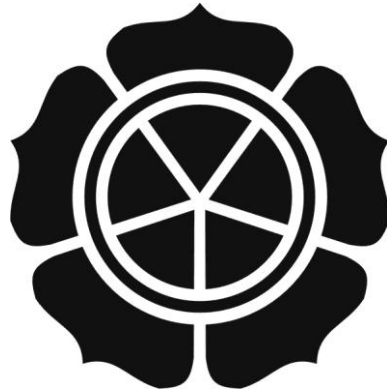


**ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN 2D
“BUTET DAN UCOK”**

SKRIPSI



disusun oleh

Putri Mayasari

11.12.6303

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN 2D
“BUTET DAN UCOK”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh
Putri MayaSari
11.12.6303

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI


**ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN 2D
"BUTET DAN UCOK"**

yang disusun oleh

Putri Maya Sari
11.12.6303

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 Mei 2014

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 19030229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
"BUTET DEAN UCOK"**

yang disusun oleh

Putri Maya Sari

11.12.6303

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofvan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

Barka Satva, M.Kom

NIK. 190302126

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 November 2014

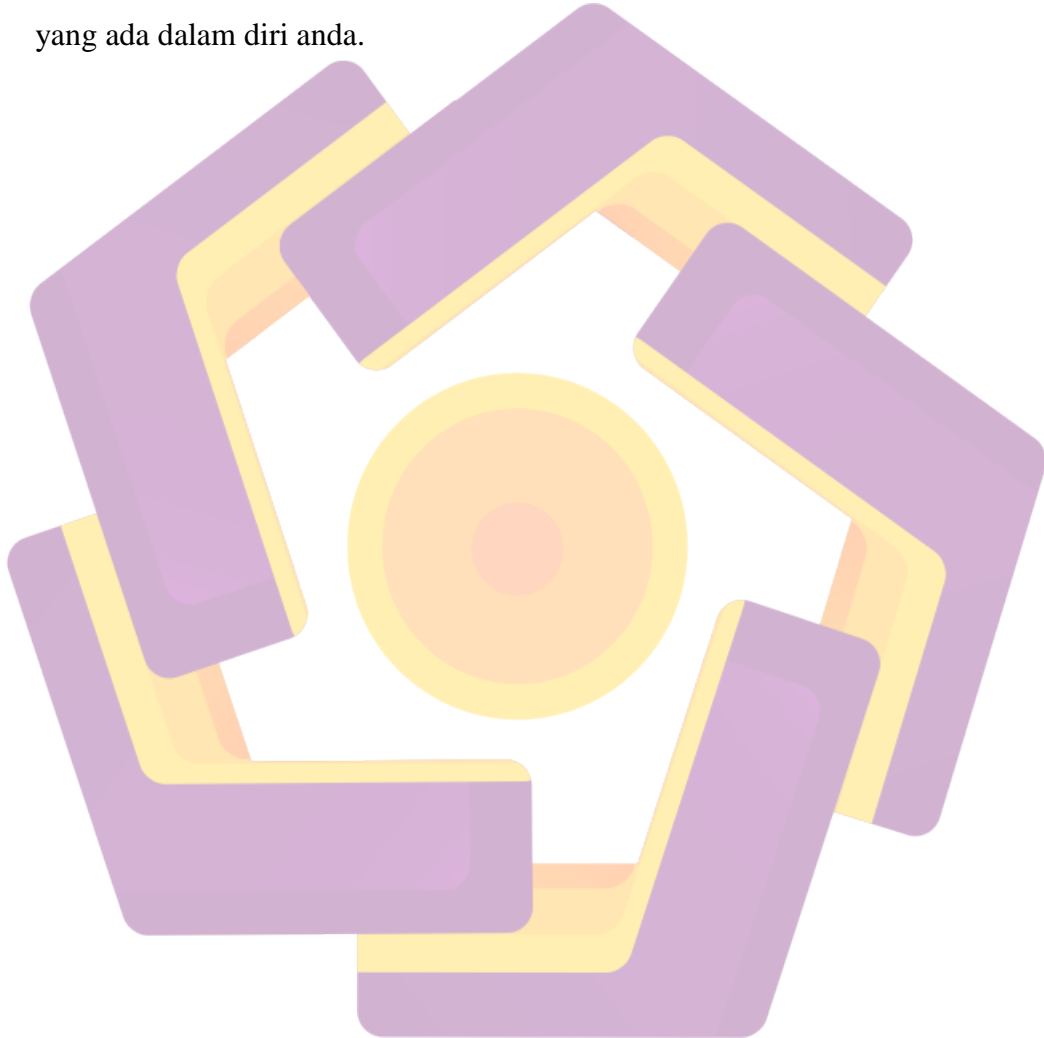
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001

MOTTO

Yang membuat seseorang berhasil dari sebelumnya adalah P.O.W.E.R yaitu P=Positive O=Optimist W=Willingness E=Enthusiasm R=Refill. Jangan khawatirkan latar belakang anda karena bukan itu semua yang menentukan seberapa tingginya anda akan mencapai kesuksesan, tapi lebih kepada POWER yang ada dalam diri anda.



PERSEMBAHAN

1. Kepada Allah SWT beserta junjungannya-Nabu Besar Muhammmad SAW.
2. Kepada kedua orangtua saya yang sangat sangat saya cintai dan sungguh saya hormati terutama mami saya Ratna Sari Pulungan, Mami terima kasih banyak apapun yang saya kasih kelak untuk mu tak akan mampu membayar semua kasih sayang dan pengorbanan mu selama ini.
3. Adik adik saya Bayu wisnu syah putra dan Noviana damayanti pulungan karena kalian saya termotivasi untuk menjadi kakak yang baik dan bersemangat untuk menyelesaikan kuliah.
4. Teman teman kosan pondok indah (judit, cindra, pani, eci), teman teman kampus (Atin, Fuad, Mamed)
5. Nova Pradinata terimakasih untuk setahun perjalanan saya mengerjakan skripsi kamu selalu ada untk saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan atas kehadiran Allah SWT, sholawat dan salam atas junjungan umat islam Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari jaman yang gelap menuju jaman yang terang . Ucapan syukur yang mendalam tidak pernah terlepas hingga akhirnya skripsi ini diselesaikan.

Hal ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari semua pihak. Untuk itu melalui tulisan disampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah turut membantu menyelesaikan skripsi dengan lancar.

Ucapan terimakasih dan penghargaan ini disampaikan kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M Suyanto, M.M selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, DRS. M.M selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom
4. Semua teman-teman S1SI13

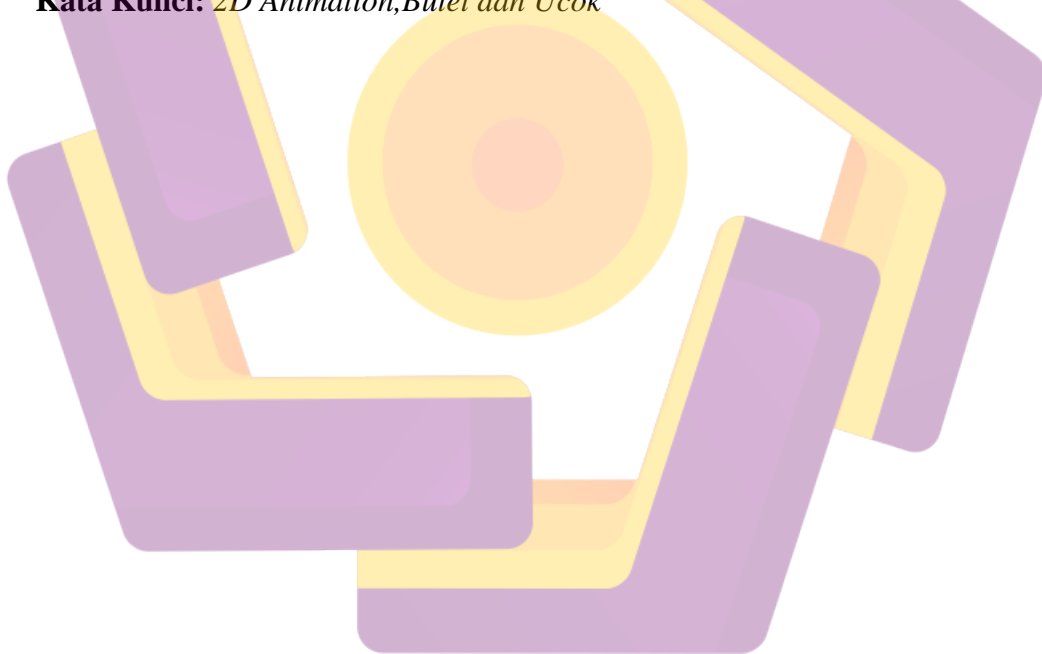
INTISARI

Perkembangan teknologi yang sudah ada, merupakan bentuk dukungan untuk membuat teknik-teknik baru dalam pembuatan film. Para animator lokal umumnya beranggapan bahwa industri film kartun membutuhkan biaya yang besar serta sumber daya manusia yang benar-benar memahami teknik pembuatan film kartun yang dinilai rumit.

Pada pembuatan film animasi butet dan Ucok di kemas dengan cerita yang dramatis sepesang kekasih yang teknik pembuatan animasi ini Motion Graphic menampilkan taman kota dan suasana yang modern . Oleh karena itu dibuatlah film animasi 2D dengan judul “Butet dan Ucok” dengan proses produksi yang lebih sederhana. Selain itu penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi perancangan film kartun .

Animasi 2D utet dan Ucok terinspirasi dari cerita karangan pribadi yang menjadikan penulis ingin mengembangkannya menjadi sebuah animasi drama kisah cinta anak remaja dimana penayangannya sedikit lebih adegan ceritanya.

Kata Kunci: *2D Animation, Butet dan Ucok*



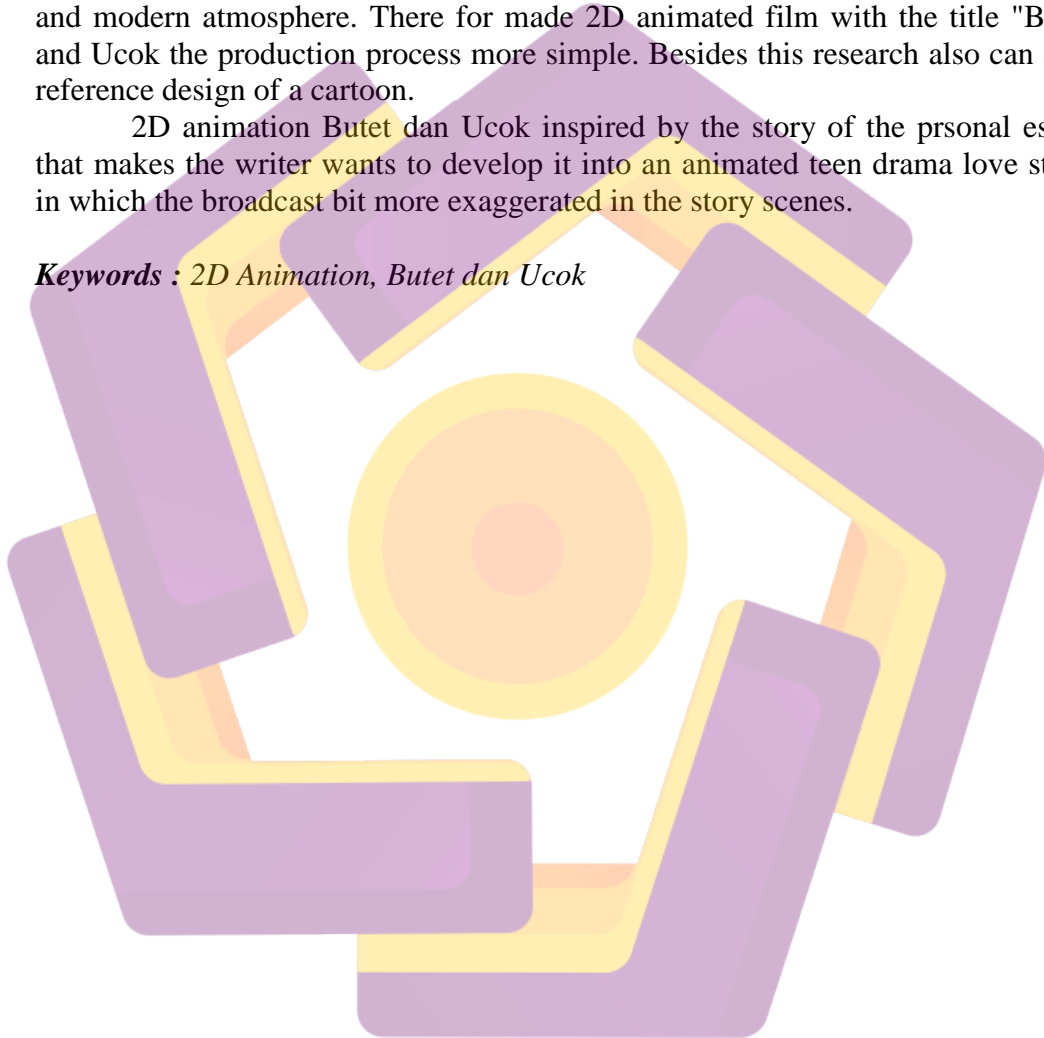
ABSTRACT

Development of existing technology, is a form of support to create new techniques in the making of the film. The local animators generally contended that the cartoon film industry a huge cost as well as human resource is truly understands the technique of making cartoon movie rated complex.

In making animated films and Ucok butet packed with dramatic stories lovers making of this animation technique Motion Graphic showing the city park and modern atmosphere. There for made 2D animated film with the title "Butet and Ucok the production process more simple. Besides this research also can as a reference design of a cartoon.

2D animation Butet dan Ucok inspired by the story of the prsonal essay that makes the writer wants to develop it into an animated teen drama love story in which the broadcast bit more exaggerated in the story scenes.

Keywords : 2D Animation, Butet dan Ucok



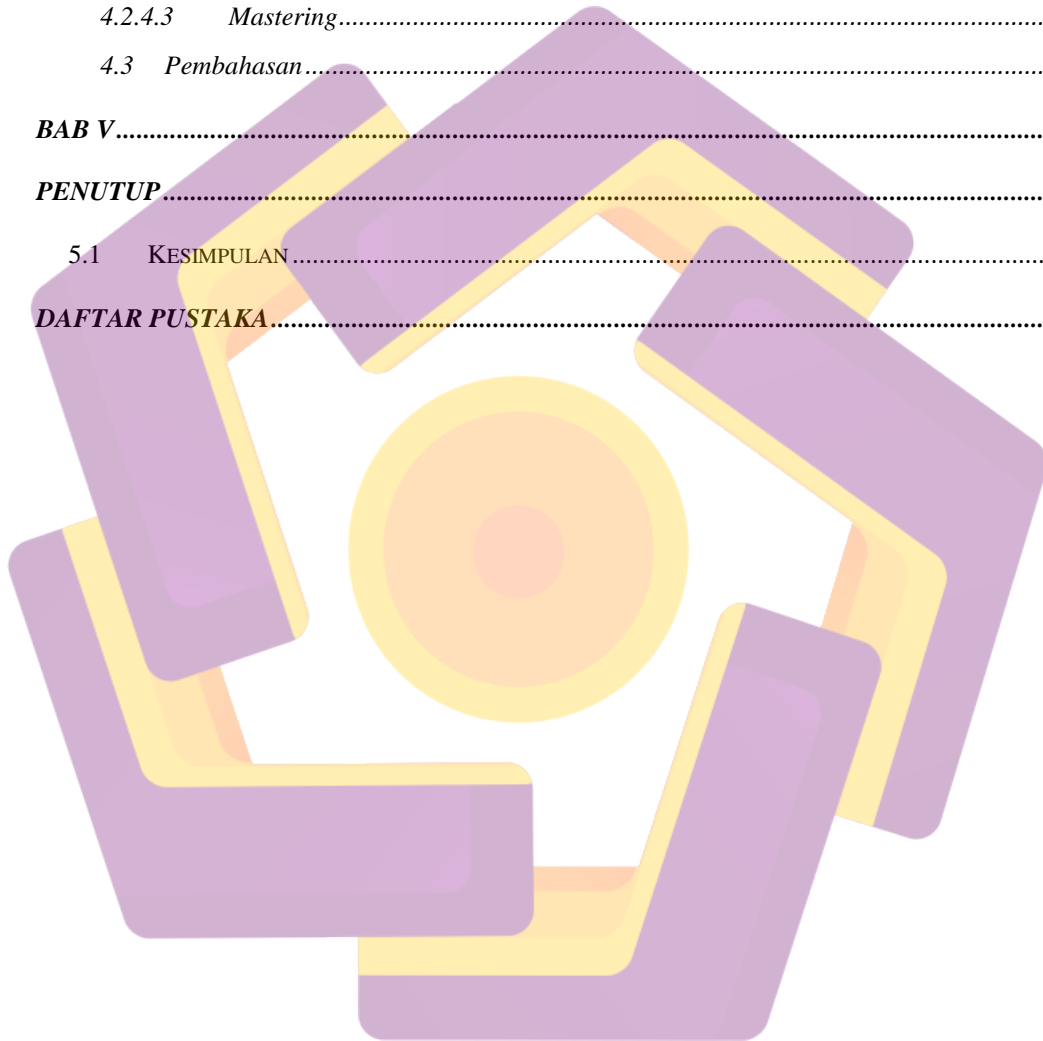
DAFTAR ISI

<i>ANALISIS DAN PEMBUATAN FILM ANIMASI KARTUN 2D</i>	<i>1</i>
<i>“BUTET DAN UCOK”</i>	<i>1</i>
<i>MOTTO</i>	<i>IV</i>
<i>DAFTAR TABEL</i>	<i>XIII</i>
<i>DAFTAR GAMBAR</i>	<i>XIV</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>VIII</i>
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN	2
1.6 PENGUMPULAN DATA	3
1.6.1 <i>Metode Analisis</i>	<i>4</i>
1.6.2 <i>Metode Perancangan</i>	<i>4</i>
1.6.3 <i>Metode Pengembangan</i>	<i>4</i>
1.6.4 <i>Metode Testing</i>	<i>4</i>
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.2 KONSEP DASAR ANIMASI	8
2.2.1 <i>Pengertian Animasi</i>	<i>8</i>
2.2.2 <i>Jenis Animasi</i>	<i>8</i>
2.3. MACAM –MACAM ANIMASI	9
2.3.1 <i>Animasi Cel</i>	<i>9</i>
2.3.2 <i>Animasi Frame</i>	<i>9</i>
2.3.3 <i>Animasi Sprite</i>	<i>9</i>
2.3.4 <i>Animasi Path</i>	<i>9</i>
2.3.5 <i>Animasi Spline</i>	<i>10</i>
2.3.6 <i>Animasi Vektor</i>	<i>10</i>
2.3.7 <i>Animasi Character</i>	<i>10</i>
2.4 PRINSIP ANIMASI	10

2.4.1	<i>Squesh and Strecth</i>	10
2.4.2	<i>Anticipation</i>	11
2.4.3	<i>Staging</i>	11
2.4.4	<i>Straight-Ahead Action and Pose-to-pose</i>	12
2.4.5	<i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	12
2.4.6	<i>Show In – Show Out</i>	13
2.4.7	<i>Arcs</i>	13
2.4.8	<i>Secondary Action</i>	14
2.4.9	<i>Timing</i>	14
2.4.10	<i>Exaggeration</i>	15
2.4.11	<i>Solid Drawing</i>	15
12.	APPEAL.....	16
2.5	KUALITAS FILM ANIMASI	16
2.5.1	AUDIO.....	17
2.5.2	VIDEO	17
2.5.4	CERITA	17
2.5.5	NARASI	18
2.6	KEBUTUHAN DASAR PERENCANAAN FILM ANIMASI KARTUN	18
2.6.1	<i>Drawing table/Lightboxes</i>	18
2.6.2	<i>Decent Chair</i>	18
2.6.3	<i>Desk Lighting</i>	19
2.6.5	<i>Paper</i>	19
2.6.6	<i>Pencil</i>	19
2.6.7	<i>Eraser</i>	19
2.6.8	<i>Punch</i>	19
2.6.9	<i>Pegbar</i>	20
2.6.10	<i>Scanner</i>	20
2.6.11	<i>komputer</i>	20
2.6.12	<i>Pen Tablet</i>	20
2.7	KEBUTUHAN SUMBER DAYA MANUSIA	20
2.7.1	<i>Produser</i>	21
2.7.2	<i>Sutradara</i>	21
2.7.3	<i>ScriptWriter</i>	21
2.7.4	<i>Storyboard Artist</i>	21
2.7.5	<i>Coloring Artist</i>	22

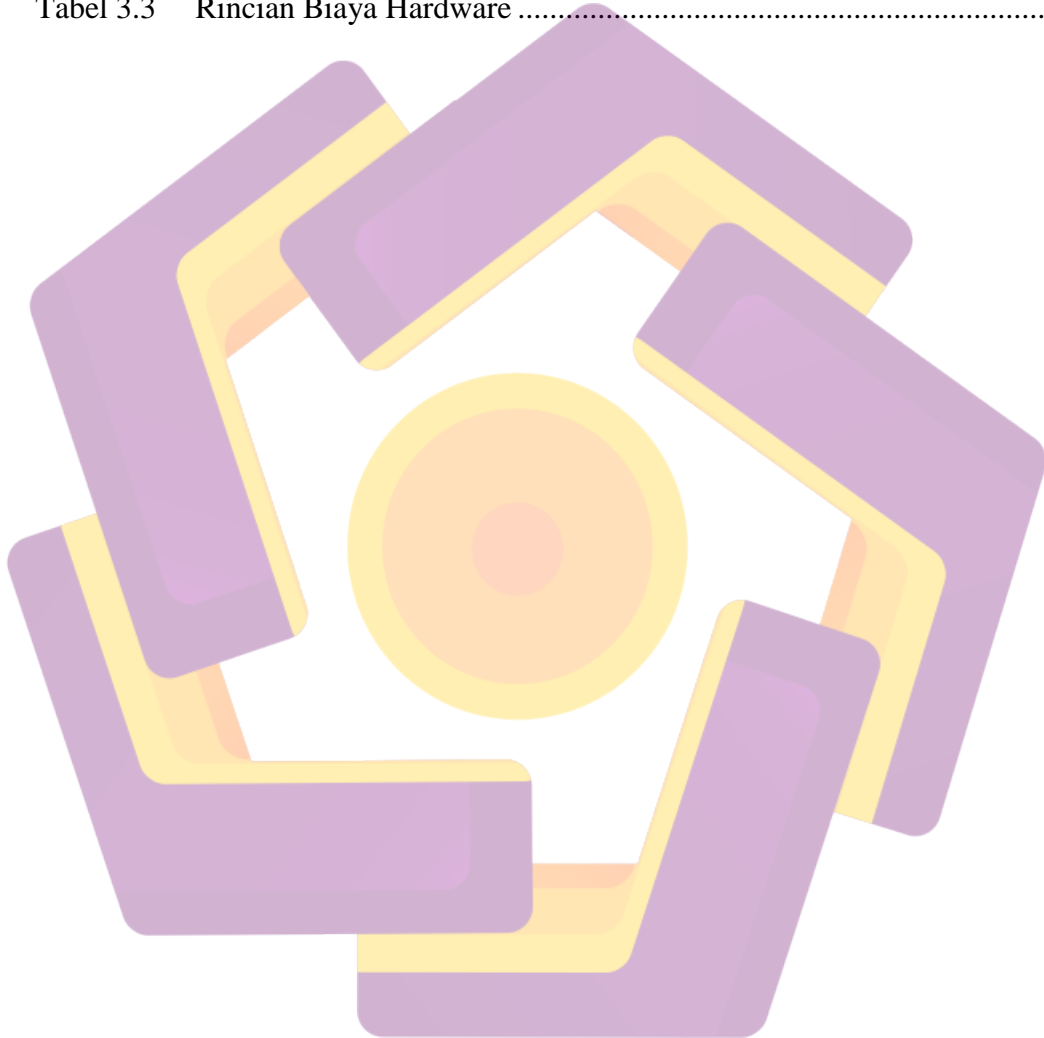
2.7.6	<i>Background Artist</i>	22
2.7.7	<i>Checker dan Scannerman</i>	22
2.7.8	<i>Editor</i>	22
2.7.9	<i>Sound Editor</i>	23
2.7.10	<i>Talent</i>	23
2.8	PROSES PENGEMBANGAN PRODUKSI	23
2.9	PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	27
2.9.1	<i>Adobe Affter Effect CS6</i>	27
2.9.2	<i>Adobe Audition</i>	28
2.9.3	<i>Adobe Premiere Pro</i>	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30
3.1	ANALISIS KEBUTUHAN	30
3.1.1	<i>Analisis Fungsional</i>	30
3.2	ANALISIS NON FUNGSIONAL	31
3.2.1	<i>Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)</i>	31
3.2.2	<i>Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)</i>	32
3.2.3	<i>Analisis Kebutuhan SDM (Brainware)</i>	32
3.3.	ANALISIS KEBUTUHAN INFORMASI	32
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN BIAYA	33
3.5	PERANCANGAN SISTEM	33
3.5.1	<i>Tahap Pra Produksi</i>	34
3.5.2	<i>Ide Cerita</i>	34
3.5.3	<i>Tema</i>	34
3.5.4	<i>Logline</i>	35
3.5.5	<i>Sinopsis</i>	35
3.6	CHARACTER DEVELOPMENT	37
3.7.7	<i>Storyboard</i>	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		43
4.1	PROSES PRODUKSI	43
4.1.1	<i>Drawing</i>	43
4.1.2	<i>Coloring dan Editing</i>	44
4.1.3	<i>Background</i>	44
4.1.4	<i>Animating</i>	45
4.2	PASCA PRODUKSI	49

4.2.1	<i>Dubbing and Editing Audio</i>	49
4.2.2	<i>Compositing</i>	49
4.2.3	<i>Testing</i>	49
4.2.4	<i>Finishing</i>	49
4.2.4.1	<i>Menyusun Video dan Suara</i>	50
4.2.4.2	<i>Rendering</i>	50
4.2.4.3	<i>Mastering</i>	51
4.3	<i>Pembahasan</i>	51
BAB V	53
PENUTUP	53
5.1	KESIMPULAN	53
	DAFTAR PUSTAKA	54



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	20
Tabel 3.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	21
Tabel 3.3	Rincian Biaya Hardware	22



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Squash and Stretch</i>	12
Gambar 2.2	<i>Anticipation</i>	13
Gambar 2.3	<i>Staging</i>	13
Gambar 2.4	<i>Straight-Ahead and Pose-To-Pose</i>	13
Gambar 2.5	<i>Follow-Through and Overlapping action</i>	14
Gambar 2.6	<i>Slow In-Slow Out</i>	14
Gambar 2.7	<i>Arcs</i>	15
Gambar 2.8	<i>Secondary Action</i>	15
Gambar 2.9	<i>Timing</i>	15
Gambar 2.10	<i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2.11	<i>Appeal.</i>	16
Gambar 2.12	Alur perancangan Film Kartun.....	18
Gambar 3.1	<i>Diagram Scene</i>	30
Gambar 3.2	<i>Character Development</i>	31
Gambar 3.3	<i>Background</i> rumah Agnes.....	32
Gambar 3.4	<i>Background</i> Kampus Agnes.....	32
Gambar 3.5	<i>Storyboard</i>	33
Gambar 4.1	Skema Pembuatan Film Kartun.....	39
Gambar 4.2	Desain karakter yang telah di <i>scan</i>	40
Gambar 4.3	Desain karakter yang telah di <i>coloring</i> dan <i>editing</i>	41
Gambar 4.4	<i>Background</i>	42
Gambar 4.5	Membuat komposisi baru pada Adobe After Effect.....	43
Gambar 4.6	Tampilan pop up saat mengimport file .psd.....	44
Gambar 4.7	Proses <i>Animating</i>	45
Gambar 2.8	Proses <i>Compositing</i>	46

