

**PERANCANGAN FILM KARTUN ANIMASI 2D**

**“HAPPY BIRTHDAY TO ME”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Dwi Fitri Apriliana**

**11.11.4671**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN FILM KARTUN ANIMASI 2D**

**“HAPPY BIRTHDAY TO ME”**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Dwi Fitri Apriliana**

**11.11.4671**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI KARTUN 2D**

**“HAPPY BIRTHDAY TO ME”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Fitri Apriliana**

**11.11.4671**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Oktober 2014

**Dosen Pembimbing**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK.190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI KARTUN 2D**

**“HAPPY BIRTHDAY TO ME”**

yang disusun oleh

**Dwi Fitri Apriliana**

**11.11.4671**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 November 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Hartatik, M.Cs**  
**NIK. 190302230**

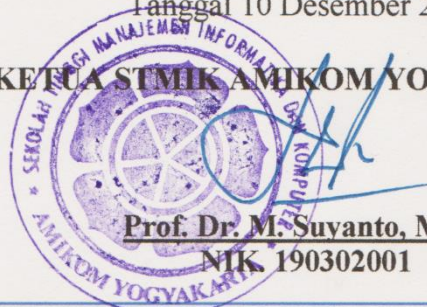
**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Desember 2015

**KETUA STM IK 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 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, 11 Desember 2015

METERAI  
TEMPEL

ICD  
877D6ADE583598765

6000  
ENAM RIBURUPIAH

Dwi Fitri Apriliana

NIM. 11.11.4671

## MOTTO

“I believe in my dream. It’s fragile, but in a corner of the world,  
a shining day awaits”

“Broken wings can not stop me from moving on, I won't back off  
even if you strike me down and down again”

“You search for the light and will open the darkness”

“Hey, humans are always alone, moving on in search for a companion.  
Your beautiful future has yet to start”

“Have faith in yourself and live on”

“Show me the path to the end of journey”

“My dreams made me blind and mute, I followed without a word.

My dear, the fault is mine”

“Don’t cry for the past, now all we can do is live”

”I am sorry and thank you”

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Terimakasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk, kemudahan, kelancaran dalam hal apapun, serta tidak lupa juga penulis bersyukur atas segala rahmat yang telah diberikan. Terima kasih kepada segenap keluarga besar penulis, partner terbaikku N-san, teman-teman seperjuangan “kita sudah buktikan bahwa kita bisa melangkah menuju impian masing-masing”, teman sosmed yang sudah memberi banyak pengalaman dan inspirasi menarik. Thank you.



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas segala karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Film Kartun Animasi 2D “Happy Birthday to Me”. Tidak lupa shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan teladan sebaik-baiknya teladan.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Orang tua penulis yang telah memberi dukungan berupa moral maupun materil kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan nasehat dalam pengerjaan skripsi ini.
5. Teman-teman penulis yang telah membantu memberikan pendapat dan saran yang membangun dalam pengerjaan film.
6. Dan terakhir untuk rekan kelas 11-S1TI-01 STMIK AMIKOM Yogyakarta, terimakasih untuk pengalaman dan kenangan bersama semuanya.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 11 Desember 2015



Dwi Fitri Apriliana

11.11.4671



## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan .....	4
1.5.4 Metode Pengembangan .....	4
1.5.5 Metode Testing .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Definisi Animasi .....	7
2.3 Perkembangan Dunia Animasi .....	7

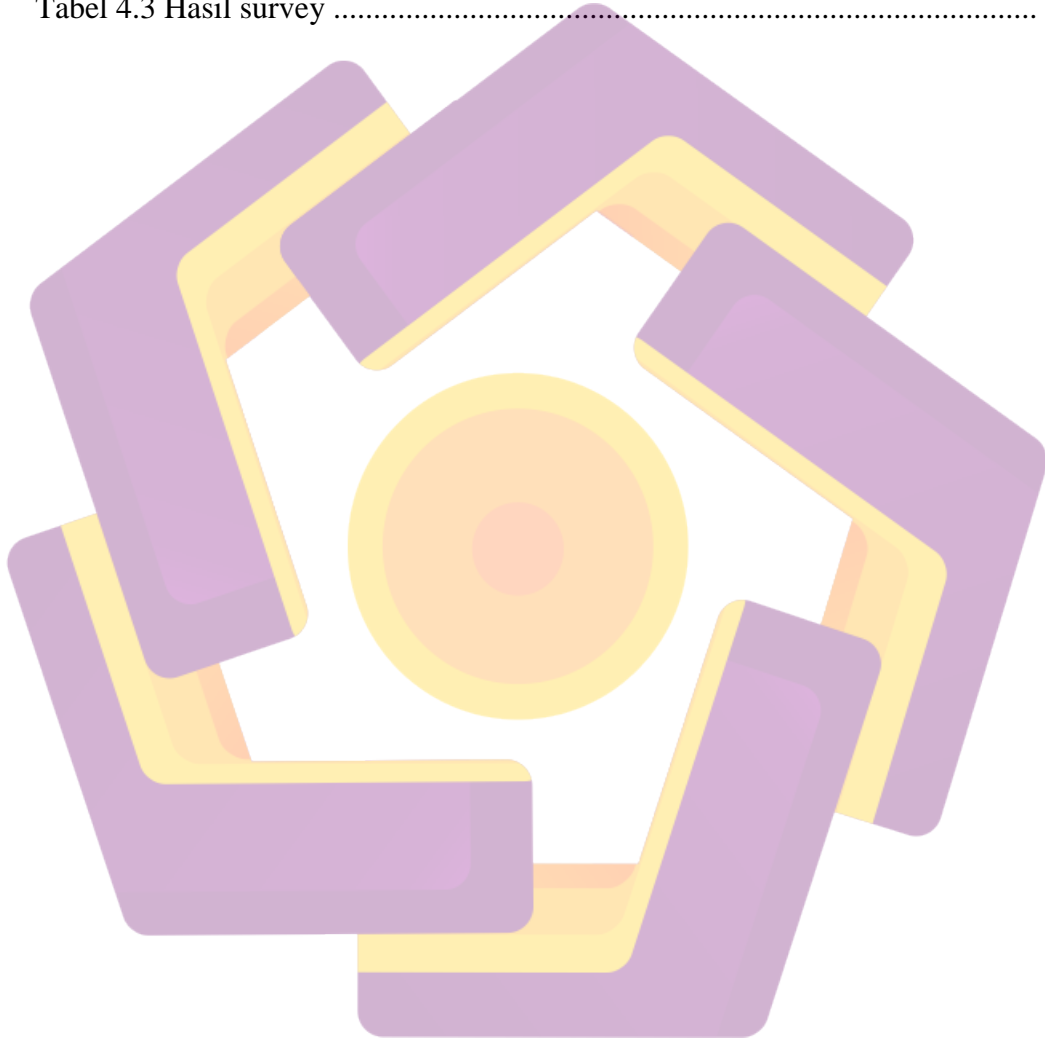
2.3.1	Animasi Klasik .....	7
2.3.2	Boneka Animasi .....	8
2.3.3	Animasi Komputer .....	9
2.4	Prinsip Dasar Animasi .....	11
2.4.1	Squash and Stretch .....	11
2.4.2	Anticipation .....	11
2.4.3	Staging .....	12
2.4.4	Straight Ahead Action and Pose to Pose .....	13
2.4.5	Follow Through and Overlapping Action .....	13
2.4.6	Ease In and Ease Out .....	14
2.4.7	Arcs .....	15
2.4.8	Secondary Action .....	15
2.4.9	Timing & Spacing .....	16
2.4.10	Exaggeration .....	17
2.4.11	Solid Drawing .....	17
2.4.12	Appeal .....	18
2.5	Tahapan Pembuatan Film Animasi .....	19
2.5.1	Pra Produksi .....	19
2.5.1.1	Ide .....	19
2.5.1.2	Tema .....	20
2.5.1.3	Logline .....	20
2.5.1.4	Sinopsis .....	20
2.5.1.5	Diagram Scene .....	21
2.5.1.6	Character Development .....	21
2.5.1.7	Naskah .....	21
2.5.1.8	Storyboard .....	22
2.5.2	Produksi .....	22
2.5.2.1	Key Animation .....	22
2.5.2.2	In-Between .....	22
2.5.2.3	Background .....	22
2.5.2.4	Coloring .....	22

2.5.2.5	Sound .....	23
2.6.1	Pasca Produksi .....	23
2.5.3.1	Composition .....	23
2.5.3.2	Editing .....	23
2.5.3.3	Rendering .....	23
2.6	Software yang Digunakan .....	23
2.6.2	Manga Studio EX 4.0 .....	24
2.6.3	Paint Tool SAI .....	24
2.6.4	Toon Boom Studio 7.1 .....	25
2.6.5	Adobe Audition CS6 .....	25
2.6.6	Adobe Premiere CS6 .....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>27</b>
3.1	Analisis Kebutuhan .....	27
3.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	27
3.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	28
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Hardware .....	28
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Software .....	28
3.1.2.3	Analisis Kebutuhan Brainware .....	29
3.2	Perancangan .....	29
3.2.1	Pra-Produksi .....	29
3.2.2.1	Ide Cerita .....	29
3.2.2.2	Tema Cerita .....	30
3.2.2.3	Logline .....	30
3.2.2.4	Sinopsis .....	30
3.2.2.5	Diagram Scene .....	34
3.2.2.6	Character Development .....	36
3.2.2.7	Naskah .....	39
3.2.2.8	Storyboard .....	40
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>42</b>
4.1	Implementasi .....	42
4.1.1	Produksi .....	42

4.1.1.1	Key Animation .....	42
4.1.1.2	In-between .....	43
4.1.1.3	Coloring .....	44
4.1.1.4	Background .....	46
4.1.1.5	Sound .....	47
4.1.2	Pasca Produksi .....	28
4.1.2.1	Composition .....	48
4.1.2.2	Editing .....	54
4.1.2.3	Rendering .....	56
4.2	Pembahasan .....	57
4.2.1	Pembahasan tentang 12 Prinsip Animasi .....	57
4.2.2	Pembahasan tentang Cerita dan Penokohan .....	60
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		62
5.1	Kesimpulan .....	62
5.2	Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		64
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

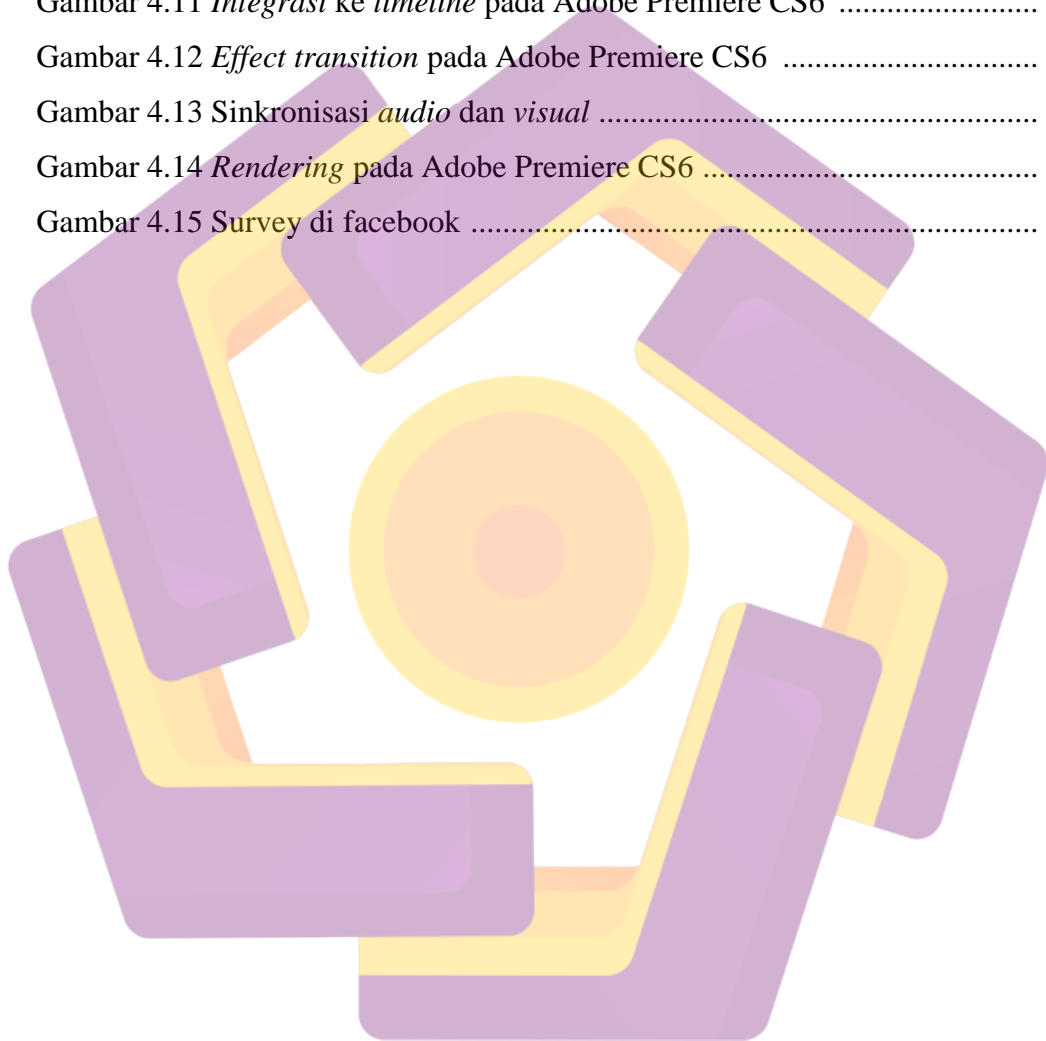
Tabel 3.1 Contoh <i>storyboard</i> .....	41
Tabel 4.1 Penerapan 12 prinsip animasi .....	55
Tabel 4.2 Daftar pertanyaan .....	57
Tabel 4.3 Hasil survey .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi klasik “Mickey Mouse” .....	8
Gambar 2.2 Animasi boneka “Shaun the Sheep” .....	9
Gambar 2.3 Animasi 2D “Naruto Shippuden” .....	10
Gambar 2.4 Animasi 3D “Final Fantasy VII Advent Children” .....	10
Gambar 2.5 Contoh <i>squash and stretch</i> .....	11
Gambar 2.6 Contoh <i>anticipation</i> .....	12
Gambar 2.7 Contoh <i>staging</i> .....	12
Gambar 2.8 Contoh <i>straight ahead and pose-to-pose</i> .....	13
Gambar 2.9 Contoh <i>follow through and overlapping action</i> .....	14
Gambar 2.10 Contoh <i>ease in and ease out</i> .....	14
Gambar 2.11 Contoh <i>arcs</i> .....	15
Gambar 2.12 Contoh <i>secondary action</i> .....	16
Gambar 2.13 Contoh <i>timing and spacing</i> .....	16
Gambar 2.14 Contoh <i>exaggeration</i> .....	17
Gambar 2.15 Contoh <i>solid drawing</i> .....	18
Gambar 2.16 Contoh <i>appeal</i> .....	18
Gambar 2.17 Tampilan Manga Studio EX 4.0 .....	24
Gambar 2.18 Tampilan Paint Tool SAI .....	25
Gambar 2.19 Tampilan Manga Studio 7.1 .....	25
Gambar 2.20 Tampilan Adobe Audition CS6 .....	26
Gambar 2.21 Tampilan Adobe Premiere CS6 .....	26
Gambar 3.1 Diagram Scene .....	36
Gambar 3.2 Karakter Innov .....	37
Gambar 3.3 Karakter Zian .....	38
Gambar 4.1 <i>Key animation</i> .....	43
Gambar 4.2 <i>In between</i> .....	44
Gambar 4.3 <i>Coloring</i> .....	46
Gambar 4.4 <i>Background</i> .....	46
Gambar 4.5 <i>Recording</i> .....	48

Gambar 4.6 <i>Create element</i> pada Toon Boom Studio .....	49
Gambar 4.7 <i>Import image</i> pada Toon Boom Studio .....	49
Gambar 4.8 <i>Onion skin</i> pada Toon Boom Studio .....	50
Gambar 4.9 <i>Exposure</i> pada Toon Boom Studio .....	50
Gambar 4.10 <i>Export movie</i> pada Toon Boom Studio .....	51
Gambar 4.11 <i>Integrasi ke timeline</i> pada Adobe Premiere CS6 .....	52
Gambar 4.12 <i>Effect transition</i> pada Adobe Premiere CS6 .....	52
Gambar 4.13 Sinkronisasi <i>audio</i> dan <i>visual</i> .....	53
Gambar 4.14 <i>Rendering</i> pada Adobe Premiere CS6 .....	53
Gambar 4.15 Survey di facebook .....	58



## INTISARI

Dunia animasi saat ini semakin berkembang pesat dengan dukungan teknologi yang semakin canggih dan mudah dipelajari. Film animasi telah dikenal sejak adanya televisi yang menampilkan gambar bergerak seperti kehidupan manusia, hewan, dan juga tumbuhan yang dibuat dalam bentuk animasi 2D dengan menerapkan teknik multimedia di dalamnya. Film animasi memiliki bentuk seni yang dapat menghibur anak-anak, film animasi juga telah memiliki beragam *genre* seperti *action*, *comedy*, *drama*, *slice of life*, *fantasy* dan lainnya yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan usia.

Film animasi ini menceritakan tentang seorang anak yang ingin merayakan hari ulang tahunnya bersama keluarga dan teman, akan tetapi masalah demi masalah justru ia temui sepanjang hari dan membuatnya berfikir buruk tentang orang lain. Berdasarkan pemilihan tema cerita, film ini merupakan *genre slice of life* dimana kisah hanya akan berfokus pada tokoh utama dan lingkungan disekitar tokoh utama. Pembuatan film dilakukan melalui 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi dengan menerapkan 12 prinsip animasi.

Penerapan prinsip animasi dalam film menjadikan pergerakan animasi menjadi lebih natural dan dinamis. Film ini juga memiliki pesan moral di dalamnya, sehingga yang terdapat dalam film tidak hanya sebatas media hiburan tapi juga dapat dijadikan sebagai pembelajaran.

**Kata-kunci:** Animasi, Film, Genre, Kartun, Multimedia.



## **ABSTRACT**

*The world of animation is growing rapidly with the support of increasingly sophisticated technology which is easy to learn. Animation film has been known since the presence of television which shows moving picture like human life, animals, and plants that made in 2D by applying the multimedia techniques. Animation has an art form used to entertain children, also has different genre like action, comedy, drama, slice of life, fantasy and other that can be enjoyed by various parties age.*

*This animation film tells the story of a boy who want to celebrate his birthday with friends and family. But, he run into trouble all the day and make him think negative about others. Based on theme story, the genre of film is called slice of life where the story is focused on the main character and environment around him. This animation film was done by 3 stages, there are pre production, production, and post production by applying 12 principles of animation.*

*The application of 12 principles of animation in the film made the movement of animation become more natural and dynamic. The film also has moral message in it, so it is not only has entertainment but also can be used as a learning.*

**Keywords:** Animation, Genre, Film, Cartoon, Multimedia.

