

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D PETUALANGAN SI KILIP DAN
PUTRI BULAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Visco Indra Daud

11.11.4952

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D PETUALANGAN SI KILIP DAN
PUTRI BULAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh
Visco Indra Daud
11.11.4952

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D PETUALANGAN
SI KILIP DAN PUTRI BULAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Visco Indra Daud

11.11.4952

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Maret 2016

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM KARTUN 2D PETUALANGAN
SI KILIP DAN PUTRI BULAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Visco Indra Daud

11.11.4952

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Maret 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusnawi, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302112

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 21 Maret 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, 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 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, 5 September 2016



Visco Indra Daud

11.11.4952

MOTTO

**“BELAJAR DARI KESALAHAN MASA LALU
UNTUK PERBAIKI MASA DEPAN
YANG LAMA SUDAH BERLALU, YANG BARU SUDAH DATANG”**

**“TEGARLAH SEPERTI BATU KARANG
KESUKSESAN AKAN DIRAIH DENGAN TERUS BELAJAR”**

“10 KALI JATUH, 10 KALI JUGA KAMU BANGKIT”



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatNya, anugrah dan kesehatan yang diberikanNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan kemudahan dan kelancaran. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada:

- Tuhan Yesus Kristus yang telah melindungi dan memberikan segalanya kepada saya.
- Kedua Orang tua saya, Feryanto Umeq dan Elizabet yang selalu memberikan doa, semangat, dukungan, perhatian dan kasih sayang sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- Keluarga saya, adik, kakak, kakek, nenek, om, tante yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya, Lupita Geovana Delyn yang juga selalu memberikan semangat, doa serta nasehat-nasehat yang membangun kepada saya.
- Kota Sendawar Kutai Barat Kalimantan Timur, yang telah memberikan inspirasi dan ide cerita dalam pembuatan film “Petualangan Si Kilip dan Putri Bulan” yang penulis kerjakan dalam skripsi ini.

Teman-teman STMIK Amikom Yogyakarta yang telah membantu saya dalam proses pembuatan skripsi ini; Oky Prasetya, Rianto. Sukses untuk kita semua.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karunia yang telah dianugerahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul ‘Perancangan Film Kartun 2D Petualangan Si Kilip dan Putri Bulan’.

Adapun laporan skripsi ini untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam proses penyusunan laporan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Pak Kusnawi, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, kritik serta saran kepada penulis selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
2. Bapak Prof, Dr, M Suyanto, MM, selaku ketua umum STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan dukungan moral.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan skripsi ini.

Penyusun berharap semoga kebaikan bapak/ibu dosen semuanya dapat menjadi sesuatu yang sangat berguna bagi semua orang.

Dalam hal ini, penulis juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam penyusunan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal-hal yang kurang berkenan.

Akhirnya hanya dengan doa dan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 5 September 2016

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Peneliti	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Multimedia	8
2.2.1 Pengertian Multimedia	8
2.2.2 Objek-objek Multimedia	8
2.2.2.1 Teks	8
2.2.2.2 Grafik	9
2.2.2.3 Bunyi	9
2.2.2.4 Video	10

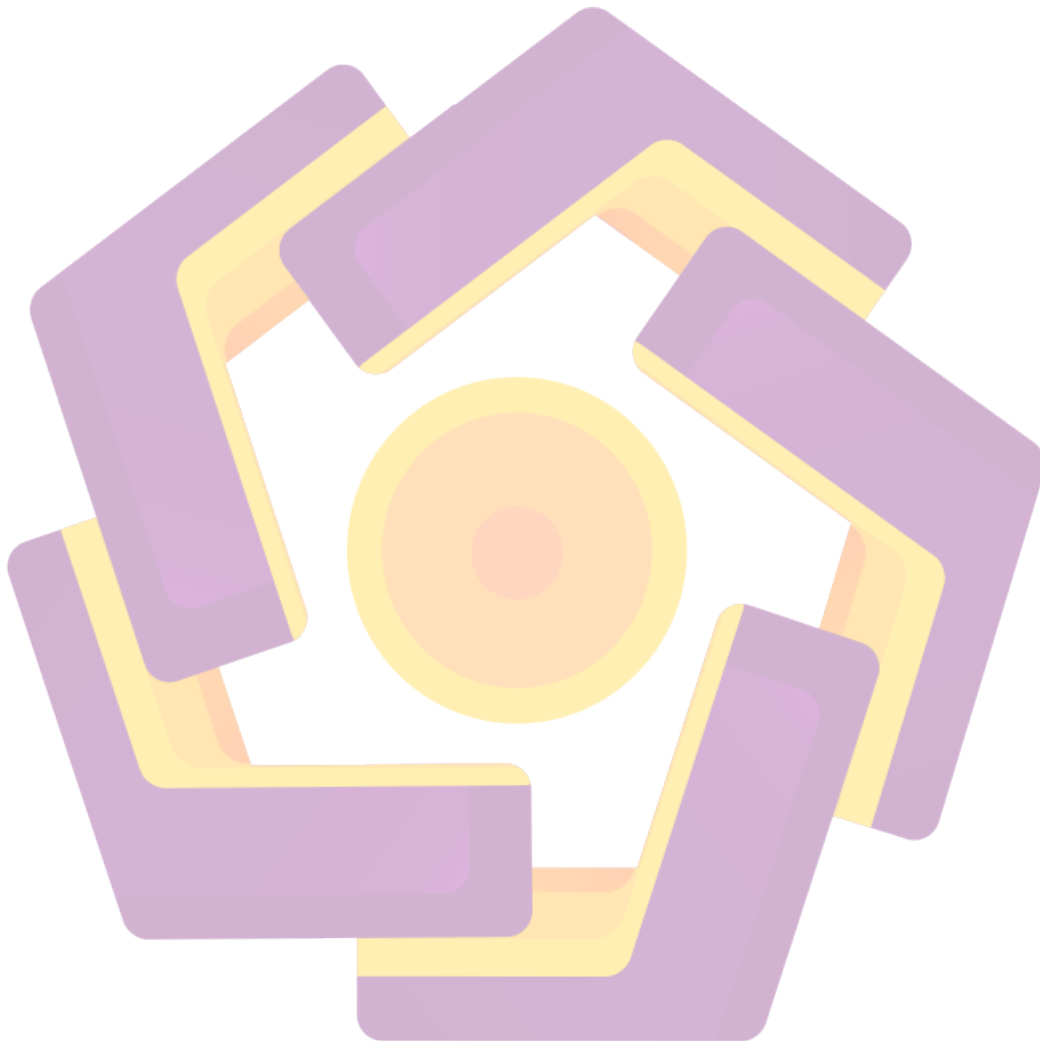
2.2.2.5	Animasi.....	10
2.2.2.6	Software dan Data.....	10
2.3	Animasi.....	10
2.3.1	Pengertian Animasi.....	10
2.3.2	Jenis-jenis Animasi.....	11
2.3.2.1	Animasi 2D.....	11
2.3.2.2	Animasi 3D.....	11
2.3.3	Prinsip Animasi.....	12
2.3.3.1	<i>Pose to Pose</i>	12
2.3.3.2	<i>Timing</i>	13
2.3.3.3	<i>Stretch & Squash</i>	13
2.3.3.4	<i>Anticipation</i>	14
2.3.3.5	<i>Secondary Action</i>	14
2.3.3.6	<i>Follow Trough & Over Lapping Action</i>	15
2.3.3.7	<i>Slow In & Slow Out</i>	16
2.3.3.8	<i>Arch</i>	16
2.3.3.9	<i>Exaggeration</i>	17
2.3.3.10	<i>Staging</i>	17
2.3.3.11	<i>Appeal</i>	18
2.3.3.12	<i>Personality</i>	18
2.3.4	Proses Pembuatan Film Kartun 2 Dimensi.....	19
2.3.4.1	Pra Produksi.....	19
2.3.4.2	Produksi.....	21
2.3.4.3	Pasca Produksi.....	22
2.4	Peralatan Dasar Membuat Film Kartun.....	23
2.5	Perangkat Lunak.....	23
2.5.1	Toon Boom Animate Pro 2.....	23
2.5.2	Corel VideoStudio Pro X4.....	24
2.5.3	Cool Edit Pro 2.1.....	25
III	PERANCANGAN	26
3.1	Perancangan.....	26

3.1.1	Merancang Konsep	26
3.1.2	Merancang Isi.....	27
3.2	Pra Produksi.....	27
3.2.1	Menentukan Ide Cerita.....	27
3.2.2	Tema	28
3.2.3	Logline	28
3.2.4	Sinopsis	28
3.2.5	Diagram Scene	30
3.2.6	Storyboard.....	31
3.2.7	<i>ScreenPlay</i> (Naskah Cerita).....	35
3.2.8	<i>Character Development</i> (Perancangan Karakter).....	38
3.3	Alat dan Bahan Perancangan	40
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	40
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	41
IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	42
4.1	Produksi	42
4.1.1	<i>Background</i> (Latar Belakang).....	42
4.1.1.1	Sketsa <i>Background</i>	42
4.1.1.2	<i>Scanner</i>	43
4.1.1.3	<i>Digital Painting</i>	44
4.1.2	<i>Key Montion</i>	46
4.1.3	<i>Coloring</i>	47
4.2	Pasca Produksi	50
4.2.1	Editing.....	50
4.2.2	Dubbing.....	51
4.2.3	Rendering.....	54
V	PENUTUP	57
5.1	Kesimpulan	57
5.2	Saran.....	57
	DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pose to Pose	12
Gambar 2.2 Timing	13
Gambar 2.3 Stretch & Squash.....	14
Gambar 2.4 Anticipation.....	14
Gambar 2.5 Secondary Action.....	15
Gambar 2.6 Follow Trough & Over Lapping Action	16
Gambar 2.7 Slow In & Slow Out.....	16
Gambar 2.8 Arch.....	17
Gambar 2.9 Exaggeration	17
Gambar 2.10 Staging.....	18
Gambar 2.11 Diagram Scene	20
Gambar 2.12 Tampilan Toon Boom Animate Pro 2	24
Gambar 2.13 Tampilan Corel VideoStudio Pro X4	25
Gambar 2.14 Tampilan Cool Edit Pro 2.1	25
Gambar 3.1 Diagram Scane “Petualangan si Kilip dan Putri Bulan”	30
Gambar 3.2 Karakter Kilip.....	39
Gambar 3.3 Karakter Putri.....	40
Gambar 4.1 Pembuatan Sketsa Background	43
Gambar 4.2 Printer Scanner Canon MP145.....	43
Gambar 4.3 Pen Tablet.....	44
Gambar 4.4 Pembuatan Background	45
Gambar 4.5 Tampilan Background	46
Gambar 4.6 Key Montion Kaki Tokoh Kilip	47
Gambar 4.7 Tampilan Background dengan Warna Dasar	48
Gambar 4.8 Tampilan Bacgroun yang Sudah di Beri Warna Shado w	49
Gambar 4.9 Tampilan Karakter Kilip dengan Warna Dasar dan Shadow	49
Gambar 4.10 Tampilan Proses Editing	51
Gambar 4.11 Microphone dan Pop Filter	52

Gambar 4.12 Proses Dubbing dengan Cool Edit Pro 2.153
Gambar 4.13 Proses Dubbing Karakter Putri53
Gambar 4.14 Proses Dubbing Karakter Kilip54
Gambar 4.15 Tampilan Export Setting55
Gambar 4.16 Tampilan Hasil Jadi Setelah di Render55
Gambar 4.17 Film Petualangan Si Kilip dan Putri Bulan di Media Youtube56



INTISARI

Film ini menceritakan seorang anak bernama Kilip tinggal di pedalaman "Dayak Benuaq Kalimantan Timur", Kilip adalah seorang anak yang hidup sebatangkara kedua orang tuanya meninggal dan dia hidup sendiri, kesehariannya adalah merawat ternak, dan berladang. Kilip juga pandai bermain Sampe (gitar dayak).

Kilip bercita-cita ingin menjadi perantau melihat dunia di luar sana. Ketika orang tuanya meninggal, Kilip merasa tidak punya harapan lagi untuk mencapai yang diinginkannya, karena Kilip harus merawat ternak dan ladang yang di tinggalkan orang tuanya, sementara Kilip tidak punya saudara.

Suatu malam Kilip menghibur diri dengan bermain sampe, dan malam itu cahaya bulan sangat terang, Kilip bermain Sampe di depan rumahnya dengan begitu indah, beberapa lama kemudian turunlah seorang Putri bulan menghampiri Kilip karena merasa terhibur dengan permainan Sampe si Kilip, Kilip pun terkejut dengan munculnya Putri bulan, dan akhirnya mereka berbincang di depan rumah, Kilip menceritakan dirinya kepada sang Putri. Kemudian putri mengabdikan keinginan Kilip, dan Kilip dibawa terbang oleh Putri bulan untuk melihat dunia diluar sana.

Kata Kunci: Kilip, Putri Bulan

ABSTRACT

This film tells of a boy named Kilip stay in the outback "Benuaq East Kalimantan", Kilip is a boy who leads a solitary life his parents died and he lived alone, daily life is taking care of the cattle, and farming. Until Kilip also good at playing (guitar dayak).

Kilip aspires to become nomads see the outside world. When his parents died, Kilip feel no hope to reach that wanted it, because Kilip should take care of the cattle and the fields are left behind his parents, while Kilip do not have a brother.

One night Kilip amuse themselves by playing until, and that night the moonlight is very bright, Kilip play Until in front of his house with so wonderful, some time later there came a daughter months approached Kilip as amused with games Until the Kilip, Kilip was surprised by the appearance of daughter of the moon, and finally that they're talking in front of the house, Kilip telling himself to the Princess. Then grant the wishes Kilip daughter, and brought Kilip fly by Princess months to see the world out there.

Keyword: Kilip, Daughter Month