adobe Flash CS3 and Corel Draw X6.*

**Keywords:** *museum, technology, 2D cartoons, cut-out*