

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “PETUALANGAN BONGS”
MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Alfina Hadiyanti 16.01.3868

Inda Fitriani 16.01.3877

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “PETUALANGAN BONGS”
MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma - Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Alfina Hadiyanti 16.01.3868

Inda Fitriani 16.01.3877

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “PETUALANGAN BONGS” MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfina Hadiyanti 16.01.3868

Inda Fitriani 16.01.3877

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 7 Mei 2019

Dosen Pembimbing,


Mei P. Kurnawan, M. Kom.
NIK. 190302187

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “PETUALANGAN BONGS”
MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfina Hadiyanti

16.01.3868

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya
Tanggal 8 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si.M.T.
NIK. 190302038

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “PETUALANGAN BONGS” MENGUNAKAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Inda Fitriani

16.01.3877

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 April 2019

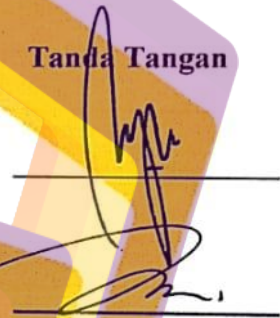
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya
Tanggal 8 Mei 2019

DEKAN, FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 Mei 2019



Alfina Hadiyanti

NIM. 16.01.3868

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 Mei 2019



Inda Fitriani

NIM. 16.01.3877

MOTTO

Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia yang lain.

(Sabda Rasulullah SAW)

Yakinlah ada sesuatu yang menantimu selepas banyak kesabaran yang kau jalani yang akan membuatmu terpana sehingga kau lupa betapa pedihnya rasa sakit.

(Ali Bin Abi Thalib)

Temannya sejati adalah dia yang selalu memberi nasehat ketika melihat kesalahannya dan dia yang mau membelamu di saat kamu tidak ada.

(Ali Bin Abi Thalib)

~~ TERLEPAS DARI SEMUA YANG SUDAH AKU USAHAKAN ENTAH
BESAR ATAU KECIL, PASTI TUHAN AKAN MEMBERIKAN BALASAN
YANG SETIMPAL ~~

PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah S.W.T yang selalu memberikan rahmat dan hidayah Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Adapun Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah berjasa dan memberikan motivasi yang luar biasa kepada saya, mereka antara lain adalah :

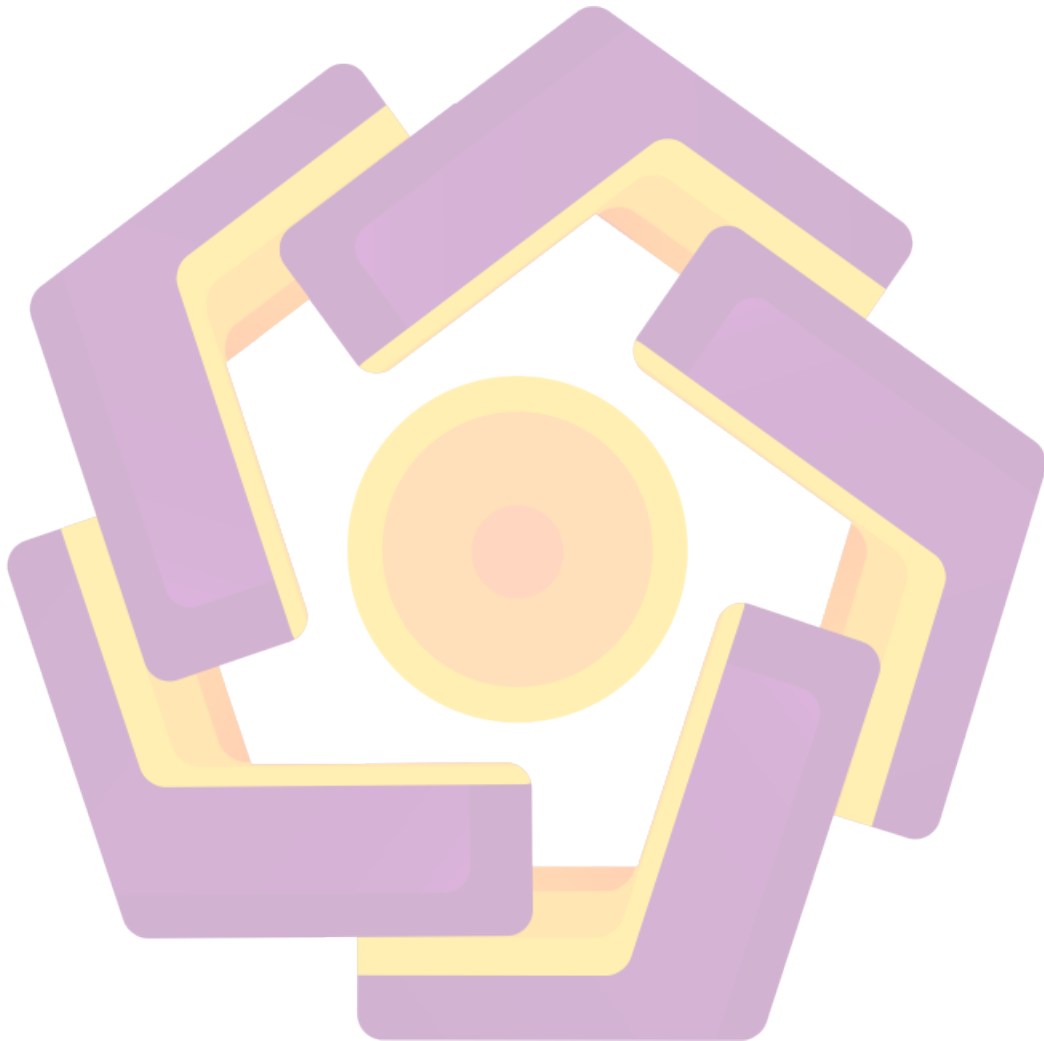
1. Ayah saya Ahmad Sukarno, ibu saya Sri Daningsih, dan adik saya yang telah memberikan doa dan dukungan tiada hentinya.
2. Kakak saya Ali Mustahal dan Wahyu Ardiana Pratiwi yang sudah saya anggap sebagai keluarga kedua selama di Jogja, terima kasih atas doa, semangat, serta dukungan langsung.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing kami, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar.
4. Partner Tugas Akhir saya Inda Fitriani yang selalu semangat dan pantang menyerah bersama-sama mengerjakan revisi.
5. Teman se-geng Ciwi-Ciwi TI-04 yang selalu memberikan semangat dan dukungan tiada henti.
6. Teman-teman 16 D3 TI 04 yang selalu kompak setiap saat serta dukungan yang tiada henti pula.
7. Teman sekaligus kakak Anisa Yulandari yang senantiasa memberikan semangat, *sharing-sharing*, dan masukan seputar Tugas Akhir saya.
8. Serta semua pihak yang telah membantu, namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Saya ucapkan terima kasih.

PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah S.W.T yang selalu memberikan rahmat dan hidayah Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Adapun Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah berjasa dan memberikan motivasi yang luar biasa kepada saya, mereka antara lain adalah :

1. Almarhum Ayah tercinta saya Bapak Warno yang selama hidupnya tanpa henti selalu mendukung dan mendoakan saya selama saya menjalankan studi.
2. Ibu saya tercinta Ibu Erna, kakak saya Mbak Pung serta keponakan saya Putra dan Silvi yang selalu memerikan semangat, doa, dan motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing kami, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar.
4. Partner Tugas Akhir saya Alfina Hadiyanti yang selalu semangat dan pantang menyerah bersama-sama mengerjakan revisi.
5. Teman se-geng Ciwi-Ciwi TI-04 yang selalu memberikan semangat dan dukungan tiada henti.
6. Teman-teman 16 D3 TI 04 yang selalu kompak setiap saat serta dukungan yang tiada henti pula.
7. Teman-teman MM2 SMEA Mega, Ikak, Lutfi, Estin, Alis, Yola, Yani yang selalu memberikan semangat dan doa.
8. Teman-teman seperjuangan di Ruangguru Evi, Mbak Riska, Mbak Debby, Mas Gora yang selalu memberikan dukungan dan bersedia direpotkan.
9. Teman-teman IMADIKOM yang selalu memberikan motivasi untuk cepat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Pengurus HMIF Amikom Yogyakarta yang selalu memberikan dukungan dan doa.
11. Humas HMIF Raka, Dayat, Aji, Mas Imam, Mas Abi, Zian, Arum yang memberikan tawa di setiap pertemuan yang kita lalui.

12. Serta semua pihak yang telah membantu, namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Saya ucapkan terima kasih.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur senantiasa kita haturkan kepada Allah S.W.T karena dengan rahmat dan hidayahNya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Pembuat Film Animasi 2D ‘Petualangan Bongs’ Menggunakan Teknik *Frame by Frame*”. Tugas ini dibuat dengan tujuan memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma – Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam pengerjaannya penulis mendapatkan saran, bimbingan, serta keterangan-keterangan yang berasal dari beberapa pihak. Sehingga hal tersebut memberikan pengalaman yang tak bias diukur dengan materi.

Oleh karenanya, kami ucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini. Khususnya kepada yang terhormat :

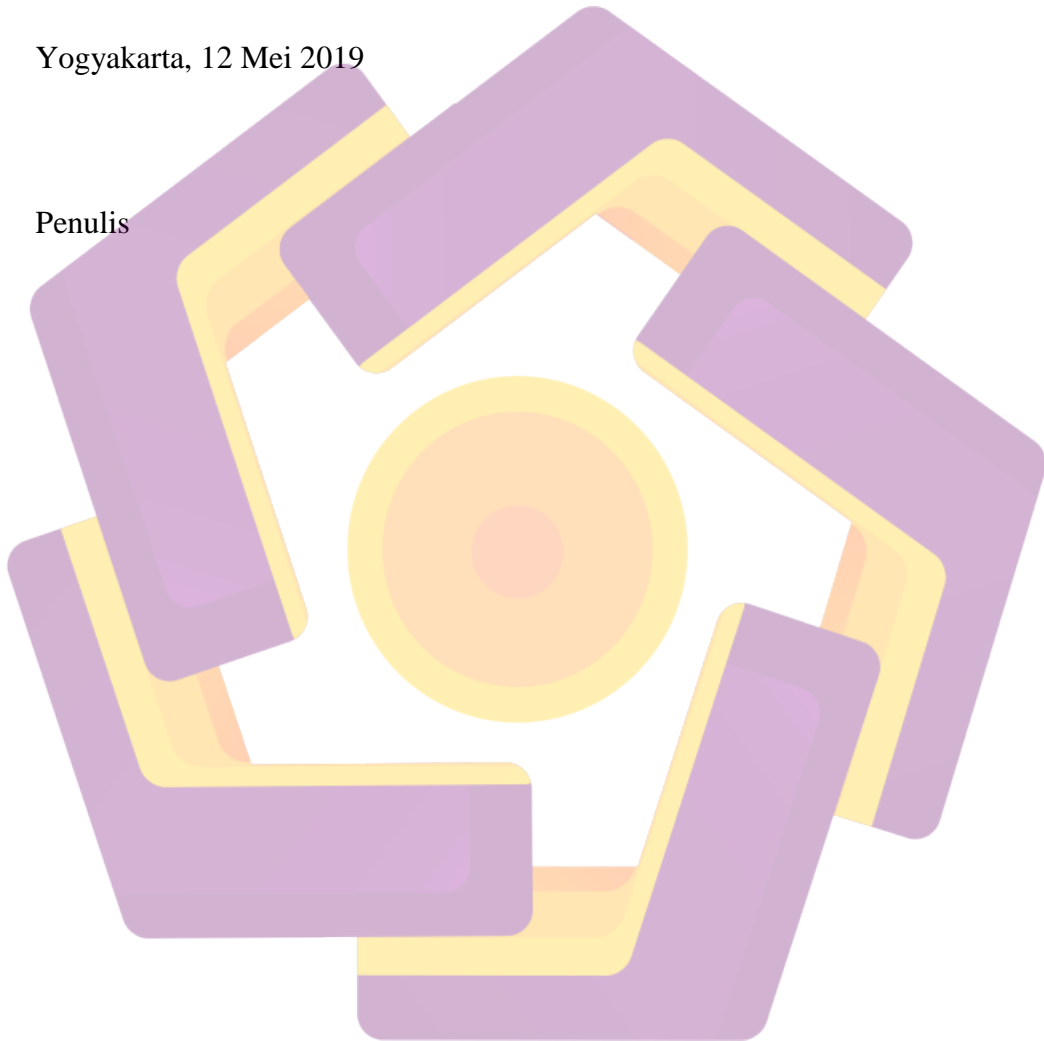
1. Bapak Prof., Dr., M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Mei P Kurniawan M.Kom selaku Dosen Pembimbing sekaligus sebagai motivator.
5. Para dosen penguji yang bersedia menguji dan memberikan nilai dengan bijaksana.
6. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya.
7. Kakak, adik serta sanak saudara penulis yang telah banyak memberikan dukungan mental pada penulisan Tugas Akhir ini.
8. Serta semua kerabat dekan dan rekan-rekan seperjuangan yang tidak bisa kami tulis satu per satu.

Pada proses penulisan Tugas Akhir ini, penulis sadar bahwa masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Untuk itu penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas hal tersebut.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini bisa bermanfaat bagi masyarakat luas, organisasi mahasiswa, institusi pendidikan, dan khususnya bagi penulis sendiri.

Yogyakarta, 12 Mei 2019

Penulis



DAFTAR ISI

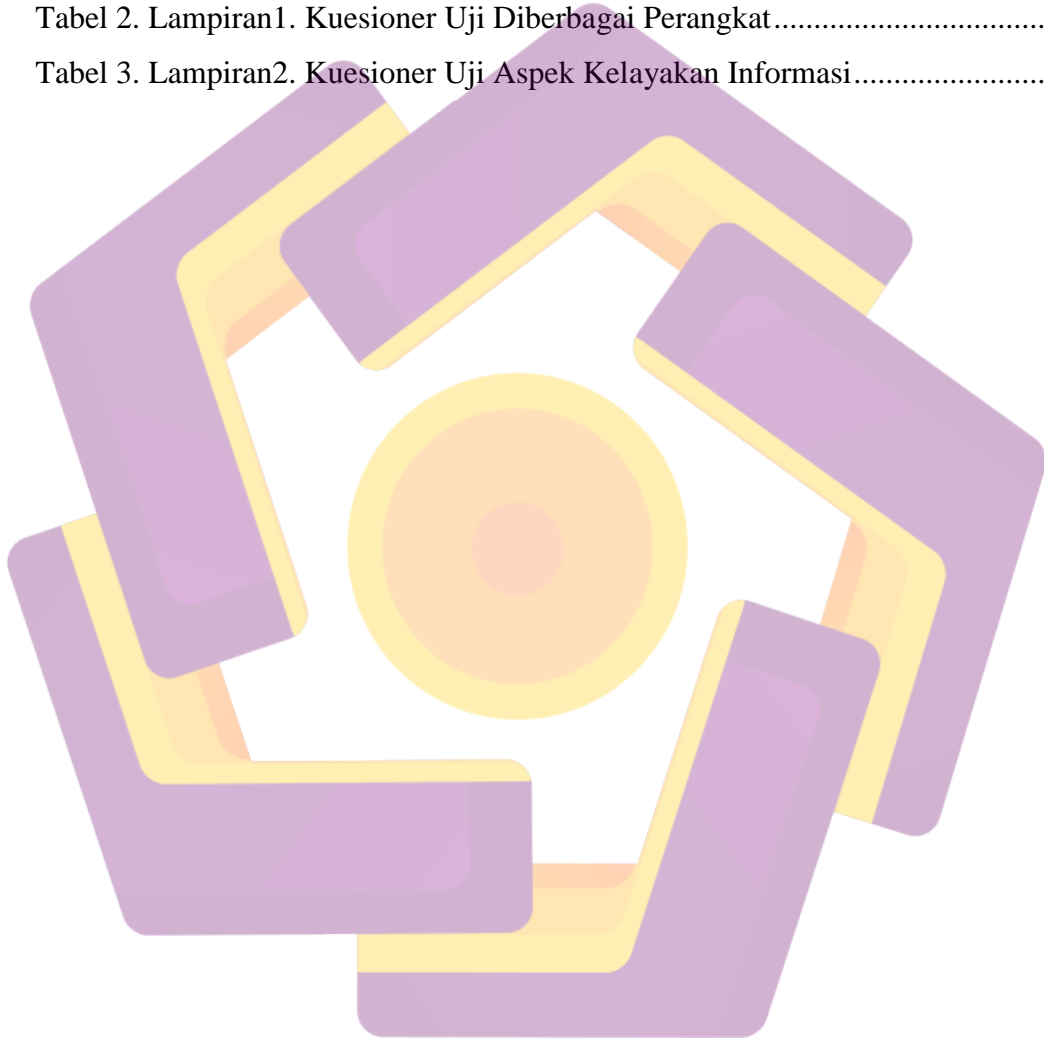
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
INTISARI.....	xxi
<i>ABSTRACT</i>	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Perancangan.....	4
1.6.2 Metode Pengembangan.....	4
1.6.3 Metode Testing.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Kajian Pustaka.....	6
2.2 Pengertian Multimedia.....	7
2.2.1 Elemen Multimedia.....	8
2.3 Animasi.....	9
2.3.1 Sejarah Animasi.....	9

2.3.2	Jenis-jenis Animasi	11
2.3.3	Teknik-teknik Animasi.....	13
2.3.4	Manfaat Animasi.....	14
2.3.5	Prinsip Animasi.....	15
2.4	Tahap Pembuatan Film Animasi.....	18
2.4.1	Tahap Pra Produksi	18
2.4.2	Tahap Produksi	20
2.4.3	Tahap Pasca Produksi	22
2.5	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	22
2.5.1	Corel Draw	23
2.5.2	Adobe Photoshop CS6	24
2.5.3	Adobe After Effect CS6.....	24
2.5.4	Adobe Premiere Pro CS6	25
2.5.5	Adobe Audition CS6.....	26
2.5.6	Celtx	27
BAB III METODE PENELITIAN.....		28
3.1	Alat Dan Bahan Penelitian.....	28
3.1.1	Alat Penelitian.....	28
3.1.2	Bahan Penelitian.....	30
3.1.3	Alur Penelitian	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Hasil Penelitian	32
4.1.1	Perancangan Multimedia.....	32
4.1.2	Pengembangan Multimedia.....	50
4.1.3	Pengujian Multimedia	92
4.2	Pembahasan Dan Hasil Pengujian.....	95
4.2.1	Pemenuhan Terhadap 12 Prinsip Animasi	95
BAB V PENUTUP.....		98
5.1	Kesimpulan	98
5.2	Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA		100



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	39
Tabel 4.2 Pemenuhan Terhadap 12 Prinsip Animasi.....	95
Tabel 1. Lampiran1. Kuesioner Uji Aspek Cerita.....	102
Tabel 2. Lampiran1. Kuesioner Uji Diberbagai Perangkat.....	102
Tabel 3. Lampiran2. Kuesioner Uji Aspek Kelayakan Informasi.....	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Corel Draw X7	23
Gambar 2. 2 Tampilan Awal Adobe Photoshop CS6	24
Gambar 2. 3 Tampilan Awal Adobe After Effect CS6	24
Gambar 2. 4 Tampilan Awal Adobe Premiere Pro CS6	25
Gambar 2. 5 Tampilan Adobe Audition CS6.....	26
Gambar 2. 6 Tampilan Awal Celtx	27
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	31
Gambar 4. 1 Cuplikan Naskah Cerita	34
Gambar 4. 2 Karakter Bongs As Kecebong	35
Gambar 4.3 Karakter Bona As Ibu Bongs.....	35
Gambar 4. 4 Karakter Bony As Ayah Bongs	36
Gambar 4. 5 Karakter Bala As Ikan Jahat	36
Gambar 4. 6 Karakter Bubu As Ikan Jahat.....	37
Gambar 4. 7 Karakter Billy As Ikan Lola	37
Gambar 4. 8 Karakter Boku As Ikan Baik	38
Gambar 4. 9 Karakter Linglag As Belalang Baik.....	38
Gambar 4. 10 Halaman Awal Adobe Audition CS6.....	42
Gambar 4. 11 Cara Membuat <i>File</i> Baru.....	42
Gambar 4. 12 Tampilan <i>New Multitrack Session</i>	43
Gambar 4. 13 Lembar Kerja Adobe Audition CS6.....	43
Gambar 4. 14 Tampilan <i>New Audition File</i>	44
Gambar 4. 15 Tampilan Tahap <i>Recording Audio</i>	44
Gambar 4. 16 Hasil <i>Recording Audio</i>	45
Gambar 4. 17 Tahap Pemilihan <i>Noise</i>	45
Gambar 4. 18 Tahap Penyeleksian <i>Noise</i>	46
Gambar 4. 19 Tahap Pembersihan <i>Noise</i>	46
Gambar 4. 20 Kotak Dialog <i>Noise</i> Yang Akan Dihilangkan	47
Gambar 4. 21 Hasil Audio Yang <i>Noise</i> Sudah Dihilangkan.....	47
Gambar 4. 22 Penghapusan Sisa <i>Audio</i> Yang Tidak Diperlukan.....	48

Gambar 4. 23 Hasil Akhir Dari <i>Audio</i>	48
Gambar 4. 24 Tahap Penyimpanan <i>File</i>	49
Gambar 4. 25 Lokasi Dimana <i>File</i> Akan Disimpan.....	49
Gambar 4. 26 Kotak Dialog Keterangan <i>File</i> Yang Akan Disimpan	50
Gambar 4. 27 Halaman Awal Adobe Photoshop CS6	51
Gambar 4. 28 Cara Membuat <i>File</i> Baru.....	52
Gambar 4. 29 Menghilangkan Lambang Gembok Di <i>Layer</i>	52
Gambar 4. 30 Tampilan Yang Sudah Dihilangi Lambang.....	53
Gambar 4. 31 Pembuatan <i>Layer</i> Baru	53
Gambar 4. 32 <i>Tool</i> Yang Digunakan Untuk <i>Tracing</i>	54
Gambar 4. 33 Tahap <i>Tracing</i>	54
Gambar 4. 34 Halaman Awal Photoshop CS6.....	55
Gambar 4. 35 Tahap Pembuatan <i>File</i> Baru.....	55
Gambar 4. 36 Pemilihan <i>File</i> Yang Akan <i>Dicoloring</i>	56
Gambar 4. 37 Hasil <i>Tracing</i>	56
Gambar 4. 38 <i>Tool</i> Yang Digunakan Untuk <i>Coloring</i>	57
Gambar 4. 39 Bagian Gambar Yang Akan Di <i>Coloring</i>	57
Gambar 4. 40 Tahap Pemilihan Warna.....	58
Gambar 4. 41 Hasil <i>Coloring</i>	58
Gambar 4. 42 Tahap Menghilangkan <i>Background</i> Gambar	59
Gambar 4. 43 <i>Background</i> Yang Sudah Dihilangkan.....	59
Gambar 4. 44 Tahap Penyimpanan Gambar	60
Gambar 4. 45 Lokasi Penyimpanan Gambar	60
Gambar 4. 46 Hasil Akhir	61
Gambar 4. 47 Halaman Awal Photoshop CS6.....	62
Gambar 4. 48 Pembuatan <i>File</i> Baru.....	62
Gambar 4. 49 Kotak Dialog <i>Setting</i> Ukuran Lembar Kerja.....	63
Gambar 4. 50 Halaman Lembar Kerja	63
Gambar 4. 51 Cara Memasukkan Gambar.....	64
Gambar 4. 52 Kumpulan Gambar Yang	64
Gambar 4. 53 Menyeleksi Gambar Yang Dibutuhkan.....	65

Gambar 4. 54 Mewarnai Hasil Seleksi.....	65
Gambar 4. 55 Kotak Dialog <i>Fill Path</i>	66
Gambar 4. 56 Hasil Gambar Yang Sudah Diseleksi.....	66
Gambar 4. 57 Menambahkan <i>Layer</i> Baru.....	67
Gambar 4. 58 <i>Layer</i> “Batu3”.....	67
Gambar 4. 59 <i>Delete Path</i>	68
Gambar 4. 60 Hasil Gambar Yang Sudah Diseleksi.....	68
Gambar 4. 61 <i>Layer</i> Baru <i>Bubble</i>	69
Gambar 4. 62 Hasil <i>Bubble</i> Yang Digambar.....	69
Gambar 4. 63 Tahap Pemberian Warna Pada Gambar “ <i>Bubble</i> ”.....	70
Gambar 4. 64 Hasil Warna Yang Sudah Diterapkan.....	70
Gambar 4. 65 Pemberian Efek Pada Gambar “ <i>Bubble</i> ”.....	71
Gambar 4. 66 Menduplikat <i>Layer</i> “ <i>Bubble</i> ”.....	71
Gambar 4. 67 Gambar “ <i>Bubble</i> ” Yang Sudah Diberikan Efek.....	72
Gambar 4. 68 Menduplikat <i>Layer</i> “ <i>Bubble</i> ”.....	72
Gambar 4. 69 Merapikan <i>Layer-Layer</i>	73
Gambar 4. 70 Memasukkan Gambar Pohon.....	73
Gambar 4. 71 Memberikan Efek <i>Shadow</i> Pada Pohon.....	74
Gambar 4. 72 Membuat.....	74
Gambar 4. 73 Memilih Warna <i>Gradient</i>	75
Gambar 4. 74 Hasil <i>Gradient</i> Yang Dibuat.....	75
Gambar 4. 75 Membuat <i>Layer</i> Baru Untuk Mengatur <i>Shadow</i>	76
Gambar 4. 76 Hasil <i>Shadow</i> Yang Dibuat.....	76
Gambar 4. 77 Memberikan <i>Shading</i> Di <i>Layer</i> “Batu 1” Dan ”Batu 2”.....	77
Gambar 4. 78 Pemilihan Warna.....	77
Gambar 4. 79 Hasil <i>Shading</i> Untuk <i>Layer</i> “Batu 2”.....	77
Gambar 4. 80 Hasil <i>Shading</i> <i>Layer</i> “Batu 3”.....	78
Gambar 4. 81 Pembuatan Sinar.....	78
Gambar 4. 82 Pengaturan <i>Opacity</i>	79
Gambar 4. 83 Memberikan Efek <i>Shading</i> Pada Karakter.....	79
Gambar 4. 84 Menambahkan Gambar <i>Bubble</i> Pada Karakter.....	80

Gambar 4.85 Tampilan Projek Animasi “Petualangan Bongs”	81
Gambar 4. 86 Membuat <i>Composition</i> Baru	81
Gambar 4. 87 Tampilan <i>Composition</i> Baru	82
Gambar 4. 88 <i>Import File</i>	82
Gambar 4. 89 Kotak Dialog <i>Import</i>	83
Gambar 4.90 <i>Drag File</i> Ke <i>Timeline</i>	83
Gambar 4. 91 Mengatur Besarnya Gambar.....	84
Gambar 4. 92 Hasil Dari Tahap Sebelumnya.....	84
Gambar 4. 93 Memberikan <i>Opacity</i> Ke Gambar	85
Gambar 4. 94 Membuat <i>Opacity</i>	85
Gambar 4. 95 Membuat <i>Opacity</i>	86
Gambar 4. 96 Membuat Ombak Sungai.....	86
Gambar 4. 97 Menggunakan <i>Pen Tools</i>	87
Gambar 4. 98 Menggunakan Efek <i>Mask</i>	87
Gambar 4. 99 Membuat Ombak.....	88
Gambar 4. 100 Membuat Ombak.....	88
Gambar 4. 101 Mengatur <i>Position</i> Pada Gambar	89
Gambar 4. 102 Mengatur <i>Position</i> Pada Gambar	89
Gambar 4. 103 Mengatur <i>Position</i> Pada Gambar	90
Gambar 4. 104 Membuat Rotasi Gambar	90
Gambar 4. 105 Mengatur Gerakan Ombak	91
Gambar 4. 106 Hasil Ombak.....	91
Gambar 4. 107 Tombol <i>Play</i> Untuk Melihat Hasil.....	92
Gambar 4. 108 <i>Rendering</i> Video.....	93
Gambar 4. 109 Tabel <i>Export Setting</i>	94
Gambar 4. 110 Proses <i>Rendering</i>	94
Gambar 4. 111 Poster Film Animasi Petualangan Bongs	95

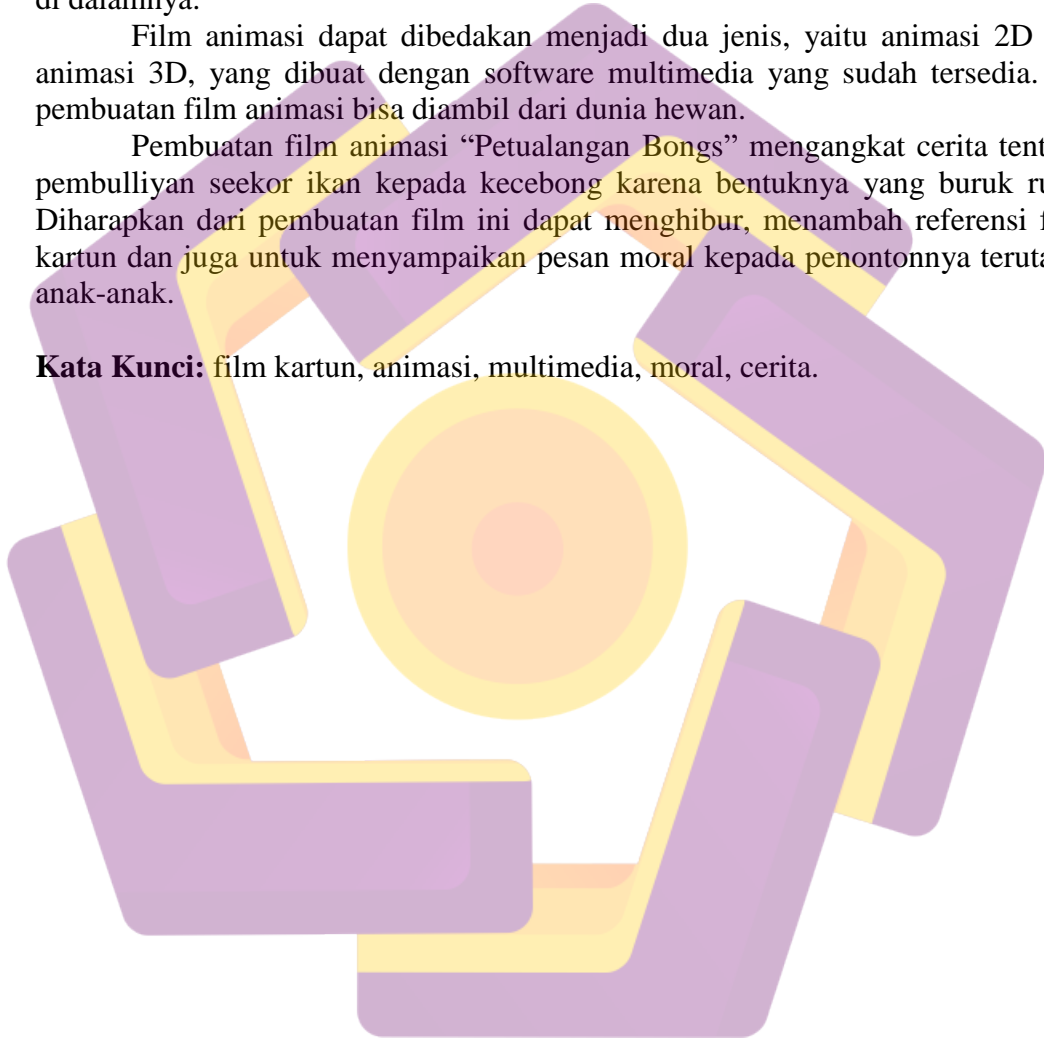
INTISARI

Film kartun dewasa ini mulai dikenal luas di masyarakat. Semakin banyak tayangan televisi yang menghadirkan film animasi di hari-hari tertentu terutama dihari libur anak sekolah. Film animasi sangat digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa karena bisa memberikan hiburan dan juga memberikan pesan moral di dalamnya.

Film animasi dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu animasi 2D dan animasi 3D, yang dibuat dengan software multimedia yang sudah tersedia. Ide pembuatan film animasi bisa diambil dari dunia hewan.

Pembuatan film animasi “Petualangan Bongs” mengangkat cerita tentang pembullian seekor ikan kepada kecebong karena bentuknya yang buruk rupa. Diharapkan dari pembuatan film ini dapat menghibur, menambah referensi film kartun dan juga untuk menyampaikan pesan moral kepada penontonnya terutama anak-anak.

Kata Kunci: film kartun, animasi, multimedia, moral, cerita.



ABSTRACT

Today's cartoon films are becoming widely known in the community. More and more television shows that present animated films on certain days, especially on school holidays. Animated films are very popular with children and adults because they can provide entertainment and also provide moral messages in it.

Animated films can be divided into two types, namely 2D animation and 3D animation, which are made with multimedia software that is already available. The idea of making animated films can be taken from the animal world.

The making of the animated film “The Adventure of Bongs” raises the story of membulliyan a fish to the tadpole because of its ugly shape. It is expected that the making of this film can entertain, add references to cartoon films and also to convey moral messages to the audience, especially children.

Keyword: *cartoon film, animation, multimedia, moral, story.*

