

PEMBUATAN FILM KARTUN 2D

“KASIH IBU UNTUK FATAN”

SKRIPSI



disusun oleh

Malsen Jeri Corpinus

09.11.3000

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

PEMBUATAN FILM KARTUN 2D

“KASIH IBU UNTUK FATAN”

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Malsen Jeri Corpinus

09.11.3000

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM KARTUN 2D

“KASIH IBU UNTUK FATAN”

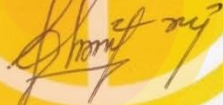
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Malsen Jeri Corpinus

09.11.3000

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM KARTUN 2D

“KASIH IBU UNTUK FATAN”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Malsen Jeri Corpinus

09.11.3000

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 03 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Sudarmawan, MT
NIK. 190302035



Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 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.

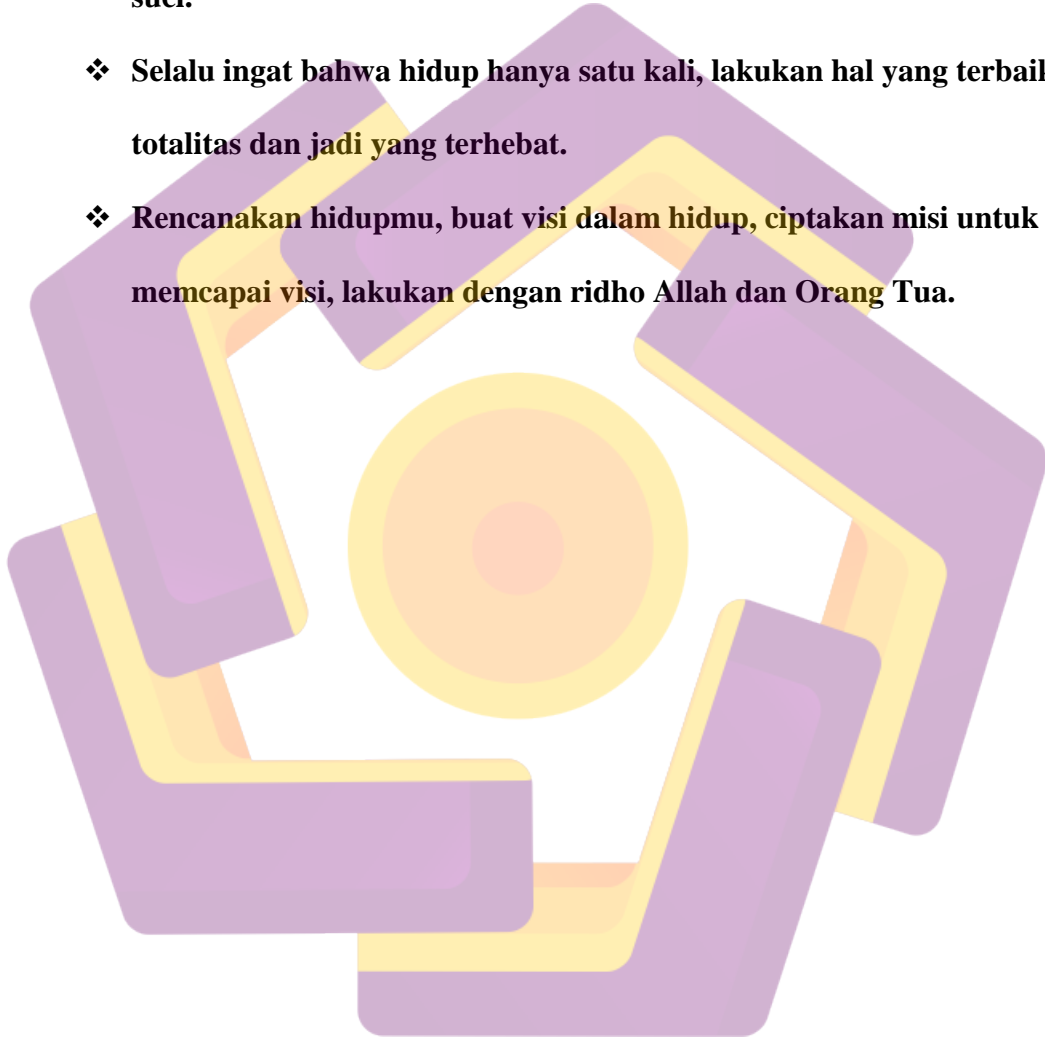
Yogyakarta, 03 Juni 2013

Malsen Jeri Corpinus

09.11.3000

HALAMAN MOTTO

- ❖ **Seburuk-buruknya masa lalu, sesungguhnya masa depan kita masih suci.**
- ❖ **Selalu ingat bahwa hidup hanya satu kali, lakukan hal yang terbaik, totalitas dan jadi yang terhebat.**
- ❖ **Rencanakan hidupmu, buat visi dalam hidup, ciptakan misi untuk mencapai visi, lakukan dengan ridho Allah dan Orang Tua.**

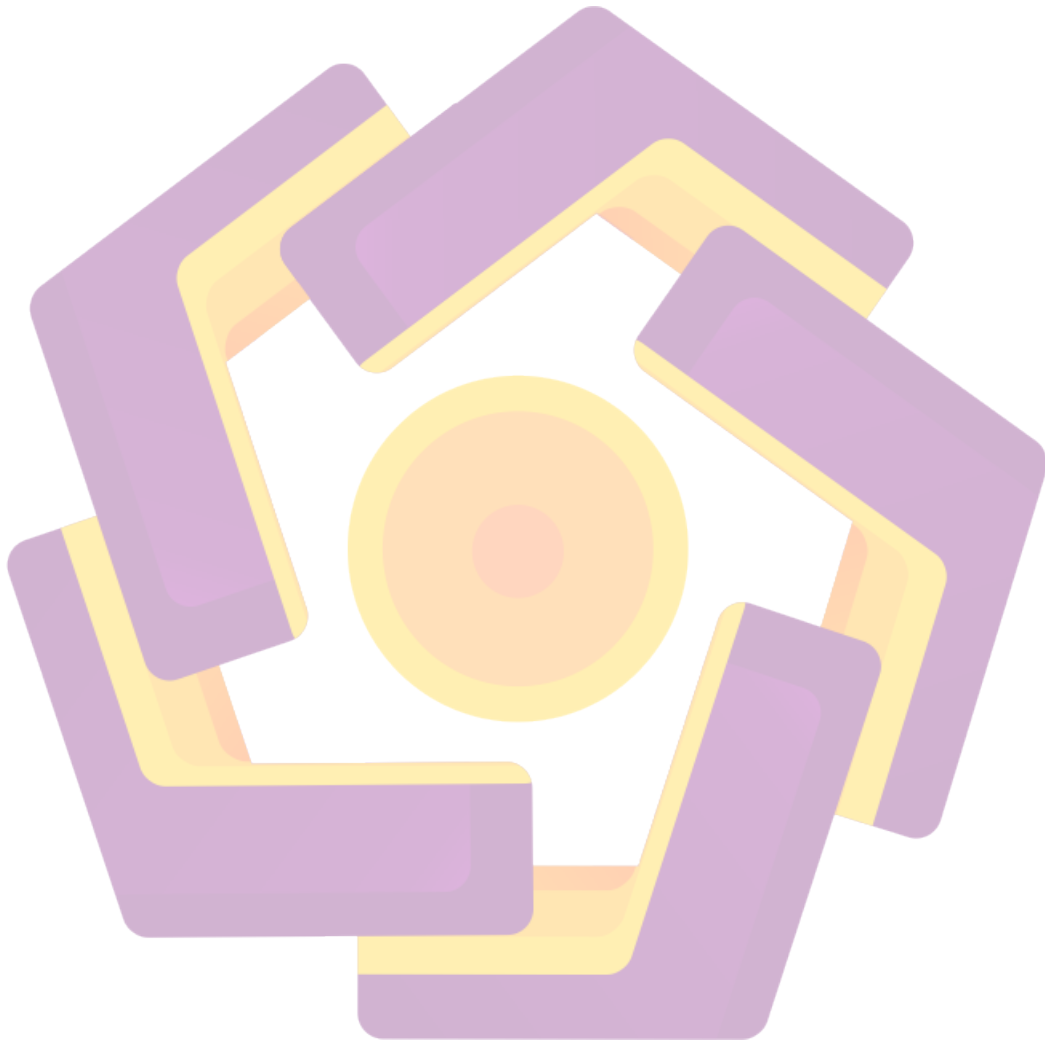


PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini kupersembahkan untuk :

- ✓ Allah SWT, yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ✓ Kedua orang tuaku tersayang, yang selalu memberikan kasih sayangnya tanpa henti, memberikan doa, motivasi, semangat dan telah membesarkan dan mendidiku sampai saat ini.
- ✓ Seluruh keluarga besar baik kakak, keponakan, serta keluarga dari Bapak maupun Ibu yang senantiasa memberikan motivasi, nasehat dan doa untuk penulis.
- ✓ Resti Novriana, dr. yang selama ini menemaniku dalam suka duka, dan selalu memberikan semangat, motivasi dan dorongan untuk segera menyelesaikan segala sesuatunya dengan baik.
- ✓ Seluruh teman kelas 09-S1TI-06 yang senantiasa memberikan ruang bagi penulis saat senang maupun susah, selalu memberikan motivasi dan selalu memberikan hal maupun suasana yang berbeda setiap saat.
- ✓ Terimakasih juga kepada teman-teman yang saya temui sejak kecil, anak-anak Lubuk Tapi (LBTSC), yang selalu mengingatkan, member semangat dan doa.

- ✓ Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu demi terselesainya skripsi ini. Terima kasih untuk semua bantuannya.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya kepada penulis sehingga menyelesaikan skripsi dengan judul PEMBUATAN FILM KARTUN 2D “KASIH IBU UNTUK FATAN”, ini sesuai dengan yang direncanakan.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan pendidikan sarjana program studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis memberikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer ”AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom. selaku Dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi.
3. Dan semua yang telah berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya laporan skripsi.

Yogyakarta, 03 Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|----------------------------------|---------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| INTISARI..... | xix |
| <i>ABSTRACT</i> | xx |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan | 4 |
| 1.5 Metode Penelitian..... | 4 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 5 |

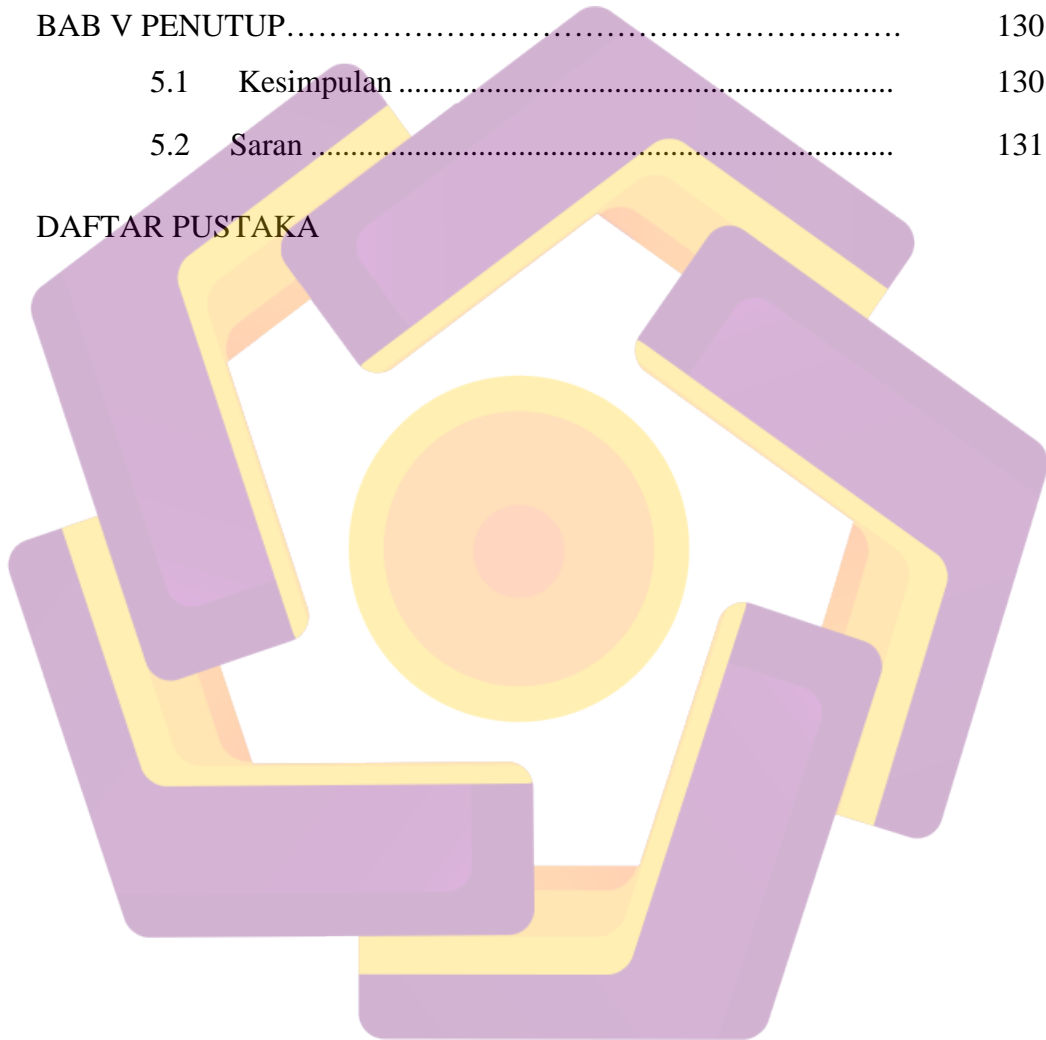
| | |
|---|----|
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 7 |
| 2.1 Pengertian Animasi | 7 |
| 2.2 Sejarah Animasi | 7 |
| 2.3 Jenis Jenis Animasi | 8 |
| 2.3.1 Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>)..... | 9 |
| 2.3.2 Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)..... | 9 |
| 2.3.3 Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>)..... | 10 |
| 2.3.4 Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>) | 11 |
| 2.3.5 Animasi Spile (<i>Spline Anmation</i>)..... | 11 |
| 2.3.6 Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>)..... | 12 |
| 2.3.7 Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>) | 13 |
| 2.3.8 <i>Computational Animation</i> | 13 |
| 2.3.9 <i>Morphing</i> | 14 |
| 2.4 Prinsip Animasi | 14 |
| 2.4.1 <i>Squash and Stretch</i> | 15 |
| 2.4.2 Antisipasi (<i>Anticipation</i>)..... | 15 |
| 2.4.3 Penempatan Pada Bidang Gambar (<i>Staging</i>)..... | 16 |
| 2.4.4 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> | 16 |
| 2.4.5 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> | 17 |
| 2.4.6 <i>Slow In and Slow Out</i> | 17 |
| 2.4.7 Gerakan Melengkung (<i>Arcs</i>)..... | 18 |
| 2.4.8 Gerakan Sekunder (<i>Secondary Action</i>)..... | 18 |
| 2.4.9 Pengaturan Waktu (<i>Timing</i>)..... | 18 |
| 2.4.10 Dramatisasi Gerakan (<i>Exaggeration</i>) | 19 |
| 2.4.11 <i>Solid Drawing</i> | 19 |
| 2.4.12 Daya Tarik Karakter (<i>Appeal</i>) | 20 |
| 2.5 Kebutuhan Dasar Peralatan Animasi..... | 20 |
| 2.5.1 Meja Gambar (<i>Drawing Table/Lightboxes</i>)..... | 21 |
| 2.5.2 Kursi (<i>Decent Chair</i>) | 21 |

| | | |
|--------|--|----|
| 2.5.3 | <i>Desk Lighting</i> | 22 |
| 2.5.4 | Cermin (<i>Mirror</i>)..... | 22 |
| 2.5.5 | Kertas (<i>Paper</i>)..... | 23 |
| 2.5.6 | Pensil..... | 23 |
| 2.5.7 | Penghapus Pensil (<i>Eraser</i>) | 23 |
| 2.5.8 | Pelubang Kertas (<i>Punch / Peghole</i>) | 23 |
| 2.5.9 | <i>Pegbar</i> | 24 |
| 2.5.10 | <i>Scanner</i> | 24 |
| 2.5.11 | Komputer | 25 |
| 2.5.12 | Kamera (<i>Rostrum camera</i>)..... | 26 |
| 2.6 | Kebutuhan Sumberdaya Manusia..... | 26 |
| 2.6.1 | Produser | 27 |
| 2.6.2 | Sutradara | 27 |
| 2.6.3 | <i>Scriptwriter / Screenwriter</i> | 27 |
| 2.6.4 | <i>Storyboard Artist</i> | 28 |
| 2.6.5 | <i>Drawing Artist</i> | 28 |
| 2.6.6 | <i>Coloring Artist</i> | 28 |
| 2.6.7 | <i>Background Artist</i> | 28 |
| 2.6.8 | <i>Checker Dan Scannerman</i> | 29 |
| 2.6.9 | Editor..... | 29 |
| 2.6.10 | <i>Sound Editor</i> | 29 |
| 2.6.11 | <i>Talent</i> | 29 |
| 2.7 | Film Animasi Berdasarkan Masa Putarnya | 30 |
| 2.8 | Naskah..... | 31 |
| 2.8.1 | Judul (<i>Title Page</i>)..... | 32 |
| 2.8.2 | <i>Scene Heading</i> | 32 |
| 2.8.3 | <i>Action</i> | 32 |
| 2.8.4 | Dialog (<i>Dialogue</i> | 33 |

| | | |
|---|---|-----------|
| 2.8.5 | Parenthetical..... | 33 |
| 2.8.6 | Transisi (<i>Transition</i>) | 33 |
| 2.9 | Storyboard | 34 |
| 2.10 | Gambar Bitmap dan Vektor | 35 |
| 2.10.1 | Gambar Bitmap (<i>Vektor Images</i>) | 36 |
| 2.10.2 | Gambar Vektor..... | 36 |
| 2.11 | Istilah Istilah Dalam Film..... | 37 |
| 2.12 | Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan | 39 |
| 2.12.1 | Adobe Flash CS4 | 40 |
| 2.12.2 | Sony Vegas Pro 10..... | 41 |
| 2.12.3 | Adobe Photoshop CS4 | 41 |
| 2.12.4 | Adobe Soundbooth CS4..... | 42 |
| 2.12.5 | Celtx | 43 |
| 2.13 | Pembuatan Film Kartun 2D “Kasih Ibu Untuk Fatan” | 44 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM..... | | 45 |
| 3.1 | Analisis Kebutuhan Sistem..... | 45 |
| 3.1.1 | Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)..... | 45 |
| 3.1.2 | Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) | 46 |
| 3.1.3 | Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainrawe</i>)..... | 47 |
| 3.2 | Perancangan Film Kartun..... | 50 |
| 3.2.1 | Ide Cerita..... | 50 |
| 3.2.2 | Tema | 51 |
| 3.2.3 | Logline | 51 |
| 3.2.4 | Sinopsis | 52 |
| 3.2.5 | Diagram Scene | 54 |
| 3.2.6 | Character Development | 57 |
| 3.2.7 | Naskah (<i>Script / Screenplay</i>) | 63 |

| | | |
|--|--|-----------|
| 3.2.8 | Observasi..... | 72 |
| 3.2.9 | Analisis Teknik <i>Character Pose</i> Animasi Sejenis.. | 75 |
| 3.2.9.1 | Kelebihan | 76 |
| 3.2.9.1 | Kekurangan | 76 |
| 3.2.10 | <i>Storyboard</i> | 77 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | | 90 |
| 4.1 | Produksi..... | 90 |
| 4.1.1 | Skema Kerja Pembuatan Film Kartun | 90 |
| 4.1.2 | <i>Tracing</i> | 91 |
| 4.1.3 | <i>Coloring</i> | 93 |
| 4.1.4 | Pembuatan Karakter..... | 94 |
| 4.1.5 | Pembuatan <i>Key Animation</i> | 96 |
| 4.1.6 | In Between Animation | 97 |
| 4.1.7 | Implementasi <i>Time Setting</i> Pada <i>Time Line</i> | 99 |
| 4.1.8 | Implementasi <i>Movie Clip</i> | 100 |
| 4.1.9 | Penggunaan Bone Tool, Create Shape Tween, Create Classic Tween..... | 101 |
| 4.1.9.1 | Implementasi Bone Tool..... | 101 |
| 4.1.9.2 | Implementasi Create Shape Tween | 103 |
| 4.1.9.3 | Implementasi Create Classic Tween | 103 |
| 4.1.10 | Penggabungan Animasi Pada Adobe Flash CS4.... | 104 |
| 4.2 | Pasca Produksi..... | 107 |
| 4.2.1 | Dubbing..... | 107 |
| 4.2.1.1 | Rekam Suara | 108 |
| 4.2.1.2 | Mengurangi Noise | 110 |
| 4.2.2 | Membuat Visual Efek Trailer | 112 |
| 4.2.3 | Finishing | 115 |
| 4.2.3.1 | Compositing..... | 115 |
| 4.2.3.2 | Rendering..... | 120 |

| | |
|--|-----|
| 4.2.3.3 Konversi ke CD..... | 123 |
| 4.2.3.4 <i>Cover Design Dan Packaging</i> | 123 |
| 4.3 Evaluasi Film Terhadap Penonton | 124 |
| 4.3.1 Evaluasi Film Berdasarkan Hasil Kuisisioner Evaluasi | 124 |
| BAB V PENUTUP | 130 |
| 5.1 Kesimpulan | 130 |
| 5.2 Saran | 131 |
| DAFTAR PUSTAKA | |



DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|-----------|---|
| Tabel 2.1 | Contoh Format <i>Storyboard</i> 35 |
| Tabel 3.1 | Rincian Biaya <i>Brainware</i> /1 Bulan..... 47 |
| Tabel 3.2 | <i>Time Schedule</i> 50 |
| Tabel 3.3 | <i>Storyboard</i> 78 |
| Tabel 4.1 | Jawaban Kuisisioner Evaluasi No.1..... 124 |
| Tabel 4.2 | Jawaban Kuisisioner Evaluasi No.2..... 125 |
| Tabel 4.3 | Jawaban Kuisisioner Evaluasi No.3..... 126 |
| Tabel 4.4 | Jawaban Kuisisioner Evaluasi No.4..... 127 |
| Tabel 4.5 | Jawaban Kuisisioner Evaluasi No.5..... 128 |
| Tabel 4.6 | Jawaban Kuisisioner Evaluasi No.6..... 129 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 2.1 <i>Anticipation</i> | 15 |
| Gambar 2.2 Contoh orang berlari..... | 17 |
| Gambar 2.3 Contoh <i>Exageration</i> | 19 |
| Gambar 2.4 Contoh <i>Solid Drawing</i> | 20 |
| Gambar 2.5 <i>Lightbox</i> | 21 |
| Gambar 2.6 <i>Descent Chair</i> | 21 |
| Gambar 2.7 <i>Desk Lighting</i> | 22 |
| Gambar 2.8 Cermin | 22 |
| Gambar 2.9 Pensil, Penghapus, dan Penggaris | 23 |
| Gambar 2.10 Pelubang Kertas/ <i>Peghole</i> | 24 |
| Gambar 2.11 <i>Pegbar</i> | 24 |
| Gambar 2.12 <i>Scanner</i> | 25 |
| Gambar 2.13 Komputer..... | 25 |
| Gambar 2.14 <i>Rostrum Camera</i> | 26 |
| Gambar 2.15 Adobe Flash CS4..... | 40 |
| Gambar 2.16 Sony Vegas Pro 10 | 41 |
| Gambar 2.17 Adobe Photoshop CS4..... | 42 |
| Gambar 2.18 Adobe Soundbooth CS4..... | 42 |
| Gambar 2.19 Celtx | 43 |
| Gambar 3.1 Diagram Scene..... | 57 |
| Gambar 3.2 Fatan | 59 |
| Gambar 3.3 Ibu Melvi | 60 |
| Gambar 3.4 Kakek Marwan | 61 |
| Gambar 3.5 Bendil | 62 |
| Gambar 3.6 Ijab..... | 63 |
| Gambar 3.7 Ekspresi Berlebihan Menangis | 73 |
| Gambar 3.8 <i>Angle</i> Melihat Langit..... | 73 |

| | | |
|-------------|---|-----|
| Gambar 3.9 | <i>Angle</i> Pemandangan | 74 |
| Gambar 3.10 | Tangan Menggengganm | 74 |
| Gambar 3.11 | Memegang Kain | 75 |
| Gambar 3.12 | Memegang Uang | 75 |
| Gambar 4.1 | Skema Kerja Perancangan Film Kartun | 90 |
| Gambar 4.2 | Document Properties | 91 |
| Gambar 4.3 | <i>Tracing</i> | 92 |
| Gambar 4.4 | Hasil <i>Tracing</i> | 92 |
| Gambar 4.5 | Windows Color..... | 93 |
| Gambar 4.6 | Hasil <i>Coloring</i> | 94 |
| Gambar 4.7 | Pembuatan <i>Line</i> | 95 |
| Gambar 4.8 | Hasil Pembuatan Karakter..... | 96 |
| Gambar 4.9 | <i>Key Animation A1 dan A2</i> | 97 |
| Gambar 4.10 | <i>Limited Animation</i> | 98 |
| Gambar 4.11 | <i>Unlimited Animation</i> | 99 |
| Gambar 4.12 | <i>Time Setting</i> | 100 |
| Gambar 4.13 | Create New Smbol..... | 100 |
| Gambar 4.14 | Library | 101 |
| Gambar 4.15 | Implementasi Bone Tool | 102 |
| Gambar 4.16 | Create Shape Tween..... | 103 |
| Gambar 4.17 | Create Classic Tween | 104 |
| Gambar 4.18 | Document Properties | 105 |
| Gambar 4.19 | Contoh Hasil Penggabunga..... | 105 |
| Gambar 4.20 | Export Movie..... | 106 |
| Gambar 4.21 | Export Size Setting..... | 107 |
| Gambar 4.22 | Jendela Record..... | 108 |
| Gambar 4.23 | <i>Star Rocording</i> | 109 |
| Gambar 4.24 | <i>Stop Recording</i> | 109 |
| Gambar 4.25 | Hasil Rekam..... | 110 |
| Gambar 4.26 | Clean Up Audio..... | 111 |
| Gambar 4.27 | Noise..... | 111 |

| | | |
|-------------|--|-----|
| Gambar 4.28 | Use Captired Noise Print..... | 112 |
| Gambar 4.29 | Noise Texture..... | 113 |
| Gambar 4.30 | Pengaturan Noise Texture Moss..... | 113 |
| Gambar 4.31 | Jendela Pembuatan Text..... | 114 |
| Gambar 4.32 | Video dan Audio Track..... | 115 |
| Gambar 4.33 | Jendela Project Properties..... | 116 |
| Gambar 4.34 | Jendela Explorer..... | 117 |
| Gambar 4.35 | <i>Transition</i> | 117 |
| Gambar 4.36 | Tombol <i>Zoom</i> | 118 |
| Gambar 4.37 | Jendela Event Pan/Crop..... | 118 |
| Gambar 4.38 | <i>Audio Track</i> | 119 |
| Gambar 4.39 | Jendela Credit Roll..... | 119 |
| Gambar 4.40 | Penggabungan..... | 120 |
| Gambar 4.41 | Jendela Render..... | 121 |
| Gambar 4.42 | Jendela Custome Setting..... | 122 |
| Gambar 4.43 | <i>Progression Bar Rendering</i> | 122 |
| Gambar 4.44 | Tampilan Ojosoft..... | 123 |
| Gambar 4.45 | Jawaban Kuisisioner Evaluasi No.1..... | 124 |
| Gambar 4.46 | Jawaban Kuisisioner Evaluasi No.2..... | 125 |
| Gambar 4.47 | Jawaban Kuisisioner Evaluasi No.3..... | 126 |
| Gambar 4.48 | Jawaban Kuisisioner Evaluasi No.4..... | 127 |
| Gambar 4.49 | Jawaban Kuisisioner Evaluasi No.5..... | 128 |
| Gambar 4.50 | Jawaban Kuisisioner Evaluasi No.6..... | 129 |

INTISARI

Dunia animasi saat ini semakin berkembang pesat, dengan dukungan teknologi yang semakin canggih dan mudah dipelajari. Ada 2 macam animasi yang lebih sering di kenal, yaitu animasi 2D dan 3D. Animasi itu sendiri merupakan gambar diam yang diolah menjadi gambar yang bergerak. Film kartun dikenal sejak adanya televisi yang menampilkan gambar bergerak seperti kehidupan manusia, hewan dan juga tumbuhan. Film kartun ini dibuat animasi 2D maupun 3D dengan menerapkan multimedia di dalamnya.

Multimedia disini difungsikan untuk penyimpanan dalam bentuk audio dan video. Sehingga yang terdapat didalam film kartun tidak hanya gambar saja, tetapi juga ada suara yang lebih memperlihatkan film kartun tersebut sebagai contoh kehidupan di dunia fantasi. Ada berbagai macam software yang dapat membantu dalam pembuatan film kartun. Proses produksi dari film “Kasih Ibu Untuk Fatan” menggunakan Adobe Flash Cs4, Sony Vegas Pro 10, Adobe Photoshop Cs4, Adobe Soundbooth Cs4, dan Celtx untuk membantu proses produksi.

Film kartun “Kasih Ibu Untuk Fatan” ini menceritakan tentang seorang anak bernama Fatan yang begitu sayang kepada ibunya, sehingga dia sanggup melakukan apa saja demi membahagiakan ibunya. Tetapi betapa kerasnya Fatan berusaha untuk membahagiakan ibunya tidak akan mampu menandingi dan membalas kasih ibu kepadanya. pesan besar dalam film ini adalah bahwa kasih ibu tidak ada tandingannya kepada anaknya, akan selalu mengalir, dan akan di berikan selamanya kepada anak tercinta. Selain itu banyak pesan moral yang dapat di petik, misalnya jika jadi anak yang penurut maka surga Allah SWT. menunggu, ingat selalu pesan orang tua, dan semua bisa di raih dengan kerja keras. Oleh karena itu saya mengangkat tema ini dalam pembuatan film kartun “Kasih Ibu Untuk Fatan”.

Kata kunci: Animasi, Film Kartun, Multimedia, 2D, Pesan moral.

ABSTRACT

The world of animation is currently growing rapidly, with the support of the increasingly sophisticated technology and easy to learn. There are two kinds of animation that more often known, amounting to 2D and 3D animation. The animation itself is still images that are processed into an image that moves. Cartoon movie is known since the existence of a television showing moving images such as human life, animals and plants. This cartoon Film animated 2D and 3D is made by applying the multimedia in it.

Multimedia here enabled for storage in the form of audio and video. So that there is in the cartoon movie not only images, but also there are more sounds showed the cartoon movie as an example of life in a fantasy world. There are many different kinds of software that can help in making cartoon movie. Production of the film "the love of the mother For Fatan" using Adobe Flash Cs4, Sony Vegas Pro 8, Adobe Photoshop Cs4, Adobe Soundbooth Cs4, and Celtx to assist the process of production.

Cartoon movie "the love of the mother For Fatan" tells the story of a boy named Fatan is so dear to her, so she was able to do anything for the sake of Her happiness. But how hard Fatan trying to appease his mother won't be able to match and return the love of her mother. the message of the film is that no mother's love to his son, unmatchable will always flow, and will be given forever to the beloved. In addition many moral messages that can be in a quotation, for example if the child so meek the heaven of Allah SWT. wait, remember always the message parents, and can all be achieved with hard work. Therefore I picked up this theme in making cartoon movie "the love of the mother For Fatan".

Keywords: *animated, cartoon movies, Multimedia, 2D, morals*