

**PERANCANGAN FILM ANIMASI KARTUN 2D "EVIL SCUM SOURCE
OF DISASTER" DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ALUR CERITA
FLASHBACK**

SKRIPSI



disusun oleh

Aan Setiawan

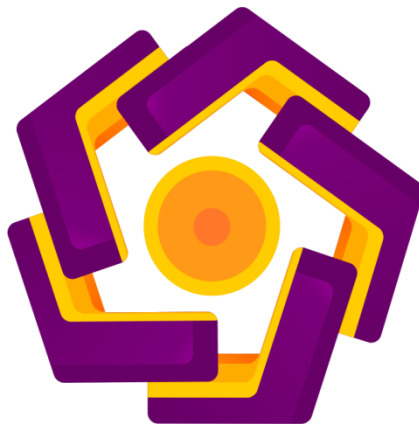
11.12.6169

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI KARTUN 2D "EVIL SCUM SOURCE
OF DISASTER" DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ALUR CERITA
FLASHBACK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Aan Setiawan

11.12.6169

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI KARTUN 2D "EVIL SCUM SOURCE OF DISASTER" DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ALUR CERITA FLASHBACK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aan Setiawan

11.12.6169

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Januari 2017

Dosen Pembimbing,

Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom.

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FILM ANIMASI KARTUN 2D "EVIL SCUM SOURCE OF DISASTER" DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ALUR CERITA FLASHBACK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aan Setiawan

11.12.6169

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

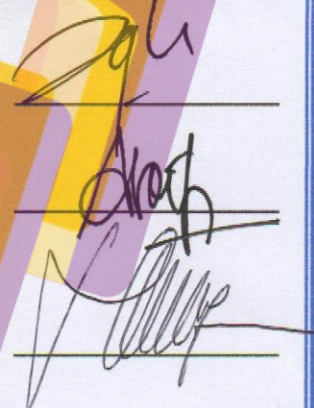
Nama Penguji

Andika Agus Slameto, M.Kom
NIK. 190302109

Arif Dwi Laksito, M.Kom
NIK. 190302150

Hanif Al Fatta, S.Kom. M.Kom
NIK. 190302096

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 28 Februari 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

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, 28 Februari 2017



Aan Setiawan

11.12.6169

MOTTO

*Jangan pernah takut untuk mencoba, karena pada dasarnya kita tidak akan tahu
sebelum mencoba sesuatu yang baik.*

*Dan lakukanlah dengan ikhlas serta semangat untuk mencapai sesuatu tujuan
tersebut.*



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayahNya sehingga dapat menyelesaikan penyusunan laporan skripsi ini dengan baik.

Dengan rasa terima kasih sepenuh hati, maka saya persembahkan hasil karya skripsi ini untuk:

- Ibu dan Bapak sebagai orang tua saya yang sudah menjadi motivator terbesar dalam hidup saya. Terutama ibu yang tak pernah lelah untuk mendoakan dan menyayangiku, serta atas semua bentuk dukungan yang diberikan selama ini.
- Terimakasih untuk kakak saya yang selalu mengingatkan untuk segera menyelesaikan skripsi saya.
- Untuk seseorang yang special dalam hidup saya Brigita Pangesti.
- Sahabat Clothing saya Stifanus Relly Andri WM
- Sahabat dan teman-teman kelas seperjuangan SI 12 angkatan 2011.
- Teman dan orang yang sudah membantu serta menyemangati saya Yuda Nur Prasetya, Gilang Nusantara, Billyan Adam, Rahmad Dwi Kurniawan, Asti, Febri, Epan, M. Yasir. Kalian hebat.
- Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom. M.Kom yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing sampai selesai.
- Semua yang sudah mendukung dan mendoakan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.



Alhamdulillah puji syukur dengan menyebut asma Allah SWT. Dan segala puji syukur atas karunia yang diberikan-Nya. Berkat nikmat yang diberikan-Nya yaitu dengan selesainya Skripsi ini sebagai bentuk rasa syukur sebesar-besarnya. Tidak lupa shalawat serta salam ini semoga tetap tercurahkan kepada junjungan nabi besar kita yakni Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi persyaratan gelar Sarjana pada program Strata Satu jurusan Sistem Informasi di kampus tercinta yaitu UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan baik dari sumber referensi atau dorongan mental yang telah diberikan untuk selesainya skripsi ini. Terutama kepada orang-orang yang telah meluangkan waktunya untuk mengajari penulis tentang segala ilmu yang penulis dapatkan. Ucapan terima kasih ini penulis ucapkan kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku pimpinan Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom. M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
3. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mengajarkan ilmunya kepada saya.

4. Kedua orang tua saya yang selalu mendoakan saya, serta terima kasih atas dorongan mental dan finansial yang diberikannya.
5. Teman-teman kelas 11-S1SI-12 selaku teman seperjuangan dan teman lainnya yang selalu memberikan dorongan mental untuk segera dan selalu memberikan semangat menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan dunia Teknologi Informasi di Indonesia. Kritik dan saran sangat membantu perkembangan dan penyempurnaan karya ini. Sekian dari saya, apabila ada kesalahan dan kekurangan minta maaf selaku penulis.

Yogyakarta, 28 Februari 2017

Aan Setiawan

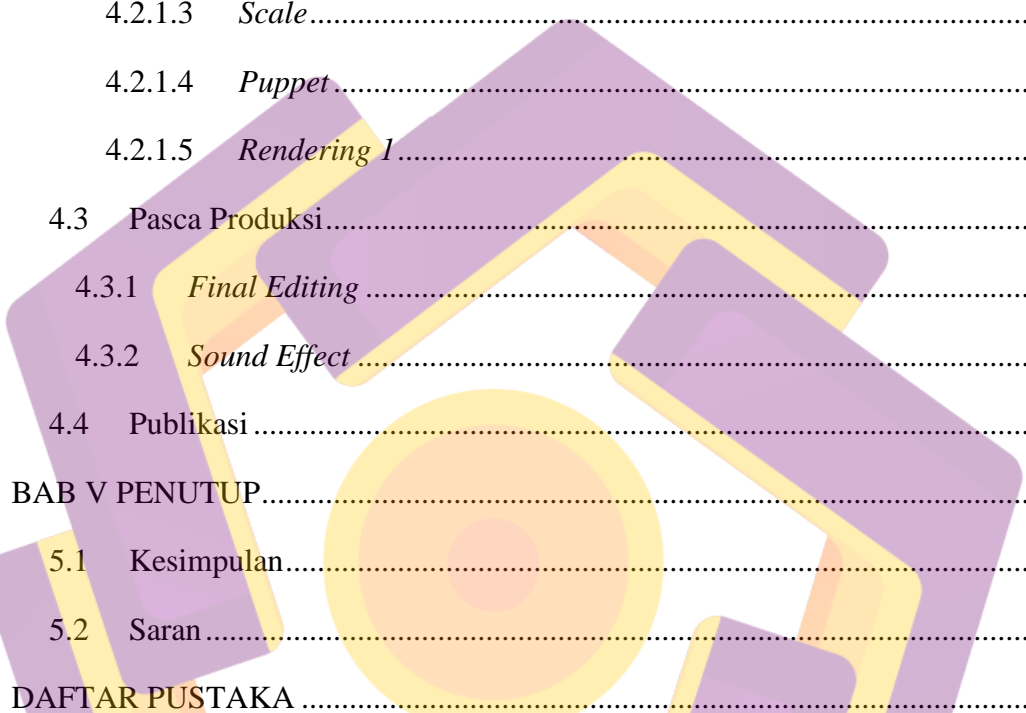
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Konsep Dasar Animasi.....	9

2.2.1	Pengertian Animasi	9
2.2.2	Definisi Animasi	10
2.2.3	Jenis Animasi	10
2.2.4	Macam - Macam Animasi	11
2.2.4.1	Animasi <i>Cel</i>	11
2.2.4.2	Animasi <i>Frame</i>	12
2.2.4.3	Animasi <i>Sprite</i>	12
2.2.4.4	Animasi <i>Path</i>	12
2.2.4.5	Animasi <i>Spline</i>	13
2.2.4.6	Animasi <i>Vektor</i>	13
2.2.4.7	Animasi <i>Character</i>	13
2.2.5	Prinsip Animasi	13
2.2.5.1	<i>Squash and Stretch</i>	13
2.2.5.2	<i>Anticipation</i>	14
2.2.5.3	<i>Stageng</i>	14
2.2.5.4	<i>Staight-a Head Action and Pose to Pose</i>	15
2.2.5.5	<i>Follow-Through and Over Laping Action</i>	16
2.2.5.6	<i>Slow In - Slow Out</i>	17
2.2.5.7	<i>Ares</i>	17
2.2.5.8	<i>Secondary Action</i>	18
2.2.5.9	<i>Timing</i>	18
2.2.5.10	<i>Exagerration</i>	19
2.2.5.11	<i>Solid Drawing</i>	19
2.2.5.12	<i>Appeal</i>	20
2.2.6	Kualitas Film Animasi	20

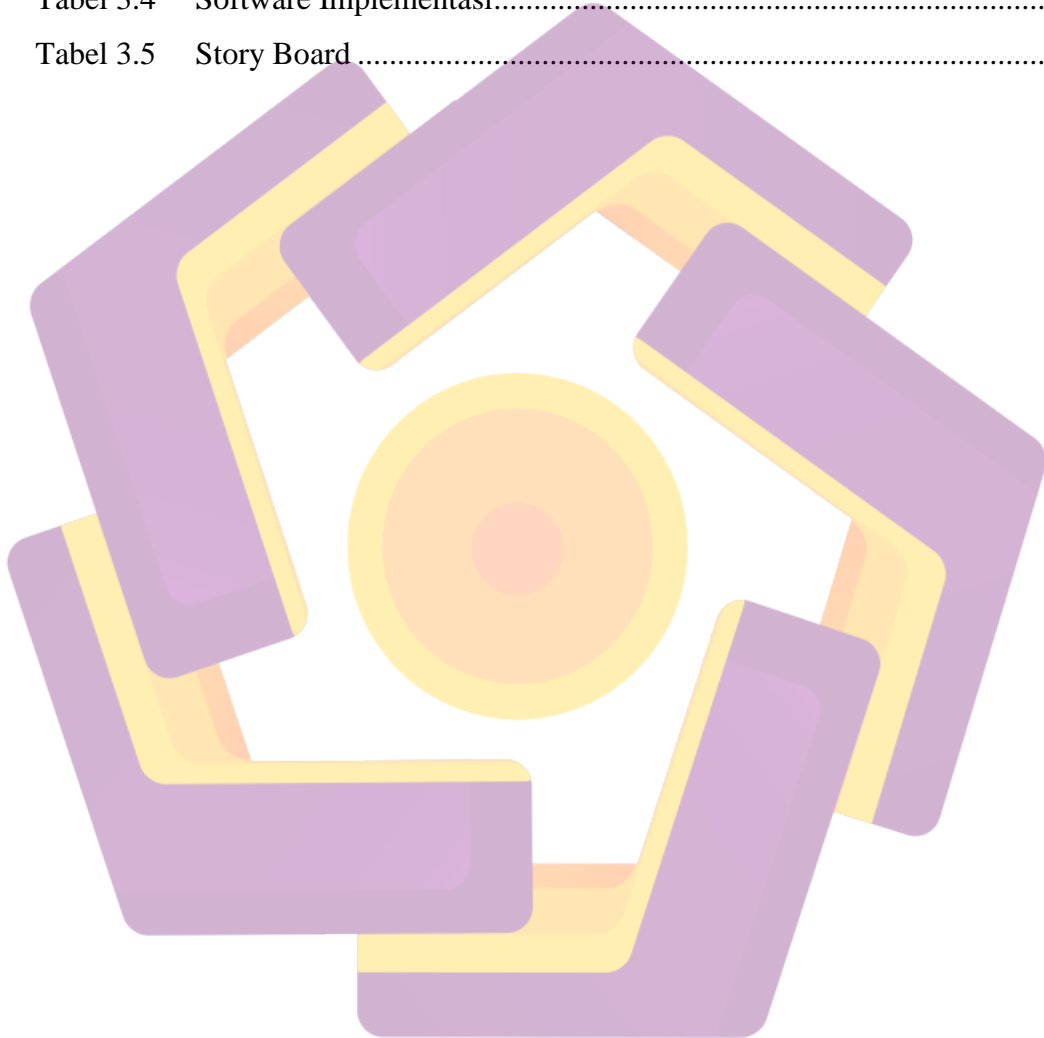
2.2.7	Kebutuhan Dasar Perancangan Film Animasi Kartun	32
2.2.8	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	35
2.2.9	Proses Pengembangan Produksi Aimasi	37
2.2.9.1	Pra - Produksi	38
2.2.9.2	Produksi	40
2.2.9.3	Pasca Produksi / Post - Produksi	41
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		43
3.1	Tinjauan Umum.....	43
3.2	Analisis.....	44
3.2.1	Analisi Kebutuhan.....	44
3.2.1.1	Kebutuhan <i>Non Fungsional</i>	44
3.2.2	Analisi Kelayakan	46
3.2.2.1	Kebutuhan Kelayakan Operasional	46
3.2.2.2	Kebutuhan Kelayakan Teknologi	46
3.2.2.3	Kebutuhan Kelayakan Hukum.....	46
3.3	Pra Produksi	46
3.3.1	Ide.....	46
3.3.2	Tema.....	46
3.3.3	Menulis <i>Logline</i>	47
3.3.4	Sinopsis	47
3.4	Diagram <i>Scene</i>	48
3.5	<i>Character Devolepment</i>	49
3.6	Membuat <i>Story Board</i>	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Implementasi	58



4.2	Produksi.....	58
4.2.1	<i>Drawing</i>	58
4.2.1.1	<i>Compositing</i>	62
4.2.1.2	<i>Position</i>	63
4.2.1.3	<i>Scale</i>	64
4.2.1.4	<i>Puppet</i>	64
4.2.1.5	<i>Rendering 1</i>	65
4.3	Pasca Produksi.....	67
4.3.1	<i>Final Editing</i>	67
4.3.2	<i>Sound Effect</i>	68
4.4	Publikasi	69
BAB V PENUTUP.....		70
5.1	Kesimpulan.....	70
5.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		72

DAFTAR TABEL

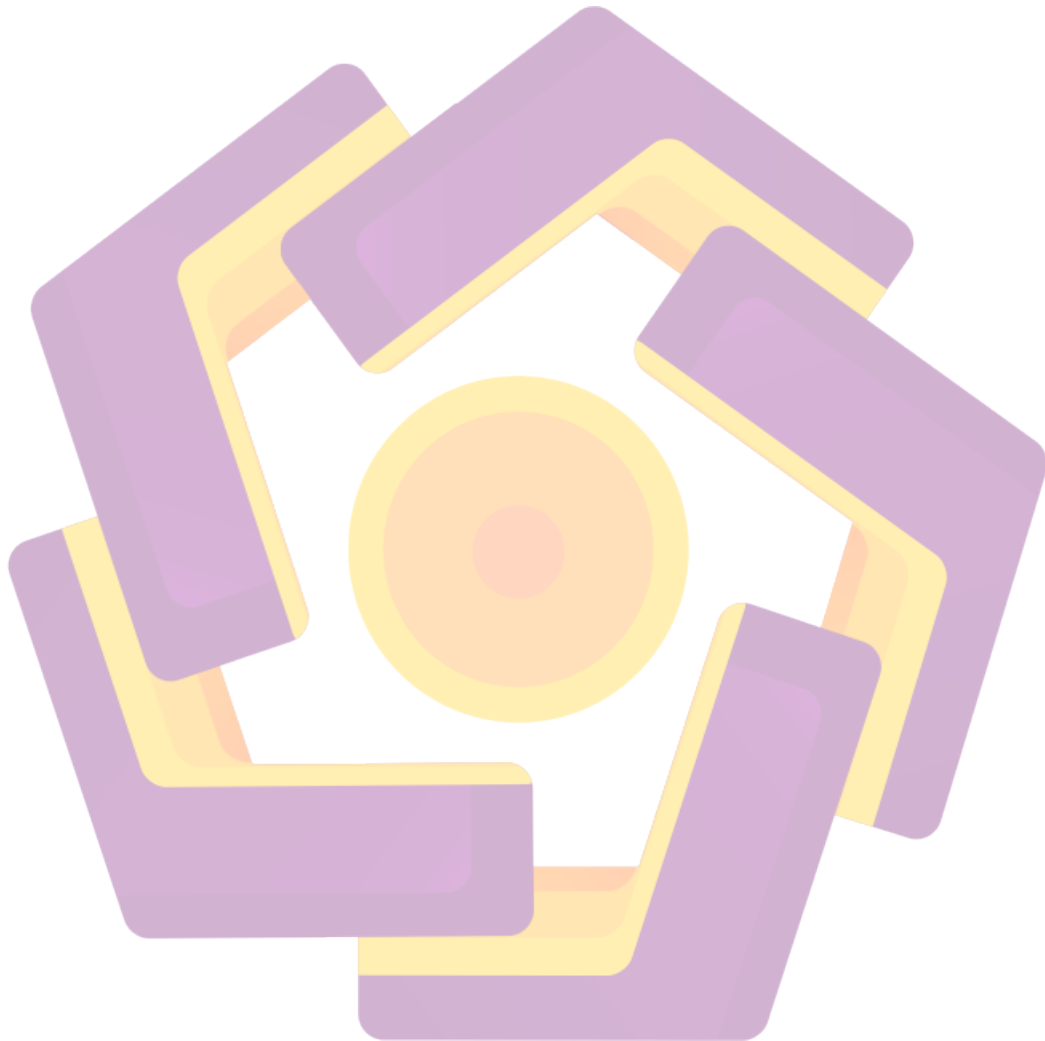
Tabel 2.1	Jenis Format Gambar	29
Tabel 3.1	Hardware Pembuatan Animasi.....	44
Tabel 3.2	Hardware Implementasi Animasi.....	45
Tabel 3.3	Software Pembuatan Animasi	45
Tabel 3.4	Software Implementasi.....	45
Tabel 3.5	Story Board	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Animasi Cel</i>	12
Gambar 2.2	<i>Animasi Frame</i>	12
Gambar 2.3	<i>Squash and Stretch</i>	14
Gambar 2.4	<i>Anticipation</i>	14
Gambar 2.5	<i>Staging</i>	15
Gambar 2.6	<i>Straight-Ahead Action and Pose to Pose</i>	16
Gambar 2.7	<i>Follow Through and Overlapping Animation</i>	16
Gambar 2.8	<i>Slow In – Slow Out</i>	17
Gambar 2.9	<i>Ares</i>	17
Gambar 2.10	<i>Secondary Action</i>	18
Gambar 2.11	<i>Timing</i>	18
Gambar 2.12	<i>Exaggeration</i>	19
Gambar 2.13	<i>Solid Drawing</i>	19
Gambar 2.14	<i>Appeal</i>	20
Gambar 3.1	Tahapan Pengembangan Animasi	44
Gambar 3.2	Diagram Scene Film Animasi 2D “ <i>Evil Scum Source Of Disaste</i>	48
Gambar 3.3	Acuan Karakter Badung.....	50
Gambar 3.4	Karakter Badung	51
Gambar 3.5	Acuan Karakter Kakek Wenger	52
Gambar 3.6	Kakek Wenger.....	52
Gambar 4.1	<i>Digital Drawing</i>	59
Gambar 4.2	Ukuran Kertas yang Dipilih	59
Gambar 4.3	<i>Freehand Tool</i>	60
Gambar 4.4	<i>Shape Tool</i>	60
Gambar 4.5	Karakter Kakek	61
Gambar 4.6	Karakter Badung	62
Gambar 4.7	<i>CC Particle World</i>	63
Gambar 4.8	<i>Scale</i>	64
Gambar 4.9	<i>Puppet</i>	65
Gambar 4.10	<i>Rendering 1</i>	66

Gambar 4.11	<i>Output Module Setting</i>	66
Gambar 4.12	Penyusunan File Video	68
Gambar 4.13	<i>Sound Effect</i>	68
Gambar 4.14	<i>Upload Youtube</i>	69
Gambar 4.15	<i>Upload Youtube 2</i>	69



INTISARI

Animasi atau lebih akrab disebut film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Film animasi mengalami perkembangan yang pesat. Namun di Indonesia sendiri film animasi belum dihargai karena kurangnya faktor- faktor tertentu contohnya cerita dan gambar. Hal tersebut yang mendorong pembuatan skripsi ini agar tercipta animasi yang berbeda dari animasi yang ada di Indonesia.

Film animasi dalam skripsi ini dibuat berdasarkan banyak orang tidak tahu tentang bahaya membuang sampah sembarangan terutama di sungai. Khususnya para anak muda dan orang tua yang sering membuang sampah sembarangan.

Film ini menggunakan teknik film flash back karena untuk memberikan pembelajaran tentang dampak langsung yang di timbulkan dari membuang sampah sembarangan terutama membuang sampah di sungai dengan sembarangan.

Kata Kunci : Sampah , Membuang sembarangan , Sungai

ABSTRACT

Animation or more familiarly called the animated film, is a film that is a result of the image processing hand so that it becomes a moving image. The animated movie to experience rapid growth. However, in Indonesia itself has not been appreciated animation film due to the lack of certain factors eg stories and pictures. It is encouraging the making of this thesis in order to create different animation of animation in Indonesia.

Animated film in this thesis is based on a lot of people do not know about the dangers of littering, especially in the river. Especially young children and the elderly who often littering.

The film uses flash back for film techniques to provide learning about the direct impact on the caused of littering especially throwing garbage in the river in vain.

Keywords: *Trash, Throw away carelessly, River*

