

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI  
”INDAHNYA GOTONG ROYONG”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Yuli Nurdiyanto**

**09.12.4129**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI  
”INDAHNYA GOTONG ROYONG”**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Yuli Nurdiyanto**

**09.12.4129**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI "INDAHNYA GOTONG ROYONG"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yuli Nurdiyanto**

**09.12.4129**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Maret 2012

Dosen Pembimbing,



**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302105**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI

#### "INDAHNYA GOTONG ROYONG"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yuli Nurdiyanto**

**09.12.4129**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Juli 2012

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.**  
**NIK. 190302107**

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

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Juli 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa , skripsi yang berjudul **PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI "INDAHNYA GOTONG ROYONG"** ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademisi 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.

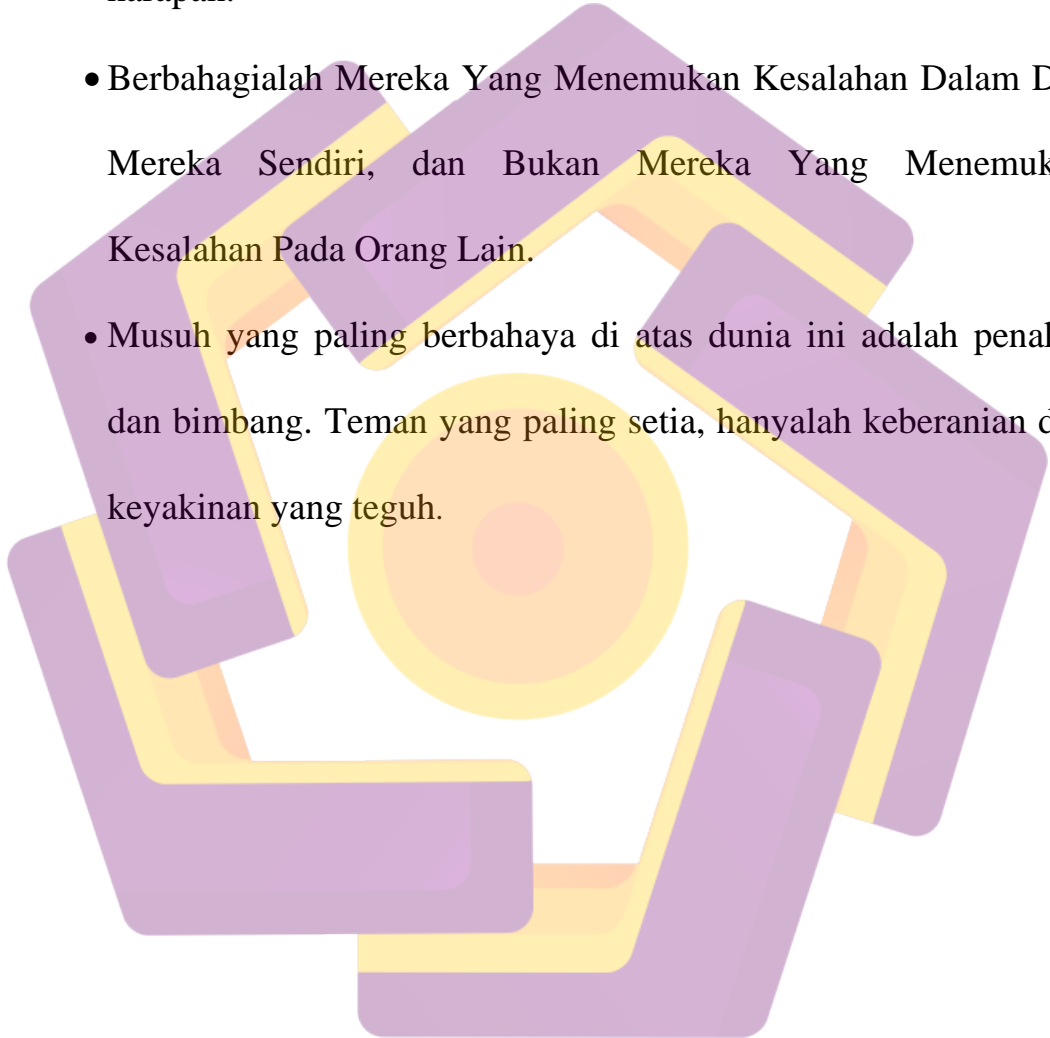
Yogyakarta , 22 Mei 2012

Yuli Nurdiyanto

09.12.4129

## MOTTO

- Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.
- Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.
- Berbahagialah Mereka Yang Menemukan Kesalahan Dalam Diri Mereka Sendiri, dan Bukan Mereka Yang Menemukan Kesalahan Pada Orang Lain.
- Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh.



## PERSEMBAHAN

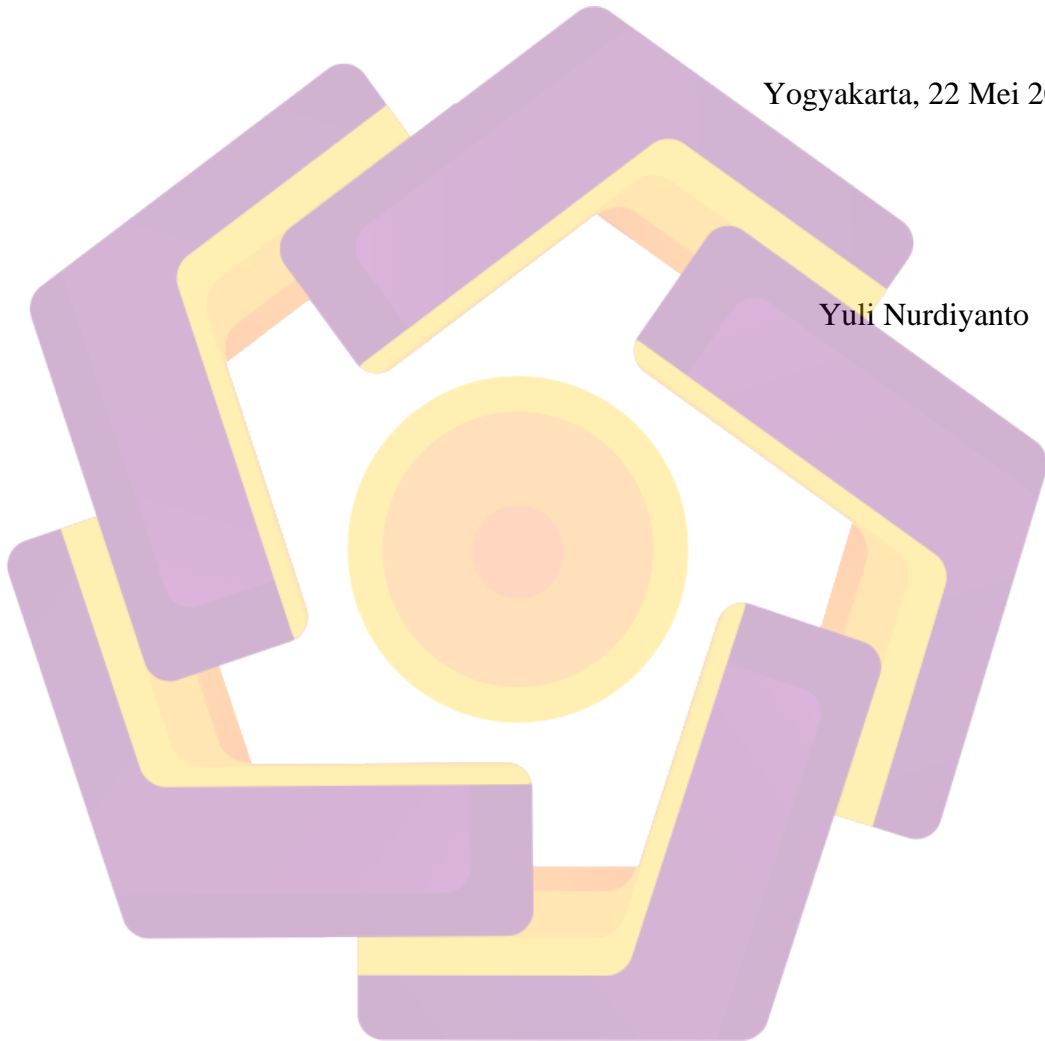
Ucapan syukur dari hati saya yang terdalam ,saya sampaikan kepada Allah SWT atas segala karunia yang telah diberikan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI "INDAHNYA GOTONG ROYONG". Tidak lepas bantuan dari berbagai pihak, saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT , Pemilik ilmu yang ada dialam semesta ini, Skripsi merupakan wujud dari sedikit ilmu yang berasal dari Allah SWT .sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.
2. Kepada kedua Orang tua tercinta Mardiyanto dan Sri Sunarti , yang selalu memberi semangat dan motifasi kepada saya sebagai anak pertama dari dua bersodara. Semoga dari hasil yang saya capai sekarang ini dapat membuat senang dan membanggakan kedua orang tua.
3. Sandi dan Icha , yang memberi semangat dan dukungan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada Mbah putri Sukadiah , Bude Tutik, Bude Budi, keluarga Bude Mardiah , Keluarga Mardiman, Bulek Yati, Bulek Rini, dan Om Puji, Mbak Rani , Mbak Lia , Rizal , Zeptifa wardhani skripsi ini merupakan satu tanda terima kasih atas dukungannya.
5. Kepada semua teman-teman di STMIK Amikom SI SI 09 , semoga skripsi ini menjadi semangat dan motifasi kepada teman-teman yang lain ,dan terimakasih atas dukunganya kepada teman-teman kelas 09.

6. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung , saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat kedepanya.

Yogyakarta, 22 Mei 2012

Yuli Nurdiyanto





## KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum warrahmatullahiwabaraKatuh.

Alhamdulillah, Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul PERANCANGAN FILM KARTUN 2 DIMENSI "INDAHNYA GOTONG ROYONG".

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT.
2. Prof. Dr M. Suyanto, M.M. ,Selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Drs Bambang Sudaryatno, MM , Selaku Ketua Jurusan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
4. Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng , selaku dosen pembimbing penulis yang telah mengarahkan dalam penulisan skripsi .
5. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam pembuatan tugas.

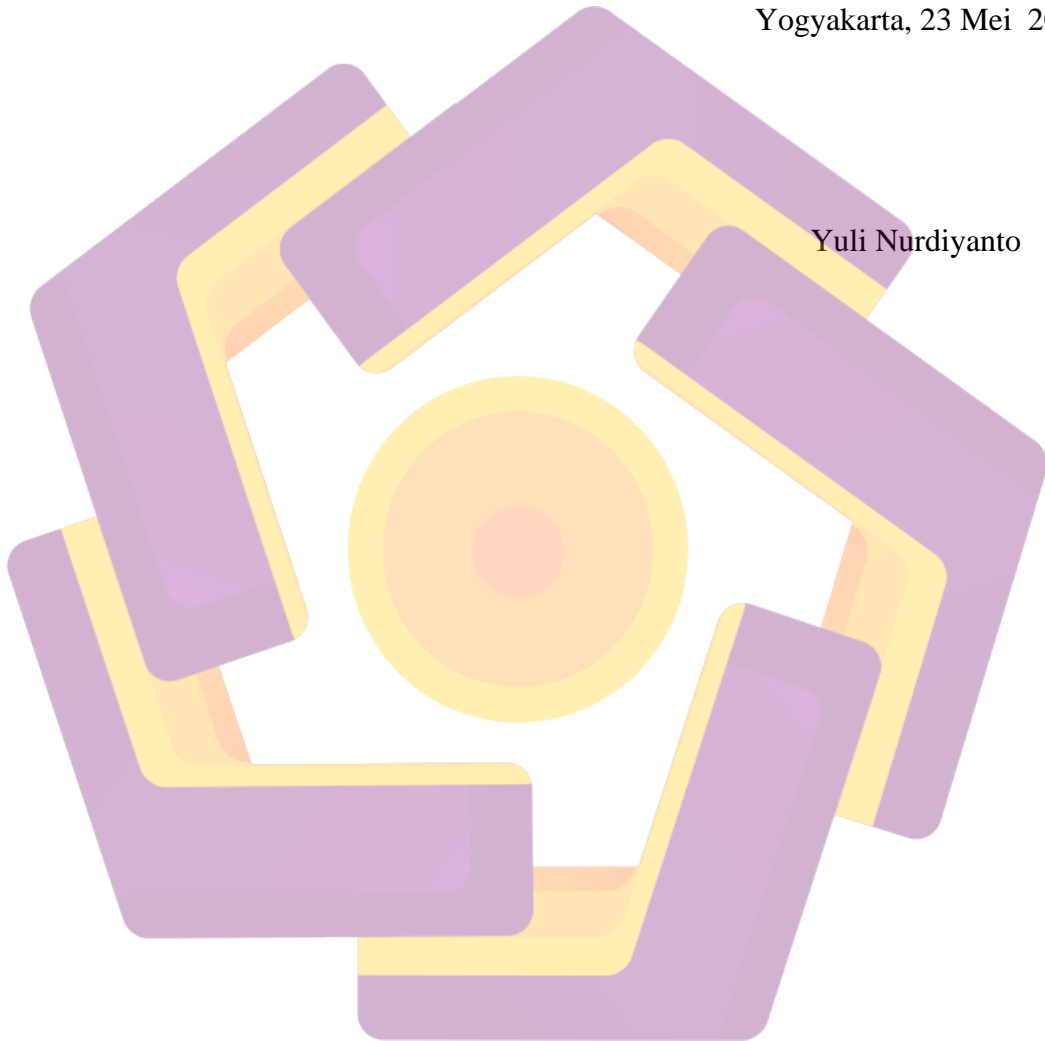
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Saran dan kritik akan penulis terima demi perbaikan skripsi ini .akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat .

Terima kasih.

Wassalamu'alaikumwarrahmatullah hiwabarahatuh.

Yogyakarta, 23 Mei 2012

Yuli Nurdiyanto



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
MOTO .....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvi
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
1.8 Jadwal Kegiatan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Konsep Dasar Animasi .....	9
2.2.1 Pengertian Animasi .....	9
2.2.2 Sejarah Animasi .....	10
2.2.3 Perkembangan Animasi Dunia .....	11

2.2.4	Perkembangan Animasi di Indonesia .....	12
2.2.5	Macam-macam Animasi .....	13
2.2.5.1	Animasi Sell (Cell Animation) .....	13
2.2.5.2	Animasi Frame (Frame Animation) .....	13
2.2.5.3	Animasi Sprite (Sprite Animation) .....	13
2.2.5.4	Animasi Lintasan (Path Animation).....	13
2.2.5.5	Animasi Spline.....	14
2.2.5.6	Animasi Vektor (Vector Animation ) .....	14
2.2.5.7	Animasi Karakter (Character Animation).....	14
2.2.5.8	Computational Animation.....	14
2.2.5.9	Animasi Potongan ( <i>Cut-out Animation</i> ) .....	15
2.2.6	Prinsip dalam Animasi .....	15
2.2.6.1	Squash and Streth.....	15
2.2.6.2	Anticipation.....	15
2.2.6.3	Timing .....	15
2.2.6.4	Slow in and Slow out .....	16
2.2.6.5	Arcs .....	16
2.2.6.6	Follow Through and Overlapping Action.....	16
2.2.6.7	Secondary Action.....	17
2.2.6.8	Exaggeration .....	17
2.2.6.9	Staging .....	17
2.2.6.10	Straight Ahead Action and Pose to Pose .....	17
2.2.6.11	Appeal .....	17
2.2.7	Kebutuhan Dasar Film Kartun .....	18
2.2.7.1	Darwing Table.....	18
2.2.7.2	Decent Chair .....	18
2.2.7.3	Desk Ligthing.....	18
2.2.7.4	Paper/Kertas .....	18
2.2.7.5	Pensil.....	19
2.2.7.6	Eraser (penghapus pensil) .....	19
2.2.7.7	Scaner .....	19

2.2.7.8	Komputer.....	19
2.3	Perwarnaan.....	19
2.3.1	Dasar Teori Warna .....	19
2.3.2	Warna RGB dan CMYK.....	20
2.3.3	Teknik Pewarnaan.....	20
2.4	Sistem Pertelevisian Dunia .....	21
2.4.1	Sistem NTSC.....	21
2.4.4	Sistem PAL dan SECAM.....	22
2.4.4	Sistem HDTV.....	22
2.5	Perangkat Lunak dalam Pembuatan Film Kartun .....	22
2.5.1	Adobe Flash Professional CS4.....	22
2.5.2	Adobe Premiere Pro CS3 .....	23
2.5.3	Adobe Soundbooth CS3.....	24
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>		
3.1	Tahapan Analisis.....	26
3.1.1	Target Sasaran.....	27
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	27
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	27
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....	28
3.2.3	Biyaya Produksi .....	28
3.3	Merancang Cerita dan Skenario Film .....	28
3.3.1	Ide .....	28
3.3.2	Tema.....	29
3.3.3	Logline .....	29
3.3.4	Sinopsis .....	29
3.3.5	Diagram Scene .....	31
3.3.6	Character Development .....	32
3.3.6.1	Karakter Utama .....	32
3.3.6.2	Karakter Pendukung.....	33
3.3.7	Storyboard.....	36

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1	Proses Produksi .....	44
4.1.1	Drawing.....	44
4.1.1.1	Key Animation .....	44
4.1.2	Scnning .....	45
4.1.3	Penggambaran Dengan Adobe Flash CS4. ....	47
4.1.3.1	Penggambaran Karakter .....	47
4.1.3.2	Pembuatan Background .....	49
4.1.3.3	Pewarnaan .....	50
4.1.3.4	Timesheeting .....	51
4.1.3.5	Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe Flash CS4.....	51
4.1.3.6	Penganimasian .....	52
4.1.3.7	Rendering Adobe Flash CS4.....	54
4.2	Pasca Produksi .....	55
4.2.1	Dubbing Dengan Adobe Soundbooth CS3 .....	55
4.2.1.1	Merekam suara .....	56
4.2.1.2	Menghilangkan Noise .....	57
4.2.1.3	Manyimpan Rekaman .....	58
4.2.2	Editing Dengan Adobe Premiere Pro CS 3 .....	58
4.2.2.1	Import Video dan Suara. ....	59
4.2.2.2	Menyusun Video dan Suara. ....	59
4.2.2.3	Rendering Adobe Premiere Pro CS 3.....	60
4.3	Pengujian Film .....	61
4.3.1	Hasil Kuisisioner .....	62

## BAB V KESIMPULAN

5.1	Kesimpulan .....	64
5.2	Saran.....	65

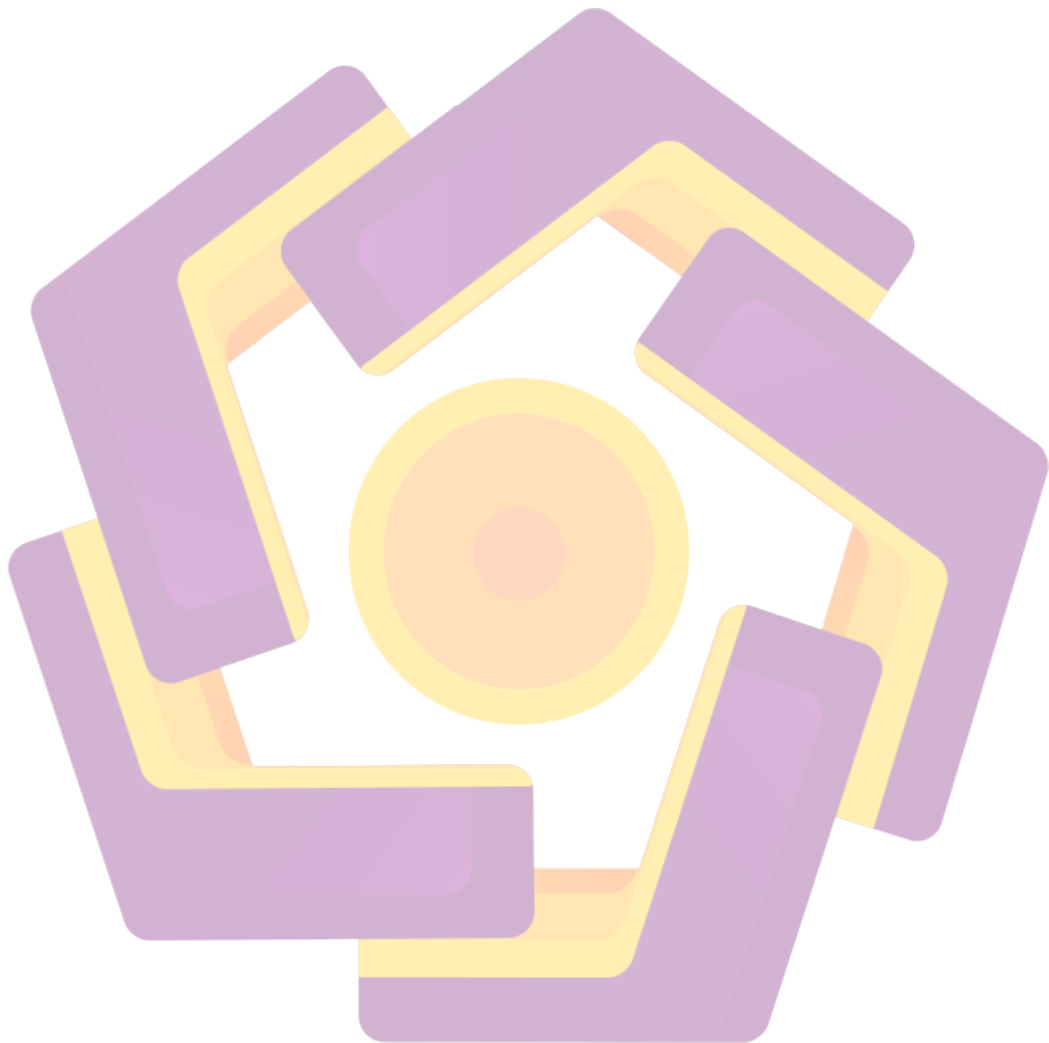
## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Flash Professional CS4 .....	23
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Premiere Pro CS3 .....	24
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Soundbooth CS3.....	25
Gambar 3.1 Icha.....	32
Gambar 3.2 Pak Eko (ayah Icha) .....	33
Gambar 3.3 Pak Guru.....	34
Gambar 3.4 Sandi.....	34
Gambar 3.5 Nenek Nisa (Nenek Sandi).....	35
Gambar 4.1 Proses Drawing .....	44
Gambar 4.2 Gambar Key .....	45
Gambar 4.3 Tampilan HP Deskjet 1050 J410 series Scan.....	46
Gambar 4.4 Proses Scaning .....	46
Gambar 4.5 Layer.....	47
Gambar 4.6 Menggambar dengan Line Tool .....	48
Gambar 4.7 Gambar Background .....	49
Gambar 4.8 Pewarnaan .....	50
Gambar 4.9 Timesheeting .....	51
Gambar 4.10 Foreground dan Background.....	52
Gambar 4.11 Layer Tangan.....	53
Gambar 4.12 Membuat Bone .....	53
Gambar 4.13 Menggerakkan Tangan dengan Bone Tool .....	54
Gambar 4.14 Rendering Adobe Flash CS4.....	55
Gambar 4.15 Merekam suara .....	56
Gambar 4.16 Menu Tasks .....	57
Gambar 4.17 Mengurangi Noise .....	57
Gambar 4.18 Adobe Premier Pro .....	58
Gambar 4.19 Import File.....	59
Gambar 4.20 Menyusun Video dan Suara .....	60
Gambar 4.21 Export Movie Settings.....	61

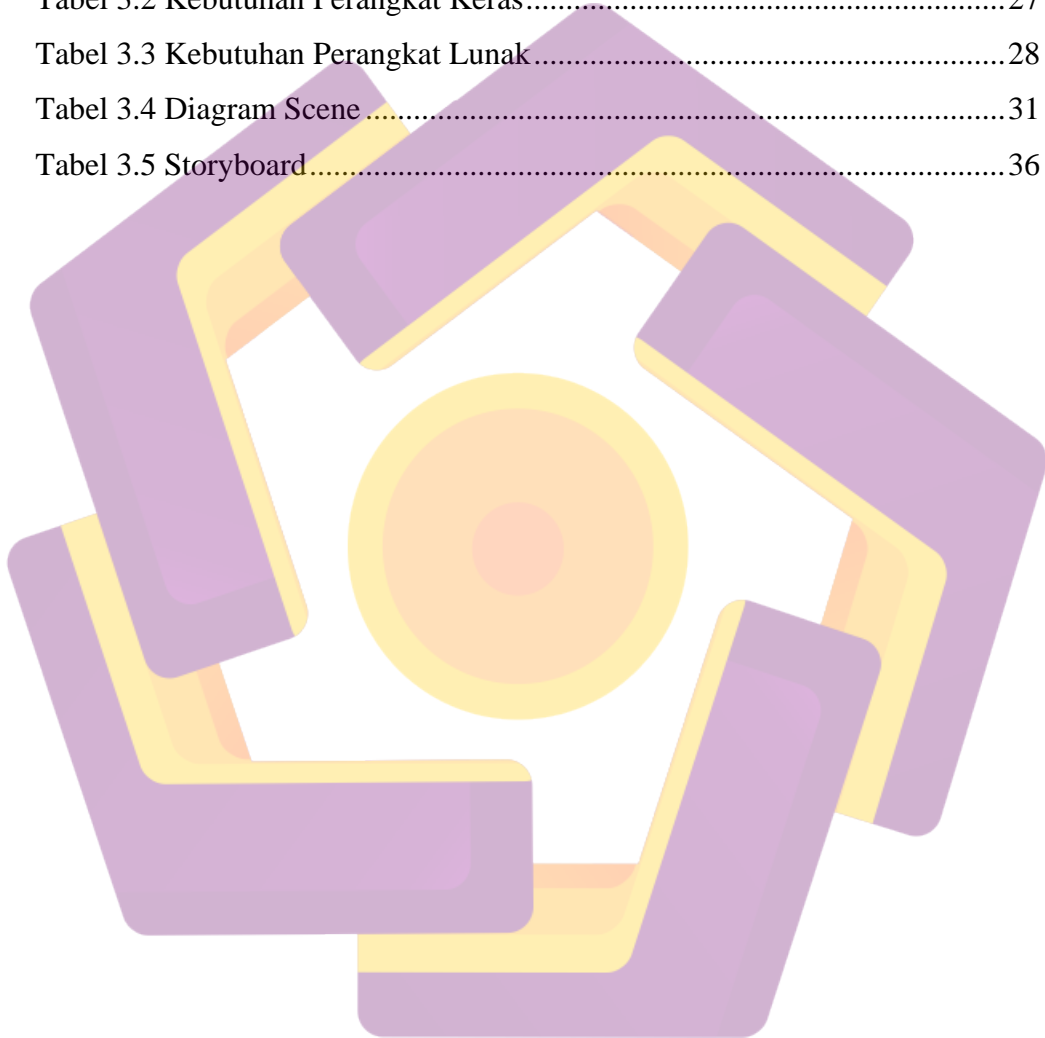
Gambar 4.22 Rendering Adobe Premiere Pro CS 3.....61





## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan .....	7
Tabel 2.1 Perbandingan .....	7
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	26
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	27
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	28
Tabel 3.4 Diagram Scene .....	31
Tabel 3.5 Storyboard.....	36



## INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini membuat perkembangan film kartun semakin pesat, terbukti dengan banyak munculnya film kartun yang memenuhi acara di televisi. Banyaknya film bertema dewasa dan sinetron yang sedang marak tanpa disadari memberi nilai negatif untuk para penonton bahkan anak-anak, karena tayangan seperti itu banyak mempertontonkan kekerasan, sadisme, kebencian yang dapat ditiru oleh penontonnya terutama anak-anak. Kesadaran akan pentingnya memberikan tontonan yang layak kepada masyarakat terutama anak-anak.

Teknik pengumpulan data dengan metode Kepustakaan menggunakan buku – buku dari perpustakaan sebagai bahan referensi, Metode wawancara untuk menggali informasi pada pihak yang lebih ahli, metode Studi Literatur dengan fasilitas internet mengunjungi situs-situs yang berhubungan Animasi 2 dimensi. Metode observasi pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung dengan mengamati perkembangan film kartun terutama 2 dimensi ditelevisi dan menggunakan tehnik animasi cut animation dalam pembuatan film kartun “Indahnya Rotong Royong”.

Dari hasil perancangan film kartun “Indahnya Gotong Royong” didapat nilai baik dari segi cerita, desain karakter, warna, suara, penyampaian pesan gotong royong ,film kartun “Indahnya Gotong Royong” ditayangkan melalui media televisi sebagai media sosialisasi, dan untuk gerakan animasi film kartun “Indahnya Gotong Royong” masih kurang.

**Kata Kunci:** Film Kartun , 2 Dimensi.

## **ABSTRACT**

*The development of today's technology makes the development of the cartoon is rapidly increasing, as evidenced by the emergence of many cartoons that show on television. The number of adult-themed movies and soap operas emerging unwittingly gave a negative value for the audience and even the children, because many such impressions showing violence, sadism, hatred that can be emulated by especially children. Awareness of the importance of providing a decent spectacle to the people especially children.*

*Data collection techniques to the literature method using the book - a book from the library as a reference, the interview method to collect information on the more expert, Literature methods with internet facility visiting sites related to two-dimensional animations. Observation methods of data collection by direct observation by observing the development of mainly two-dimensional cartoons on television and using the technique of cut animation cartoon animation in the film " beauty mutual assistance".*

*From the design of the cartoon " beauty mutual assistance" to score well in terms of story, character design, color, sound, delivering a message of mutual aid, cartoon movie "beauty mutual assistance" was presented on television as a medium of socialization, and for the motion animated movies cartoon "beauty mutual assistance" is still lacking.*

**Keywords:** *Film Cartoons, 2 Dimensions.*