

**PEMBUATAN FILM KARTUN 2D**

**“ MY SELF “**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Nova Christina Sari**

**06.12.1592**

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

# **PEMBUATAN FILM KARTUN 2D**

**“ MY SELF “**

## **SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Nova Christina Sari**

**06.12.1592**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Film Kartun 2D**

**“ My Self “**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nova Christina Sari**

**06.12.1592**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Mei 2012

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

**NIK. 190302047**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Pembuatan Film Kartun**

**“ My Self “**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nova Christina Sari**

**06.12.1592**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 6 Juni 2012

**Susunan Dewan Penguji**


**Nama Penguji**

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

**Pandan P Purwacandra, M.Kom.**  
NIK. 190302190

**Dhani Ariatmanto, M.Kom.**  
NIK. 190302197

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 6 Juni 2012

**KETUA STEMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

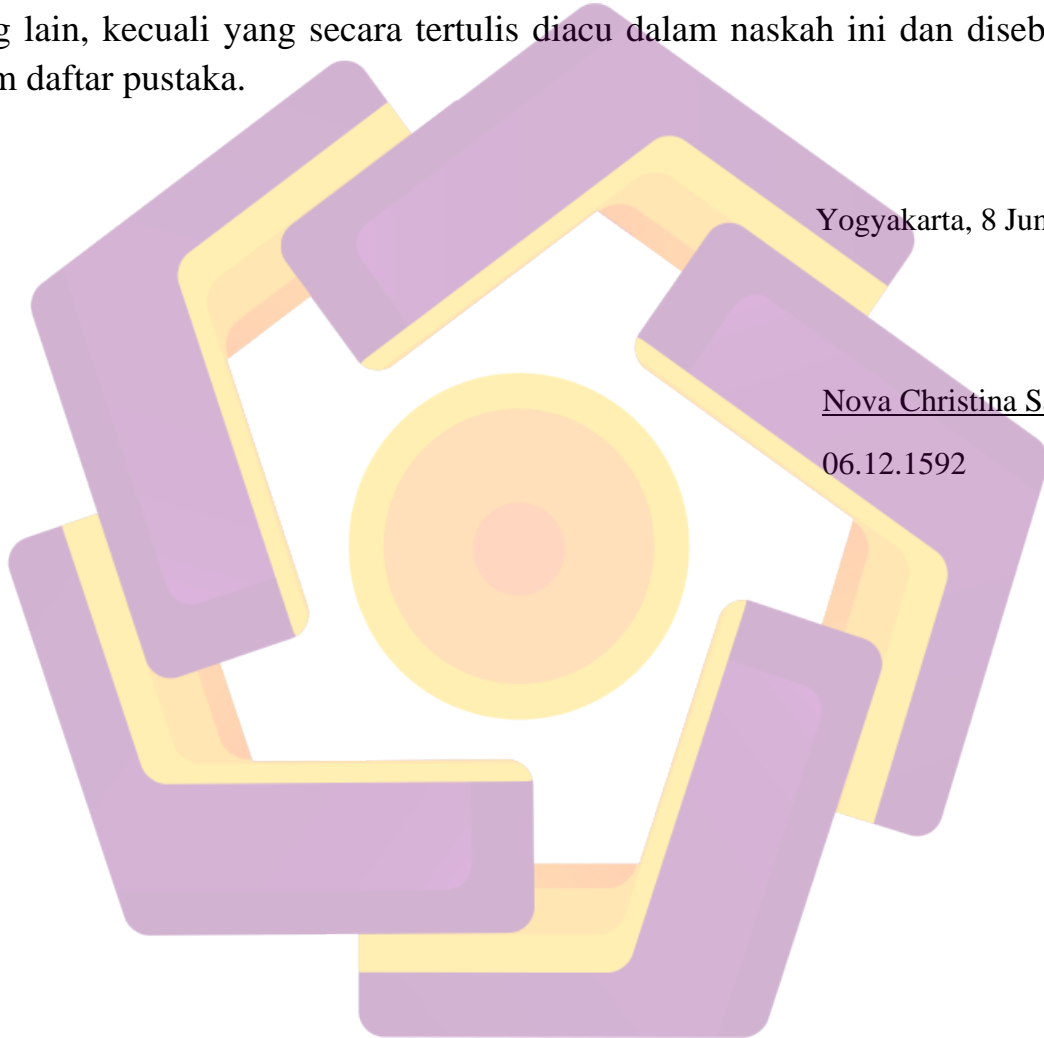
# PERNYATAAN

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 di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 Juni 2012

Nova Christina Sari

06.12.1592



## MOTTO

- **Jadilah dirimu sendiri, cintai dirimu, karena itu cara untuk bisa mencintai hidupmu**
- **Yang paling mengerti dirimu adalah “Kamu” sendiri**



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT. Karena berkat rahmat dan karunia Nya, akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Adapun penulisan skripsi ini ditujukan untuk persyaratan mendapatkan gelar Sarjana pada Strata satu Sistem Informasi.

Dalam penulisan laporan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Dewan Penguji yang telah memberikan masukan dan saran atas kekurangan skripsi ini.

Akhir kata, walaupun skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, tetapi semoga skripsi ini dapat memberikan informasi dan manfaat bagi yang membacanya.

Yogyakarta , 8 Juni 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

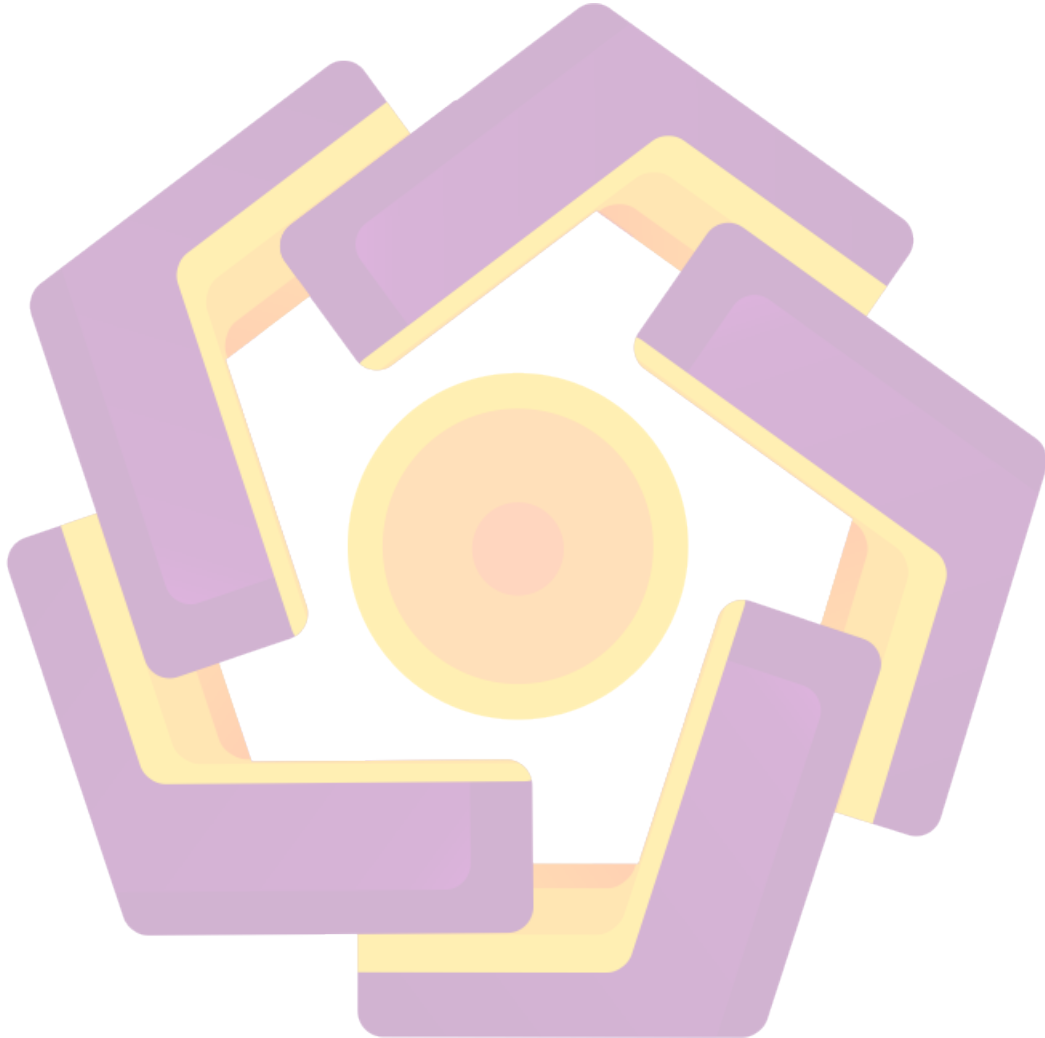
judul .....	i
Persetujuan dosen pembimbing.....	ii
Pengesahan.....	iii
Pernyataan.....	iv
Motto .....	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar isi .....	vii
Daftar Tabel.....	ix
Daftar gambar.....	x
Daftar lampiran.....	xi
Intisari .....	xii
Abstract.....	xiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode pengumpulan Data.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Animasi.....	6
2.2 Pengertian Animasi.....	6
2.3 Perkembangan Animasi.....	7
2.4 Gaya dan Kategori Animasi.....	7
2.5 Jenis Teknik Film Animasi.....	8
2.6 Bentuk Film Animasi.....	12
2.7 Prinsip Film Animasi.....	13
2.8 Perkembangan Film Animasi di Indonesia.....	19
2.9 Perangkat Lunak dalam pembuatan film kartun.....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN</b>	
3.1 Analisis	



Analisis Kelemahan Sistem.	
3.5.2 Analisis SWOT.....	23
3.2 .1 Analisis kebutuhan sistem	
3.2.1.1 Kebutuhan perangkat keras.....	25
3.2.2.1 Kebutuhan perangkat lunak.....	25
3.2.3.1 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	26
3.3 Prinsip Animasi dalam film kartun My Self .....	28
3.4 Kelayakan Ekonomi	
3.4.1 Rincian Biaya dan Manfaat .....	29
3.4.2 Metode Periode Pengembalian.....	30
3.4.3 Metode Pengembalian Investasi.....	31
3.4.4 Metode Nilai Bersih.....	31
3.5 Perancangan film kartun	
3.5.1 Ide Cerita.....	32
3.5.2 Tema.....	32
3.5.3 Logline.....	33
3.5.4 Sinopsis.....	33
3.5.5 Diagram Scene.....	37
3.5.6 Character Development.....	39
3.5.7 Background dan alat.....	41
3.5.8 Screen play.....	42
3.5.9 Storyboard.....	43
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Produksi	
4.1.1 Menggambar.....	44
4.1.2 Membuat Background.....	46
4.1.3 Coloring.....	47
4.1.4 Dubbing.....	49
4.1.5 Proses Animasi.....	50
4.2 Pasca Produksi	
4.2.1 Menambah Visual Effect.....	52
4.2.2 Editing dengan adobe premiere pro.....	53
4.2.3 Finishing.....	54
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	58

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	23
Tabel 3.2 Rincian Biaya dan Manfaat.....	29

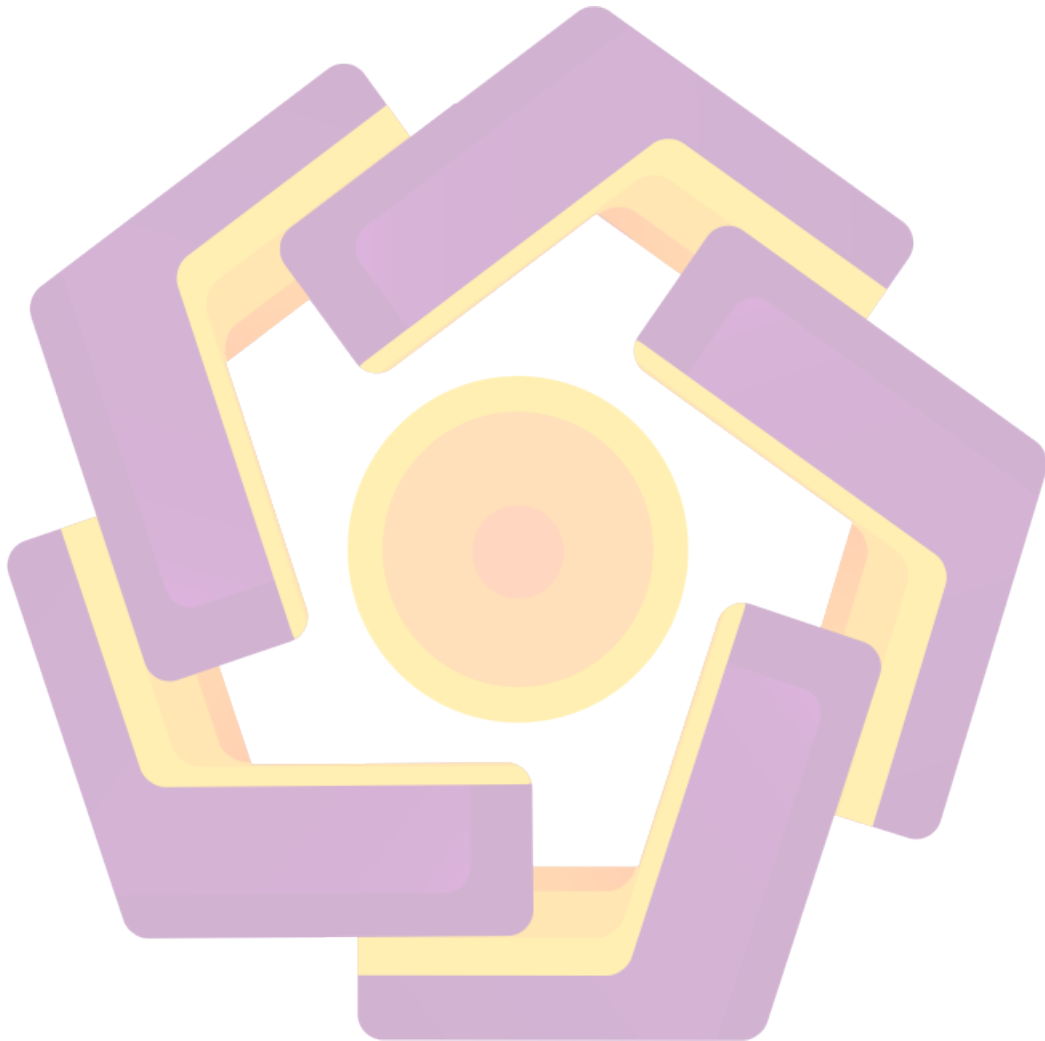


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe Photoshop CS 5.....	20
Gambar 2.2 Adobe Flasf CS 5.....	21
Gambar 2.3 Adobe Premiere Pro CS 5.....	21
Gambar 2.4 Adobe After Effect CS 5.....	22
Gambar 2.5 Adobe Audition CS 5.5.....	22
Gambar 3.1 Diagram Scene My Self.....	38
Gambar 3.2 Karakter Mizu.....	39
Gambar 3.3 Karakter Aira.....	40
Gambar 3.4 Background Studio.....	41
Gambar 3.5 Background kamar Aira.....	42
Gambar 3.6 Storyboard My Self.....	43
Gambar 4.1 Gambar secara Manual.....	44
Gambar 4.2 Gambar secara Digital.....	45
Gambar 4.3 Key Animation A1 dan A2.....	45
Gambar 4.4 Limited Animasi pada pergerakan mata dan mulut.....	46
Gambar 4.5 Gambar Background studio yang telah di blur.....	47
Gambar 4.6 Coloring pada adobe flash.....	48
Gambar 4.7 Coloring pada adobe photoshop.....	48
Gambar 4.8 Hasil rekaman tanpa noise.....	50
Gambar 4.9 Letak Animasi kartu My Self.....	51
Gambar 4.10 Visual Effect pada adobe After Effect.....	53
Gambar 4.11 Editing dengan premiere pro.....	54
Gambar 4.12 Rendering dengan adobe premiere.....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Screenplay.....	58
Storyboard .....	62



## INTISARI

Film kartun merupakan sebuah hiburan. Film kartun yang sering ditayangkan di Indonesia kebanyakan merupakan film kartun asal luar yaitu dari Jepang dan Amerika. Pembuatan film kartun ini berguna untuk mengetahui bagaimana cara membuat film kartun. Pembuatan film kartun menggunakan software adobe Flash CS 5.

Metode yang digunakan adalah animasi komputer dengan metode limited animation, dimana metode ini yang paling mudah digunakan dalam pembuatan film kartun. Di dalam film kartun My Self ini terdapat analisis kelemahan yang dirangkum ke dalam analisis SWOT. Beberapa analisis biaya juga di paparkan dalam skripsi ini. Pembuatan film kartun ini menggunakan dua teknik menggambar, menggambar secara manual dan digital, menggambar secara digital yaitu gambaran yang di gambar dengan bantuan tablet grafis. Pembuatan film kartun ini di bantu software Photoshop CS 5 untuk memwarnai, Adobe Audition CS 5.5 untuk merekam dan mengedit suara, Adobe After Effect CS 5, untuk menambah efek pada video dan terakhir Adobe premiere Pro CS 5 untuk melakukan penggambungan video dan rendering hasil akhir video.

Di dalam skripsi ini terdapat hasil akhir berupa bahwa metode limited animation dapat digunakan, penggunaan dua teknik menggambar dapat di gunakan pada proses pembuatan film kartun My Self, serta penggunaan background yang berupa foto dapat digunakan didalam film Kartun ini.

**Keywords :** Film kartun, analisis SWOT, limited animation.

## ABSTRACT

*Cartoon is one of the entertainment is being developed in Indonesia, with the number of television stations in Indonesia featuring some cartoons originating from Japan or the United States. In addition, the work of the nation itself is also increased. From there the author aims to advance the development of cartoons for your own country.*

*Cartoon My self is about a reality show which tells the story of life's experiences. Which author would like to give a show about life's experiences are memorable. My Self has the meaning of love yourself, be an adult and think positive.*

*This cartoons Limited Animation method, the easiest method used in the making cartoon. In this cartoon is in use is the type of computer animation which draw on paper and then integrate it in digital and digitally with the help of his graphics tablet to make 2D animation. The author acknowledges that there are movements in this cartoon is very simple. But this is the first work of the writer, and author of pride in his work, so that one day the author promised to make a better cartoon after this work*

**Keywords :** Cartoon, Limited Animation.

